

Meningkatkan Literasi Siswa di SMPN 2 Ambulu dengan Memanfaatkan Perpustakaan *Digital Let's Read* melalui Program Kampus Mengajar 7

Increasing Student Literacy at SMPN 2 Ambulu by Utilizing the Let's Read Digital Library through the Kampus Mengajar 7 Program

Anindya Oktaviona Ervinawati¹, Astri Widyaruli Anggareni²

¹⁻²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Universitas Muhammadiyah Jember

E-mail: anindyaoktaviona@gmail.com¹; astriwidyaruli@unmuhjember.ac.id²

Alamat: Jalan Karimata No. 49 Kelurahan Sumbersari, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur, 68121

E-mail korespondensi: anindyaoktaviona@gmail.com

Article History:

Received: Juni 12, 2024;

Revised: Juli 18, 2024;

Accepted: August 27, 2024;

Online Available: August 29, 2024;

Keywords: Teaching campus, Literacy digital, Learning media, SMPN 2 Ambulu

Abstract: One of the learning activities that can improve the quality of student learning is to provide a variety of teaching methods and learning media that can engage students' enthusiasm during the learning process. Based on the results of reading literacy tests, Indonesia has not yet reached the standard score of 493 set by the OECD. Literacy is very important for daily life, therefore the Ministry of Education in Indonesia provides opportunities for students to develop their creativity in improving literacy, numeracy, and the quality of learning in schools. Students assist educators in varying teaching methods or media to make learning active, interactive, and enjoyable. One enjoyable learning media is utilizing technology, such as the Let's Read digital library. This research uses a qualitative research method with a case study research design, and the techniques used in this research include observation, practice, and direct documentation in teaching activities in the classroom using the Let's Read media.

Abstrak

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas belajar siswa yaitu memberikan variasi metode dan media pembelajaran yang dapat menarik semangat siswa pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil uji literasi membaca, Indonesia masih belum mencapai standar skor 493 yang ditetapkan oleh OECD. Literasi sangat penting untuk kehidupan sehari-hari, maka dari itu Kementerian Pendidikan di Indonesia memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam meningkatkan literasi, numerasi, serta kualitas pembelajaran di sekolah. Mahasiswa membantu pendidik dalam memvariasikan metode atau media pembelajaran agar pembelajaran menjadi aktif, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan teknologi yaitu perpustakaan digital Let's Read. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, dengan teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, praktik, dan dokumentasi langsung pada kegiatan mengajar di kelas dengan memanfaatkan media Let's Read.

Kata Kunci: Kampus Mengajar, Literasi digital, Media pembelajaran, SMPN 2 Ambulu

1. PENDAHULUAN

Literasi merupakan suatu kemampuan seseorang dalam memahami dan mengolah informasi pada saat membaca maupun menulis. Literasi dalam KBBI adalah suatu kecakapan seseorang dalam berbahasa, yang mencakup beragam aspek. Aspek-aspek ini meliputi membaca, menulis, berbicara, berhitung, serta memecahkan permasalahan pada tingkat keahlian yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan teknologi dan masyarakat, konsep literasi juga mengalami perkembangan. Di era modern ini, literasi telah terbagi menjadi beberapa jenis seperti literasi digital yang berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi informasi, literasi media yang berfokus pada pemahaman dan analisis konten media, serta literasi finansial yang menekankan pada pemahaman dan pengelolaan keuangan. Setiap jenis literasi ini memiliki fokus tersendiri, dirancang untuk mengembangkan keterampilan khusus yang relevan dengan bidang tertentu dalam kehidupan yang kontemporer.

Menurut (Oktaviani et al., 2023) berdasarkan hasil uji literasi membaca, Indonesia masih belum mencapai standar skor 493 yang ditetapkan oleh OECD (Organization for Economic Co-Operation and Development). Analisis menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat literasi di Indonesia. Salah satu faktor utama adalah kualitas pengajaran yang belum optimal. Selain itu, media atau metode pembelajaran yang masih monoton dapat menurunkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar menjadi berkurang. Serta kurangnya dukungan dari orang tua siswa pada saat belajar di rumah. Pendidik memiliki peran penting dalam membentuk sebuah pondasi literasi yang kuat pada siswa untuk kehidupan di masa depan.

