



Revitalisasi Perpustakaan dan Peningkatan Literasi di SMPN 2 Kalibawang: Pengabdian melalui Program Kampus Mengajar

Muhamad Zaki¹, Ahmad Khoiri², Kurniawati Mutmainah³, Nurma Khusna Khanifa⁴

¹Program Studi Al-Qur'an dan Tafsir, Universitas Sains Al-Qur'an, Indonesia

²⁻⁴LP3M Universitas Sains Al-Qur'an

Correspondence author: Muhamad Zaki

Email: muhamadzaki1425@gmail.com

Address : Jl. Jatilawang, Middle Java 53457 Indonesia, Telp. 085794610828

Submitted: 30 Juni 2025, Revised: 5 Juli 2025, Accepted: 11 Juli 2025, Published: 20 Agustus 2025

DOI: doi.org/10.56359/kolaborasi.v5i4.545



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract

Introduction: Primary education plays a vital role in shaping students' character, literacy, and skills. However, limited literacy facilities pose a challenge at SMPN 2 Kalibawang. Therefore, there is a need for programs to support the creation of facilities that encourage students to have good literacy and numeracy.

Objective: The purpose of this service is to optimize student literacy, interest in student creativity through strengthening literacy and numeracy at SMPN 2 Kalibawang through the Teaching Campus program while upholding Islamic values in the school.

Method: This community service activity is carried out from September to December 2024 through collaborative activities with teachers and school organizations, including creating reading corners, literacy and numeracy games through Bamboozone, basic computer and Canva workshops, learning with interactive PPTs, creative classroom projects, and environmental literacy programs. The participants are 8th and 9th-grade students, teachers, and the wider school community.

Result: This program successfully revitalized the library, improved student literacy through regular visits to the library, introduced basic computer skills and Canva, updated classroom bulletin boards with student creations, introduced technology as a learning tool, and enhanced numeracy understanding through interactive media. Students showed an increased interest in books, leading to continual improvements in their literacy and numeracy skills.

Conclusion: The Campus Teaching Program makes a significant contribution to improving literacy and numeracy of students at SMPN 2 Kalibawang Wonosobo as a bridge to enhance the capabilities of the nation's youth in terms of knowledge and skills for a more advanced nation. Sustainable collaboration between students, teachers, and the Campus Teaching team is crucial for long-term improvement in the quality of education, thus continuity from teachers and increased awareness from students are necessary.

Keywords: Literacy, Numeration, Revitalization of Libraries

Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah sistem yang berupaya untuk mewujudkan suasana dan proses belajar mengajar kepada peserta didik untuk memunculkan bahkan mengembangkan potensi yang ada dalam peserta didik, selain itu pendidikan memberikan penanaman karakter yang bersifat religius, santun dan disiplin, bahkan keterampilan yang bisa di pergunakan dalam lingkungan masyarakat kelak (Abd Rahman BP dkk., 2022).

Di Indonesia pendidikan sudah menjamah kedalam wilayah-wilayah tertinggal. Walaupun dengan fasilitas yang belum cukup memadai, namun dengan hadirnya pendidikan di daerah tertinggal bisa mengembangkan literasi dan juga numerasi bagi peserta didik. Dalam data yang di paparkan oleh Data Asesmen Nasional 2024 mencatat, proporsi murid yang mencapai kompetensi minimum literasi dan numerasi selama tahun 2022 hingga 2024 mengalami peningkatan. Namun sayangnya capaian tersebut belum merata di kabupaten/kota di Indonesia. Berdasarkan data Kemendikdasmen, peningkatan tersebut dari 59,49 persen pada 2022, 68,05 persen pada 2023, menjadi 70,03 persen pada 2024 untuk kompetensi literasi. Selain itu dari 45,24 persen pada 2022, 62,45 persen pada 2023, menjadi 67,94 persen pada 2024 untuk kompetensi numerasi (Citra Larasati, 2025).

Data di atas menunjukkan peningkatan literasi dan numerasi para siswa dari tahun ke tahun, namun peningkatan tersebut masih terbilang tidak merata karena bagian infrastruktur dari setiap daerah masih belum memadai. Hal tersebut masih menjadi persoalan yang serius untuk menjadikan pendidikan di daerah-daerah yang tertinggal memiliki fasilitas maupun infrastruktur yang memadai.

