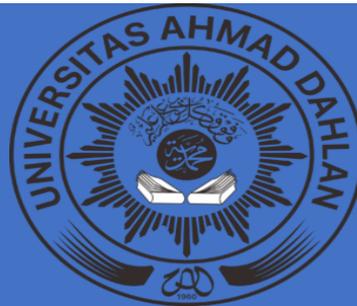


# LAPORAN

## Program Kampus Mengajar

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi  
di SD N 1 Temuwuh



Disusun oleh :

M. Gefrey Pratika

NIM: 2100026013

Program Studi Sastra Inggris  
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2024

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR**

Laporan Program Kampus Mengajar Angkatan 7 Tahun 2024

M. Gefrey Pratika  
2100026013

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

Sabtu, 22 Juni 2024  
Menyetujui/Mengesahkan

Guru Pembimbing



Susi Dwi Astuti, S.Pd.

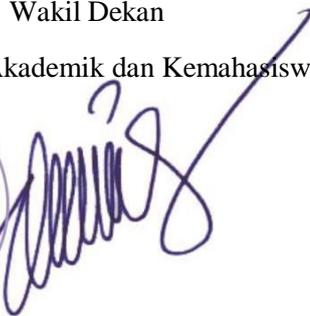
Dosen Pembimbing Lapangan



Bambang Robi'in, S.T., M.T.

Menyetujui  
Wakil Dekan

Bidang AIK, Akademik dan Kemahasiswaan



Dani Fadillah, S.I.Kom., M.A.  
NIPM.198806292012021111129236

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya, M. Gefrey Pratika, dapat menyelesaikan laporan akhir KKN program Kampus Mengajar Angkatan 7 Tahun 2024 ini dengan baik. Shalawat serta salam tak lupa kita haturkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dengan cahaya Islam. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan tugas di SD N 1 Temuwuh. Program ini memberikan saya kesempatan untuk berkontribusi dalam dunia pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar tersebut. Banyak pengalaman berharga yang saya dapatkan selama program berlangsung, mulai dari interaksi dengan para siswa hingga kerjasama dengan para guru. Semoga laporan ini bisa memberikan gambaran yang jelas tentang kegiatan yang telah dilakukan, serta menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan di masa mendatang. Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama pelaksanaan program ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Yogyakarta, 22 Juni 2024

M. Gefrey Pratika

## **ABSTRAK**

Program Kampus Mengajar Angkatan 7 Tahun 2024 merupakan inisiatif yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar melalui kolaborasi antara mahasiswa dan tenaga pendidik. Dalam program ini, saya, M. Gefrey Pratika, mendapatkan kesempatan untuk berkontribusi di SD N 1 Temuwuh. Tujuan utama dari program ini adalah untuk membantu meningkatkan mutu pembelajaran, dengan fokus pada literasi dan numerasi, serta memberikan dukungan kepada para guru dan siswa di sekolah tersebut. Selama pelaksanaan program, berbagai kegiatan telah dilakukan, seperti pengajaran mata pelajaran, bimbingan belajar, serta pengembangan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam literasi dan numerasi. Hasil dari program ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan antusiasme belajar siswa, serta penguatan kapasitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi dan numerasi siswa. Namun demikian, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, seperti keterbatasan fasilitas dan adaptasi terhadap metode pengajaran yang baru. Laporan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang pelaksanaan program, evaluasi kegiatan, serta rekomendasi untuk perbaikan di masa mendatang. Diharapkan laporan ini dapat menjadi referensi yang berguna bagi pihak-pihak terkait dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Kata kunci: Kampus Mengajar, SD N 1 Temuwuh, literasi, numerasi, peningkatan kualitas pendidikan, metode pembelajaran, partisipasi siswa.

## DAFTAR ISI

<b>BAB I</b> .....	1
<b>Pendahuluan</b> .....	1
<b>BAB II</b> .....	3
<b>ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM</b> .....	3
<b>A. Analisis Situasi</b> .....	3
1. Profil SD Negeri 1 Temuwuh .....	3
2. Kondisi Fasilitas .....	3
3. Kurikulum dan Metode Pembelajaran .....	3
4. Literasi dan Numerasi .....	3
5. Pengelolaan Fisik Sekolah .....	3
6. Observasi dan Prioritas Kebutuhan .....	4
<b>B. Perencanaan Program</b> .....	4
<b>BAB III</b> .....	6
<b>PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL</b> .....	6
<b>A. Persiapan</b> .....	6
1. Pembekalan .....	6
2. Kunjungan Awal .....	6
3. Rapat Perdana .....	6
4. Penerjunan dan Observasi .....	6
5. Perencanaan Program .....	6
<b>B. Pelaksanaan Program</b> .....	11
a. Mengajar .....	11
b. Membantu Adaptasi Teknologi .....	15
c. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru .....	16
d. Lainnya .....	17
<b>C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program</b> .....	19
a. Mengajar .....	19
b. Adaptasi Teknologi .....	23
c. Administrasi Sekolah dan Guru .....	24
d. Lainnya .....	25
<b>D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan</b> .....	26
<b>BAB IV</b> .....	28
<b>PENUTUP</b> .....	28
<b>A. Kesimpulan</b> .....	28

