

**LAPORAN AKHIR**  
**MAHASISWA**  
**PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 5 TAHUN 2023**



Disusun Oleh:

RIVIYANTI

2000004019

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2023

LEMBAR VERIFIKASI  
LAPORAN KKN KAMPUS MENGAJAR 5

Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 5  
Di SDN 13 Kelapa Bangka Barat Kepulauan Bangka Belitung

RIVIYANTI  
NIM 2000004019

Laporan ini telah disusun sesuai format yang telah di tentukan  
Program Kampus Merdeka 5

Yang memverifikasi,  
DPL KKN Universitas Ahmad Dahlan

Beni Suhendra Winarso S.E.,M.Si.  
NIP: 60010371

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
MAHASISWA**

Nama Kegiatan : Program Kampus Mengajar Angkatan 5 Tahun 2023

Nama Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

Mahasiswa

1. Nama Lengkap : Riviyanti
2. NIM : 2000004019
3. NPSN Sekolah : 10900648
4. Sekolah Penugasan : SDN 13 Kelapa
5. Nama DPL : Alfin Yuan Octavedha,S.T.,MM
6. Nama Koordinator PT : Fariz Setyawan M.Pd

Guru Pamong



Istiqomah S.Pd

Dosen Pembimbing Lapang



Alfin Yuan Octavedha,S.T.,MM  
NIDM. 0214107901

Mengetahui/Menyetujui  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Ahmad Dahlan



Muhammad Sayuti, SPd., M.Pd., M.Ed., Ph.D

NIY. 60080551

## A. Hasil Analisis Kebutuhan Sekolah

SDN 13 Kelapa merupakan sekolah negeri yang mempunyai 124 orang siswa, mempunyai satu ruang kelas di setiap tingkatannya yaitu punya 6 ruang kelas, mempunyai satu perpustakaan dan satu ruang guru. Sekolah ini terletak di pemukiman warga dan berada di ujung kampung dekat dengan kantor desa. Perjalanan untuk menuju ke sekolah biasanya mereka di anter dan jemput oleh orang tua mereka, karena desa terentang cukup besar dan Panjang. Posisi desanya membelah dari desa utama kemudian melewati sedikit hutan dan baru ketemu dengan SD Nya. SDN 13 berada di ujung kampung atau terentang ujung. sehingga cukup jauh jika jalan kaki. Mereka yang rumahnya berada di ujung kampung biasanya cukup jalan kaki karena lumayan dekat. Waktu tempuh menuju sekolah sekitar 5 menit dari desa utama terentang jika mengendarai motor dan 3 menit dari ujung terentang jika jalan kaki

Selain itu, walaupun sekolah berada dekat dari permukiman warga desa terentang. Jalanan menuju sekolah tersebut sudah baik dimana jalanannya sudah beraspal. Akan tetapi, walaupun akses jalan sudah sangat baik dan dekat dengan permukiman warga kualitas peserta didik di SDN 13 Kelapa agak kurang dibandingkan dengan sekolah SDN 26 Kelapa. Padahal, sekolah SDN 26 Kelapa memasuki perkebunan sawit dengan posisi jalan belum di aspal masih tanah kuning.

Kurikulum yang di gunakan di sekolah ini menggunakan kurikulum merdeka dan k-13, untuk kelas 1 dan 4 masih tahap percobaan terkait kurikulum merdeka, sedangkan kelas 2,3,5, dan 6 masih menggunakan kurikulum 13. Akses jaringan internet di sekolah kurang stabil dan wifi belum di sediakan. Fasilitas seperti laptop atau *computer* juga tidak ada di sekolah ini sehingga pembelajaran berbasis teknologi jarang di gunakan karena minimnya alat teknologi.

Para siswa juga dibiasakan dengan pakaian yang sopan dan sesuai dengan tata tertib sekolah. Mereka biasanya masuk di jam 07.15 sampai pukul 11.30 WIB. Di sekolah tersebut, terdapat 6 ruang kelas, satu ruang uks, satu kantor guru dan kepala sekolah, satu musholla, 2 toilet siswa dan siswi, serta perpustakaan sekolah. Biasanya mereka akan berkunjung ke perpustakaan sekolah sesuai dengan jadwal yang sudah di buat oleh petugas perpustakaan, mereka menunggu giliran tersebut untuk membaca.