Dalam permasalahan tersebut pendidikan menengah pertama memiliki peran penting untuk mengembangkan peserta didik yang akan meneruskan pada jenjang yang lebih tinggi dengan minat literasi dan juga numerasi bahkan bakat para siswa. Salah satu permasalahan yang di kemukakan untuk penekanan literasi dan numerasi dari paparan di atas adalah kurang fasilitas yang memadai di SMPN 2 Kalibawang.

SMPN 2 Kalibawang yang terletak di desa Kalikarung, kecamatan kalibawang kabupaten Wonosobo merupakan sebuah sekolah yang bisa dikatakan terletak jauh dari keramaian kota, karena akses jalan menuju sekolah tersebut masih terbilang sulit. Kendati demikian SMPN 2 Kalibawang memiliki akreditasi A yang menjadikan sebuah kebanggaan dari sekolah yang jauh dari keramaian kota. Jika di lihat dalam infrastruktur sekolah maka ada beberapa bangunan yang di alih fungsikan dari ruang kelas menjadi sebuah ruangan aula ataupun mushola, karena belum berkembangnya infrastruktur di sekolah tersebut.

Dari infrastruktur SMPN 2 Kalibawang yang peneliti soroti adalah kondisi perpustakaan, karena dalam lingkup pendidikan perpustakaan merupakan peran penting untuk mengembangkan minat terhadap buku sehingga kemampuan literasi dan juga numerasi para siswa bisa terus berkembang. Perpustakaan bukan hanya sebagai penarik minat baca bagi para siswa, namun dalam pendidikan yang masih lingkup SMP memiliki peran untuk terhadap bakat yang di miliki para siswa.

Permasalahan dalam perpustakaan yang ada di SMPN 2 Kalibawang menjadi hal yang harus di perhatikan guna mendukung keberhasilan pendidikan untuk menguatkan literasi dan numerasi anak bangsa. Dengan hadirnya program Kampus Mengajar yang di selenggarakan oleh

kemendikbud bisa menjadi alternatif untuk menjembatani penguatan literasi dan numerasi para siswa yang ada di sekolah-sekolah.

Program Kampus Mengajar menampung para mahasiswa yang ingin mengabdikan diri kepada negara melalui jalur pendidikan yang di tempatkan di berbagai wilayah untuk memajukan literasi dan juga numerasi pada sekolah-sekolah yang di tempatkan. Program ini menekankan untuk bagaimana problem solving dari mahasiswa menghadapi persoalan-persoalan yang ada dalam sekolah sehingga memunculkan inovasi-inovasi baru kepada sekolah untuk di tindaklanjuti dalam jangka panjang maupun jangka pendek.

Peran mahasiswa yang di tugaskan untuk memberikan inovasi-inovasi kepada sekolah menjadikan udara segar untuk menghadirkan kemampuan digital dan juga teknologi, karena di sekolah yang di tempatkan fungsi teknologi belum sepenuhnya di manfaatkan oleh staf pengajar, padahal dengan teknologi kebutuhan yang digunakan untuk memberikan pengajaran menjadi lebih mudah dan juga memberikan visual yang lebih menarik bagi para siswa seperti model Power Point interaktif.

Dari beberapa paparan di atas program utama yang akan di lakukan tim Kampus Mengajar adalah revitalisasi perpustakaan yang berada di SMPN 2 Kalibawang. Karena perpustakaan merupakan titik vital dalam menekankan literasi dan numerasi para siswa, kendati demikian revitalisasi perpustakaan bukan hanya dalam bentuk fisik saja, namun juga kegiatan-kegiatan yang akan di lakukan di dalam perpustakaan tersebut supaya para siswa memiliki ketertarikan terhadap perpustakaan dengan kegiatan-kegiatan yang variatif dan juga menyenangkan.

Dengan demikian penelitian yang dilakukan tim Kampus Mengajar angkatan 8 yang di laksanakan pada bulan September-Desember 2024 memiliki peran yang besar untuk mengabdikan kepada negara dengan lingkup pendidikan, sehingga proses yang dilakukan selama penempatan menjadi hal-hal yang akan di kembangkan lebih lanjut oleh pihak sekolah maupun angkatan yang akan mendatang.

Tujuan

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah menguatkan literasi dan numerasi peserta didik di SMPN 2 Kalibawang dengan menekankan perpustakaan sebagai titik vital pengembangan literasi dan numerasi, selain itu memunculkan kreativitas pada siswa dan juga bakat siswa menjadi tugas tim Kampus Mengajar dengan kegiatan-kegiatan yang menarik dan juga variatif.

