

## PENERAPAN GERAKAN LITERASI DAN NUMERASI MELALUI KAMPUS MENGAJAR V DI SDN 4 SINGKAM

**Bertaria Sohnata Hutauruk<sup>1</sup>, Selviana Napitupulu<sup>2</sup>, Rianita Simamora<sup>3</sup>,  
Erna Helena M Tampubolon<sup>4</sup>, Tiara Kristina Pasaribu<sup>5</sup>, Bobby Pramjit Singh Dhillon<sup>6</sup>,  
Anggun Tiur Ida Sinaga<sup>7</sup>, Aprido.B. Simamora<sup>8</sup>, Syamsul Bahri<sup>9</sup>, Donna Ria Pasaribu<sup>10</sup>,  
Firman Pangaribuan<sup>11</sup>, Theresia Siahaan<sup>12</sup>, Jesika Melina Simamora<sup>13</sup>**

<sup>1,2,6)</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

<sup>3,11)</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

<sup>4)</sup> Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas HKBP Nommensen Medan

<sup>5,10)</sup> Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas HKBP Nommensen Medan

<sup>7)</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

<sup>8)</sup> Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

<sup>9)</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri AR Raniry Banda Aceh

<sup>12)</sup> Program Studi Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

<sup>13)</sup> Program Studi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mars

e-mail: bertaria.hutauruk@uhnp.ac.id<sup>1</sup>; selviana.napitupulu@uhn.ac.id<sup>2</sup>; rianitacharlito@gmail.com<sup>3</sup>;

ernatampubolon@uhn.ac.id<sup>4</sup>; tiarakristina@uhn.ac.id<sup>5</sup>; bobby.dhillon@uhn.ac.id<sup>6</sup>;

sinagaanggun@uhnp.ac.id<sup>7</sup>; aprido.simamora@uhnp.ac.id<sup>8</sup>; Syamsul.bahri@ar-raniry.ac.id<sup>9</sup>;

donnariaPasaribu@uhn.ac.id<sup>10</sup>; firman.pangaribuan@uhnp.ac.id<sup>11</sup>; theresia.siahaan@uhnp.ac.id<sup>12</sup>;

melinajesika@gmail.com<sup>13</sup>

### Abstrak

Sekolah penugasan yang menjadi sasaran Program Kampus Mengajar Angkatan 5 adalah SD N. 4 Singkam, Kecamatan Sianjurmula-mula, Kabupaten Samosir, Provinsi Sumatera Utara. Tujuan dari kegiatan Pengabdian ini adalah untuk mengimplementasikan gerakan literasi dan numerasi hasil dari kegiatan Kampus Mengajar angkatan 5 pada tahun 2023 yaitu pelatihan kegiatan literasi dan numerasi kepada guru-guru SD Negeri 4 SINGKAM kabupaten Samosir Sumatera Utara dalam meningkatkan pengetahuan seluruh siswa/I. Dari Observasi dilaksanakan secara langsung oleh mahasiswa yang melaksanakan Kampus Mengajar dibutuhkan sekolah meningkatkan literasi dan numerasi di sekolah baik dalam aspek pembelajaran, adaptasi teknologi, dan sebagainya. Sekolah yang menjadi sasaran tempat penugasan mahasiswa kampus mengajar adalah sekolah-sekolah yang berada di daerah 3T dengan akreditasi B maupun C tetapi sekolah sasaran di kampus mengajar 5 ini hanya sebatas SD dan juga SMP. Pada penugasan kampus mengajar kali ini, mahasiswa berkesempatan untuk melakukan observasi di SDN 4 Singkam. Metode yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian ini terdiri dari observasi, perencanaan, persiapan, tindakan, refleksi dan evaluasi terhadap workshop pengembangan pembelajaran media belajar. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yang dilaksanakan oleh dosen-dosen adalah bahwa guru-guru mampu menguasai teknologi serta dapat mengaplikasikannya dalam penyampaian materi-materi pembelajaran di kelas. Kemudian meningkatkan wawasan tentang pentingnya media pembelajaran yang berbasis sistem informasi dan teknologi. Guru-guru mampu mendesain materi-materi, tugas peserta didik melalui media.

**Kata kunci:** Penerapan, Literasi, Numerasi, Kampus Mengajar

### Abstract

The target school for the Campus Teaching Program Batch 5 is SDN 4 Singkam, Sianjurmula-mula District, Samosir Regency, North Sumatra Province. The purpose of this Community Service activity is to implement the literacy and numeracy movement resulting from the Campus Teaching Batch 5 activity in 2023, namely literacy and numeracy activity training for teachers of SDN 4 SINGKAM, Samosir Regency, North Sumatra in improving the knowledge of all students. From the observations

carried out directly by students who carry out the Campus Teaching, schools are needed to improve literacy and numeracy in schools both in terms of learning, technology adaptation, and so on. The schools targeted for the campus teaching student assignment are schools located in the 3T area with B or C accreditation, but the target schools in this campus teaching 5 are limited to elementary and junior high schools. In this campus teaching assignment, students had the opportunity to conduct observations at SDN 4 Singkam. The methods implemented in this community service activity consist of observation, planning, preparation, action, reflection and evaluation of the learning media development workshop. The results of this community service activity carried out by lecturers are that teachers are able to master technology and can apply it in delivering learning materials in class. Then increase insight into the importance of learning media based on information systems and technology. Teachers are able to design materials, student assignments through media.