<b>B. Saran .....</b>	<b>28</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>30</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>31</b>
<b>A. RAK (Rencana Aksi Kolaborasi) .....</b>	<b>31</b>
<b>B. Dokumentasi Kegiatan.....</b>	<b>42</b>
<b>C. Luaran (HKI).....</b>	<b>54</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Program

Program Kampus Mengajar adalah bagian dari Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dikoordinasikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). MBKM bertujuan untuk menciptakan pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom, fleksibel, dan berkualitas, sehingga menghasilkan kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Sejak diluncurkan, Program Kampus Mengajar telah menawarkan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan diri di luar lingkungan kampus dengan berperan langsung dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dan menengah. Program ini bertujuan untuk menjawab tantangan pendidikan di Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kualitas literasi dan numerasi siswa. Keterlibatan mahasiswa dalam program ini diharapkan dapat membantu sekolah-sekolah yang memiliki hasil Asesmen Nasional (AN) pada level 1 dan 2 dalam kemampuan literasi dan numerasi.

Dalam perjalanan program ini, banyak perubahan dan pembenahan yang dilakukan untuk mencapai dampak maksimal dalam mentransformasi pembelajaran di Sekolah Penugasan. Program Kampus Mengajar juga melibatkan berbagai pihak, baik di lingkup Kemendikbudristek maupun Unit Pelaksana Teknis (UPT) daerah, seperti Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah (LLDIKTI), Balai Besar/Balai Penjaminan Mutu Pendidikan (BB/BPMP), Balai Besar/Balai Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi (BB/BPPMPV), dinas pendidikan provinsi/kabupaten/kota, dosen, mahasiswa, sekolah, serta guru pamong. Kolaborasi ini bertujuan untuk menciptakan sinergi yang kuat dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

### 2. Tujuan Program

Tujuan utama dari Program Kampus Mengajar adalah untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar di luar kampus dan menjadi mitra guru dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dan menengah. Dengan terjun langsung ke lapangan, mahasiswa diharapkan dapat menjadi agen perubahan pendidikan yang berkontribusi dalam meningkatkan kualitas literasi dan numerasi siswa. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk:

- a. Mengembangkan Kemampuan Mahasiswa: Melalui program ini, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan diri secara individu, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik. Pengalaman mengajar dan berinteraksi dengan siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan manajemen waktu mahasiswa.
- b. Peningkatan Kualitas Pendidikan di Sekolah Penugasan: Mahasiswa yang terlibat dalam program ini diharapkan dapat membantu sekolah-sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam aspek literasi dan numerasi. Dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif, mahasiswa dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif.
- c. Kolaborasi antara Perguruan Tinggi dan Sekolah: Program Kampus Mengajar juga bertujuan untuk memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah. Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dapat mengembangkan kegiatan perguruan tinggi berbasis masyarakat dengan berkolaborasi dengan Sekolah Penugasan, sementara Sekolah Penugasan dapat memperoleh mitra dalam meningkatkan dan mengembangkan metode pembelajaran.

- d. Peningkatan Profesionalisme Guru: Melalui kolaborasi dengan mahasiswa, diharapkan guru-guru di Sekolah Penugasan dapat mengadopsi metode pembelajaran baru yang lebih efektif dan efisien. Interaksi ini juga membuka peluang bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme mereka dalam mengajar.
- e. Pengakuan Akademik bagi Mahasiswa: Mahasiswa peserta Program Kampus Mengajar mendapatkan pengakuan hingga 20 satuan kredit semester (SKS), yang dapat membantu mereka dalam menyelesaikan studi tepat waktu.

Dengan berbagai tujuan yang komprehensif ini, Program Kampus Mengajar tidak hanya memberikan manfaat bagi mahasiswa dan sekolah, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan masyarakat melalui peningkatan kualitas pendidikan. Saya, M. Gefrey Pratika, mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan, telah mengikuti rangkaian Program Kampus Mengajar Angkatan 7 dari pra-penugasan hingga masa tugas dari 26 Februari hingga 16 Juni 2024. Penugasan saya dilaksanakan di SD N 1 Temuwuh, beralamat di Jl. Patuk Dlingo KM 13, Klepu, Temuwuh, Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. DPL saya adalah Endang Purwasari, M.A., dan saya bekerja bersama tim yang terdiri dari Avinda Shalwa, Muhammad Rafli, dan Irfan Setiawan.

## BAB II

### ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM

#### A. Analisis Situasi

##### 1. Profil SD Negeri 1 Temuwuh

SD Negeri 1 Temuwuh, terletak di Jalan Patuk Dlingo, Kilometer 13, Padukuhan Klepu, Kalurahan Temuwuh, Kapanewon Dlingo, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, adalah sebuah institusi pendidikan dasar dengan jumlah siswa sebanyak 123 orang pada tahun ajaran 2023/2024. Sekolah ini memiliki berbagai fasilitas fisik yang mencakup ruang kelas untuk kelas 1 hingga kelas 6, ruang kepala sekolah, ruang guru, tujuh kamar mandi, lapangan voli, lapangan badminton, gudang, ruang UKS, ruang pertemuan, kantin, ruang TIK/laboratorium komputer, tiga gazebo sekolah, area parkir, dan perpustakaan.