Pendidik harus bisa memvariasikan media atau metode pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa seperti memanfaatkan teknologi. Siswa lebih aktif pada pembelajaran yang memanfaatkan teknologi karena siswa tumbuh di era digital, sehingga teknologi sudah menjadi bagian yang penting pada kehidupan sehari-hari, teknologi juga menyediakan metode dan media pembelajaran yang beragam disertai gambar, video, dan audio yang menarik. Hal ini dapat membuat siswa menjadi tertarik pada saat pembelajaran dan siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat suatu materi.

Menurut (RimahDani et al., 2023) media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pada proses pembelajaran. Penggunaan

beragam jenis media untuk menyampaikan materi pembelajaran yakni variasi media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok utama: media berbasis visual, media berbasis audio, dan media audio-visual. Pemanfaatan media-media dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Menurut (Safira, 2022) salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah menggabungkan materi pembelajaran dengan kegiatan sehari-hari siswa. Mengingat kecenderungan siswa masa kini yang lebih tertarik pada teknologi, maka pendekatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi melalui gawai atau laptop. Pendekatan ini tidak hanya sejalan dengan kegemaran siswa terhadap teknologi, tetapi juga mendukung peningkatan minat belajar dalam konteks pendidikan saat ini.

Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (KEMDIKBUD) membuat program Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa di seluruh Indonesia untuk mengembangkan kemampuan serta kreativitasnya di sekolah penugasan. Mahasiswa menjadi mitra guru, berkolaborasi dalam memvariasikan metode atau media pembelajaran untuk membantu proses belajar di sekolah. Tujuan dari Kampus Mengajar yaitu untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa di sekolah penugasan. Mahasiswa dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan juga memanfaatkan teknologi seperti literasi digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah.

Menurut Hague dalam (R. Hendaryan, T. Hidayat, 2022) di era modern ini, penguasaan literasi digital menjadi keharusan bagi setiap individu, terutama para pelajar. Kecakapan ini memungkinkan mereka untuk memilah informasi secara bijak, berfikir secara kritis, dan dapat meningkatkan kreativitas. Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk mencari, menganalisis, berkreasi, dan mengkomunikasikan informasi. Menurut Boden dalam (Olvah et al., 2024) teknologi dalam pendidikan memungkinkan beragam media sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dengan teknologi para pelajar dapat mengakses, memahami, dan menemukan informasi melalui teks, gambar, audio, video, serta interaksi digital. Beragam media seperti perpustakaan digital, video pembelajaran, dsb dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran.

