

LAPORAN AKHIR MAHASISWA
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 5 TAHUN 2023
di SMP ISLAM TERPADU GENTUR



Disusun Oleh:
Salwa Fakhira Gunawan
2000026215

PROGRAM STUDI SASTRA INGGRIS
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
2023

LEMBAR VERIFIKASI
LAPORAN KKN KAMPUS MENGAJAR V

SMP ISLAM TERPADU GENTUR
Jl. Rancapaku, Kec. Padakembang, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat 46466

SALWA FAKHIRA GUNAWAN
2000026215

Laporan ini telah disusun sesuai format yang telah ditentukan 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 : Salwa Fakhira Gunawan
2. NIM : 2000026215
3. NPSN Sekolah : 69989788
4. Sekolah Penugasan : SMP IT GENTUR
5. Nama DPL : Lystiana Nurhayat Hakim, M.Pd.
6. Nama Koordinator PT: Fariz Setyawan, M.Pd.

Guru Pamong



Elsan Sunarty S.Pd.I
NUPTK. 7543762664300033

Dosen Pembimbing Lapangan



Lystiana Nurhayat Hakim, M.Pd.
NIDN. 0415118902

Mengetahui/Menyetujui*
Dekan

Fakultas Sastra Budaya dan Komunikasi



Wajiran, S.S., M.A., Ph.D.
NIDN.051827901

ISI LAPORAN

A. Hasil Analisis Kebutuhan Sekolah

Dari hasil observasi sekolah selama satu minggu pertama ialah dapat dilihat bahwa lingkungan sekolah terletak di daerah 3T (Tertinggal Terdepan dan Terluar) dan sekolah penempatan saya yaitu SMP Islam Terpadu Gentur ini berada di bawah naungan Yayasan yang di dalamnya terdapat Taman kanak-kanak as-sa'adah, SMP IT Gentur dan SMK Komunika Prestasi Gentur. Seluruh sekolah berada di satu lingkungan yang sama. Gedung satu dengan yang lain nya terletak berdekatan satu sama lain dan juga lingkungan sekolah ini berdekatan dengan rumah warga. Beberapa fasilitas juga ada yang digunakan bersama. Seperti masjid bersama, lapangan bersama, kamar mandi bersama dan lab computer Bersama. Di bagian belakang sekolah terdapat kolam ikan dan pesawahan yang terhampar luas. Sekolah ini hanya memiliki 3 ruang kelas yaitu ruang kelas VII, VIII dan IX. Untuk ruangan lainnya yaitu ada ruang guru atau kantor. Di dalam kantor atau ruang guru ini terdapat ruang kepala sekolah yang hanya di sekat oleh dinding kayu. Selain itu, ruangan ini juga menjadi tempat penyimpanan seluruh sarana prasarana seperti peralatan olahraga, lemari p3k dan dapur. Kemudian banyak sekali kebutuhan sekolah yang belum terpenuhi. Salah satunya ialah kegiatan KBM dan peningkatan literasi numerasi. Gambaran awal dari rencana program yang akan diimplementasikan selama penugasan ialah program pojok baca atau literasi 15 menit sebelum masuk kelas. Dikarenakan tidak adanya perpustakaan, saya ingin meningkatkan kesadaran pentingnya literasi terhadap siswa agar siswa lebih sering membaca dan mendapatkan ilmu yang tidak hanya di dapatkan dari buku pelajaran saja. Kemudian, karena sudah era nya digitalisasi, maka saya ingin membuat seluruh warga sekolah baik siswa atau pun guru untuk melek terhadap teknologi.

Jadi, prioritas kebutuhannya adalah:

- Program Pojok Baca

Tidak adanya perpustakaan sekolah menyebabkan kemampuan literasi siswa sekolah menjadi rendah. Maka dari itu Dengan adanya program pojok baca ini diharapkan siswa dapat menambah perbendaharaan kosakata, mengoptimalkan kinerja otak, mendapat berbagai wawasan dan informasi baru Sedangkan output dari program pojok baca ini yaitu fokus menyimak dan membaca, berbicara, dan menulis. Dasar utama pembuatan program ini karena kurangnya minat membaca para siswa dan kesadaran akan pentingnya wawasan baru yang bisa di dapat dari buku-buku di luar mata pelajaran.