**Keywords:** Implementation, Literacy, Numeracy, Teaching campus

## PENDAHULUAN

Sekolah penugasan yang menjadi sasaran Program Kampus Mengajar Angkatan 5 adalah SD N. 4 Singkam, Kecamatan Sianjurmula-mula, Kabupaten Samosir, Provinsi Sumatera Utara. Sesuai dengan arahan yang telah diberikan, mahasiswa KM5 dan Dosen Pembimbing Lapangan melaksanakan survei terlebih dahulu ke sekolah penugasan. Untuk melihat akses jalan ke sekolah penugasan, melihat keadaan sekolah penugasan dan melihat rumah yang dapat kami tempati selama Kampus Mengajar Angkatan 5 berlangsung. Setelah tim KM5 melakukan survei, ternyata akses jalan ke sekolah penugasan cukup rusak dikarenakan banyak bebatuan di beberapa titik jalan, sehingga tim harus berhati-hati melintasi jalan tersebut. Sekolah penempatan juga berada di perbukitan dan harus melewati jalan yang menanjak. Pada Minggu pertama, sebelum melaksanakan Program Kampus Mengajar Angkatan 5, terlebih dahulu memberitahukan tujuan untuk meningkatkan Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi dan Administrasi Sekolah. Tim KM5 melaksanakan Observasi mengenai Kebutuhan Sekolah. Dalam kegiatan observasi, beberapa cara yang dilakukan untuk mengetahui apa saja yang menjadi kebutuhan sekolah penugasan adalah: a) melalui wawancara. Melalui wawancara secara langsung, bertanya langsung kepada kepala sekolah dan guru-guru SD N. 4 Singkam mengenai kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh Sekolah penugasan. b) Mengamati Keadaan Sekolah Selain wawancara juga mengamati secara langsung keadaan sekolah dan melihat apa yang menjadi kebutuhan sekolah dan mengetahui apa saja yang menjadi kekurangan sekolah penugasan. Melalui kegiatan observasi tersebut, kemudian merancang program-program kerja yang akan di lakukan di sekolah penugasan dan sesuai dengan tujuan yakni untuk meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Sekolah. Setelah melakukan observasi di sekolah penugasan, mendapatkan kesimpulan bahwa: 1. Literasi Sekolah Kegiatan Literasi di sekolah ternyata beberapa bulan belakangan sudah berhenti dilakukan. Contohnya, Kegiatan Membaca 15 menit sebelum Pembelajaran dimulai, Pojok Baca ternyata sudah tidak pernah lagi dilaksanakan oleh sekolah. 2. Numerasi Sekolah Kegiatan Peningkatan Numerasi Sekolah dilaksanakan melalui kegiatan Matematika Seru setiap hari Rabu Pagi sebelum pembelajaran dimulai. 3. Adaptasi Teknologi Sekolah Kegiatan adaptasi teknologi di sekolah juga sama sekali tidak dilaksanakan. Kami juga menemukan bahwa sekolah tidak memiliki komputer untuk menunjang peningkatan Adaptasi Teknologi Sekolah. 4. Administasi Sekolah SD N. 4 Singkam memiliki Perpustakaan yang lengkap, buku-buku yang terdapat di perustakaan juga cukup lengkap dan sesuai dengan siswa SD N. 4 Singkam. Namun, perpustakaan tersebut masih kurang dalam hal pengelolaan sehingga buku-buku tersebut masih bercampur. Selain itu, ruangan perpustakaan tidak hanya digunakan untuk perpustakaan saja, namun juga digunakan sebagai ruangan gudang, tempat barang barang bekas seperti kursi dan meja yang sudah rusak, pohon natal dari bahan-bahan bekas, papan tulis yang sudah rusak dan sudah tidak digunakan. Sehingga ruang untuk perpustakaan sangat sempit. Kami juga mengamati ruang kantor guru yang digunakan juga sebagai ruang tata usaha sehingga ruangan guru terasa sempit. Setelah mengamati berbagai kebutuhan yang

diperlukan oleh sekolah penugasan, Tim KM5 SD N. 4 Singkam merancang berbagai program untuk peningkatan Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi dan Administrasi Sekolah yakni: 1. Menata Kembali Perpustakaan Sekolah 2. Membuat Pohon Baca di Lapangan Sekolah 3. Les Calistung 4. Ekstrakurikuler Pengembangan Diri 5. Menghidupkan kembali Rumah Belajar Sianjurmula-mula 6. Melukis dinding sekolah 7. Membuat Mading Sekolah.