Perpustakaan digital merupakan perpustakaan modern yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyediakan, mengelola koleksi informasi dalam bentuk digital yang bisa diakses di mana saja dan kapan saja dengan mudah. Menurut (Sari et al., 2024) koleksi perpustakaan digital terdiri dalam bentuk digital, termasuk buku dan jurnal yang disimpan secara elektronik. Tren terkini menunjukkan bahwa perpustakaan telah beralih ke media digitalisasi hal ini bertujuan agar seluruh koleksi bisa dimanfaatkan ke dalam format elektronik atau digital. Dilihat dari segi ekonomi, perpustakaan digital terbukti lebih efisien dalam hal biaya dibandingkan dengan perpustakaan non-digital. Keunggulan perpustakaan digital menurut (Andita, 2022) yaitu: 1. Menghemat ruang, perpustakaan digital mengelola dan menyimpan dokumen dalam format digital. Oleh karena itu, sistem penyimpanan di perpustakaan jenis ini menawarkan tingkat efisiensi yang lebih tinggi dibandingkan dengan perpustakaan konvensional. Penggunaan format digital memungkinkan penghematan ruang fisik dan memudahkan pengelolaan serta akses terhadap koleksi yang tersimpan. 2. Tidak ada batasan ruang dan waktu, perpustakaan digital menawarkan kemudahan akses bagi penggunanya, memungkinkan mereka untuk memanfaatkan layanan perpustakaan tanpa batasan waktu dan lokasi. Namun, perlu digarisbawahi bahwa untuk menggunakan fasilitas perpustakaan digital, diperlukan koneksi internet atau akses ke jaringan komputer. Ketersediaan koneksi ini menjadi syarat utama bagi pengguna yang ingin memanfaatkan sumber daya perpustakaan digital. 3. Koleksi dapat berbentuk multimedia, perpustakaan digital mempunyai beragam format tidak hanya berupa teks dan gambar statis. Koleksinya dapat mencakup kombinasi teks, gambar, dan audio, bahkan video. Keunggulan ini memberikan fleksibilitas bagi pengguna dalam memahami informasi. Jika penjelasan tekstual dirasa kurang jelas, pengguna memiliki opsi untuk beralih ke format lain seperti video atau animasi dengan narasi suara. Fitur multimedia ini memperkaya pengalaman belajar dan memudahkan pemahaman, menjadikan perpustakaan digital sebagai sumber informasi yang lebih komprehensif dan adaptif terhadap berbagai gaya belajar. 4. Tidak mengeluarkan banyak biaya, walaupun membutuhkan pengadaan infrastruktur yang cukup mahal, akan tetapi kemudahan dalam mengakses serta jasa yang telah diberikan pada pengguna perpustakaan sangat tinggi. Jika e-book yang bisa digandakan dapat disimpulkan bahwa dokumen elektronik tidak terlalu memakan banyak biaya.

Salah satu buku yang termasuk kedalam perpustakaan digital yang bernama *Let's Read* yang berisi beragam cerita pendek. Media ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran oleh guru, *Let's Read* adalah salah satu media untuk keterampilan membaca siswa yang dapat

digunakan di dalam kelas yang berupa media visual sekaligus dapat dijadikan sarana hiburan untuk siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan literasi siswa dengan memanfaatkan media perpustakaan digital *Let's Read* di dalam kelas pada jam literasi. Hal ini diharapkan dapat diterapkan oleh pendidik dalam suatu materi Bahasa Indonesia dengan menganalisis, mereview, memahami unsur intrinsik yang terkandung dalam cerpen.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Menurut John dalam (Assyakurrohim et al., 2023) studi kasus merupakan penelitian yang mendalam terhadap beberapa kasus tertentu. Penelitian ini dilakukan secara berkala dengan mengumpulkan data secara intensif dari berbagai sumber informasi yang beragam dan kontekstual. Sistem yang diteliti dibatasi oleh waktu dan lokasi, sementara kasusnya sendiri bisa berupa program, kejadian, kegiatan, atau suatu individu tertentu. Teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, praktik, dan dokumentasi. Pada penelitian ini peneliti mengambil data dari sekolah penugasan SMPN 2 Ambulu.

3. HASIL

Kampus Mengajar merupakan sebuah program dari kementerian pendidikan Indonesia sebagai bagian dari program Kampus Merdeka. Kampus Mengajar ini bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi seluruh mahasiswa yang masih aktif kuliah untuk terlibat langsung dalam dunia pendidikan di sekolah. Sekolah-sekolah yang terpilih merupakan sekolah SD, SMP, SMK yang tingkat literasi dan numerasinya kurang berdasarkan hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), dan sekolah-sekolah yang tertinggal. Tujuan dari program ini memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk mengajar, mengembangkan kemampuan dan kreativitasnya, membantu administrasi sekolah, serta membantu dalam adaptasi teknologi untuk meningkatkan literasi dan numerasi di sekolah penugasan selama empat bulan lamanya. Tidak hanya dari bidang pendidikan saja, namun mahasiswa dari berbagai jurusan dapat mengikuti program ini. Hal ini dapat membuat mahasiswa mendapatkan pengalaman mengajar dan belajar, serta siswa dan guru disekolah juga mendapatkan

pengalaman belajar dengan menggunakan metode atau media pembelajaran yang bervariasi.

