

MADING GANAM DI SDN 36 CAKRANEGERA SEBAGAI IMPLEMENTASI KAMPUS BERDAMPAK DALAM PROGRAM ASISTENSI MENGAJAR

Nur Aulia Hidayatni¹, Gisca Olivia², Ni Ketut Yeni Pradamawati³, Astiana Zuliani⁴, Destiana Rizky⁵

^{1, 2, 3, 4, 5} Universitas Mataram

*e-mail: nurauliahidayatni@gmail.com¹, giscaolivia05@gmail.com², yenipradmawati@gmail.com³, zulastiana@gmail.com⁴, rizkydestiana3@gmail.com⁵

Abstract: The GANAM Bulletin Board Program is a community service activity conducted at SDN 36 Cakranegara as part of the Kampus Berdampak initiative through the Teaching Assistance scheme. The program aims to enhance elementary students' literacy and numeracy skills by optimizing the use of school spaces as engaging and educational visual learning media. The partner school faced challenges such as limited visual learning resources and the absence of a space to appreciate students' work. The implementation method consisted of three stages: planning through field observation and the design of literacy- and numeracy-based bulletin boards; implementation through the creation and installation of bulletin boards featuring educational posters, three-dimensional geometric shapes, school activity documentation, and student journals; and evaluation through observation of students' responses and reflection with teachers. The results indicate increased reading interest, greater student enthusiasm for numeracy learning, and the creation of a more informative and inspiring school environment. Furthermore, the program strengthens the role of higher education institutions in supporting contextual improvements in the quality of basic education.

Keywords: Literacy; Numeracy; Wall Magazine; Impactful Campus; Teaching Assistance; Visual Learning Media

Abstrak: Program Mading GANAM merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN 36 Cakranegara sebagai bagian dari implementasi Program Kampus Berdampak melalui skema Asistensi Mengajar. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan ruang sekolah sebagai media pembelajaran visual yang edukatif dan menyenangkan. Permasalahan utama yang dihadapi sekolah mitra adalah keterbatasan media visual pembelajaran serta belum tersedianya ruang apresiasi bagi karya siswa. Metode pelaksanaan meliputi tiga tahap, yaitu perencanaan melalui observasi dan perancangan mading berbasis literasi dan numerasi, pelaksanaan melalui pembuatan dan pemasangan mading yang berisi poster edukatif, bangun ruang tiga dimensi, dokumentasi kegiatan sekolah, serta jurnal siswa, dan evaluasi melalui observasi respons siswa serta refleksi bersama guru. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan minat baca, antusiasme siswa dalam pembelajaran numerasi, serta terciptanya lingkungan sekolah yang lebih informatif dan inspiratif. Program ini juga memperkuat peran perguruan tinggi dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan dasar secara kontekstual.

Kata kunci: Melek Huruf; Melek Angka; Majalah Dinding; Kampus yang Berdampak; Bantuan Mengajar; Media Pembelajaran Visual

1. PENDAHULUAN

Literasi dan numerasi merupakan dua kompetensi dasar yang menjadi fondasi penting dalam pembelajaran abad ke-21. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami, menggunakan, dan merefleksikan berbagai jenis teks untuk mencapai tujuan tertentu (OECD, 2019). Sementara itu, numerasi mencakup kemampuan menggunakan konsep dan keterampilan matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari, seperti memahami data, menghitung, dan memecahkan masalah berbasis angka (Kemendikbudristek, 2021). Penguasaan literasi dan numerasi sejak jenjang sekolah dasar menjadi kunci keberhasilan siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran di jenjang yang lebih tinggi serta dalam kehidupan bermasyarakat (Hakim et al., 2023).