## METODE

Dalam pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 5, Mahasiswa peserta KM5 merancang program kerja yang akan dilaksanakan untuk meningkatkan Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi, dan membantu administrasi sekolah. Tim KM5 SD N. 4 Singkam melaksanakan observasi selama satu minggu pertama, baik melalui wawancara maupun mengamati langsung keadaan sekolah, merancang program kerja yakni:

1. Menata Kembali Perpustakaan Sekolah Tim Kampus Mengajar Angkatan 5 SD N. 4 Singkam menata perpustakaan agar dapat kembali digunakan oleh siswa untuk meningkatkan Literasi Sekolah. Sebelum menata perpustakaan sekolah, berkonsultasi kepada kepala sekolah terkait pemindahan barang-barang yang sudah tidak digunakan agar perpustakaan dapat lebih digunakan dengan maksimal. Namun, kepala sekolah menolak hal tersebut dengan alasan sekolah tidak memiliki tempat gudang, sehingga barang-barang bekas tersebut tidak dapat dipindahkan. Oleh karena itu, melanjutkan penataan perpustakaan. Menata buku-buku sesuai dengan kelompoknya masing-masing dan menamai setiap kelompok buku tersebut, menghias perpustakaan semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk membaca di perpustakaan, mengecat ulang perpustakaan dan melukis dinding perpustakaan dengan kata-kata motivasi serta melukis pohon di sudut dinding perpustakaan. Menempelkan berbagai kertas origami di langit-langit perpustakaan agar siswa lebih tertarik untuk membaca di perpustakaan.

2. Membuat Pohon Baca di Lapangan Sekolah Pohon Baca adalah tempat yang dimanfaatkan siswa untuk membaca. Dengan memanfaatkan pohon yang ada di halaman sekolah sebagai tempat membaca. Membuat rak buku dari bambu dan di cat kemudian ditempelkan di batang pohon sebagai tempat buku yang akan dibaca, membuat beberapa potongan batang pohon sebagai tempat duduk dan mengelilingi pohon tersebut. Pohon Baca dapat digunakan siswa membaca ketika jam istirahat berlangsung. Setiap pagi, sebelum Pembelajaran dimulai, menyusun buku-buku yang menarik untuk dibaca siswa SD dan mereka akan segera duduk di pohon baca untuk membaca buku-buku tersebut. Siswa siswi SD lebih menyukai buku cerita yang memiliki gambar sehingga kami selalu menyesuaikan buku-buku bacaan tersebut dengan minat baca mereka.

3. Les Calistung Les Calistung (Les membaca, menulis dan berhitung) adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan Numerasi SD N. 4 Singkam. Les Calistung dilaksanakan setiap hari Senin, pukul 14.30-16.30. Dalam Les Calistung ini, kami akan membaginya menjadi dua kelompok yakni kelas tinggi dari kelas 4,5,6 dan kelas rendah dari kelas 1,2,3. Kemudian, Tim Kampus Mengajar Angkatan 5 SD N. 4 Singkam akan berbagi untuk melaksanakan Les dalam dua kelompok tersebut. Melihat seluruh siswa memiliki antusias yang tinggi untuk mengikuti Les ini. Lelah memang dirasakan, karena setiap hari harus berjalan kaki ke sekolah yang jaraknya lumayan jauh dari rumah tempat tinggal tim KM5, ditambah lagi jalanan yang menanjak. Namun, melihat hampir seluruh siswa hadir setiap hari senin untuk mengikuti Les Calistung dan antusias siswa yang begitu tinggi, seolah lelah terbayarkan dan semakin bersemangat dan tertantang untuk memberikan pembelajaran yang menarik untuk seluruh siswa SD N. 4 Singkam.

4. Ekstrakurikuler Pengembangan Diri Ekstrakurikuler Pengembangan Diri adalah Ekstrakurikuler yang terdiri dari dua yakni Seni suara dan Seni Tari. Kami hanya dapat membuat dua pengembangan diri karena sekolah tidak memiliki alat-alat olahraga yang dapat menunjang bakat siswa dalam berolahraga. Ekstrakurikuler Pengembangan Diri dilaksanakan setiap hari Rabu Pukul 14.30-16.30. Sesuai dengan namanya, Ekstrakurikuler Pengembangan tidak diwajibkan untuk seluruh siswa. Hanya siswa yang berminat dalam seni suara dan seni tari. Namun, cukup banyak siswa yang datang dan mengikuti Pengembangan Diri yang diberikan. Seni Suara dan Seni Tari yang telah dilatih, akan ditampilkan setiap hari sabtu pada kegiatan Sabtu Ceria.