- Program Pengenalan Teknologi

Manfaat pertama penggunaan teknologi adalah sarana pendukung bagi siswa dan pendidik untuk mencari informasi yang lebih luas juga dapat mengasah kemampuan input data dan laporan secara digital, selain menggunakan sumber dari buku dan media cetak lainnya.

Yang menjadi dasar pembuatan program ini karena di sekolah ini sendiri belum adanya pembelajaran asynchronous dan untuk siswa-siswanya sendiri belum terlalu menguasai Software Microsoft.

B. Perancangan Program

FKKS atau Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah dilakukan pada tanggal 17 Maret 2023 dan saya mempresentasikan mengenai perancangan program kerja yang terbagi menjadi beberapa bagian unit.

1. Program Kerja Numerasi: Game numerasi, Pohon Numerasi, Poster cuci tangan
2. Program Kerja Literasi: GLS (Gerakan Literasi Siswa) yang dilaksanakan 15 menit sebelum pelajaran dimulai, Program pembuatan pojok baca (termasuk open donasi buku, proses pemilihan buku dan pembuatan rak buku) Dinding Literasi, Pohon Literasi, Multi teks Iklan, Surat persahabatan, dan Mading
3. Program kerja Pengenalan Teknologi: Pengenalan software Microsoft (M.word, M.excel, dan Ppt), Pelatihan desain canva, dan pengenalan google lens di program berburu harta karun
4. Program kerja pengenalan budaya: Wisata edukasi
5. Program kerja gabungan: Berburu harta karun (Kegiatan luar sekolah yang menggabungkan program kerja numerasi, literasi, dan pengenalan teknologi)

Berikut merupakan perencanaan program yang saya sampaikan selama FKKS. Untuk hasilnya semua pihak yang bersangkutan seperti kepala sekolah, guru pamong, guru sekolah dan DPL menyetujui hal tersebut dan mendapat dukungan penuh untuk melaksanakan program.

C. Mitra yang Terlibat dalam Penugasan Program Kampus Mengajar

Pada pelaksanaan program kerja Kampus Mengajar Angkatan 5 yang sudah dirancang terdapat beberapa mitra yang terlibat yaitu

1. Kepala Sekolah
Kepala sekolah terlibat dalam keberlangsungan program kerja yaitu diskusi untuk merealisasikan program kerja agar menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan sekolah, memberikan izin dan masukan terhadap program kerja yang akan dilaksanakan.
2. Guru Pamong
Guru pamong terlibat dalam keberlangsungan program kerja yaitu diskusi untuk merealisasikan dan menyesuaikan program sekolah juga sebagai perantara informasi dari kepala sekolah kepada mahasiswa.
3. Guru mata pelajaran
Guru mata pelajaran terlibat sebagai mitra yang memberikan waktu jam pelajarannya untuk diisi oleh mahasiswa.

D. Pelaksanaan AKM Kelas dan Asesmen Murid

Pada pelaksanaan AKM Kelas dan Asesmen Murid, jumlah siswa yang mengikuti yaitu 10 orang yang berasal dari kelas VIII. Berdasarkan hasil post test yang telah dilaksanakan pada Hari Senin tanggal 29 Mei 2023, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan literasi dan numerasi siswa berdasarkan peningkatan skor yang mereka peroleh dibanding ketika pelaksanaan pre test. Peningkatan tersebut khususnya sangat terlihat pada aspek Numerasinya. Hal tersebut didasarkan pada perolehan skor numerasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan skor literasi.

E. Implementasi Program

Program yang sudah terlaksana diantaranya adalah:

1. Program Kerja Numerasi:

- Game numerasi: Game numerasi dilaksanakan pada saat pelajaran kosong dengan tujuan mengisi jam pelajaran agar tidak terbuang sia-sia.
 - Pohon Numerasi: program ini dibuat dengan tujuan agar siswa mudah mengingat operasi aritmatika dasar dan semangat lagi dalam numerasi.
 - Poster cuci tangan
2. Program Kerja Literasi:
 - GLS (Gerakan Literasi Siswa) yang dilaksanakan 15 menit sebelum pelajaran dimulai: gerakan literasi yang bertujuan menambah pengetahuan dan wawasan siswa
 - Program pembuatan pojok baca (termasuk open donasi buku, proses pemilihan buku dan pembuatan rak buku): Pada program ini, saya memilih pembuatan pojok baca dikarenakan tidak adanya perpustakaan di sekolah. Maka dari itu, saya telah melakukan open donasi buku dengan tujuan mendapatkan buku untuk dibaca, pemilihan dan pengelolaan buku serta pembuatan rak buku dan pembuatan pojok baca
 - Pohon Literasi: sama halnya dengan pohon numerasi yang berisikan aritmatika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, Pada pohon numerasi ini saya mengisi pohon-pohon tersebut dengan banyak hal seperti cita-cita atau dream job siswa yang ditempel di dinding, kemudian kosakata bahasa Inggris yang baru agar siswa mudah mengingat hal tersebut.
 - Game literasi: kegiatan game atau ice breaking sering dilakukan agar siswa tidak mudah jenuh dalam pembelajaran. Serta menambah pengetahuan dengan cara yang menyenangkan
 - Surat persahabatan: Program ini dibuat sebagai feedback atau timbal balik siswa kepada mahasiswa yang telah melaksanakan program kampus mengajar ini selama 4 bulan. Berisikan hal-hal yang ingin disampaikan kepada mahasiswa seperti kesan selama pembelajaran bersama ataupun pesan yang diberikan kepada mahasiswa untuk kedepannya.
 - Mading: Dikarenakan tidak adanya mading di sekolah, maka saya berinisiatif untuk membuat dan menghidupkan mading sebagai salah satu wadah berkreasi bagi siswa
 3. Program kerja Pengenalan Teknologi:
 - Pengenalan software Microsoft (M.word, M.excel, dan Ppt) dilaksanakan pada mata pelajaran TIK di sekolah
 - Pelatihan desain canva: telah dilaksanakan di luar sekolah dan ditujukan untuk pengurus osis
 - pengenalan google lens di program berburu harta karun
 4. Program kerja pengenalan budaya: Wisata edukasi. Program ini dilakukan dengan kunjungan ke tempat budaya wisata dan bertujuan agar siswa lebih mengenal budaya yang ada di Indonesia
 5. Program kerja gabungan: Berburu harta karun (Kegiatan luar sekolah yang menggabungkan program kerja numerasi, literasi, dan pengenalan teknologi): program kerja ini dilakukan dengan cara siswa scan qr yang ada dengan google lens kemudian akan muncul form berisikan soal-soal numerasi dan literasi. Lalu di akhir ada sesi berburu harta karun sebagai hadiah.
 6. Program kerja administrasi sekolah: Melengkapi data-data siswa, Membuat berita acara, name tag dan soal untuk ujian sekolah maupun ujian akhir tahun.

7. Program inval kelas, ialah program yang menjadikan mahasiswa sebagai guru tetap sebagai pengganti guru yang keluar atau resign. Saya bertugas mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris dan mata pelajaran Tahfidz. Dengan total jam mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris sebanyak 86 jam pelajaran dan 40 jam pelajaran pada mata pelajaran tahfidz.

Program yang tidak terlaksana adalah multi teks iklan.

F. Refleksi dan Evaluasi Implementasi Program

Program yang sudah terlaksana diantaranya adalah:

1. Program Kerja Numerasi:

- Game numerasi: Game numerasi dilaksanakan pada saat pelajaran kosong dengan tujuan mengisi jam pelajaran agar tidak terbuang sia-sia.

Refleksi : Ada beberapa siswa yang kurang antusias dalam mengikuti games numerasi ini dengan alasan numerasi itu sulit.

Evaluasi : Kita menghilangkan perspektif siswa bahwa numerasi itu sulit dengan pembawaan games yang lebih menyenangkan dan tidak terlalu serius tetapi tidak keluar dari konteks numerasi

- Pohon Numerasi: program ini dibuat dengan tujuan agar siswa mudah mengingat operasi aritmatika dasar.

Refleksi : Pohon numerasi yang dipajang mengalami sedikit kerusakan dan selalu terjatuh ke lantai dikarenakan bahan yang digunakan untuk membuat pohon numerasi kurang kuat yaitu hanya dari karton dan kardus.