Saat penulis melakukan observasi di sekolah, diketahui bahwa terdapat 6 kelas dengan jumlah rata-rata siswa 20 siswa dalam setiap kelasnya. Kegiatan pembelajaran dilakukan pada hari Senin sampai dengan hari Sabtu. Selanjutnya, pada hari Sabtu melakukan senam bersama atau gotong royong bersama pihak sekolah. Maka,

pembelajaran efektif dilakukan pada hari Senin-Jumat. Sedangkan untuk kegiatan ekstrakurikuler pramuka, biasanya dilakukan pada hari Sabtu, namun itu pun jarang di laksanakan karena kurangnya minat dari pihak sekolah untuk mengadakan ekstrakurikuler pramuka tersebut. Bisa di lihat hasil kebutuhan yang ada di sekolah rendahnya literasi, kurangnya adaptasi teknologi, kurang lengkap administrasi sekolah, dan perlunya program inovasi.

## **B. Perancangan Program**

Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan V ini, mahasiswa memiliki kegiatan yang menjadi tanggung jawab dalam membantu kegiatan belajar, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi. Adapun penjelasan dari masing-masing kegiatan tersebut, adalah sebagai berikut:

1. Aspek Pembelajaran
  - Pembelajaran berbasis literasi dan numerasi
  - Program mingguan Pengajian rutin di setiap Jumat
  - Mengisi pembelajaran Bahasa Inggris
  - Mengisi pembelajaran Matematika
  - Membuat Bengkel Literasi di sudut perpustakaan
  - Membuat pelaksanaan lomba mewarnai untuk seluruh kelas
2. Aspek Adaptasi Teknologi
  - Pembuatan Channel Youtube dan Akun Instagram untuk SD
  - Melakukan pembelajaran berbasis video animasi
  - Mengadakan pembelajaran kisah nabi berbasis video animasi
  - Menampilkan cara penggunaan IT yang benar
3. Aspek Administrasi
  - Membuat desain visi dan misi sekolah
  - Membuat struktur kelas
  - Membuat jadwal pelajaran
  - Membuat papan jabatan guru di sekolah
  - Membuat madding tentang motivasi Pendidikan

## **C. Mitra yang Terlibat dalam Penugasan Program Kampus Mengajar**

1. Dinas Pendidikan Bangka Barat: Mengizinkan dan merekomendasikan SDN 13 Kelapa sebagai sekolah sasaran KM5 serta memberi peluang kesempatan untuk memberi kemajuan di sekolah tersebut.

2. Pengawas Kabupaten dan kecamatan: Mengawasi di setiap program yang kami jalankan dengan memberi saran supaya berjalan dengan maksimal.
3. Koordinator PT: Mengkoordinasi tentang surat menyurat, informasi pencairan dana dan laporan.
4. Kepala sekolah: Sebagai supervisor untuk membantu kami dalam membimbing para guru agar memahami tujuan dari setiap program kerja kampus mengajar.
5. Guru pamong: Mendampingi dosen dalam membimbing mahasiswa pada setiap program yang di jalankan.
6. Dosen pembimbing Lapangan: Memberikan bimbingan pada mahasiswa terkait laporan awal, mingguan dan persetujuan laporan akhir serta melakukan komunikasi dengan Dinas Pendidikan dan sekolah yang di tuju.
7. BPMP Babel: Membantu monitoring evaluasi program kerja mahasiswa KM5 sesuai dengan standar KM5 serta implementasi program yang terlaksana dan belum terlaksana.
8. Wali kelas: Membantu pengembangan siswa di program literasi, numerasi dan adaptasi teknologi.
9. Guru Mata pelajaran: Bekerja sama dengan kami di saat pembelajaran dalam penggunaan teknologi.
10. Orangtua siswa: Berkontibusi program kami di bulan Ramadhan, mereka juga mengikuti acara pesantren kilat dan buka bersama serta menyumbangkan konsumsi di acara kami tersebut.