Namun, capaian literasi dan numerasi siswa Indonesia masih menjadi perhatian serius. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2018, Indonesia berada pada peringkat ke-74 dari 79 negara untuk kemampuan membaca dan peringkat ke-73 untuk matematika (OECD, 2019). Kondisi ini juga tercermin dalam hasil Asesmen Nasional yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar di Indonesia, termasuk di wilayah Nusa Tenggara Barat, masih kesulitan dalam memahami bacaan dan menyelesaikan soal numerasi yang bersifat kontekstual (Pusat Asesmen dan Pembelajaran, 2021). Di tingkat sekolah dasar, tantangan ini semakin kompleks karena metode pembelajaran yang masih konvensional dan minimnya media pembelajaran yang menarik serta mudah diakses oleh siswa.

Kondisi serupa juga ditemukan di SDN 36 Cakranegara, salah satu sekolah dasar negeri di Kota Mataram. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru-guru kelas, diketahui bahwa sekolah memiliki keterbatasan dalam menyediakan media pembelajaran visual yang dapat mendukung penguatan literasi dan numerasi siswa secara berkelanjutan. Ruang-ruang dinding sekolah yang strategis belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran. Selain itu, siswa memiliki potensi dalam menulis dan berkreasi, namun belum tersedia ruang apresiasi yang memadai untuk memajang karya mereka. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam menulis dan mengekspresikan ide-ide mereka. Menjawab tantangan tersebut, tim pengabdian dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program yang diberi nama Mading GANAM (Galeri Angka Numerasi dan Aksara Menyenangkan). Program ini dirancang untuk menciptakan media pembelajaran visual yang informatif, inspiratif, dan mudah diakses oleh seluruh siswa. Mading GANAM menyediakan ruang bagi siswa untuk membaca poster edukatif, memahami konsep numerasi melalui visualisasi bangun ruang 3D, mengapresiasi karya tulis siswa melalui jurnal siswa, serta melihat dokumentasi kegiatan sekolah yang dapat menumbuhkan rasa bangga dan kepemilikan terhadap lingkungan sekolah.

Program Mading GANAM merupakan bagian dari implementasi Kampus Berdampak melalui Program Asistensi Mengajar, di mana mahasiswa tidak hanya berperan sebagai asisten guru, tetapi juga sebagai fasilitator, inovator, dan mitra dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Kegiatan ini didampingi langsung oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) untuk memastikan keterpaduan antara kebutuhan sekolah dan capaian pembelajaran mahasiswa. Melalui pendekatan kolaboratif ini, pengabdian diharapkan tidak hanya memberikan solusi atas minimnya media pembelajaran visual di sekolah, tetapi juga menjadi contoh praktik baik dalam sinergi antara kampus dan sekolah dasar.

Lebih jauh, program ini juga diarahkan untuk menumbuhkan budaya literasi di kalangan siswa, meningkatkan pemahaman numerasi melalui media visual yang konkret, serta memberikan ruang apresiasi bagi karya siswa. Dengan demikian, Mading GANAM berpotensi menjadi model replikasi yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain yang memiliki tantangan serupa dalam penguatan literasi dan numerasi.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema Mading GANAM di SDN 36 Cakranegara dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif antara tim dosen pembimbing, mahasiswa Program Asistensi Mengajar, serta guru dan siswa sekolah mitra. Metode pelaksanaan kegiatan ini terbagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

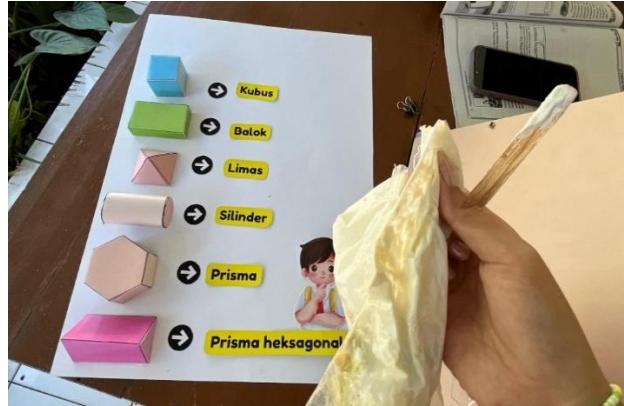
Tahap Perencanaan

Tahap pertama adalah perencanaan. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan observasi lapangan untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan yang ada di SDN 36 Cakranegara. Observasi dilakukan dengan mengamati kondisi fisik sekolah, khususnya ruang-ruang dinding yang strategis namun belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu, tim juga

melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru-guru untuk memahami kebutuhan sekolah terkait penguatan literasi dan numerasi siswa (Ermiana et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi, ditemukan bahwa sekolah memiliki papan mading bekas yang tidak terpakai dan beberapa area dinding koridor yang strategis namun kosong. Siswa juga memiliki karya tulis dan kegiatan sekolah yang belum terdokumentasi dengan baik. Dari temuan tersebut, tim menyusun analisis kebutuhan untuk merancang Mading GANAM yang dapat berfungsi sebagai media literasi dan numerasi sekaligus ruang apresiasi bagi siswa.

Selanjutnya, tim menyusun desain konsep mading yang mencakup beberapa komponen utama, yaitu: (1) Poster Edukasi (POSE) dari berbagai mata pelajaran seperti bahasa, IPAS, dan matematika; (2) Poster bangun ruang 3D untuk memperkuat pemahaman numerasi; (3) Jurnal harian siswa yang dilaminating; (4) Dokumentasi kegiatan sekolah dalam bentuk polaroid; serta (5) ornamen dan hiasan yang menarik. Desain awal bernama "Mading Papan Ajaib" kemudian direvisi menjadi "Mading GANAM" setelah mendapat masukan dari guru pamong dan dosen pembimbing.



Gambar 1. Contoh Bangun Ruang 3D

Tahap perencanaan juga mencakup koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyepakati lokasi pemasangan mading, jadwal pelaksanaan kegiatan, serta persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan. Mahasiswa menyusun daftar kebutuhan bahan seperti kain flannel, styrofoam, karton tebal, glitter, tali rami, jepitan kayu, serta alat-alat pendukung lainnya. Proses pengadaan bahan dilakukan secara mandiri oleh mahasiswa dengan koordinasi bersama dosen pembimbing.

Tahap Pelaksanaan

Tahap kedua adalah pelaksanaan, yang dilangsungkan selama tiga bulan (Oktober-Desember 2024) dengan intensitas kerja yang disesuaikan dengan jadwal kegiatan mahasiswa dan sekolah. Pada tahap ini, mahasiswa bekerja langsung di lokasi sekolah karena ukuran mading yang cukup besar (panjang $\pm 119,5$ cm dengan lebar ± 242 cm) tidak memungkinkan untuk dibawa pulang.

Pelaksanaan dimulai dengan persiapan dasar mading. Mahasiswa melapisi papan bekas dengan kertas manila hitam menggunakan lem fox untuk menutupi noda spidol permanen yang masih menempel. Setelah lem kering, mahasiswa mengukur dan memotong kain flannel broken white sesuai ukuran papan sebagai background utama. Kain flannel hitam juga dipotong dengan bentuk bergelombang untuk bagian pinggiran agar tampilan mading lebih estetis dan menarik.

Minggu berikutnya difokuskan pada pembuatan huruf 3D "MADING GANAM". Mahasiswa mendesain huruf 3D menggunakan komputer, kemudian memprint desain tersebut dan menempelkannya pada kertas karton tebal coklat. Huruf-huruf tersebut digunting dan dibentuk sesuai pola, lalu bagian-bagiannya disatukan menggunakan lem tembak. Untuk memberikan efek visual yang menarik, seluruh bagian huruf 3D dilapisi dengan glitter emas menggunakan lem putih, kemudian dibiarkan kering sempurna. Jarak antar huruf diukur dengan teliti agar proporsional dan mudah dibaca.