Evaluasi : Kedepannya kita bisa menggunakan bahan yang lebih kuat contohnya dengan menggunakan karton tetapi memakai alas triplek atau bisa langsung melukis pohon numerasi tersebut pada tembok supaya tidak terjadi kerusakan ataupun jatuh ke lantai.

- Poster cuci tangan : Program ini bertujuan untuk memberitahukan langkah-langkah mencuci tangan dengan urutan yang benar.

Refleksi : Poster tersebut mengalami kerusakan karena terbuat dari kertas biasa tanpa dilaminating dan ditempel di tembok yang lembab sehingga tulisannya menjadi luntur.

Evaluasi : Kami mengganti poster tersebut menggunakan kertas foto kemudian ditempel di tembok luar kelas yang tidak lembab.

2. Program Kerja Literasi:

- GLS (Gerakan Literasi Siswa) yang dilaksanakan 15 menit sebelum pelajaran dimulai: gerakan literasi yang bertujuan menambah pengetahuan dan wawasan siswa.

Refleksi : Ada beberapa siswa yang tidak melaksanakan Gerakan Literasi 15 menit sebelum pembelajaran dimulai.

Evaluasi : Berdasarkan refleksi tersebut, kami mengawasi kegiatan GLS yang sebelumnya tidak kami awasi. Sehingga ketika kami mengawasi GLS tersebut, semua siswa jadi turut serta dalam kegiatan literasi yang dilaksanakan 15 menit sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu, kami juga menambah beberapa buku yang lebih menarik minat siswa untuk membaca.

- Program pembuatan pojok baca (termasuk open donasi buku, proses pemilihan buku dan pembuatan rak buku): Pada program ini, kami memilih pembuatan pojok baca dikarenakan tidak adanya perpustakaan di sekolah. Maka dari itu, kami telah melakukan open donasi buku dengan tujuan mendapatkan buku untuk dibaca, pemilihan dan pengelolaan buku serta pembuatan rak buku dan pembuatan pojok baca

Refleksi : Pojok baca yang kami buat kurang menarik dan tidak terurus. Dan juga open donasi yang kami laksanakan kurang terpublikasi luas sehingga hanya sedikit yang berdonasi.

Evaluasi : Kami menambah hiasan-hiasan dinding di dekat pojok baca agar menarik minat siswa untuk sering membaca disana, selain itu kami tidak hanya mempublikasikan open donasi pada sosial media kampus mengajar SMP IT Gentur saja, tetapi juga mempublikasikan di sosial media semua anggota kelompok.
- Pohon Literasi: sama halnya dengan pohon numerasi yang berisikan aritmatika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, Pada pohon numerasi ini kami mengisi pohon-pohon tersebut dengan banyak hal seperti cita-cita atau dream job siswa yang ditempel di dinding, kemudian kosakata bahasa inggris yang baru agar siswa mudah mengingat hal tersebut.

Refleksi : Untuk pohon literasi berjalan lancar tidak ada hambatan hanya saja ketika siswa mengisi pohon literasi tersebut misalnya dengan dream job, ada beberapa siswa yang mengisinya dengan asal-asalan.

Evaluasi : Kami menegur siswa tersebut dengan mengingatkan bahwa ini adalah hal yang tidak bisa dijadikan candaan. Selain itu kami juga menegur dengan memberikan motivasi bahwa dengan penulisan dream job ini bisa saja membuat mereka menjadi semangat belajar karena melihat dream job mereka yang ditempel pada dinding pohon literasi.
- Game literasi: kegiatan game atau ice breaking sering dilakukan agar siswa tidak mudah jenuh dalam pembelajaran. Serta menambah pengetahuan dengan cara yang menyenangkan

Refleksi : Dengan adanya games literasi ini ada beberapa siswa yang tidak ingin belajar tetapi ingin terus melaksanakan games literasi

Evaluasi : Kami membatasi pelaksanaan games literasi tersebut yaitu ketika telah selesai melaksanakan pembelajaran dan masih terdapat waktu sebelum ke pelajaran selanjutnya, kami mengisi waktu tersebut dengan games literasi.
- Surat persahabatan: Program ini dibuat sebagai feedback atau timbal balik siswa kepada mahasiswa yang telah melaksanakan program kampus mengajar ini selama 4 bulan. Berisikan hal-hal yang ingin disampaikan kepada mahasiswa seperti kesan selama pembelajaran bersama ataupun pesan yang diberikan kepada mahasiswa untuk kedepannya.