##### 2. Kondisi Fasilitas

Setiap kelas di SD Negeri 1 Temuwuh dilengkapi dengan meja, kursi, almari, papan tulis, dan steker listrik. Khusus untuk kelas 1, 2, dan 4, terdapat dekorasi literasi, gambar pahlawan, serta karya siswa yang menghiasi ruangan. Semua ruang berkeramik dan dicat dengan rapi. Di luar kelas, terdapat bacaan literasi yang dipasang di plang gantung dan lukisan ramah anak di dinding sekolah. Ruang TIK dilengkapi dengan 15 PC client, satu PC server, proyektor, sistem perkabelan, dan printer. Selain itu, sekolah juga memiliki fasilitas WiFi, listrik 1200 Watt, speaker kelas dan portable, serta empat printer.

##### 3. Kurikulum dan Metode Pembelajaran

SD Negeri 1 Temuwuh mengimplementasikan dua kurikulum yang berbeda: Kurikulum 2013 untuk kelas 2, 3, dan 4, serta Kurikulum Merdeka untuk kelas 1, 5, dan 6. Metode pembelajaran yang diterapkan cukup variatif, meliputi ceramah, tanya jawab, drilling, diskusi, demonstrasi, ice breaking, Contextual Teaching and Learning (CTL), Problem-Based Learning (PBL), proyek, inkuiri, dan pembelajaran kontekstual. Media pembelajaran yang digunakan meliputi buku modul, buku bergambar, lembar print, dan dokumen digital. Selain itu, terdapat program-program sekolah seperti pembacaan asmaul husna dan bacaan sholat, sholat Dzuhur berjamaah, serta ekstrakurikuler pramuka, drum band, tari, dan voli.

##### 4. Literasi dan Numerasi

Namun, program literasi dan numerasi di SD Negeri 1 Temuwuh belum optimal. Terdapat kekurangan teks literasi dan program pendukung literasi di sekolah. Siswa mengalami kesulitan dalam membaca dan pemahaman teks, sehingga program peningkatan literasi dan numerasi menjadi prioritas utama. Di sisi lain, penggunaan teknologi di kelas masih minim, dan sistem pengelolaan perpustakaan belum terintegrasi teknologi, meskipun mayoritas siswa sudah paham menggunakan handphone.

##### 5. Pengelolaan Fisik Sekolah

Beberapa area di sekolah belum digunakan secara optimal karena keterbatasan sumber daya, biaya, dan waktu. Revitalisasi perpustakaan dan ruang UKS serta peningkatan pemahaman dan praktik kebersihan lingkungan menjadi fokus utama. Selain itu, sekolah mengalami kesulitan dalam mendampingi kegiatan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLSSN) karena keterbatasan bidang guru.

## 6. Observasi dan Prioritas Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi, beberapa prioritas kebutuhan di SD Negeri 1 Temuwuh antara lain:

1. Peningkatan Kegiatan Literasi dan Numerasi:
  - Kekurangan teks literasi dan program pendukung literasi di sekolah.
  - Kendala siswa dalam membaca dan pemahaman teks.
  - Program peningkatan literasi dan numerasi menjadi prioritas utama.
2. Adaptasi Teknologi:
  - Penggunaan teknologi di kelas masih minim.
  - Sistem pengelolaan perpustakaan belum terintegrasi teknologi.
  - Mayoritas siswa paham penggunaan handphone tetapi kurang dalam pemanfaatan pembelajaran.
3. Pengelolaan Fisik Sekolah:
  - Beberapa area belum digunakan secara optimal karena keterbatasan sumber daya, biaya, dan waktu.
  - Revitalisasi perpustakaan dan ruang UKS.
  - Peningkatan pemahaman dan praktik kebersihan lingkungan.
4. Membantu Kegiatan non-Pembelajaran Sekolah:
  - Kesulitan sekolah dalam mendampingi kegiatan FLSSN karena keterbatasan bidang guru.
  - Dukungan dalam kegiatan ekstrakurikuler dan non-pembelajaran menjadi prioritas akhir kami.

## B. Perencanaan Program

Berdasarkan hasil observasi yang telah kami lakukan di SD Negeri 1 Temuwuh secara mendasar, kami telah merancang beberapa program yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Program-program yang kami rancang meliputi dalam bidang mengajar (literasi & numerasi), adaptasi teknologi, administrasi, dan program tambahan lainnya. Beberapa program utama yang akan dilaksanakan adalah:

1. Pojok Literasi/Pojok Baca: Penyediaan berbagai macam buku bacaan menarik di setiap sudut kelas untuk menumbuhkan minat baca siswa.
2. Poster Literasi: Pembuatan poster inspiratif di setiap kelas dan area umum sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.
3. Mading (Majalah Dinding): Pembuatan majalah dinding kreatif yang berisi bacaan inspiratif untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan menulis siswa.
4. Literasi di dalam Kelas: Penerapan berbagai metode literasi dalam pembelajaran kelas seperti membaca nyaring, membaca berkelompok, menyimak teman sebangku, dan storytelling.
5. Bengkel Membaca: Program jam tambahan bagi siswa yang mengalami kendala dalam membaca.
6. Kunjungan Rutin ke Perpustakaan: Program kunjungan rutin ke perpustakaan untuk memperluas pengetahuan dan minat literasi siswa.
7. Fun Game Aksara Jawa: Pembelajaran aksara Jawa melalui permainan yang menyenangkan.
8. Pengadaan Donasi Buku: Program pengadaan donasi buku untuk memperkaya sumber daya bacaan siswa.
9. Ular Tangga Numerasi: Pembelajaran numerasi melalui permainan ular tangga.
10. Olimpiade Matematika (Festival Numerasi): Olimpiade matematika untuk menguji kemampuan matematika siswa.
11. Media Pembelajaran yang Menarik: Pembuatan video pembelajaran, PowerPoint, dan alat peraga untuk memperkaya proses belajar mengajar.
12. Bimbingan Penggunaan Teknologi: Pendampingan siswa dalam menggunakan perangkat elektronik seperti handphone dan laptop untuk pembelajaran.



## **BAB III**

### **PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL**

#### **A. Persiapan**

##### **1. Pembekalan**

Pembekalan merupakan tahap awal yang sangat penting sebelum terjun ke lapangan. Pembekalan ini dilaksanakan selama tiga minggu, mulai dari 22 Januari hingga 10 Februari 2024, dan diikuti oleh seluruh peserta program Kampus Mengajar angkatan 7. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom dan YouTube (Ditjen Dikristek), dan diiringi dengan refleksi bersama Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) setiap minggunya. Pembekalan ini mencakup berbagai materi penting seperti teknik mengajar, pengenalan kurikulum, metode observasi, dan strategi perencanaan program.

##### **2. Kunjungan Awal**

Sebelum penerjunan resmi, kami melakukan kunjungan awal ke SD Negeri 1 Temuwuh pada tanggal 7 Februari 2024. Tujuan dari kunjungan ini adalah untuk mengumpulkan informasi dasar mengenai sekolah, seperti lokasi, kepala sekolah, kondisi lingkungan, serta pengenalan terhadap warga sekolah dan guru pamong. Dalam kunjungan ini, kami melakukan perkenalan diri dengan para staf dan siswa, serta melaksanakan orientasi program dengan mendistribusikan dokumen informasi terkait Kampus Mengajar angkatan 7.

##### **3. Rapat Perdana**

Pada tanggal 15 Februari 2024, kami bersama Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) melaksanakan rapat perdana di sekolah penugasan. Pertemuan ini dihadiri oleh seluruh anggota kelompok mahasiswa Kampus Mengajar, DPL, kepala sekolah, serta guru-guru SDN 1 Temuwuh. Dalam agenda rapat ini, kami melakukan perkenalan yang lebih mendalam mengenai program Kampus Mengajar, termasuk tujuan, manfaat, dan rencana kegiatan selama masa penugasan. Selain itu, kami juga berbagi informasi rinci terkait kondisi dan kebutuhan sekolah melalui sesi wawancara yang difokuskan pada observasi sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk menyusun program kerja yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi yang ada di SDN 1 Temuwuh.

##### **4. Penerjunan dan Observasi**

Pada tanggal 26 Februari 2024, kami resmi memulai penugasan di SDN 1 Temuwuh. Kegiatan diawali dengan apel pagi bersama seluruh siswa dan staf sekolah. Dalam apel ini, kami memperkenalkan diri kepada seluruh warga sekolah, menjelaskan tujuan kami berada di sekolah tersebut, serta menyampaikan komitmen kami untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 1 Temuwuh. Setelah apel pagi, kami melanjutkan kegiatan dengan melakukan observasi terhadap lingkungan sekolah dan berbagai aktivitas yang berlangsung di sekolah. Observasi ini meliputi pengamatan terhadap fasilitas sekolah, proses belajar mengajar, serta interaksi antara guru dan siswa. Melalui rangkaian kegiatan observasi, pengamatan, dan wawancara yang kami lakukan, kami berhasil mengumpulkan data dan informasi yang komprehensif mengenai kondisi dan kebutuhan sekolah.

##### **5. Perencanaan Program**

Berdasarkan hasil observasi yang telah kami dan saya pribadi lakukan di SD Negeri 1 Temuwuh serta partisipasi aktif kami dalam Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah, kami telah merancang beberapa program yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Program-program yang kami rancang meliputi dalam bidang mengajar (literasi & numerasi), adaptasi teknologi, administrasi, dan program tambahan lainnya. Beberapa program utama yang akan dilaksanakan adalah:

1) Pojok Literasi/Pojok Baca

Pojok Literasi atau Pojok Baca adalah program yang bertujuan untuk meningkatkan literasi siswa. Dalam program ini, mahasiswa akan menyediakan berbagai macam buku bacaan menarik di setiap sudut kelas. Setiap kelas akan dilengkapi dengan rak buku atau meja khusus yang diisi dengan buku-buku tersebut. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan minat baca siswa dengan memberikan akses mudah ke berbagai bacaan yang menarik dan mendidik. Dengan adanya Pojok Literasi di setiap kelas, diharapkan kebiasaan membaca siswa akan meningkat dan mereka akan lebih termotivasi untuk mengembangkan kemampuan literasi mereka.

