

# LAPORAN

## Program Kampus Mengajar

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi  
di SD Negeri 3 Kaligayam



Disusun oleh :  
Nur Putriana Yuliani  
2000025020

Program Studi Sastra Indonesia  
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN  
2024

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR**

Laporan Akhir Program Kampus Mengajar 6

Nur Putriana Yuliatwati  
2000025020

Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan  
pertanggungjawaban keikutsertaan dalam Program Kampus Merdeka

Yogyakarta, 10 Februari 2024  
Menyetujui/Mengesahkan

Guru Pembimbing



Habi Ardiyanto, S.Pd.

Dosen Pembimbing Lapangan



Fariz Setyawan, M.Pd.



Dekan FSBK UAD

Wahyuni, S.S., M.A., Ph.D.  
NIDN: 0518127901

## **A. Hasil Analisis Kebutuhan Sekolah**

SDN 3 Kaligayam adalah sebuah sekolah negeri yang terdiri dari 104 siswa. Setiap tingkat, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6, memiliki satu ruang kelas. Selain itu, sekolah ini dilengkapi dengan satu ruang guru, satu ruang kepala sekolah, satu ruang UKS, satu toilet siswa perempuan, satu toilet siswa laki-laki, satu toilet khusus guru, dan satu ruang dapur. Lokasinya terletak di pemukiman warga, berada di ujung kampung, dan bersebelahan dengan kantor desa. Siswa biasanya mencapai sekolah dengan menggunakan sepeda atau diantar oleh orang tua. Para murid juga diajarkan untuk mengenakan pakaian yang rapi dan sesuai dengan peraturan sekolah. Biasanya, mereka memulai kegiatan belajar pada pukul 07.00 dan berakhir pukul 11.30 WIB

Sekolah ini menerapkan kurikulum merdeka dan K-13 dalam penyelenggaraan pendidikannya. Untuk kelas 1, 2, 4, dan 5, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka, sementara kelas 3 dan 6 masih menggunakan kurikulum K-13. Meskipun akses internet melalui jaringan seluler kurang stabil, sekolah telah menyediakan wifi. Kendati demikian, keterbatasan fasilitas teknologi seperti laptop atau komputer yang hanya tersedia 5-7 unit membuat penggunaan pembelajaran berbasis teknologi menjadi jarang. SDN 3 Kaligayam dilengkapi dengan 1 proyektor dan layar untuk keperluan presentasi.

Pembelajaran efektif di SDN 3 Kaligayam diadakan pada hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis, dan Sabtu. Pada hari Jumat, pembelajaran cenderung kurang efektif karena pihak sekolah dan siswa terlibat dalam kegiatan senam bersama, jalan sehat, atau gotong royong membersihkan area sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler pramuka biasanya dilaksanakan pada hari Sabtu, meskipun pelaksanaannya tidak selalu konsisten, tergantung pada situasi dan kondisi di sekolah. Selain ekstrakurikuler pramuka, SDN 3 Kaligayam juga menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler tari setiap hari Rabu.

SDN 3 Kaligayam masih belum memiliki perpustakaan, pojok baca, dan majalah dinding, serta belum menerapkan Gerakan Literasi Siswa. Oleh karena itu, kami meyakini bahwa peningkatan tingkat literasi siswa di SD ini sangat diperlukan. Untuk mengatasi hal ini, kami mengambil inisiatif dengan merancang beberapa program yang dapat mendukung pengembangan SDN 3 Kaligayam seperti pembuatan perpustakaan mini karena kurangnya ruangan sehingga memanfaatkan ruangan dapur

yang kami halangi menggunakan lemari, pembuatan pojok baca, dan majalah dinding. Hal ini didasarkan pada pemahaman kami terhadap kebutuhan sekolah, termasuk rendahnya tingkat literasi siswa, kurangnya adaptasi teknologi, kekurangan dalam administrasi sekolah, dan kebutuhan akan inovasi program lainnya.

#### A. Perancangan Program

Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 6 ini, mahasiswa memiliki kegiatan yang menjadi tanggung jawab dalam mengembangkan literasi-numerasi siswa, membantu kegiatan belajar, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi sekolah. Adapun penjelasan dari masing-masing kegiatan tersebut, adalah sebagai berikut:

##### 1. Program Literasi

- Gerakan literasi sekolah
- Pembuatan mading
- Pembuatan perpustakaan mini
- Pembuatan poster kelas
- Les membaca
- Pojok baca
- Kegiatan berdongeng
- Menceritakan kembali isi film bioskop mini
- Festival literasi dan numerasi (mewarnai dan lomba cerdas cermat)
- Sosialisasi napza
- Sosialisasi etika bermedia sosial
- Kegiatan mengajar

##### 2. Program Numerasi

- Pembuatan pengukur tinggi badan
- Market day
- Game edukatif (Permainan engklak berbasis numerasi, TTS menggunakan proyektor, dan game board berbasis literasi)
- Pembuatan media ajar numerasi (Ular tangga bangun datar)

##### 3. Program Adaptasi Teknologi

- Sosialisasi adaptasi teknologi
- Pengenalan microsoft
- Bioskop mini
- Sosialisasi spreadsheet

4. Program SDGs
  - Kolase dari daun kering sisa kertas dan plastik bekas
  - Pemanfaatan botol plastik menjadi seni kriya
  - Mitigasi Bencana Alam Gempa bumi
5. Program Administrasi Sekolah
  - Pelabelan Buku Perpustakaan
  - Sortir buku layak baca
  - Pengisian Data Guru dan Data Absensi Siswa
6. Kegiatan P5
  - Ekstrakurikuler Pramuka, dan Latihan Baris Berbaris
  - Senam dan jalan sehat
  - Pentas Seni (Literasi Budaya: Tari, Drama, Puisi, Musik)
  - Kegiatan 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun)
  - Kegiatan mengucapkan 3 kata ajaib (Tolong, Maaf, dan Terima kasih)

#### B. Mitra yang Terlibat dalam Penugasan Program Kampus Mengajar

Terdapat 10 mitra yang terlibat dalam penugasan program Kampus Mengajar di SDN 3 Kaligayam, yaitu.

1. Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten: Mengizinkan dan merekomendasikan SDN 3 Kaligayam sebagai sekolah sasaran KM 6 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. Dosen pembimbing Lapangan: Memberikan bimbingan pada mahasiswa terkait laporan awal, mingguan dan persetujuan laporan akhir, Melakukan pemantauan melalui sharing session serta melakukan komunikasi dengan Dinas Pendidikan dan sekolah yang dituju.
5. BPMP Klaten: Membantu monitoring evaluasi program kerja mahasiswa KM 6 sesuai dengan standar KM 6 serta implementasi program yang terlaksana dan belum terlaksana.
6. Kepala sekolah: Sebagai supervisor untuk membantu kami dalam membimbing para guru agar memahami tujuan dari setiap program kerja kampus mengajar.

7. Guru pamong: Mendampingi dosen dalam membimbing mahasiswa pada setiap program yang dijalankan.
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: Berkontribusi pada program kami, yaitu *market day* untuk mendampingi para siswa ketika melakukan jual-beli.

### C. Pelaksanaan AKM Kelas dan Asesmen Murid

Pelaksanaan AKM kelas melibatkan kelas 5 yang terdiri dari 13 siswa. PreTest dilakukan selama 2 hari dengan keterbatasan laptop. Sehari sebelum PreTest dimulai, dilakukan simulasi dengan siswa kelas 5 untuk memastikan mereka dapat menghadapi PreTest dengan baik. Namun, pada pelaksanaan PreTest literasi dan numerasi, hasilnya hampir mencapai standar yang diharapkan karena kurangnya keseriusan siswa dalam mengerjakan soal PreTest. Persentase siswa pada PreTest literasi adalah 57%, sedangkan untuk numerasi adalah 49%. Dengan melihat persentase ini, tim menciptakan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil AKM kelas, yaitu dengan meningkatkan minat siswa dan memberikan pelatihan tentang literasi dan numerasi dalam kehidupan sehari-hari. Pada pelaksanaan PostTest kedua, terjadi peningkatan signifikan untuk literasi dan numerasi siswa kelas 5. Persentase siswa pada PostTest literasi mencapai 88%, sementara untuk numerasi mencapai 83%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih fokus dan memahami soal-soal pada ujian PostTest.

### D. Implementasi Program

No	Nama Program Kerja	Tujuan Program Kerja	Keterlaksanaan Sudah/Belum	Keterangan
1.	Gerakan Literasi Sekolah	Gerakan Literasi Sekolah (GLS) adalah suatu inisiatif atau program yang bertujuan untuk meningkatkan	Terlaksana	Kegiatan GLS ini dilaksanakan 15-30 menit sebelum kegiatan belajar

		<p>literasi, sehingga siswa dapat menjadi individu yang mampu berpikir kritis, dan mengekspresikan diri secara efektif. Program ini juga memiliki tujuan untuk mengembangkan minat baca yang berkelanjutan di kalangan siswa, memfokuskan pada peningkatan keterampilan menulis siswa, berusaha memperkuat keterampilan berbicara dan mendengarkan. serta mengusahakan gerakan literasi ke dalam berbagai aspek kurikulum.</p>		<p>mengajar dimulai. Kami membagi dengan satu mahasiswa masuk ke satu kelas. Program dan cara belajar disesuaikan oleh masing-masing mahasiswa.</p>
2.	Pembuatan Poster Kelas	<p>Memotivasi siswa agar lebih antusias dalam belajar serta sebagai peringatan terhadap suatu pelaksanaan aturan hukum, sekolah, atau sosial, kesehatan bahkan keagamaan</p>	Terlaksana	<p>Pembuatan poster kelas dilakukan untuk kelas 2,3,4,5, dan 6. Poster kelas yang dibuat berupa poster 5S, poster budaya membaca, papan absensi kelas, poster pengurus dan anggota kelas.</p>
3.	Pembuatan Mading	<p>Program ini memiliki tujuan yang beragam, dengan fokus</p>	Terlaksana	<p>Kegiatan pembuatan madding dilaksanakan</p>