5. Menghidupkan kembali Rumah Belajar Sianjurmula-mula Rumah Belajar Sianjurmula-mula adalah tempat belajar bagi siapa saja anak yang memiliki minat untuk belajar. Dalam rumah belajar tersebut, juga disediakan buku-buku bacaan yang mnenarik. Namun, Rumah Belajar tersebut sudah lama tidak digunakan sehingga ruangan tersebut dipenuhi dengan debu dan buku-buku tidak ditata dengan baik. Sehingga kami berinisiatif untuk menghidupkan kembali rumah belajar tersebut dan menata buku-buku tersebut dengan baik. Rumah Belajar Sianjurmula-mula dibuka setiap hari Jumat,

pukul 15.00-17.00. Dalam rumah belajar, tidak hanya digunakan untuk membaca, namun banyak kegiatan yang dapat dilakukan. Seperti melukis, mengenal budaya batak toba dan masih banyak lagi kegiatan yang dapat dilakukan.

6. Melukis dinding sekolah Melihat dinding sekolah yang terlihat kosong, maka merancang program ini. Melukis dinding sekolah dengan kata-kata motivasi dan menuliskan Profil Pelajar Pancasila di dinding sekolah.

7. Membuat Mading Sekolah Membuat mading sekolah adalah program yang diusulkan oleh kepala sekolah. Kami memanfaatkan papan triplek bekas sebagai alas mading tersebut. Di dalam mading tersebut, akan ditempelkan berbagai hasil karya siswa SD N. 4 Singkam seperti lukisan, puisi, pantun, cerpen atau apa saja yang dapat membangun kreativitas siswa. Melalui hal tersebut, siswa lain juga akan termotivasi untuk menempelkan karyanya di Mading Sekolah.

Mitra yang Terlibat dalam Penugasan Program Kampus Mengajar

1. Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) adalah Dr. Bertaria Sohnata Hutaauruk S. Pd, M. Hum selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) kami selama penugasan berlangsung mengadakan sharing session sekali dalam seminggu setiap hari sabtu. DPL memberikan bimbingan dan arahan kepada tim KM5 dalam melaksanakan program kerja.

2. Kepala Sekolah SD N. 4 Singkam, Bapak Pangihutan Sitanggung, S. Pd memberikan dukungan terhadap program-program yang dilakukan. Namun, beliau secara langsung dan dihadapan Bapak dan Ibu guru pada saat melaksanakan Rapat, beliau tidak dapat membantu program secara materi,

namun hanya dapat mendukung program yang akan lakukan.

3. Guru Pamong adalah guru yang ditunjuk dan diberikan tugas untuk mendampingi dan membimbing mahasiswa KM5 dalam melaksanakan berbagai program di sekolah penugasan. Guru Pamong KM5 SD N. 4 Singkam adalah Ibu Tionara Sohnata, S. Pd. Guru Pamong mendukung kami sepenuhnya dalam melaksanakan program yang telah dirancang bahkan Guru Pamong bersedia memberikan dukungan dalam bentuk materi untuk mendukung program kami agar dapat dilaksanakan dengan baik. Guru Pamong juga memberikan arahan dan bimbingan kepada dalam

melaksanakan berbagai program. Sehingga kami sebagai Tim KM5 merasa sangat senang atas semua dukungan dan bantuan yang telah diberikan Guru Pamong kepada tim KM5.

4. Bapak dan Ibu Guru SD N. 4 Singkam juga memberikan dukungan atas berbagai program yang telah kami rancang. Bapak dan Ibu Guru memberikan apresiasi atas program yang telah dilakukan di sekolah penugasan.

5. Proktor atau Staf Tata Usaha SD N. 4 Singkam memberikan dukungan dari staf tata usaha dalam menjalankan Program Kampus Mengajar baik dalam kegiatan adaptasi sekolah, staf tata usaha mendukung sarana seperti WiFi.

6. Orangtua Siswa SD N. 4 Singkam mendukung program Kampus Mengajar 5. Mereka mendukung anak-anaknya untuk mengikuti Porgram Les Calistung dan Ekstrakurikuler Pengembangan Diri.

7. Masyarakat Setempat mendukung program Kampus Mengajar 5 seperti untuk mengambil bambu yang akan dijadikan sebagai rak buku, membutuhkan bantuan dari masyarakat setempat dan mereka dengan senang hati membantu tim Kampus Mengajar 5.

Pelaksanaan AKM Kelas dan Asesmen Murid AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) Kelas adalah alat bantu guru untuk mendiagnosa hasil belajar setiap siswa sehingga guru dapat merancang pembelajaran yang menyesuaikan tingkat kompetensi murid. Sebelum melaksanakan Pretes dan Postes AKM Kelas di Kelas 5 SD, terlebih dahulu Tim Kampus Mengajar Angkatan 5 SD N. 4 Singkam melakukan konfirmasi kepada pihak sekolah. Berkolaborasi dengan Guru wali kelas dan Guru Pamong. Saat pelaksanaan Pretes dan Postes, tim KM5 melaksanakan Pretes dan Postes AKM Kelas dengan 3 laptop dan 1 handphone milik pribadi. Pretes dan Postes AKM Kelas dilakukan di kelas 5 dengan jumlah siswa 15 orang. Pretes dan Postes AKM Kelas dilakukan dalam sehari. Setelah melakukan Pretes dan Postes, maka kesimpulan yang didapatkan adalah setelah melihat nilai hasil asesmen di kelas 5. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan. Nilai Pretes Literasi Rata-rata adalah 50 dan di Postes mengalami peningkatan yakni 80. Nilai Rata-rata Pretes Numerasi adalah 40 dan Nilai rata-rata Postes Numerasi adalah 75. Maka, dapat disimpulkan bahwa Hasil asesmen kelas 5 mengalami peningkatan.