2) Poster Literasi

Program pembuatan poster di setiap kelas ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan mendukung. Mahasiswa akan menentukan tema poster yang beragam dan relevan, kemudian membuat dan menempatkannya di setiap kelas. Poster-poster ini akan berisi ajakan baik, kata-kata mutiara, informasi tentang lingkungan, motivasi untuk giat belajar, kata-kata bijak dalam bahasa daerah, dan berbagai pesan positif lainnya. Selain di dalam kelas, mahasiswa juga akan memperkaya lingkungan sekolah dengan poster-poster serupa yang ditempatkan di area umum sekolah. Tujuan dari program ini adalah untuk menyemangati siswa, memperindah lingkungan belajar, dan mengingatkan mereka akan pentingnya nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.

3) Mading (Majalah Dinding)

Program Mading bertujuan untuk mengajak siswa-siswi berpartisipasi dalam membuat majalah dinding (mading) yang berisi berbagai bacaan inspiratif seperti nasihat, puisi, pantun motivasi, dan lainnya. Mading ini akan dibuat kreatif dan semenarik mungkin untuk menarik minat siswa-siswi lain agar tertarik membacanya. Pelaksanaan program ini mencakup pembuatan mading di setiap kelas serta di area sekolah, sehingga seluruh lingkungan sekolah terlibat aktif dalam kegiatan literasi ini. Dengan program ini, diharapkan siswa-siswi dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan menulis mereka, serta membangun budaya membaca di sekolah.

4) Literasi di dalam Kelas

Menerapkan berbagai metode literasi dalam pembelajaran kelas untuk meningkatkan kemampuan baca siswa. Metode-metode ini meliputi membaca nyaring, di mana siswa membaca teks dengan suara keras di depan kelas; membaca berkelompok, di mana siswa membaca bersama-sama dalam kelompok kecil; menyimak teman sebangku, di mana siswa saling mendengarkan bacaan satu sama lain; dan storytelling, di mana siswa bercerita di depan kelas. Dengan menggunakan metode-metode ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat aktif dalam kegiatan literasi, meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman mereka, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi.

5) Bengkel Membaca

Bengkel membaca adalah program yang ditujukan untuk memberikan jam tambahan atau kegiatan selingan bagi siswa yang mengalami kendala dalam membaca. Program ini bertujuan untuk memberikan dukungan tambahan kepada siswa yang memerlukan waktu lebih untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka.

6) Kunper (Kunjungan Rutin ke Perpustakaan)

Kunjungan rutin ke perpustakaan adalah program yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengunjungi perpustakaan secara teratur dengan tujuan membaca berbagai jenis buku. Kegiatan ini akan dijadwalkan secara rutin untuk setiap kelas yang telah ditentukan, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk menjelajahi koleksi buku yang tersedia dan memperluas pengetahuan serta minat literasi mereka.

7) Fun Game Aksara Jawa

Fun game aksara Jawa adalah program yang dirancang untuk memberikan pembelajaran tentang muatan lokal, khususnya aksara Jawa, melalui kegiatan permainan yang menyenangkan. Dalam program ini, siswa akan diajak untuk bermain game tebak aksara Jawa, yang nantinya akan diintegrasikan dalam contoh penerapan dalam kegiatan sehari-hari. Tujuan dari program ini adalah untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan aksara Jawa secara praktis dalam kehidupan sehari-hari.

8) Pengadaan Donasi Buku

Pengadaan Donasi Buku adalah program yang bertujuan untuk menambah jumlah koleksi buku di sekolah. Dalam program ini, mahasiswa bertugas mencari donatur buku, baik berupa buku fiksi, non-fiksi, maupun jenis buku lainnya, baik dalam kondisi bekas maupun baru, yang akan diperuntukkan bagi siswa SD. Tujuan dari program ini adalah untuk memperkaya sumber daya bacaan siswa dan meningkatkan akses mereka terhadap berbagai jenis literatur yang mendukung perkembangan belajar dan minat baca.

9) Ular Tangga Numerasi

Ular Tangga Numerasi adalah program yang mengaplikasikan permainan ular tangga sebagai metode pembelajaran bagi siswa kelas rendah dalam memahami konsep numerasi. Dalam program ini, siswa akan dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk bermain permainan ular tangga. Mahasiswa akan menyiapkan serangkaian soal yang harus dikerjakan oleh setiap kelompok saat mereka mendapatkan angka tertentu di papan permainan. Tantangan soal ini dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang diajarkan, sehingga permainan ular tangga tidak hanya menjadi sarana untuk belajar secara interaktif, tetapi juga untuk menguji kemampuan numerasi mereka.