#### **D. Pelaksanaan AKM Kelas dan Asesmen Murid**

Pelaksanaan AKM Kelas di ikuti oleh kelas 5 yang berjumlah 25 siswa, kegiatan berlangsung 2 hari yang dimana ada 5 sesi karena menggunakan laptop pribadi tidak ada laptop di sekolah. Sebelum melaksanakan AKM Kelas siswa di beri kertas ujian

nama untuk password dan username supaya mereka bisa login ke AKM Kelas. Pada pelaksanaan AKM Kelas ada 2 kali yaitu yang pertama Pre Test dan Post Test. Pada pelaksanaan Pre Test Literasi dan Numerasi hasilnya kurang dari standar yang kita harapkan karena kurangnya keseriusan yang siswa dalam mengerjakan soal Pre Test. Pada saat Pre Test literasi persentase siswa 29%, Numerasi persentase siswa 14%. Melihat persentase tersebut membuat kami untuk memiliki strategi yang lebih efektif supaya memiliki peningkatan terkait AKM Kelas. Strategi yang kami buat untuk membantu meningkatkan minat siswa dan memberi pelatihan-pelatihan soal cerita dan soal numerasi terkait kehidupan sehari-hari.

Pada pelaksanaan Post Test yang kedua untuk siswa kelas 5 mengalami peningkatan untuk literasi dan Numerasi. Post test literasi memiliki persentase siswa 71%, sedangkan Numerasi 64% persentase siswa dalam peningkatan. Pada pengerjaan ini siswa lebih fokus dan memahami soal-soal pada ujian Post Test.

### E. Implementasi Program

Sekolah: SDN 13 Kelapa

No	Indikator Program	Ada Tidak	Nama Kegiatan	Keterlaksanaan Sudah/belum	Keterangan
1.	Membantu sekolah melaksanakan adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran	Ada	Video Animasi pembelajaran	Sudah	Membantu guru yang terkendala terkait materi yang susah di ajarkan dan membuat siswa sulit untuk mengerti, menampilkan materi yang di ajarkan menggunakan laptop dan proyektor sekolah.  Menampilkan video animasi cerita islami setiap hari jumat di pengajian rutin.  Menampilkan cara penggunaan teknologi yang baik kepada siswa kelas atas.
2.	Membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka di sekolah, khususnya dalam pembelajaran literasi dan numerasi	Ada	Literasi : Bengkel Literasi, literasi 15 menit, Games edukasi, short story.  Numerasi: Mari berhitung, memecahkan soal cerita,	Sudah	Literasi ( "bengkel literasi" untuk memperbaiki anak-anak yang kurang dalam membaca, Literasi 15 menit sebelum mata pelajaran mulai yang akan di laksanakan kelas atau perpustakaan dengan jadwal yang sudah jadwalkan.

			games edukasi.		<p>Games edukasi dengan menebak warna dan yang lainnya, Membuat soal cerita terkait kehidupan sehari-hari, cerita bergambar)</p> <p>Numerasi(Memperkenalkan perkalian,penambahan, pengurangan dan Pembagian, memecahkan soal cerita di kehidupan sehari-hari, games numerasi yang Bernama boom squad dengan cara di setiap kelipatan akan menyebut boom bukan 3 atau pun yang berada di kelipatan 3).</p>
3.	Mendukung kepala sekolah dalam bidang administrasi dan manajerial sekolah yang berkaitan dengan program	Ada	Administrasi sekolah	Sudah	<p>Membuat struktur dan bagan s sekolah, visi misi sekolah, jabatan guru di sekolah, jadwal mata pelajaran.</p> <p>Membuat mading tentang motivasi Pendidikan, sejarah Indonesia, makanan khas Indonesia dan tokoh Pendidikan Indonesia</p>
4.	Sosialisasi dalam produk pembelajaran kemendikbudristek	Ada		Sudah	<p>Memberi arahan kepada guru-guru supaya mereka mempunyai minat dalam melakukan produk pembelajaran dari kemendibudristek</p>
	Akun belajar id	Ada	Pendampingan aktivasi akun belajar guru	Sudah	<p>Kerja sama dengan operator sekolah terkait aktivasi akun ini, tapi karena aktivasi akun ini bukan di sekolah asal SDN 13 Kelapa melainkan di sekolah lain, membuat data siswa sulit untuk aktivasi. Karena ada 21 akun yang belum di aktivasi. Sekarang lagi proses terkait aktivasi akun karena siswa yang akun nya belum teraktivasi sudah selesai studi di sekolah ini membuat sedikit kesulitan.</p>