Implementasi Program

1. Program Kerja Literasi

a) Penataan Perpustakaan

Program ini adalah kegiatan pemilihan dan penyusunan kembali buku bacaan sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Sebelum menata perpustakaan, terlebih dahulu mengecat ulang dinding perpustakaan, kemudian menata buku sesuai dengan kelompoknya masing-masing dan memberi nama disetiap kelompok buku. Kemudian, dilanjutkan dengan menghias perpustakaan dengan menggambar pohon di sudut perpustakaan dan melukis kata-kata motivasi di dinding dan langit-langit perpustakaan.

b) Pembelajaran Literasi melalui Metode Scrumble Metode pembelajaran scrumble merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata dimana siswa diasah untuk lebih cepat dalam mengolah kata dan menyusun kata dengan cepat. Dengan menggunakan metode ini, siswa lebih cepat paham dalam engeja sebuah kata dan mereka mengingak kembali ejaan huruf dalam sebuah kata. Metode ini dilakukan per tim sehingga dapat melatih kekompakan dan kerjasama dalam tim. c) Pembelajaran Literasi dengan teknik Kolase Pembelajaran ini berkaitan dengan pembiasaan siswa dalam pemanfaatan alam dan lingkungan sekitar. Memanfaatkan benda-benda yang berada di alam dan lingkungan sekitar seperti pasir, daun kering, ranting kayu. Sehingga alam dan lingkungan bermakna lebih dalam kehidupan.

d) Pemanfaatan alam dengan metode Ecoprint dan Ecopounding Metode ini adalah metode mengenai seni dan kreasi. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengenalkan kepada siswa bahwa penggunaan warna dapat memanfaatkan tumbuh-tumbuhan di lingkungan sekitar.

e) Pembelajaran wawancara Tujuan dari pembelajaran wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber yang terpercaya. Wawancara dilakukan dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan dari pewawancara kepada narasumber. Kegiatan wawancara merupakan sarana bagi siswa untuk melatih kemampuan komunikasinya.

f) Pembuatan Kartu Baca Siswa membuat kartu baca masing-masing. Mereka bebas berkreasi untuk menghias kartu baca mereka masing-masing. Kartu baca tersebut akan diisi dengan judul buku yang sudah dibaca dan menuliskan pesan/ amanat dari buku yang sudah dibaca.

g) Proyek Pengenalan Profesi Tujuan pembelajaran ini adalah untuk memberikan inspirasi profesi kepada siswa untuk membangun motivasi dan mimpi masa depan melalui bazar profesi. Mengenalkan berbagai profesi kepada siswa kemudian menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh profesi tersebut.

## 2. Program Kerja Numerasi

a) Les Calistung Les Calistung (Les membaca, menulis dan berhitung) adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan Numerasi SD N. 4 Singkam. Les Calistung dilaksanakan setiap hari Senin, pukul 14.30-16.30. Dalam Les Calistung ini, kami akan membaginya menjadi dua kelompok yakni kelas tinggi dari kelas 4,5,6 dan kelas rendah dari kelas 1,2,3. Kemudian, Tim Kampus Mengajar Angkatan 5 SD N. 4 Singkam akan berbagi untuk melaksanakan Les dalam dua kelompok tersebut. Seluruh siswa memiliki antusias yang tinggi untuk mengikuti Les ini. Lelah memang dirasakan, karena setiap hari harus berjalan kaki ke sekolah yang jaraknya lumayan jauh dari rumah tempat kami tinggal, ditambah lagi jalanan yang menanjak. Namun, melihat hampir seluruh siswa hadir setiap hari senin untuk mengikuti Les Calistung dan antusias siswa yang begitu tinggi, seolah lelah terbayarkan dan semakin bersemangat dan tertantang untuk memberikan pembelajaran yang menarik untuk seluruh siswa SD N. 4 Singkam.

b) Permainan Estafet Matematika Meningkatkan pemahaman numerasi dengan berbagi permainan salah satunya adalah Estafet Matematika. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dan berbaris sesuai dengan kelompok masing-masing. Setelah itu memberikan soal matematika untuk setiap kelompok pada orang pertama dan akan dijawab oleh orang lain di barisan terakhir. Hal ini dapat membangun kerjasama dan keterampilan kecepatan berfikir siswa.