10) Olimpiade Matematika (Festival Numerasi)

Mahasiswa mengadakan Olimpiade Matematika khusus untuk siswa-siswi kelas 5. Lomba ini bertujuan untuk mendorong dan menguji kemampuan matematika siswa secara kompetitif. Pemenang dari olimpiade ini akan diberikan hadiah sebagai penghargaan atas prestasi mereka dalam bidang matematika.

11) Congklak Numerasi

Program dalam rencananya di mana mahasiswa mengadakan lomba permainan congklak khusus untuk siswa kelas rendah. Dalam kegiatan ini, siswa akan berkompetisi menggunakan congklak sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep numerasi. Pelaksanaan program ini sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan prestasi mereka dalam mengasah keterampilan matematika melalui permainan tradisional congklak. Program ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga membantu siswa untuk belajar matematika dengan cara yang interaktif dan menghibur.

12) Media Kartu Angka

Mahasiswa menyiapkan sejumlah kartu yang memuat berbagai soal Matematika yang menantang. Sebagai alternatif, mereka juga mempertimbangkan penggunaan kartu Uno sebagai alat bantu dalam kegiatan ini. Hal ini dilakukan untuk memberikan variasi dan meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam memecahkan soal Matematika secara kreatif dan interaktif.

13) Poster Numerasi (Poster Matematika)

Poster numerasi ini akan dibuat dengan tema pembelajaran numerasi, yang mencakup rumus-rumus matematika, trik-trik matematika, dan konsep bangun ruang, dan akan ditempelkan di berbagai area di lingkungan sekolah. Tujuan dari poster ini adalah untuk memberikan informasi yang bermanfaat dan membangkitkan minat siswa dalam mempelajari matematika dengan cara yang visual dan menarik. Dengan demikian, diharapkan poster ini dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika serta memperkaya atmosfer belajar di sekolah.

14) Math Around Us

Math Around Us merupakan kegiatan pembelajaran matematika yang dilakukan di luar atau di dalam kelas, yang bertujuan untuk mengajak siswa untuk mengamati dan menerapkan konsep matematika dalam situasi nyata sehari-hari. Melalui kegiatan ini, siswa diajak untuk mengenali dan memanfaatkan aplikasi matematika dalam berbagai konteks di sekitar mereka, seperti pengukuran, estimasi, pola, dan hubungan matematis yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

15) Pengelolaan Perpustakaan

Program yang berdasar dari teknologi ini adalah program yang mengimplementasikan aplikasi SLIMS untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan perpustakaan. Program ini mencakup digitalisasi katalog dan seluruh proses sirkulasi perpustakaan menggunakan teknologi terkini. Dengan memanfaatkan SLIMS, perpustakaan dapat mengoptimalkan aksesibilitas informasi, mempercepat layanan peminjaman dan pengembalian buku, serta meningkatkan pengalaman pengguna melalui kemudahan pencarian dan manajemen koleksi secara digital.

16) Pelatihan Microsoft Office

Pelatihan Penggunaan Microsoft Office adalah kegiatan yang bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada siswa dalam penggunaan aplikasi pengolahan data seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint. Melalui pelatihan ini, siswa akan dipersiapkan untuk mengembangkan keterampilan dasar dalam pengolahan kata, spreadsheet, dan presentasi, yang merupakan keterampilan yang sangat penting dalam pendidikan dan kehidupan profesional di masa depan. Pelatihan ini akan membantu siswa untuk lebih mahir dalam menggunakan perangkat lunak ini untuk keperluan akademik dan pribadi mereka.

17) Pelatihan Canva

Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Internet bagi Guru adalah program yang dirancang untuk memberikan pelatihan kepada guru dalam menggunakan media teknologi informasi, khususnya dalam konteks pembelajaran visual interaktif menggunakan alat seperti Canva. Pelatihan ini bertujuan agar guru dapat mengaplikasikan keterampilan ini sebagai bahan pendukung dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, diharapkan guru dapat meningkatkan keefektifan penyampaian materi pelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui penggunaan teknologi yang inovatif dan menarik.

18) Pembaharuan Perpustakaan

Pembaharuan perpustakaan merupakan salah satu program kami yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas perpustakaan. Langkah-langkah utamanya meliputi penataan buku sesuai dengan pengelompokannya, penempelan data yang relevan pada setiap buku, serta peningkatan tata letak agar perpustakaan lebih menarik dan diminati oleh para pengunjung. Melalui upaya merapikan perpustakaan ini, kami berharap dapat menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan menyenangkan bagi semua pengguna perpustakaan.

19) Pelatih/Pendamping Peserta Lomba FLSSN

Program yang kami lakukan dalam rangka Festival Lomba Seni Siswa Nasional adalah memberikan bimbingan kepada siswa untuk mengikuti berbagai lomba, seperti lomba Gambar Bercerita, Menyanyi Solo, Kriya, dan Pantomim. Mahasiswa turut membantu dalam

memberikan arahan dan bimbingan kepada peserta agar mereka siap dan dapat berkompetisi dengan baik dalam setiap kategori lomba yang diikuti.