		<p>utama pada pengembangan kreativitas siswa dalam mengelola dan mengasah literasi mereka. Dengan adanya majalah dinding juga diharapkan dapat digunakan sebagai papan informasi sekolah, seperti prestasi atau karya dari siswa, dan pencapaian sekolah.</p>		<p>selama hampir satu minggu. Di sekolah sendiri sudah ada papan mading namun sudah usang dan tidak terpakai. Oleh karena itu, kami memanfaatkan fasilitas yang ada dengan mengkreasikan mading supaya lebih menarik.</p>
4.	Les Membaca	<p>Program ini memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sejak dini. Tujuan ini diarahkan pada pembentukan dasar literasi yang kuat, dan memberikan bekal untuk pemahaman materi pelajaran. Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, program kerja les membaca pada sekolah dasar diharapkan dapat menciptakan siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik.</p>	Terlaksana	<p>Les membaca dilakukan untuk siswa yang masih belum lancar membaca terutama kelas bawah. Kami biasanya mengadakan les ini di perpustakaan sekolah.</p>
5.	Menceritakan Kembali Isi Film Bioskop Mini	<p>Program kerja yang mendorong siswa untuk menceritakan kembali isi film memiliki beberapa</p>	Terlaksana	<p>Kegiatan menceritakan kembali isi film ini dilaksanakan setelah</p>



		<p>tujuan yang mendukung pengembangan literasi mereka khususnya keterampilan berkomunikasi, pemahaman naratif, stimulasi imajinasi dan kreativitas, dan meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan.</p>		<p>kegiatan bioskop mini. Siswa diminta untuk menceritakan kembali isi dari film yang telah mereka tonton.</p>
6.	Pembuatan Pengukur Tinggi Badan	<p>Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dalam satuan <i>centimeter</i> yang melibatkan diri mereka secara langsung.</p>	Terlaksana	<p>Kegiatan pembuatan pengukur tinggi badan ini dibuat di dinding dalam perpustakaan mini. Pembuatan pengukur tinggi badan ini diharapkan agar dapat meningkatkan numerasi para siswa. Mereka bisa saling mengukur tinggi badannya dan dapat memahami hitungan dalam satuan <i>centimeter</i>.</p>
7.	Market Day	<p>Tujuan dari kegiatan <i>market day</i> salah satunya adalah untuk pendidikan keuangan, dengan pengalaman berpartisipasi</p>	Terlaksana	<p>Kegiatan market day dilaksanakan bersamaan dengan festival literasi dan numerasi pada bulan Oktober.</p>

		<p>dalam kegiatan jual beli, siswa dapat memahami konsep dasar tentang uang, harga, dan transaksi ekonomi sederhana. Selain itu, meningkatkan pengembangan keterampilan kewirausahaan, mendorong kerjasama, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan mengajarkan tanggung jawab.</p>		<p>Siswa kelas 4, 5, dan 6 sebagai penjual. Setiap kelas dibagi menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok menjual makanan dan minuman yang berbeda. Kami juga mendampingi mereka untuk menghitung pengeluaran dan pemasukan penjualan, dan juga setiap mahasiswa mendampingi dua hingga tiga stand untuk dihias dan dilombakan</p>
8.	<p>Game Edukatif (Permainan Engklak Berbasis Numerasi, TTS menggunakan proyektor, dan Game board berbasis literasi)</p>	<p>Tujuan dari program ini, yaitu Sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan atau materi pelajaran secara interaktif dan menarik bagi siswa. Permainan engklak dan Teka Teki Silang berbasis numerasi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai</p>	<p>Terlaksana</p>	<p>Game edukatif kami laksanakan baik di dalam maupun diluar kelas saat pembelajaran berlangsung. Ketika di dalam kelas kami menggunakan proyektor dan membuka website <i>wordwall</i> karena diwebsite tersebut terdapat banyak game</p>

		perkalian melalui permainan.		edukatif. Sedangkan ketika diluar kelas kami menggunakan permainan tradisional.
9.	Pembuatan Media Ajar Numerasi (Ular Tangga Bangun Datar)	Program kerja media ajar numerasi dirancang dengan tujuan khusus untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan numerasi siswa. Numerasi mencakup pemahaman terhadap angka, operasi matematika, dan konsep-konsep hitungan lainnya. Dalam hal ini kami membuat ular tangga bangun datar, agar siswa lebih mudah memahami bentuk, rumus, dan pengertian setiap bangun datar melalui sebuah permainan.	Terlaksana	Pembuatan media ajar numerasi berupa ular tangga bangun datar. Media ini dibuat menggunakan <i>styrofoam</i> yang dilapisi kertas kemudian digambar seperti permainan ular tangga, namun setiap kotaknya berisi bangun datar. Pada bagian belakang di tempel kertas berupa pengertian setiap bangun datar serta rumus-rumusny.
10.	Sosialisasi Adaptasi Teknologi	Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan kesadaran teknolog dengan mengetahui bagaimana cara mengoperasikan software laptop dengan baik.	Terlaksana	Sosialisasi adaptasi teknologi dilaksanakan di kelas 5, dalam sosialisasi ini kami mengenalkan teknologi laptop, bagaimana cara menghidupkan,

				dan cara menggunakan fitur-fitur lainnya yang ada di laptop.
11.	Pengenalan Microsoft	<p>Tujuan dari program kerja ini adalah untuk mengenalkan microsoft word kepada siswa, agar mereka mengenal teknologi dan fungsinya.</p> <p>Kemudian, dengan program kerja ini untuk membekali para siswa dengan dasar-dasar penggunaan microsoft word, seperti membuka aplikasi, mengetik, dan menyimpan dokumen.</p>	Terlaksana	<p>Pengenalan Microsoft Word kami laksanakan di kelas 5 saja karena kelas 5 lah yang akan sering menggunakan teknologi dan yang akan melaksanakan Asessmen. Saat itu kami meminta para siswa untuk menuliskan beberapa di word. Kami mengajarkan juga cara mengetik yang benar.</p>
12.	Bioskop Mini	<p>Tujuan dari program ini adalah untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi, daya pikir kritis, dan memicu siswa untuk lebih berpartisipasi serta antusias sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran.</p>	Terlaksana	<p>Kegiatan bioskop mini diadakan untuk semua kelas. kelas 1 hingga kelas 3 kami adakan secara bersamaan dengan menonton film edukatif berupa film perundangan dan film animasi cerita rakyat. Untuk kelas 4 menonton film Jembatan Pensil.</p>