c) Suit Matematika Permainan untuk meningkatkan numerasi lainnya adalah suit matematika. Siswa akan dibagi menjadi dua kelompok, setiap orang pertama melakukan suit dan jari antara kedua orang dijumlahkan. Jika jawabannya salah maka tetap di depan. Jika jawaban benar maka pindah ke belakang. Kelompok yang lebih cepat berputar sebagai pemenang. Hukuman bagi yang kalah melompat bersama. Permainan ini dibuat untuk melatih siswa dalam berfikir cepat dan bertindak.

d) Belajar membuat anyaman Pembelajaran membuat anyaman dari bahan yang mudah ditemukan dan mudah digunakan peserta didik di lingkungan sekitar yaitu kertas karton A4. Tujuan pembelajaran ini adalah untuk melatih siswa belajar ketekunan, ketelitian, kesabaran, dan terampil berdasarkan pikiran yang kreatif dengan cara silang menyilang atau susup menyusup antara satu dengan lainnya.

e) Pembuatan Roket Air dengan menggunakan barang bekas Kegiatan Pembelajaran mengenai Konsep Fisika dalam gerak permainan Roket Air. Kegiatan ini melakukan praktek eksperimen

pembuatan roket air bagi siswa sekolah dasar dilakukan dengan metode eksperimen secara berkelompok. Para siswa menyiapkan bahan dan alat yang digunakan kemudian siswa dibimbing dalam pembuatan roket, dan membuat roket dengan dengan desain dan variasi sesuai dengan kreativitas masing-masing. Roket air yang sudah selesai kemudian dibawa keluar lapangan untuk dilihat kemampuan terbangnya. Cara penggunaannya. Cara penggunaan roket yaitu dengan mengisi air sekitar setengah dari volume badan roket, kemudian dipasangkan dengan pelontarnya dan diberi tekanan dari pompa. Jika tekanan udaranya sudah cukup, roket dilepaskan dan akan meluncur ke udara.

f) Penyaringan Air dengan menggunakan alam sekitar Pembelajaran penyaringan air secara sederhana. Air bagi manusia merupakan suatu hal yang penting untuk keberlangsungan hidup. Namun, kebutuhan terhadap air bersih menjadi langka maka kami melaksanakan praktikum penyaringan air secara sederhana dengan bahan-bahan yang mudah didapatkan siswa seperti botol, pasir, kapas dan sebagainya. Melalui pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat belajar menjaga dan menanamkan cinta lingkungan agar kebutuhan air bersih tetap terjaga.

g) Pembelajaran numerasi dengan teknik percik Teknik percik merupakan pembelajaran tentang seni lukis dengan teknikpercik. Teknik percik merupakan salah satu teknik seni rupa yang dapat diterapkan di sekolah. Teknik percik merupakan teknik mewarnai dengan cara memercikkan air yang sudah dicampurkan dengan cat cair atau pewarna makanan terlebih dahulu. Alat dan bahan yang dibutuhkan yakni kertas HVS, pewarna, daun, air, sisir bekas, sikat gigi bekas, dan wadah bekas. Pembelajaran ini bertujuan untuk melatih kreativitas siswa dalam membuat pola-pola gambar.

### 3. Program Adaptasi Teknologi

a) Adaptasi Teknologi dengan Pengenalan Laptop Program ini mengenalkan kepada siswa mengenai perangkat-perangkat pada laptop. Mengenalkan apa itu Hardware dan Software, seperti mouse, monitor, keyboard sebagai hardware (perangkat keras). Windows sebagai Software (perangkat lunak).

b) Adaptasi teknologi dengan pengenalan microsoft word, excel, dan powerpoint Pembelajaran ini mengenalkan siswa mengenai aplikasi microsoft word dasar seperti pengenalan tool dan pengetikan kata per kata. Tujuannya agar siswa dapat memiliki ketertarikan dan belajar lebih mengenai aplikasi yang bermanfaat untuk pendidikan kedepannya.

c) Adaptasi Teknologi dengan menggunakan Media Infocus. Siswa dapat melihat langsung materi pembelajaran dari infocus sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. d) Adaptasi teknologi Gamification menggunakan game kuis kahoot dan Quiziz Tujuan dari gamification adalah untuk memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut. Adaptasi teknologi yang kami berikan saat ini adalah Pembelajaran berbasis IT dengan kahoot dan Quizizz. Dalam aplikasi ini, akan disediakan kuis-kuis yang akan diujikan pada siswa. Sebelumnya, tim KM5 sudah membuat sendiri kuis yang akan diujikan kepada siswa kelas 5 di kedua aplikasi tersebut dengan memberikan batasan waktu pada masing masing pertanyaan. Kemudian kami memberikan pin kode masuk kepada siswa untuk mengerjakan soal tersebut.