20) Go Green

Program ini mengajak seluruh warga sekolah, mulai dari siswa hingga staf dan guru, untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan menanam dan menghijaukan lingkungan sekolah. Kegiatan dimulai dengan proses penanaman berbagai jenis tanaman yang dipilih untuk mempercantik dan menyehatkan lingkungan sekolah. Selanjutnya, setelah penanaman selesai, kami akan melanjutkan dengan melakukan perawatan tanaman secara berkala. Hal ini bertujuan untuk memastikan tanaman tetap sehat dan tumbuh subur, serta memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa tentang pentingnya merawat lingkungan dan menjaga kelestarian alam. Melalui program ini, kami berharap dapat menciptakan lingkungan sekolah yang hijau, sehat, dan menyenangkan bagi seluruh komunitas sekolah.

21) Jum'at Bersih

Merupakan kegiatan pelestarian lingkungan di sekolah yang melibatkan seluruh warga sekolah dalam kegiatan pembersihan lingkungan. Setiap Jumat, selama 20 menit, mahasiswa atau guru kelas akan memimpin dan mengkoordinir kegiatan ini. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menciptakan kesadaran kolektif akan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memupuk sikap peduli terhadap lingkungan sejak dini di kalangan siswa dan seluruh anggota sekolah. Dengan demikian, diharapkan lingkungan sekolah dapat tetap bersih, nyaman, dan sehat untuk kegiatan belajar mengajar serta aktivitas lainnya.

22) Aubade

Aubade adalah kegiatan di mana setiap pembelajaran di kelas dimulai dengan menyanyikan lagu nasional sebagai bentuk penghormatan terhadap simbol nasional dan budaya negara. Hal ini bertujuan untuk memupuk rasa cinta tanah air dan penghormatan terhadap nilai-nilai kebangsaan sejak dini di kalangan siswa.

23) Batik Jumputan

kegiatan di mana mahasiswa mengadakan sesi pembuatan batik jumputan secara sederhana sesuai dengan kemampuan mereka. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan seni tradisional batik kepada siswa atau masyarakat umum, serta sebagai cara untuk melestarikan warisan budaya lokal. Melalui pembuatan batik jumputan, diharapkan dapat meningkatkan apresiasi terhadap seni dan kerajinan tradisional serta memperkaya pengalaman belajar siswa dalam bidang seni dan budaya.

24) Mitigasi Bencana (Simulasi Gempa Bumi di Sekolah)

Kegiatan ini melibatkan mahasiswa dalam memberikan penyuluhan kepada warga sekolah mengenai hal-hal yang berhubungan dengan bencana, terutama bencana alam seperti gempa bumi. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa tentang potensi bahaya gempa bumi, serta langkah-langkah yang dapat diambil untuk mengurangi risiko dan mempersiapkan diri saat terjadi bencana tersebut. Melalui penyuluhan ini, diharapkan siswa dapat memahami tindakan-tindakan yang aman dan tepat dalam situasi darurat gempa bumi, sehingga dapat meningkatkan keselamatan dan kesiapan sekolah dalam menghadapi ancaman bencana alam.

25) Gelar Budaya (Pentas Seni)

Kegiatan ini merupakan aplikasi dari pendidikan karakter P5 dengan memberikan proyek kepada siswa tentang aktivitas gebyar budaya yang mencakup kirab budaya, pentas budaya, dan bazaar kreatif. Melalui proyek ini, siswa diharapkan dapat belajar dan memahami nilai-nilai budaya serta mengembangkan kreativitas mereka dalam menyelenggarakan acara-acara tersebut. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan apresiasi terhadap budaya lokal, memupuk rasa kebersamaan, serta mengembangkan keterampilan organisasi dan kepemimpinan di antara siswa.

## 26) Relokasi Perpustakaan

Relokasi perpustakaan dilakukan oleh mahasiswa untuk memindahkan perpustakaan ke lokasi yang lebih strategis, yakni dari lokasi sebelumnya di belakang ruang kelas yang kurang dijangkau oleh warga sekolah SD N 1 Temuwuh, ke tempat di depan halaman sekolah. Tujuan dari relokasi ini adalah untuk mempermudah akses siswa dan pihak sekolah ke perpustakaan, sehingga meningkatkan kegiatan belajar dan minat baca di kalangan siswa secara lebih efektif.

Daftar di atas merupakan isi Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) atau program kerja yang telah kami diskusikan bersama dan akan dilaksanakan selama masa penugasan. Program-program ini telah kami paparkan pada Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah (FKKS) II yang diselenggarakan pada tanggal 20 Maret, dan mendapat persetujuan serta tanggapan positif dari pihak sekolah, termasuk dari Kepala Sekolah Bapak Tukiyo dan Guru Pamong kami, Ibu Susi Dwi Astuti. Perancangan program kerja ini telah disetujui oleh Ibu Endang Purwasari sebagai Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) kami sebelum kami mempresentasikannya kepada pihak sekolah.