Metode

Kegiatan dilaksanakan selama penugasan Program Kampus Mengajar Angkatan 8, mulai Februari hingga Juni 2024, berlokasi di SMPN 2 Kalibawang dengan jumlah partisipan terdiri dari seluruh siswa kelas 8 dan 9, guru pendamping, serta partisipasi umum seluruh siswa dalam program donasi buku. Tahapan Kegiatan terdiri dari:

1. Persiapan:
 - a. Observasi awal kebutuhan sekolah (Februari 2024)
 - b. Koordinasi dengan Kepala Sekolah, Guru Pamong, dan Dosen Pembimbing Lapangan
 - c. Penyusunan Rencana Aksi Kolaborasi (RAK)
 - d. Persiapan logistik dan materi program
2. Pelaksanaan:
 - a. Revitalisasi perpustakaan
 - b. Pelatihan Canva

- c. Game literasi dan numerasi bamboozone
 - d. Power Point interaktif
 - e. Pengelolaan mading kreatif oleh siswa
 - f. Pembelajaran numerasi melalui teka teki sulit
 - g. Nonton bareng refleksi literasi dan numerasi.
3. Evaluasi Akhir:
- a. Pengukuran peningkatan minat baca dan keterampilan literasi melalui observasi dan kuis singkat
 - b. Uji keterampilan dasar teknologi melalui tugas mengetik sederhana dan desain Canva
 - c. Refleksi bersama guru pamong dan Dosen Pembimbing Lapangan
 - d. Post-test AKM sebagai tolok ukur capaian numerasi
 - e. Penyusunan laporan kegiatan

Hasil

Program Kampus Mengajar yang kami implementasikan di SMPN 2 Kalibawang adalah penerapan bagaimana literasi dan numerasi bisa dilaksanakan dan juga menarik minat dan bakat para siswa melalui penguatan literasi dan numerasi. Dalam pelaksanaannya pihak terkait untuk melakukan dan mendukung bersama demi tercapainya program yang telah tim rencanakan memiliki peran yang sangat besar sehingga dukungan-dukungan tersebut sangat berpengaruh dalam proses berjalannya program.



Gambar 1. Revitalisasi Perpustakaan

Kegiatan yang terlihat di gambar menunjukkan permulaan untuk melakukan revitalisasi perpustakaan yaitu pendataan buku-buku yang akan di setorkan kepada datapusat dinas pendidikan kabupaten Wonosobo. Pendataan buku ini memerlukan beberapa minggu untuk menyelesaikan dan mendata keseluruhan buku yang ada di perpustakaan SMPN 2 Kalibawang. Karena merupakan sebuah program utama maka tim Kampus Mengajar melibatkan guru-guru yang bertugas sebagai pengelola perpustakaan, sehingga dalam melakukan pendataan tersebut bisa mendapat arahan dan juga kontrol dari pengelola perpustakaan supaya tidak terjadi kesalahan dalam menginput data-data.



Gambar 2. Dekorasi pada perpustakaan melalui gambar mural.

Gambar ini memperlihatkan setelah pendataan selesai langkah selanjutnya adalah dengan melakukan dekorasi di perpustakaan supaya visualisasi di perpustakaan tidak terlihat monoton. Dekorasi yang di gunakan menggunakan gambar mural *doodle* yang terlihat lebih menonjol dan menarik perhatian siswa. Dalam proses penggambaran terlihat guru yang ikut andil dalam melakukan dekorasi menggambar *doodle* tersebut. Hal ini menjadi sebuah dorongan dari pihak guru maupun sekolah supaya dengan terlaksananya program ini bisa menjadi tumpuan untuk meningkatkan literasi dan numerasi melalui minat terhadap buku di perpustakaan.



Gambar 3. Pemilihan buku-buku yang baru untuk di masukan kedalam rak bacaan

Pada kegiatan ini setelah dekorasi selesai dan ruang perpustakaan sudah mulai digunakan, sekaligus datangnya buku-buku baru menjadi tugas selanjutnya untuk memaksimalkan program revitalisasi perpustakaan. Buku-buku yang telah datang dari pemerintah di tandai dengan cap sebelum dimasukan kedalam rak bacaan, hal tersebut bertujuan agar buku tersebut menjadi hak

milik perpustakaan selain itu hal tersebut di gunakan supaya mempermudah pendataan nanti jika ada data-data yang akan dimintai oleh dinas pendidikan. Setelah memberi tanda pada setiap buku, selanjutnya buku-buku tersebut akan di letakan pada rak bacaan yang telah di sediakan.