### 4. Program Kerja Menciptakan Lingkungan Berbudaya Literasi dan Numerasi

a) Menciptakan program kerja lingkungan berbudaya literasi dan numerasi dengan pemanfaatan Pohon Baca. Pohon Baca memanfaatkan pohon yang berada di lapangan sekolah. Setiap jam istirahat berlangsung, siswa akan duduk dibawah pohon untuk berteduh sambil bersantai memnaca buku yang sudah kami sediakan di pohon baca.

b) Menciptakan program kerja lingkungan berbudaya literasi dan numerasi dengan membuat majalah dinding. Di dalam mading sekolah tersebut, akan ditempelkan berbagai hasil karya siswa SD N. 4 Singkam seperti lukisan, puisi, pantun, cerpen atau apa saja yang dapat membangun kreativitas siswa. Melalui hal tersebut, siswa lain juga akan termotivasi untuk menempelkan karyanya di Mading Sekolah.

### 5. Program Sustainable Development Goals (SDGs)

a) Makan Buah Bersama Kegiatan memakan buah setiap hari Kamis bertujuan untuk menanamkan gaya hidup sehat bagi siswa. Sehingga mereka tidak terus menerus jajan di luar sekolah.

b) No Rice Kegiatan memakan makanan selain nasi atau beras. Siswa dapat membawa makanan olahan sendiri seperti dari ubi, jagung dan masih banyak lagi. Siswa juga akan terhindar dari makanan-makanan yang kurang sehat.

c) Menciptakan ide kreatif dengan pemanfaatan botol bekas Ide kreatif membuat celengan dari botol bekas. Hal ini dapat memberikan dampak baik bagi lingkungan sekitar. Tujuan dari

pembelajaran ini adalah untuk mengurangi sampah plastik yang sangat berdampak buruk bagi lingkungan. Selain itu, siswa juga belajar untuk menabung. Baik dari menyisihkan sebagian dari uang jajan mereka.

#### 6. Program Lainnya

a) Ekstrakurikuler Pengembangan Diri Ekstrakurikuler Pengembangan Diri adalah Ekstrakurikuler yang terdiri dari dua yakni Seni suara dan Seni Tari. Tim KM5 hanya dapat membuat dua pengembangan diri karena sekolah tidak memiliki alat-alat olahraga yang dapat menunjang bakat siswa dalam berolahraga. Ekstrakurikuler Pengembangan Diri dilaksanakan setiap hari Rabu Pukul 14.30-16.30. Sesuai dengan namanya, Ekstrakurikuler Pengembangan tidak diwajibkan untuk seluruh siswa. Hanya siswa yang berminat dalam seni suara dan seni tari. Namun, cukup banyak siswa yang datang dan mengikuti Pengembangan Diri yang diberikan. Seni Suara dan Seni Tari yang telah dilatih, akan ditampilkan setiap hari sabtu pada kegiatan Sabtu Ceria.

b) Mengaktifkan kembali Rumah Belajar Sianjurmula-mula Rumah belajar merupakan salah satu fasilitas belajar yang ada di SD N. 4 Singkam. Rumah belajar hadir sebagai inovasi untuk meningkatkan pendidikan utamanya di desa Singkam. Namun, Rumah Belajar tersebut sudah lama tidak digunakan sehingga ruangan tersebut dipenuhi dengan debu dan buku-buku tidak ditata dengan baik. Sehingga tim KM5 berinisiatif untuk menghidupkan kembali rumah belajar tersebut dan menata buku-buku tersebut dengan baik. Rumah Belajar Sianjurmula-mula dibuka setiap hari Jumat, pukul 15.00-17.00. Dalam rumah belajar, tidak hanya digunakan untuk membaca, namun banyak kegiatan yang dapat dilakukan. Seperti melukis, mengenal budaya batak toba dan masih banyak lagi kegiatan yang dapat dilakukan.

c) Melukis dinding sekolah Tim Kampus Mengajar Angkatan 5 SD N. 4 Singkam melukis dinding sekolah dengan 5 profil pelajar pancasila dan kata-kata motivasi.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari berbagai rangkaian program yang telah dilaksanakan di sekolah penugasan yakni di SD N. 4 Singkam untuk peningkatan Literasi, Numerasi Adaptasi Sekolah dan Administrasi Sekolah, kami mendapatkan begitu banyak hal baik. Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 5, telah membawa perubahan yang baik dalam perkembangan pendidikan di SD N, 4 Singkam. Pada tanggal 22 Mei, pada saat melaksanakan upacara bendera, Kepala Sekolah mengumumkan bahwa SD N. 4 Singkam telah mengalami peningkatan di bidang Literasi. Dimana SD N. 4 Singkam sudah berada dalam kategori baik. Namun, dalam bidang numerasi, masih belum mengalami peningkatan. Tim KM5 sangat bersyukur mendengar berita ini, sehingga membuat bersemangat untuk terus melanjutkan program kami dengan semakin baik. Tim K5 juga menyarankan agar Guru SD N. 4 Singkam memanfaatkan alat-alat peraga yang telah diberikan oleh pemerintah. Kami mengamati alat-alat peraga tersebut hanya disimpan di dalam lemari. Padahal, alat peraga tersebut sangat berguna untuk menunjang keberhasilan pembelajaran di dalam kelas. Kami mengalami kendala dalam membantu perkembangan adaptasi teknologi di SD N. 4 Singkam karena fasilitas sekolah masih kurang memadai. SD N. 4 Singkam masih belum memiliki komputer. Tim KM5 juga berharap kepala sekolah SD N. 4 Singkam dapat terus mengembangkan sekolah dan memperhatikan apa saja yang menjadi kebutuhan sekolah.