Memasuki tahap pembuatan bingkai 3D, mahasiswa memotong styrofoam menjadi 12–14 bagian panjang yang telah diukur ketebalan dan lebarnya. Styrofoam ditempelkan di pinggir mading menggunakan lem tembak untuk menciptakan efek timbul yang membuat mading terlihat lebih modern dan menarik. Mahasiswa juga membuat pemisah tengah dengan 2 lembar styrofoam yang disusun vertikal, kemudian membungkus pemisah tersebut dengan kain flannel hitam menggunakan lem fox.

Pada tahap dekorasi dan finishing, mahasiswa menempelkan kain flannel hitam bergelombang di pinggiran dan membuat penyangga untuk menopang bagian gelombang agar tetap kokoh. Delapan poster edukatif yang telah dipilih diatur jaraknya dengan teliti sebelum ditempelkan di mading. Untuk menambah daya tarik visual, mahasiswa membuat hiasan koala dengan menempelkan desain koala di styrofoam, serta membuat bunga dan daun dari kain flannel yang kemudian diwarnai dengan cat pewarna hijau dan pink. Poster 3D bangun ruang juga dibuat untuk memperkuat unsur numerasi dalam mading.



Gambar 2. Proses Pemasangan Mading GANAM

Dokumentasi polaroid menjadi salah satu komponen penting dalam Mading GANAM. Mahasiswa mendesain frame polaroid dan memotong kertas art paper sesuai desain. Tiga susun tali rami dibuat untuk gantungan foto, dengan setiap tali diisi 6 foto kegiatan sekolah yang dipilih secara selektif. Foto-foto dijepit dengan rapi menggunakan jepitan kayu. Komponen terakhir adalah jurnal siswa yang telah disusun ke dalam dokumen, kemudian diprint dan dilaminating agar tahan lama dan mudah dibaca oleh siswa kapan saja.

Pada minggu terakhir, mahasiswa menempelkan huruf 3D glitter emas menggunakan lem fox pada posisi atas mading, dan seluruh mading dipaku pada ketinggian yang sudah ditentukan agar mudah dilihat dan dibaca oleh seluruh siswa. Mading GANAM kemudian diresmikan dan siap digunakan sebagai media pembelajaran di SDN 36 Cakranegara.

Tahap Evaluasi

Tahap ketiga adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap respons siswa dan guru terhadap keberadaan Mading GANAM. Mahasiswa dan guru melakukan observasi untuk melihat seberapa sering siswa berinteraksi dengan mading, komponen mana yang paling menarik perhatian, serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, dilakukan wawancara singkat dengan guru untuk mengetahui pandangan mereka terhadap manfaat mading sebagai media pembelajaran.

Evaluasi juga mencakup refleksi bersama antara mahasiswa, guru pamong, dan dosen pembimbing lapangan untuk menilai kekuatan dan kelemahan pelaksanaan program serta mengidentifikasi peluang pengembangan ke depan. Seluruh proses kegiatan didokumentasikan dalam bentuk laporan naratif, dokumentasi foto, serta produk mading yang dapat terus dimanfaatkan oleh sekolah. Hasil pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan mutu pendidikan dasar, sekaligus memperkuat sinergi antara kampus dan sekolah dalam mewujudkan program Kampus Berdampak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program Mading GANAM di SDN 36 Cakranegara sebagai implementasi Program Kampus Berdampak dalam skema Asistensi Mengajar menunjukkan hasil yang positif dalam penguatan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Keberhasilan program ini ditandai dengan terwujudnya Mading GANAM sebagai media pembelajaran visual yang informatif, estetis, dan fungsional, serta mampu dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh warga sekolah. Mading yang dipasang pada area strategis sekolah ini dirancang dengan memperhatikan aspek visual, keterbacaan, dan kemudahan akses bagi siswa, sehingga berfungsi sebagai media pembelajaran pasif yang dapat diakses kapan saja di luar jam pembelajaran formal.