Setelah pemilihan dan peletakan buku-buku di dalam rak bacaan yang telah di sediakan maka perpustakaan bisa langsung di gunakan untuk melaksanakan program pendukung literasi dan numerasi. Adapun beberapa program yang mendukung penguatan literasi dan numerasi antara lain:

1. Penguatan Literasi dan Numerasi Melalui Game Bamboozone

Setelah perpustakaan yang sudah di revitalisasi, tim Kampus Mengajar memberikan dawal kunjungan rutin ke perpustakaan sebagai penarik minat para siswa untuk berkunjung ke perpustakaan. Dalam kunjungan yang telah di jadwalkan, kegiatan yang ditujukan untuk penguatan literasi dan numerasi adalah dengan melalui game bamboozone yang di tampilkan melalui layar proyektor. Hal tersebut di gunakan untuk menarik para siswa karena pada masa SMP siswa tersebut tertarik dengan visual yang menarik, sehingga strategi ini bisa menjadi daya tarik tersendiri untuk menarik hati para siswa.



Gambar 4. Penguatan literasi dan numerasi melauai game Bamboozone

Setelah melaksanakan game yang telah dipaparkan dalam layar proyektor, didapatkan bahwa para siswa lebih antusias dengan metode pembelajaran yang memainkan visual. Karena dalam masa umur anak sekolah menengah pertama cenderung lebih tertarik dengan visual, alhasil literasi dan numerasi yang di miliki oleh para siswa.

2. Pengenalan Dasar Teknologi dan Pelatihan Canva.

Pelatihan teknologi kami awali dengan pengenalan perangkat komputer dan praktik penggunaan Microsoft Word. Kemudian pengenalan canva sebagai pendukung pembelajaran visual yang menarik, sekaligus pelatihan dasar pada canva untuk pembuatan PPT interaktif yang digunakan dalam pembelajaran sehingga sistem pembelajarannya lebih variatif.



Gambar 5. Pelatihan canva sebagai media pendukung pembelajaran.

Program ini berhasil meningkatkan pengetahuan tentang teknologi dan juga media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang berbasis digital, sehingga pelatihan ini bisa di terapkan dalam pembelajaran dan juga dalam pekerjaan yang memerlukan teknologi digital.

3. Pembelajaran Melalui PPT Interaktif.

Setelah melakukan pengenalan terhadap teknologi digital yang berupa canva, tim Kampus Mengajar mengenalkan PPT yang akan di gunakan sebagai pembelajaran di dalam kelas, hal ini tim Kampus Mengajar berkolaborasi dengan guru pada mata pelajaran IPA sebagai pengenalan pembelajaran melalui PPT interaktif.



Gambar 6. Pembelajaran menggunakan PPT interaktif

Dengan hasil pembelajaran melalui PPT interaktif telah para siswa menjadi tertarik dengan model pembelajaran yang di gunakan. Para siswa mengingat kembali pembelajaran yang di telah di pelajari minggu sebelumnya dengan melihat visual yang menggambarkan pebelajaran secara real, sehingga pengalaman siswa yang melihat secara langsung dari visual yang menarik menjadi lebih bersemangat dalam memperhatikan dan juga mengingat mata pelajaran yang telah di pelajari sebelumnya.

4. Pengelolaan Mading

Dalam meningkatkan kreatifitas siswa untuk selalu berkarya, pengadaan mading sangat di perlukan untuk mengembangkan bakat siswa dalam bidang seni, karena walaupun sekolah SMPN 2 Kalibawang unggul di bidang olahraga, maka untuk mengimbangnya di perlukannya

mading sebagai penyalur kreatifitas para siswa. Sebelumnya mading yang ada di sekolah terbengkalai sehingga perlu di aktifkan kembali unntuk meningkatkan minat siswa di bidangkarya