				<p>Sedangkan kelas 5 dan kelas 6 menonton film Petualangan Sherina (2000). Film yang kami pilih merupakan film-film edukatif yang bisa mengembangkan pemikiran para siswa.</p>
13.	Pembuatan Presensi dengan Spreadsheet	<p>Sosialisasi pembuatan presensi dengan aplikasi spreadsheet bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan pemahaman kepada para guru tentang cara menggunakan spreadsheet untuk mengelola dan membuat presensi. Program ini juga dapat mempermudah pembuatan dan perekapan presensi, meningkatkan akurasi data, dan meningkatkan efisiensi administrasi di sekolah.</p>	Terlaksana	<p>Pembuatan Presensi dengan Spreadsheet kami laksanakan di minggu ke 15. Kami mengumpulkan para guru guru dan kepala sekolah lalu kami mensosialisasikan mengenai apa itu spreadsheet dan fungsi serta tujuannya. Selain itu kami juga memberikan contoh file agar dapat digunakan untuk presensi.</p>
14.	Sosialisasi Etika Bermedia Sosial	<p>Program kerja sosialisasi etika bermedia sosial bertujuan untuk memberikan pemahaman dan</p>	Terlaksana	<p>Sosialisasi etika bermedia sosial dilaksanakan untuk semua kelas.</p>

		<p>pedoman tentang perilaku yang etis dalam berinteraksi dan berkomunikasi melalui media sosial. Tujuan dari program ini melibatkan berbagai aspek, termasuk penggunaan yang bertanggung jawab, pencegahan perilaku merugikan, dan pembentukan budaya digital yang positif.</p>		<p>Sosialisasi ini kami selingi sebelum kegiatan bioskop mini dimulai. Sosialisasi ini kami tujukan untuk semua kelas karena saat ini siswa bahkan kelas bawah sudah banyak yang menggunakan media sosial namun belum mengerti etika-etika atau aturan-aturan dalam menggunakan media sosial.</p>
15.	Pembuatan Perpustakaan Mini	<p>Program pembuatan perpustakaan mini bertujuan untuk membentuk kebiasaan siswa terhadap budaya minat baca. Memperkaya pengalaman belajar selain di ruang kelas, memfasilitasi akses buku dan bahan bacaan, membangun budaya literasi, dan sebagai ruang baca yang nyaman.</p>	Terlaksana	<p>Perpustakaan mini kami buat karena di SDN 3 Kaligayam tidak terdapat perpustakaan dan kurangnya ruangan sehingga kami memanfaatkan ruangan dapur yang kemudian kami halangi menggunakan lemari. Perpustakaan mini kami hias sedemikian rupa agar menarik para siswa untuk selalu berkunjung dan membaca di perpustakaan</p>

				sehingga dapat meningkatkan literasi maupun numerasi para siswa di sekolah.
16.	Sortir Buku Layak Baca	Tujuan dari sortir buku layak baca, yaitu untuk menyortir buku-buku yang akan disimpan di perpustakaan mini. Menyortir buku layak baca berfungsi untuk menyeleksi buku yang berkualitas dan layak untuk dibaca dan disimpan di perpustakaan, mengelompokkan berdasarkan kategori buku, dan mengeliminasi buku yang usang. Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, proker sortir buku layak baca akan membantu menciptakan perpustakaan yang efisien, bermanfaat, dan sesuai dengan kebutuhan.	Terlaksana	Buku-buku yang akan kami simpan di dalam perpustakaan mini harus kami sortir terlebih dahulu dan juga pada saat itu kami mendapatkan donasi buku-buku dari donatur yang dapat kami gunakan dan simpan di perpustakaan mini.
17.	Pelabelan Buku	Pelabelan buku perpustakaan memiliki tujuan utama untuk memberikan identifikasi yang jelas dan terorganisir terhadap setiap buku dalam	Terlaksana	Buku-buku yang akan masuk ke dalam perpustakaan harus kami beri label terlebih dahulu, kami menuliskan nomor buku

		<p>koleksi perpustakaan. Kemudian, pelabelan juga bertujuan untuk pemeliharaan data katalog yang akurat, memudahkan pengelolaan untuk peminjaman dan pengembalian buku, serta pemantauan inventaris buku.</p>		<p>dan tanggal masuknya buku ke dalam perpustakaan. Selain itu juga terdapat buku besar yang berisi daftar seluruh buku yang ada di perpustakaan.</p>
18.	Pojok Baca	<p>Program kerja pembuatan pojok baca di kelas 3, 4, 5, dan 6 ini memiliki tujuan untuk meningkatkan minat membaca, memberikan akses mudah terhadap bahan bacaan, dan menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan literasi. Pembuatan pojok baca juga bertujuan menciptakan ruang kreativitas di dalam kelas bagi para siswa.</p>	Terlaksana	<p>Kegiatan pembuatan pojok baca dilaksanakan untuk kelas 3, 4, 5, dan 6. Kami membuat pojok baca dengan tema yang berbeda di setiap kelasnya. Setelah pembuatan pojok baca selesai kami juga membuat rak buku dengan memanfaatkan kardus bekas untuk disimpan di pojok baca sebagai tempat buku.</p>
19.	Kolase Dari Daun Kering, Sisa Kertas, dan Plastik Bekas	<p>Tujuan dari program kerja ini untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi para siswa dengan menggunakan</p>	Terlaksana	<p>Kegiatan ini dilaksanakan di kelas 3 dan kelas 6. Kami menyiapkan kertas dengan gambar kolase berupa bunga,</p>