Refleksi : Ada beberapa siswa yang mengisi surat persahabatan tersebut dengan sembarangan atau hanya dengan sepatah kata.

Evaluasi : Hal tersebut terjadi karena mungkin kami belum maksimal dalam membimbing mereka sehingga mereka tidak bisa memberi feedback yang baik kepada kita. Kedepannya kami harap mereka bisa dibimbing lebih baik lagi agar bisa menghargai orang lain.

- Mading: Dikarenakan tidak adanya mading di sekolah, maka kami berinisiatif untuk membuat dan menghidupkan mading sebagai salah satu wadah berkreasi bagi siswa
Refleksi : Kurangnya partisipasi dan keinginan siswa untuk menghidupkan kembali mading sekolah dikarenakan mereka tidak menyadarinya akan pentingnya mading sebagai wadah untuk karya siswa.
Evaluasi : Kami memberikan motivasi kepada siswa akan pentingnya mading sebagai wadah untuk menyalurkan karya-karya mereka. Dengan adanya mading, siswa bisa menempelkan karya-karyanya sebagai motivasi untuk siswa lain menyadari bakat mereka sehingga menghasilkan sebuah karya.
3. Program kerja Pengenalan Teknologi:
- Pengenalan software Microsoft (M.word, M.excel, dan Ppt) dilaksanakan pada mata pelajaran TIK di sekolah
Refleksi : Fasilitas yang kurang memadai yaitu kurangnya komputer di sekolah.
Evaluasi : Kami menggunakan laptop anggota untuk memenuhi kebutuhan siswa
 - Pelatihan desain canva: telah dilaksanakan di luar sekolah dan ditujukan untuk pengurus osis
Refleksi : Kurangnya minat siswa untuk mengikuti program ini dikarenakan mereka belum menganggap penting manfaat dari aplikasi canva tersebut
Evaluasi : Kami menjelaskan semua hal yang bisa dibuat dalam aplikasi canva mulai dari pembuatan poster, feed instagram, dan lain sebagainya sehingga mereka menyadari bahwa canva ini adalah aplikasi serbaguna yang sangat diperlukan untuk membuat berbagai design.
 - Pengenalan google lens di program berburu harta karun : Kami melaksanakan program ini bertujuan untuk mengenalkan aplikasi google lens untuk men-scan barcode yang mana di dalam barcode tersebut terdapat soal numerasi dan literasi yang harus dijawab dengan benar oleh siswa agar bisa menemukan harta karun.
Refleksi : Ada beberapa siswa yang tidak berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan
Evaluasi : Kami memberikan setiap siswa PJ masing-masing yaitu misal pada pos 1 PJ nya adalah siswa A sehingga dia bertugas menjawab pertanyaan pada pos tersebut tetapi tetap dibantu oleh anggota yang lain agar semua siswa berpartisipasi dalam menjawab semua pertanyaan.
 - Program kerja pengenalan budaya: Wisata edukasi. Program ini dilakukan dengan kunjungan ke tempat budaya wisata dan bertujuan agar siswa lebih mengenal budaya yang ada di Indonesia
Refleksi : Pelaksanaan wisata edukasi ini tidak sesuai dengan rencana sebelumnya. Yang tadinya pemberangkatan akan dilaksanakan pukul 7 pemberangkatan dikarenakan jarak yang lumayan jauh tetapi ada keperluan lain dari supirnya sehingga baru bisa berangkat pukul 9. Sehingga tidak sesuai dengan rundown yang telah dibuat.
Evaluasi : Untuk mengatasi hal tersebut, kami mengurangi waktu yang telah ditentukan untuk observasi di Kampung Naga agar bisa melaksanakan agenda lain sesuai dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya.
 - Program yang tidak terlaksana adalah multi teks iklan.
Refleksi : Tidak terlaksana
Evaluasi : Kedepannya kami bisa menyusun program ini lebih matang dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin agar bisa melaksanakan program tersebut.