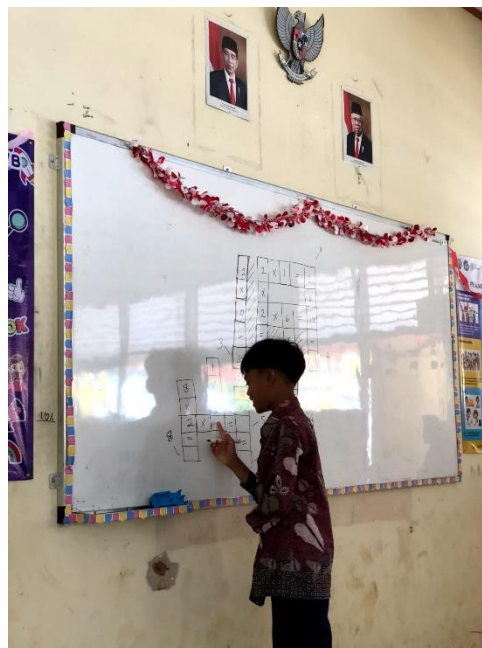
sasrta maupun seni.

Gambar 7. Penampilan karya para siswa di mading

Dalam gambar tersebut terlihat antusias para siswa melihat hasil karya yang lolos untuk di tampilkan kedalam mading. Hal terebut jelas menggugah para siswa untuk berkarya melalui tulisan atau gambar yang kemudian bisa di tampilkan di mading. Di lain sisi karya karya yang di tampilkan di masing menjadi visual yang menarik untuk di lihat para siswa yang kemudian akan membaca ataupun sekedar melihat hasil karya tersebut. Hal tersebut sudah jelas memberikan dorongan untuk memperkuat literasi dan numerasi para siswa di SMPN 2 Kalibawang.

5. Pembelajaran Numerasi Melalui Teka Teki Sulit

Pembelajaran yang di lakukan untuk peningkatan numerasi para siswa yaitu dengan menggunakan model teka teki sulit. Mengingat numerasi merupakan salah satu pembelajaran yang di rasa sulit oleh sebagaian para siswa, maka dengan menggunakan metode seperti teka-teki sulit menjadi dorongan untuk mempermudah pembelajaran numerasi secara interaktif.



Gambar 8. Pembelajaran numerasi menggunakan teka-teki sulit

Capaian yang dilakukan dalam pembelajaran ini adalah meningkatkan kemampuan numerasi yang dimiliki oleh para siswa yaitu setelah memecahkan soal yang ada di dalam teka-teki sulit tersebut, sehingga pembelajaran ini memiliki peran dalam penguatan numerasi para siswa.

6. Nonton Film Bareng sebagai Refleksi Literasi dan Numerasi

Selain dalam bentuk pembelajaran yang berada dalam kelas maupun perpustakaan, tim Kampus Mengajar menggunakan metode yang lebih santai namun berbobot, yaitu menggunakan film sebagai refleksi pada diri sendiri dan juga bagaimana penerapan literasi dan numerasi yang berasal dari dalam kehidupan melalui kacamata film. Karena seperti yang di paparkan di atas bahwa siswa lebih tertarik pada visual yang menarik dan berwarna daripada pembelajaran yang monoton dan satu arah saja. Sehingga metode yang digunakan seperti menonton film menjadi salah satu bentuk refreshing daripada otak siswa namun juga memiliki nilai dalam literasi dan numerasi.



Gambar 9. Nonton film sebagai refleksi literasi dan numerasi

Setelah melihat film yang sudah di paparkan dalam layar proyektor, para siswa diminta untuk mengingat kembali apa yang ada di dalam film tersebut, kemudian dipresentasikan dengan gaya bahasa masing-masing siswa. Dalam model pembelajaran tersebut terlihat para siswa memiliki cara pandang masing-masing setelah melihat film tersebut. Dalam hal ini efektivitas pembelajaran yang melibatkan teknologi digital lebih berpengaruh dalam pembelajaran.

Hasil dari beberapa kegiatan yang telah dilakukan di atas menunjuk banyak sekali perubahan yang ada pada para siswa, karena pada dasarnya untuk jenjang sekolah menengah pertama mereka masih memerlukan pembelajaran yang berbasis visual dan juga permainan. Walaupun dengan metode yang monoton dengan gaya pembelajaran satu arah akan membuat bosan para siswa. Kendati demikian jika pembelajaran satu arah menjadi berhasil itupun harus memiliki kewibawaan yang menjadikan para siswa hormat dan patuh terhadap guru.

Berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan media digital dan juga game yang diterapkan pada pembelajaran, hal itu membutuhkan kreatifitas dan komunikasi yang baik sehingga suasana dalam kelas menjadi lebih interaktif dan juga kondusif. Pembelajaran ini sangat

cocok dengan para mahasiswa Kampus mengajar yang memiliki berbagai ide-ide dan juga inovasi yang mengembangkan model pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Penguatan literasi dan numerasi melalui game Bamboozone menjadi salah satu model pembelajaran yang dilaksanakan dalam program tim Kampus mengajar. Perpaduan visualisasi yang menarik dari web Bamboozone dan juga interaktif dari setiap game merupakan pembelajaran yang cocok untuk para siswa dengan jenjang menengah pertama. Dan hasilnya para siswa menjadi lebih memperhatikan dan juga fokus kedalam permainan literasi dan numerasi. Di lain sisi mereka juga mendapatkan wawasan yang belum mereka ketahui.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sebelumnya sudah di rancang untuk menguatkan literasi dan juga numerasi para siswa, terdapat beberapa tantangan yang di alami dalam melaksanakan program tersebut. Adapun kendala yang pertama adalah minimnya fasilitas pendukung untuk melaksanakan pembelajaran dengan model visualisasi digital. Hal ini di karenakan untuk melaksanakan pembelajaran dengan model visualisasi digital membutuhkan proyektor, dan sekolah hanya memiliki dua buah proyektor saja. Hal tersebut menjadi kendala tidak merata pembelajaran dengan model visualisasi sehingga harus bergantian dengan kelas lain, dan itu memakan banyak waktu.

Untuk kendala selanjutnya adalah tidak adanya jaringan internet yang merata dalam lingkungan sekolah. Mengingat bahwa dalam melaksanakan pembelajaran dengan media digital, maka akses internet merupakan sebuah hal yang terpenting untuk memberikan materi kepada para siswa yang mengikuti pembelajaran. Ada akses internet melalui Wi-Fi, namun hanya dalam lingkup kantor dan juga ruang guru saja. Sehingga pembelajaran yang dilakukan untuk tetap menjalankan program adalah dengan di alihkan ruang kelas ke ruangan yang masih tercakupnya jaringan Wi-Fi tersebut.

Dalam menghadapi berbagai kendala yang terjadi dalam melakukan program yang telah di rekanan, ada beberapa solusi yang di terapkan untuk menyelesaikan kendala tersebut. Seperti kendala minimnya fasilitas pendukung seperti proyektor untuk pembelajaran, solusi untuk permasalahan tersebut adalah mahasiswa berkoordinasi kepada wali kelas dan guru mapel untuk memindahkan jadwal 2 kelas sekaligus untuk mengikuti pembelajaran secara visualisasi digital dan hal tersebut di setujui oleh wali kelas dan juga guru mapel, sehingga pembelajaran tersebut tidak memerlukan waktu yang lebih lama. Kemudian dalam kendala sulitnya akses internet, mahasiswa menalihar ruangan yang masih tercakup dalam jangkauan Wi-Fi dan pengalihan tersebut ke ruang perpustakaan yang dijadikan sebagai pusat penguatan dan literasi para siswa, sehingga pembelajaran tetap berjalan dengan akses internet yang dibutuhkan.

Dengan demikian program-program yang di kemukakan oleh mahasiswa Kampus Mengajar yang di tempatkan di SMPN 2 Kalibawang memberikan dampak kepada sekolah dan juga pada para siswa yang menjadi sasaran utama tercapainya program yang di rencanakan sebelumnya. Namun karena waktu yang terbatas dalam melaksanakan program Kampus Mengajar mahasiswa mengemukakan model-model pembelajaran dan juga pusat kegiatan literasi dan numerasi yang berada di dalam perpustakaan. Revitalisasi perpustakaan mengubah bagaimana menarik minat para siswa untuk bisa tertarik terhadap buku-buku sehingga kemampuan literasi dan numerasi para siswa meningkat.

Pembelajaran yang dipaparkan di atas merupakan pembelajaran yang sifatnya berkelanjutan, sehingga dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi para siswa di

perlukannya peran guru-guru dan juga staff pengajar untuk tetap meneruskan program-program yang telah di jalankan sebelumnya. Dan juga dari pihak sekolah bisa memberikan dukungan dengan menambah fasilitas yang digunakan untuk mendukung program pembelajaran.