Mading GANAM memuat berbagai komponen yang saling melengkapi, antara lain poster edukatif dari berbagai mata pelajaran, poster bangun ruang tiga dimensi untuk penguatan numerasi, jurnal harian siswa sebagai media ekspresi literasi, serta dokumentasi kegiatan sekolah dalam bentuk foto. Keberagaman konten tersebut menjadikan mading tidak hanya sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai ruang apresiasi karya siswa. Tampilan visual yang menarik dengan penggunaan huruf tiga dimensi, bingkai timbul, dan ornamen dekoratif terbukti mampu menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berinteraksi langsung dengan mading (Gunayasa et al., 2021). Hal ini sejalan dengan teori *Cone of Experience* yang dikemukakan oleh Dale (1969) yang menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila didukung oleh media visual yang konkret dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi bersama guru, keberadaan Mading GANAM berdampak pada meningkatnya motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan literasi dan numerasi. Siswa menunjukkan ketertarikan untuk membaca poster edukatif, memahami konsep numerasi melalui visualisasi bangun ruang, serta membaca dan mengapresiasi karya tulis teman-temannya yang dipajang pada mading. Jurnal siswa menjadi salah satu komponen yang paling diminati karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat hasil karyanya dipublikasikan, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri dan kebanggaan. Temuan ini mendukung teori motivasi belajar dari Deci dan Ryan (1985) yang menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan psikologis siswa, khususnya kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial dalam proses pembelajaran.

Selain berdampak pada siswa, program Mading GANAM juga memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar dalam konteks Kampus Berdampak. Mahasiswa Program Asistensi Mengajar berperan aktif sebagai fasilitator dan inovator dalam merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Kolaborasi ini memberikan manfaat timbal balik, di mana mahasiswa memperoleh pengalaman nyata dalam pengabdian pendidikan, sementara guru mendapatkan alternatif media pembelajaran yang kontekstual dan mudah diterapkan. Pendampingan oleh Dosen Pembimbing Lapangan memastikan keterpaduan antara tujuan akademik mahasiswa dan kebutuhan nyata sekolah, sehingga program dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan program Mading GANAM menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis lingkungan sekolah dapat menjadi strategi yang efektif dalam memperkuat literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Lingkungan sekolah yang sebelumnya minim stimulus visual edukatif menjadi lebih hidup, informatif, dan inspiratif, sehingga mendukung terciptanya budaya literasi yang berkelanjutan. Dengan demikian, Mading GANAM dapat dipandang sebagai praktik baik yang tidak hanya relevan untuk konteks SDN 36 Cakranegara, tetapi juga berpotensi untuk direplikasi di sekolah dasar lain yang menghadapi permasalahan serupa dalam penguatan literasi dan numerasi.

Pelaksanaan program Mading GANAM di SDN 36 Cakranegara sebagai implementasi Kampus Berdampak dalam Program Asistensi Mengajar menghasilkan sejumlah temuan penting yang menunjukkan keberhasilan intervensi literasi dan numerasi berbasis media visual. Hasil pengabdian dianalisis berdasarkan tiga fokus utama: (1) keberhasilan pembuatan media pembelajaran visual Mading GANAM, (2) perubahan motivasi dan partisipasi siswa dalam literasi dan numerasi, serta (3) sinergi antara kampus dan sekolah dalam implementasi Kampus Berdampak.

Keberhasilan Pembuatan Media Pembelajaran Visual Mading GANAM

Salah satu capaian utama dari program ini adalah terwujudnya Mading GANAM sebagai media pembelajaran visual yang informatif, estetis, dan fungsional. Mading berukuran panjang $\pm 119,5$ cm dengan lebar ± 242 cm ini terpasang di koridor utama SDN 36 Cakranegara yang merupakan area strategis dan sering dilalui oleh siswa. Desain mading menggunakan background kain flannel broken white dengan aksen pinggiran hitam bergelombang, dilengkapi huruf 3D glitter emas yang menarik perhatian, serta bingkai 3D dari styrofoam yang memberikan kesan modern dan timbul.