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

Dosen Pembimbing Lapangan memiliki peranan penting pada saat penugasan di Lapangan. Banyak hal yang saya, rekan serta DPL laksanakan selama penugasan diantaranya, penyurveian Bersama ke sekolah penempatan pada awal penugasan, penyerahan dan penerimaan mahasiswa ke pihak sekolah oleh DPL, kunjungan monitoring yang dilakukan sebulan sekali oleh DPL, sharing season pada saat libur sekolah lewat video call whatsapp atau google meet dan penarikan/pamit kepada pihak sekolah.

Kegiatan-kegiatan tersebut dapat diperjelas, yakni sebagai berikut :

- **Penyurveian Bersama**
Pada tanggal 20 Februari 2023 kami Bersama DPL melakukan penyurveian bersama untuk bersilaturahmi kepada pihak sekolah, mengenalkan dan menjelaskan perihal Kampus Mengajar.
- **Penyerahan dan Penerimaan Mahasiswa oleh DPL kepada Wakil Kepala Sekolah.**
Penyerahan dan penerimaan Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 5 dari DPL kepada Pihak Sekolah dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2023.
- **Kunjungan Monitoring**
Untuk kunjungan monitorin ini DPL sering datang satu bulan sekali atau bahkan dua kali dalam sebulan. DPL memonitoring program apa saja yang sudah, juga bertanya kepada pihak sekolah tentang perkembangan sekolah selama ada mahasiswa KM 5 ini.
- **Pelaksanaan Sharing Season**
Sharing season merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh mahasiswa bersama Dosen Pembimbing Lapangan lewat tatap maya seperti Video call di whatsapp ataupun lewat google meet.
- **Penarikan dan pamitan Mahasiswa Bersama DPL kepada murid, serta guru yang ada di SMP IT Gentur.**

H. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulannya semasa penugasan kampus mengajar 5 ini saya mendapat pengalaman nyata di lapangan serta penemuan permasalahan yang beragam dan dapat menemukan cara penyelesaian masalah tersebut. Kampus Mengajar Angkatan 5 di SMP IT Gentur melaksanakan program kerja yang sudah dirancang yaitu Game numerasi, Pohon Numerasi, Poster cuci tangan Program Kerja Literasi: GLS (Gerakan Literasi Siswa) yang dilaksanakan 15 menit sebelum pelajaran dimulai, Program pembuatan pojok baca (termasuk open donasi buku, proses pemilihan buku dan pembuatan rak buku) Dinding Literasi, Pohon Literasi, Multi teks Iklan, Surat persahabatan, dan Mading, Program kerja Pengenalan Teknologi: Pengenalan software Microsoft (M.word, M.excel, dan Ppt), Pelatihan desain canva, dan pengenalan google lens di program berburu harta karun, program kerja pengenalan budaya: Wisata edukasi dan program kerja gabungan: Berburu harta karun (Kegiatan luar sekolah yang menggabungkan program kerja numerasi, literasi, dan pengenalan teknologi) yang terlaksana dengan baik.

Selain itu, pelaksanaan AKM baik pre test maupun post test disimpulkan bahwa terdapat peningkatan literasi dan numerasi siswa berdasarkan peningkatan skor yang mereka peroleh dibanding ketika pelaksanaan pre test. Peningkatan tersebut khususnya sangat terlihat pada aspek Numerasinya. Hal tersebut didasarkan pada perolehan skor numerasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan skor literasi.

Terdapat beberapa refleksi dan evaluasi pada pelaksanaan program kerja yaitu kurangnya persiapan pada beberapa program kerja dikarenakan keterbatasan waktu, kurangnya minat, antusias dan motivasi siswa terhadap pelaksanaan program kerja, dan keterbatasan perangkat komputer di sekolah dalam pelaksanaan AKM atau fasilitas yang belum memadai.

a) Saran

Program kerja yang dilaksanakan diharapkan mampu memberikan kebermanfaatan dan keberlanjutan bagi siswa dan seluruh warga sekolah.