Mahasiswa yang telah lolos test akan mendapatkan pembekalan secara online yang dilaksanakan oleh Ditjen Dikti. Tujuan dari pembekalan ini yaitu untuk memberikan pengetahuan yang akan digunakan oleh mahasiswa pada saat penugasan. Setelah melakukan pembekalan mahasiswa diterjunkan di sekolah penugasan, mahasiswa melakukan koordinasi dengan pihak sekolah SMPN 2 Ambulu dan memperkenalkan diri serta menyampaikan maksud kedatangan mahasiswa di sekolah tersebut. Kemudian selama satu minggu pertama, mahasiswa akan melakukan observasi di sekolah dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan yang belum terpenuhi oleh pihak sekolah dan observasi ini nantinya akan digunakan untuk membuat rancangan program yang diharapkan dapat meningkatkan literasi dan numerasi siswa. Setelah melakukan observasi dengan pendampingan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan guru pamong, mahasiswa mulai membuat program untuk empat bulan kedepan dan program tersebut dipresentasikan serta harus disetujui oleh pihak sekolah. DPL sendiri merupakan dosen yang membimbing dan mengarahkan jalannya mahasiswa dalam melaksanakan program kampus mengajar. Sedangkan guru pamong adalah perwakilan guru yang ada di sekolah penugasan, dipilih langsung oleh kepala sekolah untuk mendampingi mahasiswa pada saat melaksanakan program kampus mengajar di sekolah.

SMPN 2 Ambulu merupakan sekolah yang terletak di Provinsi Jawa Timur Kabupaten Jember Kecamatan Ambulu Desa Sabrang. Kondisi sekolah dan lingkungan sekitar di SMPN 2 Ambulu sangat aman dan akses jalan menuju ke sekolah bagus sehingga tidak akan menjadi hambatan bagi siswa untuk ke sekolah, SMPN 2 Ambulu adalah sekolah yang cukup besar dan sudah memiliki fasilitas yang memadai, namun kurangnya hasil presentase Asesmen Kompetensi Minimum literasi dan numerasi serta kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran membuat mahasiswa Kampus Mengajar ditempatkan di sekolah ini. Pada saat observasi mahasiswa diberikan kesempatan untuk mendampingi siswa pada saat jam literasi, kegiatan literasi ini dilakukan rutin oleh pihak sekolah sebanyak dua kali dalam seminggu yakni dihari Kamis dan Sabtu yang dilaksanakan satu jam sebelum pembelajaran dimulai. Betapa sayangnya pada saat jam literasi kebanyakan siswa-siswi tidak membaca dengan serius dan hanya membaca satu paragraf buku mata pelajaran jam pertama untuk dijadikan sebuah kesimpulan di buku jurnal literasi kelas. Sebelum melaksanakan program, siswa melakukan kegiatan pretest AKM kelas untuk melihat presentase literasi numerasi siswa yang dilaksanakan oleh perwakilan siswa kelas 8. Melihat hasil presentase literasi tersebut,

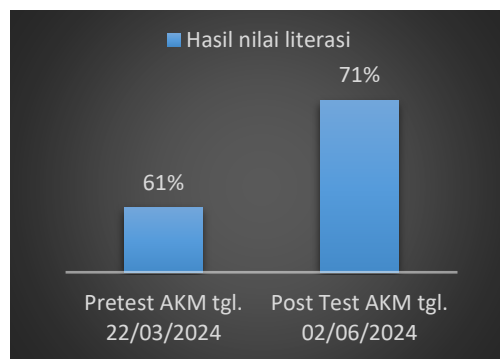
mahasiswa tergerak untuk membuat salah satu program yang diharapkan untuk meningkatkan literasi siswa yaitu program *Literasi Zaman Now* yang dapat digunakan pada saat jam literasi.