	Platform merdeka belajar	Ada	Pendampingan pemanfaatan PMM	Belum	Kurangnya minat para guru dalam menggunakan teknologi sehingga membuat mereka gak paham dengan penggunaan PMM, dan susah untuk mengayomi apalagi kendala sinyal.
5.	Kegiatan Pengembangan sekolah dan kompetensi sekolah dan kompetensi guru	Ada	Video animasi pelajaran	Sudah	Membantu guru yang terkendala terkait materi yang susah di ajarkan dan membuat siswa sulit untuk mengerti, menampilkan materi yang di ajarkan menggunakan laptop dan proyektor sekolah.  Mendampingi guru untuk aktivasi akun siswa serta mempelajari teknologi dalam pembuatan PPT
6.	Pemanfaatan Chromebook	-	-	-	-
7.	Pemanfaatan buku bacaan bermutu	Ada	Rotasi buku	Sudah	Merawat, memajang, dan menyimpan buku dengan baik. Memberi kantong di setiap buku agar siswa yang meminjam buku bisa terdata dan tidak mudah hilang. Memberi cap dan stempel sekolah di buku.  Meletakkan buku-buku bacaan sesuai tipe dari kelas rendah dan kelas atas dan dari yang mudah di baca sampai dengan kamus-kamus besar, sudah di pisahkan dengan tipe buku.
8.	Gerakan Literasi Sekolah	Ada	Kunjungan ke perpustakaan	Sudah	Kunjungan rutin setiap hari ke perpustakaan yang di mulai dari kelas atas ke rendah. Setiap kelas akan mendapatkan gilirannya masing-masing di setiap hari supaya mereka kebagian dalam berkunjung.
9.	Program Inovasi	Ada	Pengajian rutin setiap hari jumat, menerapkan 3 S. satu anak satu pohon	Sudah	Pengajian rutin setiap jumat yang di hadiri oleh siswa kelas 1-6, biasanya kegiatan ini berupa membaca surah pendek bersama, sholawat bersama dan menampilkan video animasi kisah nabi

					<p>Menerapkan 3 S (sapa,salam dan senyum) kepada guru dan murid supaya bisa saling menghargai dan menghormati</p> <p>Setiap anak akan membawa pohon atau tanaman yang akan di letakkan di depan kelas masing-masing karena terlihat masih kosong dan tata letak yang kurang rapi taman yang ada di kelas mereka.</p>
--	--	--	--	--	--

## F. Refleksi dan Evaluasi Implementasi Program

Kampus mengajar 5 ini memberikan dampak baik bagi mahasiswa yang telah memberikan kesempatan untuk belajar dan mengembangkan aktivitas di luar perkuliahan. Serta memberikan kontribusi nyata dalam pelaksanaan pembelajaran di SDN 13 Kelapa. Dampak dari kampus mengajar 5 ini tidak hanya berdampak pada mahasiswa tetapi juga para guru dan siswa. Peserta program kampus mengajar bisa menginspirasi mereka untuk belajar hingga ke jenjang lebih tinggi sehingga dapat di harapkan terjadinya peningkatan literasi, numerasi dan adaptasi teknologi.