Bagi siswa



1. Siswa diharapkan berpartisipasi aktif untuk meningkatkan motivasinya dalam proses pelaksanaan program kerja yang berkelanjutan.
2. Menjalinkan komunikasi yang efektif terhadap siswa dan pihak sekolah agar informasi tersampaikan dengan jelas.



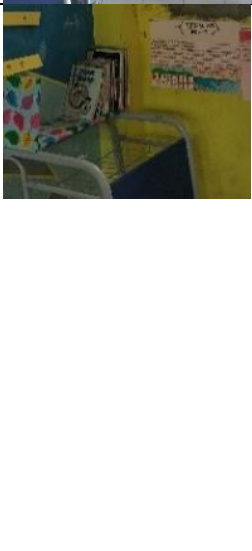
Bagi Sekolah



1. Memberikan feedback kepada siswa atas kontribusinya dalam melakukan kegiatan atau program di sekolah.
2. Mendorong kreativitas siswa dalam Menyusun ide-ide baru dan inovatif untuk menciptakan suasana sekolah yang hangat.




Lampiran



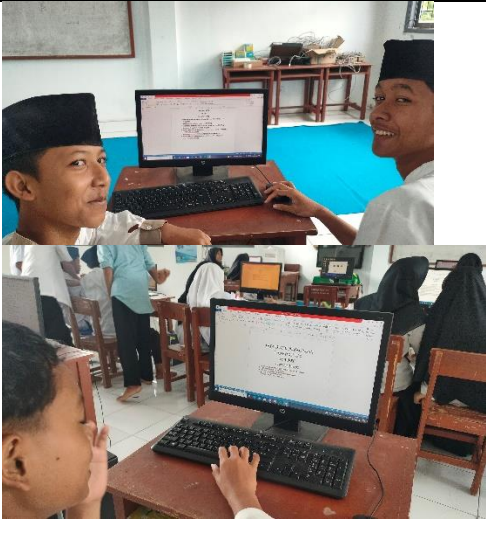
1. Dokumentasi implementasi program kerja
2. Dokumentasi kegiatan mahasiswa bersama DPL dan para pemangku kepentingan terkait (dinas pendidikan, kepala sekolah, guru/guru pamong)




NO	NAMA KEGIATAN	DOKUMENTASI	KETERANGAN
1	Pohon numerasi		<p>Pohon numerasi merupakan gambar yang menyerupai pohon dan di batang pohon terdapat aritmatika dasar seperti perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan. Program ini dibuat dengan tujuan agar siswa mudah mengingat operasi aritmatika dasar dan semangat lagi dalam numerasi.</p>
2	Games Numerasi		<p>Game numerasi dilaksanakan pada saat pelajaran kosong dengan tujuan mengisi jam pelajaran agar tidak terbuang sia-sia.</p>

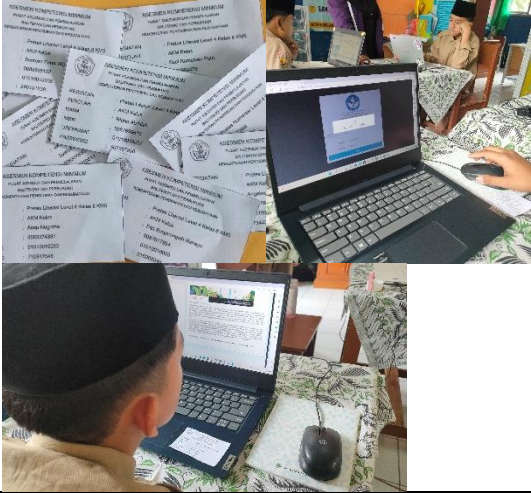


3	Poster cuci tangan		Program ini bertujuan untuk memberitahukan langkah-langkah mencuci tangan dengan urutan yang benar.
4.	GLS (Gerakan Literasi Siswa) yang dilaksanakan 15 menit sebelum pelajaran dimulai		gerakan literasi yang bertujuan menambah pengetahuan dan wawasan siswa.
5.	Program pembuatan pojok baca (termasuk open donasi buku, proses pemilihan buku dan pembuatan rak buku)		Pada program ini, kami memilih pembuatan pojok baca dikarenakan tidak adanya perpustakaan di sekolah. Maka dari itu, kami telah melakukan open donasi buku dengan tujuan mendapatkan buku untuk dibaca, pemilihan dan pengelolaan