Literasi Zaman Now merupakan kegiatan membaca dengan memanfaatkan teknologi yaitu perpustakaan digital *Let's Read*, mahasiswa membuat program ini karena akan menjadi daya tarik siswa dalam membaca. *Let's Read* menyediakan beragam bahan bacaan cerpen yang menarik serta juga dapat digunakan dalam beragam bahasa. Alasan mahasiswa memilih *Let's Read* karena cara mengaksesnya cukup mudah, menghemat kuota, dan didalam cerpen tersebut terdapat gambar-gambar yang sangat menarik perhatian siswa untuk melihat dan membacanya. Program Literasi Zaman Now dilaksanakan pada saat jam literasi pada hari kamis dan sabtu sebelum jam mata pelajaran dimulai. Perlu diketahui di SMPN 2 Ambulu mempunyai peraturan bahwa siswa tidak diperbolehkan untuk membawa gawai, maka dari itu sebelum memulai kegiatan dengan menggunakan teknologi, mahasiswa terlebih dahulu meminta izin kepada kurikulum serta wali kelas agar siswa diperbolehkan membawa gawai selama satu hari. Setelah disetujui dan kegiatan tersebut dapat dilaksanakan, siswa membawa gawainya masing-masing dan siswa yang tidak diizinkan membawa gawai dengan orang tua maka diminta untuk bergabung dengan siswa yang membawa gawai. Langkah pertama yang dilakukan yaitu mahasiswa menjelaskan apa itu *Let's Read* dan apa manfaatnya serta diakhir siswa akan diminta untuk mereview bacaan yang telah mereka baca di kertas sticky note yang telah disediakan oleh mahasiswa dan ditempel di masing kelas. ketika siswa sudah memahami apa yang telah dijelaskan, langkah selanjutnya mahasiswa mengarahkan siswa untuk masuk ke aplikasi *Let's Read*, mahasiswa terus mendampingi siswa pada saat jam literasi. Mahasiswa juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi cerita yang telah mereka baca kepada teman yang lain. Langkah ketiga siswa yang telah selesai membaca diminta untuk mereview di kertas sticky note dan ditempelkan di masing kelas.

Program ini bertujuan untuk menumbuhkan minat baca siswa, dengan beragam gambar yang menarik akan membuat siswa bersemangat dalam membaca, mahasiswa juga memberikan tugas untuk mereview bahan bacaan karena untuk menjadikan kebiasaan siswa agar dapat memahami isi yang ada pada sebuah bacaan, jadi tidak hanya membaca lalu dilupakan. Program ini juga akan memberikan pembiasaan, pengembangan serta pembelajaran siswa yang masih belum mampu menanamkan kebiasaan pada dirinya agar senang membaca. Berikut merupakan tabel hasil presentase literasi pretest dan post test AKM kelas yang telah dilaksanakan siswa.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Post Test Literasi AKM kelas 8 SMPN 2 Ambulu

Hasil Pretest Literasi AKM Kelas					
No	Kompetensi	Jumlah Soal	Jumlah Siswa Menjawab Benar	Jumlah Siswa yang Menjawab benar	Presentase Siswa Menjawab Benar
1.	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	20	20	12,2	61%
Hasil Post Test Literasi AKM Kelas					
No	Kompetensi	Jumlah Soal	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Menjawab Benar	Presentase Siswa Menjawab Benar
1.	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi	20	20	14,1	71%



Grafik 1 Peningkatan kemampuan literasi kelas 8 SMPN 2 Ambulu

Tabel dan grafik di atas merupakan perolehan presentase pretest dan post test AKM literasi siswa di sekolah, data tersebut merupakan data presentase dari perwakilan 20 siswa kelas 8 yang dipilih secara acak. Hasil presentase siswa diperoleh dari hasil AKM kelas yang diadakan oleh kementerian pendidikan dengan kompetensi menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi.