Tantangan yang di hadapi ketika melakukan penugasan di SDN 13 Kelapa yaitu Rendahnya literasi dan numerasi pada sekolah oleh karena itu kami bersama rekan-rekan tim kampus mengajar perlu membantu memberikan hal yang dapat memotivasi para murid untuk memiliki minat dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Tim kami mewadahi para siswa di bengkel literasi jika mereka yang memiliki kurangnya kemampuan dalam hal membaca serta memberikan games edukasi dalam pembelajaran supaya murid bisa meningkatkan konsentrasinya.

Minimnya penggunaan teknologi, oleh karena itu kami perlu memberikan pendampingan dan memfasilitasi para guru yang memerlukan adaptasi teknologi dengan kehidupan sekarang. Kualitas guru yang hampa akan teknologi tidak akan mampu menanamkan daya kritis kepada murid untuk menjadi manusia revolusioner. Sehingga mereka akan terhambat untuk menggali potensi dirinya. Guru yang gaptek (gagap teknologi) akan menurunkan derajat kredibilitasnya di hadapan para muridnya sehingga murid cenderung bersikap underestimate, seolah olah guru adalah orang yang dungu di tengah dunia metropolitan. Oleh karena itu para guru perlu mampu

mengoperasikan perangkat teknologi informasi di era sekarang dalam mengakses pembelajaran untuk memenuhi kompleksitas ketersediaan sarana dan prasarana.

### **G. Deskripsi Kegiatan Mahasiswa dan Dosen Pembimbing Lapangan dalam Penugasan Program Kampus Mengajar**

Kegiatan penugasan pada mahasiswa memiliki banyak program sesuai 3 bidang yakni literasi, numerasi dan adaptasi teknologi. Adapun program di saat penugasan yaitu:

1. Aspek Pembelajaran
  - Pembelajaran berbasis literasi dan numerasi
  - Program mingguan Pengajian rutin di setiap Jumat
  - Mengisi pembelajaran Bahasa Inggris
  - Mengisi pembelajaran Matematika
  - Membuat Bengkel Literasi di sudut perpustakaan
  - Membuat pelaksanaan lomba mewarnai untuk seluruh kelas
2. Aspek Adaptasi Teknologi
  - Pembuatan Channel Youtube dan Akun Instagram untuk SD
  - Melakukan pembelajaran berbasis video animasi
  - Mengadakan pembelajaran kisah nabi berbasis video animasi
  - Menampilkan cara penggunaan IT yang benar
3. Aspek Administrasi
  - Membuat desain visi dan misi sekolah
  - Membuat struktur kelas
  - Membuat jadwal pelajaran
  - Membuat papan jabatan guru di sekolah
  - Membuat madding tentang motivasi Pendidikan

Dalam program kampus mengajar 5 ini kami selalu berkoordinasi bersama dosen pembimbing lapangan, melakukan pertemuan diskusi setiap minggu melalui *Zoom eeting* dan chat Whatsapp Group. Dosen pembimbing lapangan selalu memberikan saran Ketika setiap evaluasi program kami supaya program kami jalan lebih terarah. Sehingga dia jga bisa tahu program yang kami jalankan dan tidak terjalankan. Dosen pembimbing lapangan selalu mengkoordinasi laporan mingguan kami dan mengecek agar tidak dapat kesalahan sehingga bisa di upload sesuai laman MBKM. Oleh karena itu, dosen pembimbing lapangan sangat berkontribusi di kampus mengajar 5 ini karena

saya dan tim merasa lebih terarahkan dengan program yang kami laksanakan.