Mading GANAM terdiri dari delapan komponen utama yang saling melengkapi. Pertama, huruf judul 3D "MADING GANAM" yang dibuat dari karton tebal dan dilapisi glitter emas berfungsi sebagai identitas dan daya tarik utama. Kedua, Poster Edukasi (POSE) yang menampilkan delapan poster dari berbagai mata pelajaran seperti bahasa Indonesia, IPAS, dan matematika. Poster-poster ini memuat konten edukatif tentang literasi, numerasi, pendidikan karakter, serta pesan kebersihan dan sikap positif. Ketiga, poster bangun ruang 3D yang dirancang khusus untuk memperkuat pemahaman numerasi siswa dengan visualisasi bentuk geometri secara konkret dan menarik.

Keempat, jurnal harian siswa yang berisi tulisan siswa dengan tema-tema tertentu seperti "Hari Liburku" atau "Teman Terbaikku". Jurnal ini dicetak dan dilaminating agar tahan lama dan mudah dibaca kapan saja. Setiap karya dilengkapi dengan identitas penulis sehingga siswa merasa dihargai dan bangga terhadap hasil karyanya. Kelima, dokumentasi kegiatan sekolah dalam bentuk 16 foto polaroid yang digantung menggunakan tali rami dan jepitan kayu. Foto-foto ini menampilkan berbagai kegiatan sekolah dan menumbuhkan rasa bangga serta apresiasi siswa terhadap aktivitas mereka.

Keenam, bingkai dan frame 3D dari styrofoam yang memberikan efek timbul dan tampilan modern pada mading. Ketujuh, ornamen dan hiasan seperti koala, bunga, dan daun rambat dari kain flannel yang diwarnai dengan cat pewarna hijau dan pink untuk menambah kesan ramah dan menarik. Kedelapan, background dan aksen mading yang disusun secara estetis dengan perpaduan warna dan bentuk yang harmonis.

Perubahan Motivasi dan Partisipasi Siswa dalam Literasi dan Numerasi

Dampak yang sangat terlihat dari pelaksanaan program Mading GANAM adalah meningkatnya motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan literasi dan numerasi. Berdasarkan pengamatan langsung dan hasil wawancara dengan guru, lebih dari 80% siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap keberadaan mading. Siswa sering berhenti di depan mading untuk membaca poster edukatif, mengamati poster bangun ruang 3D, membaca jurnal teman-teman mereka, dan melihat foto dokumentasi kegiatan sekolah.



Gambar 3. Pemanfaatan Mading GANAM sebagai Media Literasi dan Numerasi oleh Siswa

Guru-guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik untuk membaca dan menulis setelah melihat karya teman-teman mereka dipajang di mading. Beberapa siswa bahkan meminta agar karya mereka juga dapat ditampilkan di mading pada periode berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa Mading GANAM berhasil menciptakan ruang apresiasi yang memotivasi siswa untuk terus berkarya dan meningkatkan keterampilan literasi mereka.

Komponen yang paling diminati siswa adalah dokumentasi polaroid karena mereka merasa senang dan bangga melihat foto-foto kegiatan sekolah mereka terpajang dengan rapi dan estetis. Jurnal siswa yang dilaminating juga sering dibaca dan menjadi inspirasi bagi siswa lain untuk menulis dengan lebih baik. Poster bangun ruang 3D membantu siswa, khususnya kelas tinggi, dalam memahami konsep geometri dengan cara yang lebih visual, konkret, dan menyenangkan.