Menurut (R. Hendaryan, T. Hidayat, 2022) untuk mencapai kemampuan literasi digital yang sesuai dengan komponen, perlu menerapkan strategi-strategi sebagai berikut:

1. Pemahaman yang jelas mengenai apa itu literasi, literasi komputer informasi, dan teknologi komunikasi.
2. Pemahaman terhadap dunia informasi dan sumber daya informasi. seseorang yang melek digital akan mampu mencari informasi dalam media digital yang tepat dalam lingkungan digital. Sebagai contoh ketika seseorang mencari suatu berita, maka seseorang tersebut akan menggunakan media online yang didalamnya menyediakan jurnal ilmiah, artikel, berita, dll atau mencari informasi melalui televisi, radio, medsos, dsb.
3. Pemahaman dengan teknologi yang digunakan apakah berformat digitau atau non-digital. Hal ini dapat mencakup keahlian dalam menghasilkan dan menyebarkan informasi secara digital. Seseorang yang melek digital akan dapat mengolah data yang diperoleh dari sumber-sumber digital, menyaring informasi yang masuk, dan menarik kesimpulan secara kritis berdasarkan informasi digital yang diterima.

Kemampuan literasi digital tidak hanya digunakan pada saat jam literasi saja namun juga dapat diterapkan dalam beberapa mata pelajaran. Misalnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, siswa diminta untuk menguasai kemampuan membaca, menulis, menyimah, dan menganalisis sebuah bacaan. Siswa dapat mencari atau membuat informasi pada media digital melalui internet, komputer, gawai, dsb. Pendidik akan memberikan informasi mengenai situs-situs yang bermanfaat disertai cara menggunakannya. Selain itu pendidik akan memberikan pemahaman mengenai penggunaan media informasi yang tepat dan bertanggung jawab.

Berikut merupakan dokumentasi kegiatan mahasiswa Kampus Mengajar 7 pada saat melakukan program *Literasi Zaman Now* di sekolah penugasan SMPN 2 Ambulu.

Tabel 2

Hasil	Dokumentasi
Sebelum memulai kegiatan literasi, mahasiswa menjelaskan dan memperkenalkan apa itu apa itu <i>Literasi Zaman Now</i> , perpustakaan digital <i>Let's Read</i> , apa kelebihan aplikasi tersebut, menjelaskan alur dalam kegiatan literasi tersebut, dan mengarahkan siswa dalam penggunaan aplikasi tersebut. Siswa diminta untuk mengeluarkan gawai masing-masing. Sebelum memulai kegiatan literasi, mahasiswa juga mengabsen kehadiran siswa serta mengecek apakah siswa tersebut membawa gawai atau tidak, jika siswa tidak membawa gawai siswa tersebut dapat bergabung dengan teman yang membawa gawai. Tujuan cek gawai karena nantinya setelah kegiatan literasi, mahasiswa mengamankan gawai siswa agar tidak mengganggu pembelajaran selanjutnya.	 <i>Dokumen 1 KM7 SMPN 2 Ambulu</i>
Setelah mahasiswa selesai menjelaskan, mahasiswa membagikan kertas stickynote per siswa. Kertas tersebut nantinya digunakan untuk hasil review bacaan yang telah mereka baca dan ditempelkan di mading kelas siswa. Kegiatan mereview juga bertujuan agar siswa bisa menganalisis suatu bacaan dan dapat memberikan pengetahuan baru bagi siswa lain yang belum membaca cerita tersebut.	 <i>Dokumen 2 SMPN 2 Ambulu</i>

Mahasiswa terus mendampingi dan mengawasi siswa dalam kegiatan literasi. jika siswa mengalami kesulitan, mahasiswa langsung membantu siswa untuk kelancaran kegiatan literasi.