Kesimpulan

Pelaksanaan Kampus Mengajar di SMPN 2 Kalibawang memberikan kontribusi dalam pembelajaran yang efektif dengan tujuan meningkatkan literasi dan numerasi para siswa. Revitalisasi perpustakaan merupakan program utama yang dijadikan sebagai pusat penguatan literasi dan numerasi dengan memberikan program-program dan juga kegiatan yang berorientasi pada literasi dan numerasi. Hal tersebut menjadikan perpustakaan daya tarik untuk para siswa mengenal lebih dekat dengan buku, bahkan jika sudah akrab dengan buku akan memudahkan berjalannya program yang di rencanakanya. Pelaksanaan program-program yang direncanakan tidak lepas dari keikut sertaanya para guru dan juga kepala sekolah yang mendukung penuh program yang sudah di rencanakan.

Supaya dampak program semakin optimal, disarankan pihak sekolah melanjutkan inisiatif yang telah dirintis, seperti menambah fasilitas pembelajaran digital seperti proyektor, selain itu juga memperluas jaringan akses internet hingga mencapai setiap kelas guna pembelajaran lebih efektif. Selain itu, perlunya peran guru untuk mau melanjutkan pembelajaran-pembelajaran yang sudah di susun untuk penguatan literasi dan numerasi para siswa dengan melalui visual dan game yang menarik, tentunya hal tersebut memberikan tanggung jawab yang besar karena perlunya kreatifitas dan juga inovasi yang di perlukan supaya pembelajaran lebih variatif dan menyenangkan.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SMPN 2 Kalibawang Wonosobo, khususnya kepala sekolah, dewan guru, dan seluruh siswa yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta kesempatan kepada kami untuk melaksanakan Program Kampus Mengajar dengan baik. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) atas arahan dan pendampingannya selama program berlangsung. Semoga seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat nyata dan menjadi kontribusi positif bagi kemajuan literasi dan juga numerasi para siswa di SMPN 2 Kalibawang.

Daftar Pustaka

- Abd Rahman BP, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2, No. 1, 1–8.
- Ahyar, A. M., & Zumrotun, E. (2023). Upaya Meningkatkan Budaya Literasi di Sekola Dasar Melalui Implementasi Progam Kampus Mengajar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 291–301.
- Annur, P. A., Susanti, E., & Gera, I. G. (2023). Urgensi Pendidikan Moral Sekolah Dasar dalam Membentuk Karakter Religius di Era Digital menurut Henry Alexis Rudolf Tilaar. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 271–287.
- Citra Larasati. (2025). Kompetensi Minimum Literasi dan Numerasi Siswa di Asesmen Nasional Meningkat, Tapi... *Medcom.id*. <https://www.medcom.id/pendidikan/news-543>
- 543 | Revitalisasi Perpustakaan dan Peningkatan Literasi di SMPN 2 Kalibawang: Pengabdian melalui Program Kampus Mengajar

pendidikan/Rkjr8lwk-kompetensi-minimum-literasi-dan-numerasi-siswa-di-asesmen-nasional-meningkat-tapi#:~:text=Berdasarkan%20data%20Kemendikdasmen%2C%20peningkatan%20tersebut%20dari%2059%2C49%20persen,menjadi%2067%2C94%20persen%20pada%202024%20untuk%20kompetensi%20numerasi.

- Miramadhani, A., & Nursalim, E. (2024). Model Pendidikan Karakter Berbasis Islam: Solusi Menghadapi Krisis Moral Di Era Global. *Jurnal Kajian Islam Dan Sosial Keagamaan*, 2(2), 262–270.
- Noerbella, D. (2022). Implementasi program kampus mengajar angkatan 2 dalam meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 480–489.
- Rachman, B. A., Firdaus, F. S., Mufidah, N. L., Sadiyah, H., & Sari, I. N. (2021). Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik melalui program kampus mengajar angkatan 2. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6), 1535–1541.
- Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan kampus mengajar dalam meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 916–924.
- Waldi, A., Putri, N. M., Indra, I., Ridalfich, V., Mulyani, D., & Mardianti, E. (2022). Peran kampus mengajar dalam meningkatkan literasi, numerasi dan adaptasi teknologi peserta didik sekolah dasar di Sumatera Barat. *Journal of Civic Education*, 5(3), 284–292.
- Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan di Indonesia. *Kemdikbud*, 4(2), 1–7.
- Widiansyah, A., & Fitriansyah, F. (2022). Implementasi Kampus Mengajar Melalui Program Literasi Numerasi Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1).