Temuan ini memperkuat teori motivasi belajar dari Deci dan Ryan (1985) yang menekankan pentingnya kebutuhan psikologis dasar dalam pembelajaran, yaitu kebutuhan akan kompetensi (competence), otonomi (autonomy), dan keterkaitan (relatedness). Mading GANAM memenuhi ketiga kebutuhan ini dengan memberikan ruang bagi siswa untuk menunjukkan kompetensi mereka melalui karya yang dipajang, memberikan otonomi dalam memilih untuk membaca dan belajar dari mading, serta membangun keterkaitan sosial melalui apresiasi bersama terhadap karya dan dokumentasi kegiatan sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan dan Safitri (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran visual di lingkungan sekolah dapat meningkatkan minat baca siswa hingga 40% dan membantu siswa memahami konsep numerasi dengan lebih baik. Dalam konteks Mading GANAM, poster edukatif dan poster bangun ruang 3D berfungsi sebagai alat bantu visual yang mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan bermakna. Sinergi Antara Kampus dan Sekolah dalam Implementasi Kampus Berdampak Program Mading GANAM tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga memperkuat kolaborasi dan sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar dalam konteks program Kampus Berdampak. Mahasiswa Program Asistensi Mengajar berperan aktif dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program ini dengan didampingi oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), Ni Made Yeni Suranti, M.Pd., serta bekerja sama dengan guru pamong dan pihak sekolah.

Kolaborasi ini memberikan ruang pertukaran pengetahuan yang konstruktif. Mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung dalam merancang dan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah, sementara guru mendapatkan inspirasi dan pengetahuan baru tentang pemanfaatan ruang sekolah sebagai media pembelajaran. Guru juga merasa terbantu dengan adanya mading ini karena dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan yang menarik dan mudah diakses tanpa memerlukan persiapan khusus setiap kali pembelajaran.

Peran Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) sangat penting dalam memastikan keterpaduan antara tujuan akademik mahasiswa dan kebutuhan nyata sekolah. DPL mendampingi mahasiswa dalam merefleksikan proses pembuatan mading, memberikan masukan terhadap desain dan konten yang digunakan, serta memfasilitasi evaluasi berkala bersama guru. Model supervisi partisipatif yang diterapkan membuat semua pihak merasa dilibatkan secara setara dalam merancang dan mengevaluasi keberhasilan program.

Dengan demikian, implementasi program Mading GANAM tidak hanya menjadi sarana pengembangan kompetensi mahasiswa dalam dunia nyata, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap institusi mitra, dalam hal ini SDN 36 Cakranegara. Ini merupakan bentuk nyata dari pelaksanaan program Kampus Berdampak, di mana perguruan tinggi tidak hanya hadir sebagai lembaga akademik, tetapi juga sebagai agen perubahan sosial yang berkontribusi dalam penyelesaian masalah pendidikan di tingkat akar rumput (Direktorat Jenderal Diktiristek, 2022).

Widodo (2023) dalam penelitiannya tentang kolaborasi kampus dan sekolah dasar menyatakan bahwa model co-teaching dan partnership antara mahasiswa dan guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi mahasiswa. Dalam konteks Mading GANAM, kolaborasi ini tidak hanya terjadi dalam proses pembelajaran di kelas, tetapi juga dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa.

Tantangan dan Upaya Perbaikan

Keterbatasan utama yang dihadapi yaitu waktu dan tenaga karena mahasiswa harus menyeimbangkan antara tugas-tugas akademik di kampus dengan pelaksanaan program di sekolah. Proses pembuatan mading yang memerlukan ketelitian dan kerja tim yang solid kadang

terhambat oleh jadwal yang padat. Selain itu, kendala teknis seperti kesulitan dalam mengukur dan memotong bahan secara presisi, terutama untuk kain flannel bergelombang dan styrofoam, juga menjadi hambatan di awal pelaksanaan.