		alat-alat sederhana dan barang bekas menjadi benda yang memiliki nilai seni dan nilai kreatif.		burung hantu, dan lainnya. Siswa diminta untuk mengisi gambaran kolase tersebut dengan memanfaatkan daun-daun kering, sisa kertas dan plastik bekas. Namun, mereka juga bisa mengkreasi sendiri tanpa harus menggunakan kertas kolase yang telah kami buat.
20.	Pemanfaatan Botol Plastik Menjadi Seni Kriya	Pemanfaatan botol plastik menjadi seni kriya memiliki tujuan utama untuk mengurangi limbah plastik dan menciptakan kesadaran tentang pentingnya daur ulang melalui seni kriya. Selain itu juga untuk meningkatkan keterampilan para peserta didik, peningkatan kesadaran lingkungan, dan penciptaan karya seni daur ulang. Botol plastik ini dibuat menjadi pagar di pojok	Terlaksana	Kegiatan ini dilaksanakan bersamaan dengan pembuatan pojok baca. Siswa diminta untuk membawa botol bekas dari rumah. Kemudian, kami bersama siswa memanfaatkan botol tersebut untuk pembuatan pagar di pojok baca.

		baca.		
21.	Kegiatan 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun)	Menguatkan karakter dan menjadikan semua warga sekolah memiliki kepribadian yang baik. Program 5S mengajarkan siswa bersikap saling menghormati satu sama lain.	Terlaksana	Kegiatan ini dilaksanakan setiap saat bertemu dengan seluruh warga sekolah. Kami mengajarkan untuk saling menyapa, salam, senyum, sopan dan santun.
22.	Mengucapkan 3 Kata Ajaib (Tolong, Maaf, Terima kasih)	Bertujuan untuk mempromosikan dan membudayakan sikap saling peduli, menghormati, dan bersyukur dalam interaksi sehari-hari.	Terlaksana	Kegiatan ini kami lakukan dengan pendekatan dan ngobrol secara langsung dengan siswa. Kami mengajarkan untuk mengucapkan kata tolong ketika ingin meminta bantuan, mengucapkan kata maaf ketika melakukan kesalahan, dan mengucapkan kata terima kasih ketika kita dibantu oleh orang lain.
23.	Ekstrakurikuler Pramuka, Latihan Baris Berbaris- Latihan Upacara	Sebagai pembelajaran dan penyaluran pembentukan kepribadian diri (keberanian, kedisiplinan, cinta tanah air,	Terlaksana	Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari sabtu, kelas yang melaksanakan ekstrakurikuler pramuka

		meningkatkan bakat dan minat siswa)		adalah kelas 4, 5, dan 6. Selain pramuka, kami juga mengajarkan latihan baris berbaris kepada siswa. Namun, kegiatan ini tidak berjalan secara konsisten dan mengikuti situasi serta kondisi di sekolah.
24.	Senam, dan Jalan Sehat	Tujuan dari program kerja ini adalah untuk meningkatkan kesehatan fisik para siswa melalui kegiatan olahraga yang menyenangkan dan bermanfaat, pembentukan gaya hidup yang aktif, serta kesadaran akan pentingnya aktivitas fisik.	Terlaksana	Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Jumat. Kegiatan senam biasanya dilaksanakan secara bergantian dengan jalan sehat.
25.	Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi	Kegiatan ini memiliki tujuan utama untuk melindungi keamanan dan kesejahteraan siswa, guru, dan staf sekolah. Kemudian tujuan selanjutnya adalah meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa, guru, dan staf sekolah tentang risiko	Terlaksana	Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumat, seluruh siswa berkumpul di halaman. Sebelum kami melakukan simulasi, siswa dibekali dulu dengan materi yang disampaikan oleh mahasiswa.

		<p>gempa dan cara bertindak saat terjadi gempa. Ini mencakup pembelajaran tentang perilaku aman selama gempa, langkah-langkah evakuasi, dan menjaga ketenangan dalam situasi darurat. Mitigasi gempa juga bertujuan untuk menyediakan tempat evakuasi yang aman di dalam dan sekitar area sekolah. Hal ini melibatkan penentuan zona-zona aman, seperti di bawah meja atau di area terbuka, di mana siswa dan staf dapat mencari perlindungan selama gempa.</p>		<p>Materi tersebut berisi tentang bagaimana cara kita dalam menghadapi situasi sebelum terjadi gempa, saat terjadi gempa, dan setelah terjadi gempa, kami juga memberikan gambar denah titik kumpul di sekolah serta poster jalur evakuasi. Kemudian, siswa diminta masuk ke kelas masing-masing dan kami melakukan simulasi gempa bumi.</p>
26.	<p>Pentas Seni (Literasi Budaya: Tari Tradisional, Drama, Puisi, dan Musik)</p>	<p>Pentas Seni (Literasi Budaya: Tari Tradisional, Drama, Puisi, Musik) memiliki beberapa tujuan utama yang melibatkan pengembangan dan pemahaman literasi budaya melalui berbagai bentuk seni tradisional. Kemudian, melalui program ini juga dapat meningkatkan</p>	<p>Terlaksana</p>	<p>Pentas seni diadakan dalam rangka pelepasan mahasiswa sekaligus mengenalkan literasi budaya kepada siswa melalui tarian tradisional, drama, musik, dan puisi. Kami melaksanakan latihan rutin mulai dari satu bulan sebelum</p>