			<p>buku serta pembuatan rak buku dan pembuatan pojok baca</p>
6.	Pohon Literasi		<p>sama halnya dengan pohon numerasi yang berisikan aritmatika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, Pada pohon literasi ini kami mengisi pohon-pohon tersebut dengan banyak hal seperti cita-cita atau dream job siswa yang ditempel di dinding, kemudian kosakata bahasa inggris yang baru agar siswa mudah mengingat hal tersebut.</p>

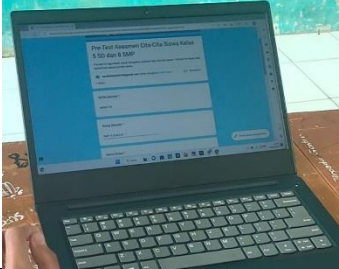


7	Mading		<p>Dikarenakan tidak adanya mading di sekolah, maka kami berinisiatif untuk membuat dan menghidupkan mading sebagai salah satu wadah berkreasi bagi siswa</p>
8	Surat Persahabatan	 	<p>Program ini dibuat sebagai feedback atau timbal balik siswa kepada mahasiswa yang telah melaksanakan program kampus mengajar ini selama 4 bulan. Berisikan hal-hal yang ingin disampaikan kepada mahasiswa seperti kesan selama pembelajaran bersama ataupun pesan yang diberikan kepada mahasiswa untuk kedepannya.</p>


9	Game literasi		<p>kegiatan game atau ice breaking sering dilakukan agar siswa tidak mudah jenuh dalam pembelajaran. Serta menambah pengetahuan dengan cara yang menyenangkan</p>
10	Dinding Literasi		<p>Dinding yang kami manfaatkan untuk menempelkan berbagai karya siswa berupa komik, poster, cerpen, dan karya-karya siswa lainnya.</p>
11	Pengenalan software Microsoft		<p>(M.word, M.excel, dan Ppt) dilaksanakan pada mata pelajaran TIK di sekolah dengan tujuan agar siswa melek teknologi dan dapat membuat laporan atau tugas dengan menggunakan microsoft word.</p>

12	Pelatihan aplikasi canva		<p>Telah dilaksanakan di luar sekolah dan ditujukan untuk pengurus osis. Dilaksanakan agar osis ataupun siswa dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana berkreasi</p>
13	Pengenalan google lens di program berburu harta karun		<p>program ini bertujuan untuk mengenalkan aplikasi google lens untuk men-scan barcode yang mana di dalam barcode tersebut terdapat soal numerasi dan literasi yang harus dijawab dengan benar oleh siswa agar bisa menemukan harta karun.</p>
14	Wisata edukasi		<p>Program ini dilakukan dengan kunjungan ke tempat budaya wisata dan bertujuan agar siswa lebih mengenal budaya yang ada di Indonesia</p>

15	Pretest AKM		Kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa dalam numerasi dan literasi
16	Post test AKM		Kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan siswa dalam numerasi dan literasi
17	Inval kelas atau kegiatan mengajar secara full		Merupakan kegiatan mengajar siswa di sekolah

18	Senam		Senam dilakukan untuk menjaga kesehatan tubuh
19	Asistensi dalam melengkapi administrasi sekolah		Asistensi dilakukan untuk membantu administrasi sekolah
20	FKKS		Merupakan rapat awal bersama seluruh mitra terkait untuk merumuskan program kerja yang akan dilaksanakan
21	Menjadi pengawas ujian sekolah dan ujian akhir tahun		Membantu guru menjadi pengawas selama kegiatan ujian. Baik itu ujian tulis atau ujian lisan
22	Pengisian assesmen cita-cita		Pengisian assesmen yang

			<p>wajib diisi oleh siswa kelas 8</p>
23	Pelantikan osis		<p>Acara pelantikan osis</p>
24	Program SDGs		<p>Merupakan pemanfaatan bahan atau barang bekas menjadi karya seni</p>

			
25	Asistensi ujian Praktik		Menjadi helper saat siswa melaksanakan ujian praktik
26	Go Green		Kegiatan Go green guna menciptakan lingkungan yang indah dan asri.



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