## **H. Kesimpulan dan Saran**

### **1. Kesimpulan**

Pendidikan merupakan pondasi dari pendidikan generasi bangsa. Pendidikan memegang peranan yang sangat besar dan penting dalam meningkatkan kualitas dirinya dan masyarakat dalam pembangunan tanah air ini. Jika orang mendapatkan pendidikan yang cukup baik, orang lain bahkan negara lain tidak akan meremehkan kita. Dengan pemanfaatan teknologi digital dalam sistem pembelajaran saat ini diharapkan peran guru, siswa dan orang tua dalam kegiatan pembelajaran dapat dirasakan seperti pengajaran tatap muka. Dalam keadaan seperti itu, guru harus dapat membina, mengajar, membimbing dan memberi teladan bagi anak didiknya, karena sejak dini anak didik harus membentuk karakternya agar dapat berkembang ke jenjang yang lebih tinggi. Kemuliaan seorang guru terletak pada bagaimana mereka terus belajar memahami, menyesuaikan dan menerapkan sistem pembelajaran baru ini kepada siswa. Orang tua dan keluarga di rumah tidak hanya bertanggung jawab sebagai guru yang bertanggung jawab di sekolah, tetapi juga bertanggung jawab untuk menghormati dan menanamkan nilai-nilai agama dan etika kepada anak, karena orang tua merupakan pendidikan dasar anak sejak kecil hingga dewasa.

Dengan bantuan rencana kampus mengajar Angkatan V, mahasiswa dan para guru bisa meningkatkan semangat, motivasi dan minat belajar mahasiswa dan secara aktif dan kreatif bekerja sama dengan guru dan sekolah untuk menciptakan pengajaran dan pembelajaran yang relevan dan berkualitas tinggi. Untuk tawaran pendidikan yang sesuai. Sesuaikan materi dengan konteks saat ini dan pikirkan apa yang dapat merangsang minat belajar untuk meningkatkan kreativitas dan produktivitas siswa.

### **2. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis merekomendasikan kepada para pembaca khususnya para mahasiswa untuk mengembangkan pemahaman tentang bagaimana pendidikan dilaksanakan di negeri ini, khususnya sekolah yang memiliki literasi dan numerasi tingkat rendah, mengembangkan pemahaman tentang program kampus mengajar. Menyadari bahwa penulis jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mendorong para pembaca untuk terus memperbaiki dan meneliti sumber-

sumber yang relevan untuk membantu pembahasan laporan ini dan memperbaikinya di masa mendatang.

## **Lampiran**

1. Dokumentasi implementasi program kerja

## Pembelajaran Literasi



Gambar 1.1 Pembelajaran literasi buku fiksi dan non fiksi



Gambar 1.2 Pembelajaran Literasi Melalui karangan cerita pendek



Gambar 1.3 Pembelajaran Literasi dengan Menanam Pohon



Gambar 1.4 Pembelajaran Literasi melalui Bengkel Literasi

### Pembelajaran Numerasi



Gambar 1.5 Pembelajaran Numerasi dengan game edukasi



Gambar 1.6 Pembelajaran Numerasi dengan bangun ruang



Gambar 1.7 Pembelajaran Numerasi dengan Kreasi gambar

### Adaptasi Teknologi



Gambar 1.8 Adaptasi Teknologi dengan Pengenalan Laptop



Gambar 1.9 Adaptasi Teknologi dengan Media Digital



Gambar 1.10 Adaptasi Teknologi dengan Video Pembelajaran islam pengenalan cerita nabi

### Adminitrasi Sekolah



Gambar 1.11 pembuatan poster untuk mading

NO	NAMA	NIP	PANGKAT		JABATAN		MASA KERJA		LATIHAN JABATAN		NAMA
			KELOMPOK	TMT	NAMA	TMT	THN	BLN	THN	JLH	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											

Gambar 1.12 membuat kepangkatan sekolah



Gambar 1.13 membuat visi misi sekolah



Gambar 1.14 membuat struktur sekolah

### Program Lainnya



Gambar 1.15 Menerapkan 3 S (sapa,salam,senyum)



Gambar 1.16 Pengajian Rutin Hari Jumat

2. Dokumentasi kegiatan mahasiswa bersama DPL dan para pemangku kepentingan terkait (dinas pendidikan, kepala sekolah, guru/guru pamong)



Gambar 1.17 Foto Bersama Dinas Pendidikan Bangka Barat Dan Kepala BPMP Bangka Belitung



Gambar 1.18 foto bersama dosen pembimbing Lapangan



Gambar 1.19 Foto bersama Kepala sekolah SDN 13 Kelapa, Guru pamong dan pihak sekolah pada saat melakukan observasi.