		kepedulian terhadap budaya lokal, pengenalan berbagai bentuk seni, pendidikan karakter melalui seni, dan pengembangan kreativitas dan ekspresi seni para siswa.		acara pelepasan mahasiswa Kampus Mengajar. Tarian tradisional tersebut berupa tari Bungong Jeumpa dari Aceh, Tari Manuk Dadali dari Jawa Barat, dan Reog.
27.	Pengisian Data Guru dan Data Absensi Siswa	Program ini bertujuan untuk membantu pihak sekolah dalam pengisian administrasi guru agar pengelolaan data yang ada di sekolah dapat berjalan dengan efektif dan efisien terkait guru dan absensi siswa.	Terlaksana	Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengisi papan data guru dan papan data absensi siswa. Data pada papan data guru dan siswa tersebut merupakan data yang sudah lama tidak diperbarui, sehingga kami mengisi data tersebut menggunakan data terbaru dari pihak sekolah.
28.	Sosialisasi NAPZA	Proker sosialisasi NAPZA (Narkotika, Alkohol, Psicotropika, Zat Adiktif) memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman dan	Terlaksana	Sosialisasi ini dilaksanakan di kelas 6, mahasiswa Kampus Mengajar menjelaskan bagaimana bahayanya

		<p>kesadaran kepada para siswa mengenai bahaya serta dampak negatif penggunaan narkotika, alkohol, psikotropika, dan zat adiktif lainnya. Selain itu, proker ini juga bertujuan untuk pencegahan penyalahgunaan NAPZA, dan pemberian informasi hukum mengenai konsekuensi hukum terkait dengan penyalahgunaan NAPZA agar siswa menghindari pelanggaran tersebut.</p>		<p>NAPZA dan konsekuensi hukum apabila menggunakan bahan-bahan terlarang tersebut.</p>
29	<p>Festival Literasi dan Numerasi (Mewarnai dan Lomba Cerdas Cermat)</p>	<p>Festival ini diadakan serentak oleh mahasiswa Kampus Mengajar pada bulan Oktober, tujuan dari festival literasi dan numerasi ini untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa melalui berbagai bidang. Di SDN 3 Kaligayam sendiri mengadakan lomba mewarnai dan lomba cerdas cermat, tujuan diadakannya lomba mewarnai untuk memberikan kesempatan</p>	<p>Terlaksana</p>	<p>Festival literasi dan numerasi merupakan kegiatan wajib dari Kampus Mengajar. Kami melaksanakan kegiatan ini dengan mengadakan lomba cerdas cermat dan lomba mewarnai, sekaligus merayakan acara bulan bahasa. Kegiatan ini juga bersamaan dengan proker</p>

		<p>kepada anak-anak agar bisa mengembangkan keterampilan mewarnai mereka, baik dari segi teknik maupun kreativitas. Sedangkan Lomba Cerdas Cermat bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir peserta didik baik dari segi numerasi maupun literasinya. Kegiatan Festival ini diadakan bersamaan dengan kegiatan <i>market day</i>.</p>		<p><i>market day</i> agar acara lebih meriah. Selain itu, kegiatan ini dihadiri oleh para orang tua siswa agar ikut menyaksikan acara lomba, serta dapat melihat dan membeli jualan para siswa.</p>
30.	Kegiatan Berdongeng	<p>Proker Kegiatan Berdongeng bertujuan untuk dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan literasi anak-anak, meningkatkan keterampilan bahasa dan sosial mereka, serta memperkuat budaya literasi di dalam sekolah.</p>	Terlaksana	<p>Kegiatan berdongeng dilaksanakan di halaman sekolah. Siswa kelas atas diminta untuk membuat lingkaran dan kami menjelaskan cara bermainnya. Kemudian, siswa diminta untuk berdongeng di tengah lingkaran tersebut.</p>
31.	Kegiatan Mengajar	<p>Kegiatan Mengajar di Kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas</p>	Terlaksana	<p>Kegiatan mengajar di kelas kami laksanakan ketika guru</p>

		<p>pembelajaran di kelas dan memberikan dampak positif pada pencapaian akademis siswa. Kegiatan mengajar ini berfokus pada peningkatan literasi dan numerasi siswa.</p>		<p>kelas berhalangan hadir, atau kami diminta untuk mengisi kelas tersebut.</p>
--	--	---	--	---

#### E. Refleksi dan Evaluasi Implementasi Program

Melalui program Kampus mengajar 6 ini memiliki efek positif bagi mahasiswa dengan memberikan peluang untuk belajar dan mengembangkan aktivitas di luar ruang kuliah. Selain itu, program ini turut berkontribusi secara nyata dalam pelaksanaan pembelajaran di SDN 3 Kaligayam. Dampaknya tidak hanya dirasakan oleh mahasiswa, melainkan juga oleh para guru dan siswa. Peserta program kampus mengajar dapat menjadi sumber inspirasi bagi mereka, mendorong semangat belajar siswa untuk dapat melanjutkan sekolah hingga ke tingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, dengan adanya program ini diharapkan ada peningkatan dalam literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi di lingkungan SDN 3 Kaligayam.