Sebagai upaya perbaikan, disarankan agar program semacam ini memiliki fase persiapan yang lebih panjang dengan perencanaan anggaran yang matang dan dukungan pendanaan dari pihak kampus atau sekolah. Pelibatan pihak sekolah dalam pemeliharaan dan pembaruan konten mading secara berkala juga perlu dipertimbangkan agar mading tetap relevan dan menarik bagi siswa. Selain itu, perlu ada mekanisme keberlanjutan program agar setelah mahasiswa selesai melaksanakan tugasnya, sekolah dapat melanjutkan dan mengembangkan mading secara mandiri dengan dukungan dari kampus.

4. KESIMPULAN

Program Mading GANAM (Galeri Angka Numerasi dan Aksara Menyenangkan) yang dilaksanakan di SDN 36 Cakranegara sebagai bagian dari Program Asistensi Mengajar dalam skema Kampus Berdampak terbukti memberikan kontribusi positif dalam penguatan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis lingkungan sekolah mampu meningkatkan motivasi, minat baca, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Selain berdampak pada siswa, program ini juga memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar melalui kolaborasi yang partisipatif dan berkelanjutan. Mahasiswa memperoleh pengalaman nyata dalam pengabdian pendidikan, sementara guru mendapatkan alternatif media pembelajaran yang kontekstual dan mudah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapan kepada Universitas Mataram dan dosen pembimbing yang telah memberikan kami kesempatan untuk melakukan penelitian ini sebagaimana baiknya, pelaksanaannya terbilang menguras tenaga emosi dan pikiran aka tetapi menjadikan kami mampu memahami bagaimana permasalahan dan Solusi bertemu di lapangan secara tepat mengisi keresahan dan permasalahan yang ada secara nyata di dunia pendidikan.

Terima kasih juga kepada teman-teman yang mampu bekerja sama secara kolektif mengumpulkan data dan analisis hasil penelitian ini, semangat dan kekompakkan akan terjalin erat Bersama dengan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching (3rd ed.)*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press.
- Direktorat Jenderal Diktiristek. (2022). *Panduan Program Kampus Mengajar Angkatan 4*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ermiana, I., Amin, F. M. , Bimandry, M. A. , Syafira, L. R. , Niza Yunita, Fauzi, A., & Rahmatih, A. N. (2024). POJOK BACA LASKAR CENDIKIA: INOVASI LITERASI MASYARAKAT DESA BERIRIJARAK. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 4(2), 95-100. <https://doi.org/10.29303/interaktif.v4i2.231>
- Gunayasa, I. B. K. , Zain, M. I. , Wardani, K. S. K. , & Astria, F. P. . (2021). PENYULUHAN TENTANG PENGEMBANGAN LITERASI BACA DAN NUMERASI MELALUI MEDIA POP UP BOX DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN PRAYA LOMBOK TENGAH. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 1(2), 1-10. <https://doi.org/10.29303/interaktif.v1i2.11>

- Hakim, F., Fitriani, Elisabeth Intan Lumme, Rasnida, Nur Aisyah S, & Pipin Lestari. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI, NUMERASI, DAN ADAPTASI TEKNOLOGI DI SMPN 8 SATAP MAJENE MELALUI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 3(1), 47-54. <https://doi.org/10.29303/interaktif.v3i1.85>
- Kemendikbudristek. (2021). *Profil Pelajar Pancasila dan Penguatan Numerasi dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2023). *Desain Pengembangan Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kurniawan, A., & Safitri, R. (2023). Peran Kampus Berdampak dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5(1), 12-20. <https://doi.org/10.12345/jpmn.v5i1.1234>.
- Munadi, Y. (2020). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. (2021). *Laporan Hasil Asesmen Nasional 2021*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Diakses dari <https://pusmenjar.kemdikbud.go.id>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning (12th ed.)*. Boston: Pearson Education.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Widodo, S. (2023). Co-Teaching dalam Kolaborasi Kampus dan Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 45-56. <https://doi.org/10.12345/jip.v9i1.56789>.