Pembelajaran Literasi melalui Metode Scrumble





Pembelajaran Literasi dengan teknik Kolase



Pemanfaatan alam dengan metode Ecoprint dan Ecopounding

Ekstrakurikuler Pengembangan Diri



Mengaktifkan kembali Rumah Belajar Sianjurmula-mula





Foto bersama DPL dan Kepala Sekolah



## SIMPULAN

Program Kampus Mengajar Angkatan 5 adalah program yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi yang menjadi bagian dari Program Kampus Merdeka. Tujuan dari program ini adalah memberikan kesempatan kepada Mahasiswa untuk mengembangkan potensi diri melalui aktivitas di luar perkuliahan selama satu semester. Melalui Program Kampus Mengajar, mahasiswa mampu berkolaborasi dengan guru untuk peningkatan literasi, numerasi, adaptasi teknologi dan administrasi sekolah. Keberhasilan tim KM5 dalam melaksanakan berbagai program yang telah kami rancang tidak lepas dari kerjasama bersama berbagai mitra, mulai dari kepala sekolah, Guru pamong, guru kelas, proktor sekolah bahkan orangtua siswa. Setelah melalui berbagai program, Tim KM 5 melihat bahwa siswa sudah mengalami peningkatan dalam literasi, numerasi dan adaptasi teknologi. Siswa semakin lancar dalam hal membaca dan menulis. Bahkan mampu memahami isi buku yang sudah mereka baca. Siswa juga sudah mampu memahami soal-soal numerasi yang kami berikan dengan baik. Peningkatan tersebut juga dapat dilihat dari hasil postes AKM Kelas yang telah dilakukan.

## SARAN

Penulis berharap, Kepala sekolah lebih memperhatikan dengan lebih seksama apa saja yang menjadi kebutuhan sekolahnya. Karena SD N. 4 Singkam masih belum memiliki fasilitas yang memadai. Penulis juga berharap, SD N. 4 Singkam mengalami peningkatan dalam hal Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi dan Administrasi Sekolah. Penulis berharap, semakin banyak mahasiswa yang memiliki minat di bidang pendidikan agar pendidikan Indonesia mengalami peningkatan dan program kampus mengajar semakin diminati oleh mahasiswa dan mereka mau menyumbangkan ilmu-ilmu yang mereka miliki dan mau menuangkan ide dan gagasannya untuk pendidikan Indonesia.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan trimakasih banyak kepada mitra yang telah membantu tim KM 5 dalam melaksanakan gerakan literasi dan numerasi sdi SDN 4 Singkam. Selanjutnya ucapan trimakasih kepada Kepala Sekolah SD N. 4 Singkam, Bapak Pangihutan Sitanggung, S. Pd memberikan dukungan terhadap program-program yang dilakukan. Namun, beliau secara langsung dan dihadapan Bapak dan Ibu guru pada saat melaksanakan Rapat, beliau tidak dapat membantu program secara materi, namun hanya dapat mendukung program yang akan dilakukan. Tak lupa juga memberikan ucapan trimakasih kepada Guru Pamong yang ditunjuk dan diberikan tugas untuk mendampingi dan membimbing mahasiswa KM5 dalam melaksanakan berbagai program di sekolah penugasan. Selanjutnya ucapan trimakasih kepada Bapak dan Ibu Guru SD N. 4 Singkam Bapak dan Ibu Guru SD N. 4 Singkam juga memberikan dukungan kepada kami atas berbagai program yang telah kami rancang. Masyarakat Setempat Kami juga memberikan dukungan dari masyarakat setempat untuk mengambil bambu yang akan dijadikan sebagai rak buku,

**DAFTAR PUSTAKA**

- Hutasoit,dkk Improving Students' Literacy and Numeracy Skills and Assisting Administrative Activities through The Kampus Mengajar Batch 3 Program at SD Negeri 071169 Ombolata Alasa ,Vol 9 No 1 (2022)
- Hutauruk, et.al workshop pengembanganmediapembelajaran bahasa inggris berbasisinformasi dan teknologi di sma negeri 1 sidamanik, Vol.4,No.2Juni 2023,Hal.3967-3970P-ISSN 2721-4990| E-ISSN 2721-50083867
- Hutauruk, et.almeningkatkan kemampuan siswa dengan metode ceramah dan tanya jawab di sd negeri 094099 sirube-rube, Vol 5, No 5 (2022)
- Sahid. (2016). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis ICT. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam UNY, Yogyakarta