Tantangan yang dihadapi ketika melaksanakan program Kampus Mengajar di SD Negeri 3 Kaligayam yaitu masih rendahnya kemampuan literasi dan numerasi para siswa serta belum diadaptasikannya teknologi untuk pembelajaran siswa di kelas. Administrasi sekolah juga menjadi tantangan bagi kami karena sekolah yang masih belum menerapkan presensi kehadiran siswa setiap harinya, sehingga tidak ada rekapan absensi siswa di setiap semester.

Dengan adanya tantangan tersebut maka tugas dan kewajiban kami sebagai mahasiswa kampus mengajar, yaitu membantu untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa melalui program kerja gerakan literasi sekolah, pembuatan bahan ajar agar siswa dalam proses belajar lebih mudah memahami materi yang diberikan. Selain itu kami juga membantu menyelesaikan permasalahan administrasi sekolah dan kelas dengan memberikan sosialisasi mengenai spreadsheet dan juga membuat presensi yang lebih menarik di setiap kelas.



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

Kegiatan penugasan pada mahasiswa memiliki banyak program, yakni dibidang Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi Sekolah, SDGs, Mitigasi Bencana dan P5. Adapun program di saat penugasan, yaitu:

1. Program Literasi
  - Gerakan literasi sekolah
  - Pembuatan mading
  - Pembuatan perpustakaan mini
  - Pembuatan poster kelas
  - Les membaca
  - Pojok baca
  - Kegiatan berdongeng
  - Menceritakan kembali isi film bioskop mini
  - Festival literasi dan numerasi (mewarnai dan lomba cerdas cermat)
  - Sosialisasi napza
  - Sosialisasi etika bermedia sosial
  - Kegiatan mengajar
2. Program Numerasi
  - Pembuatan pengukur tinggi badan
  - Market day
  - Game edukatif (Permainan engklak berbasis numerasi, TTS menggunakan proyektor, dan game board berbasis literasi)
  - Pembuatan media ajar numerasi (Ular tangga bangun datar)
3. Program Adaptasi Teknologi
  - Sosialisasi adaptasi teknologi
  - Pengenalan microsoft
  - Bioskop mini
  - Sosialisasi spreadsheet
4. Program SDGs
  - Kolase dari daun kering sisa kertas dan plastik bekas
  - Pemanfaatan botol plastik menjadi seni kriya
  - Mitigasi Bencana Alam Gempa bumi
5. Program Administrasi Sekolah

- Pelabelan Buku Perpustakaan
- Sortir buku layak baca
- Pengisian Data Guru dan Data Absensi Siswa

#### 6. Kegiatan P5

- Ekstrakurikuler Pramuka, dan Latihan Baris Berbaris
- Senam dan jalan sehat
- Pentas Seni (Literasi Budaya: Tari, Drama, Puisi, Musik)
- Kegiatan 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun)
- Kegiatan mengucapkan 3 kata ajaib (Tolong, Maaf, dan Terima kasih)

Dalam pelaksanaan Program Kampus Mengajar 6, kami secara rutin berkoordinasi dengan dosen pembimbing lapangan. Setiap dua minggu sekali, kami mengadakan pertemuan diskusi melalui *zoom meeting* dan berkomunikasi melalui grup chat *WhatsApp*. Dosen pembimbing lapangan secara konsisten memberikan saran saat evaluasi untuk memastikan program kami berjalan dengan lebih terarah. Melalui interaksi ini, beliau dapat memantau perkembangan program yang telah dilaksanakan dan mengidentifikasi kendala yang kami hadapi. Dosen pembimbing lapangan juga bertanggung jawab mengoordinasikan laporan mingguan kami dan memeriksa agar tidak ada kesalahan sebelum diunggah ke laman MBKM sesuai dengan jadwal yang ditetapkan. Dengan kontribusi aktif dosen pembimbing lapangan, tim Kampus Mengajar 6 merasa mendapatkan arahan yang jelas dalam pelaksanaan program ini.

### G. Kesimpulan dan Saran

#### 1. Kesimpulan

Pendidikan berperan penting dalam memberikan individu pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengembangkan potensi mereka. Melalui pendidikan, seseorang dapat membuat keputusan yang lebih baik, memberikan kontribusi pada masyarakat, dan mencapai tujuan hidup. Tingkat pendidikan yang memadai juga dapat mencegah pengabaian atau penilaian rendah dari orang lain.

Dalam era teknologi saat ini, perkembangan teknologi menjadi faktor penentu keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu, pemerintah saat ini gencar meningkatkan standar pendidikan, salah satunya melalui Program Kampus Mengajar. Program ini dirancang untuk meningkatkan semangat, motivasi, dan minat belajar mahasiswa



serta memfasilitasi kerjasama antara mahasiswa dan guru dalam menciptakan lingkungan pengajaran yang relevan dan berkualitas tinggi baik untuk murid maupun guru.