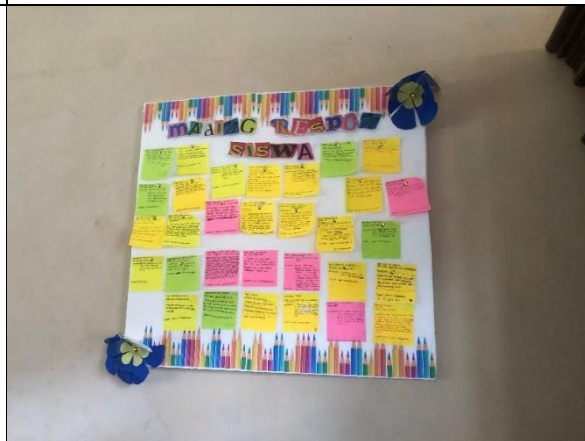
Dokumen 3 SMPN 2 Ambulu

Setelah siswa selesai membaca dan dilanjutkan mereview bacaan tersebut di kertas stickynote, satu persatu siswa diarahkan untuk menempel hasil review tersebut di mading kelas.



Dokumen 4 SMPN 2 Ambulu

Setelah semua siswa selesai menempelkan hasil review bacaan yang telah dibaca di mading, selanjutnya siswa menempelkan mading di tembok kelas. kegiatan ini dapat dilakukan setiap jam literasi.



Dokumen 5 SMPN 2 Ambulu

4. KESIMPULAN

Pada penggunaan media yang berbeda juga dapat meningkatkan hasil literasi siswa, hal ini dapat dibuktikan pada hasil post test AKM kelas yang telah tertera pada tabel diatas. Melalui Program Kampus Mengajar 7 menunjukkan keefektivan media pembelajaran yang berbeda dalam meningkatkan literasi siswa di sekolah. Program Kampus Mengajar 7 sangat memberikan dampak positif bagi siswa, guru, maupun mahasiswa itu sendiri dalam memperluas wawasan, menambah pengetahuan baru, sharing pengalaman mengajar bersama guru, serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media atau metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif juga dapat mendorong pembelajaran menjadi aktif dan dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk eksplor dengan teman sejawat. Guru juga dapat mengimplementasikan media atau metode pembelajaran yang telah dirangkai mahasiswa dalam pembelajaran karena dengan memberikan media pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan, dan dapat meningkatkan kreatifitas siswa.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Kampus Merdeka yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti dan juga seluruh mahasiswa di Indonesia pada program Kampus Mengajar 7 untuk terjun langsung dan berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Peneliti juga menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah terlibat dalam proses menyelesaikan program Kampus Mengajar sampai pada akhirnya program tersebut dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR REFERENSI

- Sari, E. W., Mariana, N., Izzati, U. A., & Hariyati, N. (2024). Pengaruh pemanfaatan perpustakaan digital terhadap minat baca dan literasi. *Journal of Education Research*, 5(2), 2515–2522. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/1052/653>
- Safira, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran variasi kuis interaktif dengan articulate storyline pada materi fabel untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 02 Talun. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 17. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/16961/13088>
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>

- Olvah, M., Alfian, M., Nusantara, T., Suyitno, I., & Anggraini, A. E. (2024). Pemanfaatan berbagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi siswa dalam perspektif multimodal literacy. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7, 6391–6398. <https://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/4689/3802>
- Oktaviani, F. P., Hilaliyah, T., & Solihat, I. (2023). Pengaruh aplikasi Let's Read dan Literacy Cloud terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas IX SMPN 5 Kota Serang tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 250–262. <https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/4830/3837>
- Hendaryan, R., & Hidayat, T. H. (2022). Pelaksanaan literasi digital dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. *Literasi: Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 6(April 2022), 142–151. <https://jurnal.unigal.ac.id/literasi/article/view/7218/4838>
- Assyakurrohim, D., Ikham, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Andita, S. (2022). Manfaat perpustakaan digital dalam meningkatkan minat baca generasi milenial di era globalisasi. *LIBRIA: Perpustakaan UIN AR-RANIRY*, 14, 123–142. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/libria/article/view/16808/7751>