## 2. Saran





Saran penulis untuk pembaca, khususnya mahasiswa, adalah mengembangkan pemahaman mendalam tentang pendidikan di negara ini, terutama di sekolah-sekolah dengan tingkat literasi dan numerasi yang rendah. Menyadari keterbatasan penulis, disarankan agar pembaca terus melakukan perbaikan dan penelitian lebih lanjut dengan mengacu pada sumber-sumber yang relevan untuk memperkuat diskusi dalam laporan ini dan meningkatkan kualitasnya di masa depan.




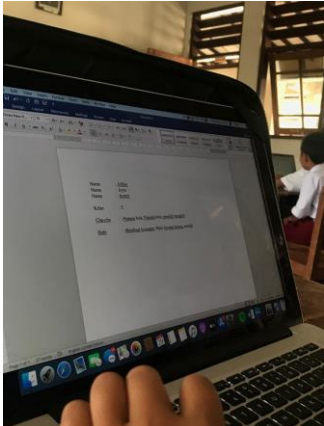
## Lampiran

### 1. Dokumentasi implementasi program kerja



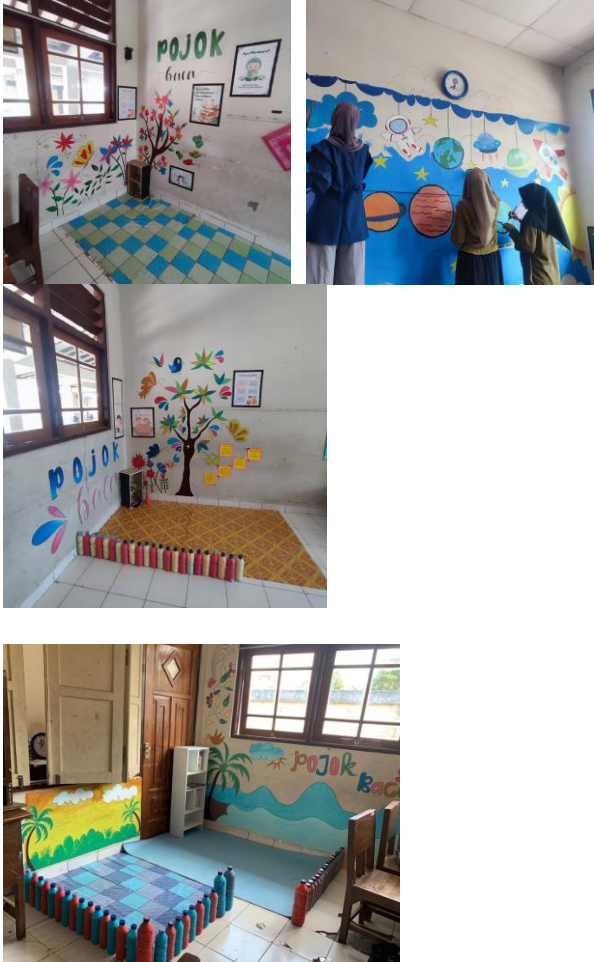
No	Nama Program Kerja	Dokumentasi
1.	Gerakan Literasi Sekolah	
2.	Pembuatan Poster Kelas	

<p>3.</p>	<p>Pembuatan Mading</p>	
<p>4.</p>	<p>Les Membaca</p>	

5.	Menceritakan Kembali Isi Film (Bioskop Mini)	
6.	Pembuatan Pengukur Tinggi Badan	
7.	Market Day	
8.	Game Edukatif (Permainan Engklak Berbasis Numerasi, TTS menggunakan proyektor, Game board berbasis literasi)	





		
9.	<b>Pembuatan Media Ajar Numerasi (Ular Tangga Bangun Datar)</b>	
10.	<b>Sosialisasi Adaptasi Teknologi</b>	
11.	<b>Pengenalan Microsoft</b>	

12.	Bioskop Mini	
13.	Pembuatan Presensi dengan Spreadsheet	
14.	Sosialisasi Etika Bermedia Sosial	
15.	Pembuatan Perpustakaan Mini	

16.	Sortir Buku Layak Baca	
17.	Pelabelan Buku	
18.	Pojok Baca	



<p>19.</p>	<p>Kolase Dari Daun Kering, Sisa Kertas, Plastik Bekas</p>	
<p>20.</p>	<p>Pemanfaatan Botol Plastik Menjadi Seni Kriya</p>	
<p>21.</p>	<p>Kegiatan 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun)</p>	
<p>22.</p>	<p>Mengucapkan 3 Kata Ajaib (Tolong, Maaf, Terima kasih)</p>	

23.	Ekstrakurikuler Pramuka, Latihan Baris Berbaris-Latihan Upacara	
24.	Senam, Jalan Sehat	
25.	Simulasi Bencana Alam/Mitigasi Bencana Gempa	
26.	Pentas Seni (Literasi Budaya: Tari Tradisional, Drama, Puisi, Musik)	



27. Pengisian Data Guru dan Data Absensi Siswa






28. Sosialisasi NAPZA



29. Festival Literasi dan Numerasi (Mewarnai dan Lomba Cerdas Cermat)



		
30.	Kegiatan Berdongeng	
31.	Kegiatan Mengajar	

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



Gambar 1. Dokumentasi bersama Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten



Gambar 2. Dokumentasi bersama DPL, dan guru SDN 3 Kaligayam



Gambar 3. Kegiatan FKKS I bersama DPL, Kepala Sekolah, dan Guru SDN 3 Kaligayam



Gambar 4. Dokumentasi bersama DPL, Kepala Sekolah, Guru, dan Paguyuban SDN 3 Kaligayam