## B. Pelaksanaan Program

Setelah mendiskusikan program kelompok dan individu, saya telah melaksanakan beberapa program dari daftar tersebut. Beberapa program terlaksana, sementara satu program tidak terlaksana dan satu program lainnya menjadi tanggung jawab individu rekan saya. Selain itu, saya juga telah melaksanakan program individu tambahan dalam penugasan ini. Berikut adalah daftar program kelompok dan individu yang sudah saya laksanakan:

### a. Mengajar

- **Membaca Nyaring**

Membaca Nyaring di kelas adalah sebuah kegiatan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui praktek membaca secara nyaring di hadapan teman sekelas atau guru. Program ini dirancang untuk melatih siswa dalam membaca dengan intonasi yang tepat, memahami teks yang dibaca, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara di depan umum.

- **Membaca Berkelompok**

Program Membaca Berkelompok adalah salah satu program kerja yang kami usung dalam upaya untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa. Program ini dirancang untuk mengajak siswa membaca dalam kelompok kecil, sehingga mereka dapat saling belajar dan mendukung satu sama lain dalam suasana yang menyenangkan dan kolaboratif.

- **Pengadaan Donasi Buku**

Program donasi buku yang telah berjalan selama empat bulan ini bertujuan untuk meningkatkan akses bacaan dan mendukung literasi di SD N 1 Temuwuh. Program ini melibatkan pengumpulan buku dari berbagai pihak, termasuk individu dan komunitas, dengan menggunakan media sosial sebagai sarana penggalangan donasi.

- **Bengkel Membaca**

Program Bengkel Membaca, yang juga dikenal sebagai tutor membaca, merupakan inisiatif sukses yang berjalan intensif sejak bulan pertama hingga akhir masa penugasan kami. Kegiatan ini diadakan setiap hari di perpustakaan sekolah dengan dukungan penuh dari pihak sekolah, membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca. Memanfaatkan waktu istirahat yang panjang, yaitu satu jam, kegiatan ini fleksibel sehingga siswa tetap bisa melakukan aktivitas lain seperti jajan di kantin atau bermain. Pada bulan ketiga, kami menyesuaikan tingkatan siswa berdasarkan kemampuan membaca mereka.

- **Poster Literasi**

Program Poster Literasi adalah inisiatif kami untuk menyediakan teks bacaan dalam bentuk poster yang informatif dan mengedukasi bagi para siswa. Melalui kolaborasi tim kami, program ini merancang berbagai tema yang relevan dan beragam seperti kesehatan, keagamaan, toleransi, numerasi, budaya, dan mitigasi bencana. Setiap poster dirancang dengan tujuan untuk memperkaya pengetahuan siswa, menginspirasi mereka untuk belajar lebih dalam tentang topik-topik penting ini, dan membangun pemahaman yang lebih luas dalam lingkungan sekolah.

- **Kunjungan Rutin Ke Perpustakaan**

Program kunjungan perpustakaan bagi siswa SD bertujuan untuk membiasakan mereka mengunjungi perpustakaan secara teratur, dengan fokus pada pengembangan minat baca sejak dini dan pemanfaatan sumber daya perpustakaan secara optimal.

- **3S & 4 Kata Ajaib**

Program 5S & 4 Kata Ajaib ini melibatkan penggunaan media tempel yang dibuat dari kardus atau berupa dekorasi yang dipasang di setiap kelas. Konsep 4S (senyum, salam, sopan, santun, sapa) diintegrasikan ke dalam dekorasi ini sebagai pengingat konstan bagi siswa untuk menerapkan etika sosial dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah. Setiap elemen 4S akan direpresentasikan secara visual dalam karya buatan tangan sendiri tersebut, menggunakan bahan-bahan sederhana seperti kardus, kertas hvs yang sudah didesain lalu dicetak, atau barang bekas yang dapat diolah menjadi dekorasi yang menarik. Selain itu, 4 Kata Ajaib (permisi, maaf, tolong, terima kasih) ditampilkan dengan jelas dalam bentuk teks yang mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.

- **Festival Literasi**

Festival Literasi merupakan salah satu program utama kami dalam masa penugasan, yang bertujuan untuk menumbuhkan minat dan kemampuan literasi siswa melalui berbagai kegiatan kompetitif dan kreatif. Program ini mencakup sejumlah lomba yang dirancang untuk mengakomodasi minat dan kemampuan literasi siswa dari berbagai tingkat kelas, seperti lomba cipta cerpen, cipta puisi, dan mewarnai. Untuk siswa kelas satu dan dua, kami menyelenggarakan lomba mewarnai, yang tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik halus mereka tetapi juga membantu meningkatkan kreativitas dan apresiasi terhadap seni. Siswa kelas tiga dan empat diundang untuk berpartisipasi dalam lomba cipta puisi, di mana mereka diajak untuk mengekspresikan perasaan dan ide-ide mereka melalui bentuk tulisan yang indah dan ritmis. Sementara itu, siswa kelas lima dan enam diberi kesempatan untuk mengikuti lomba cipta cerpen, yang menantang mereka untuk mengembangkan kemampuan naratif dan imajinatif mereka dengan menciptakan cerita pendek yang menarik dan bermakna.

- **Mading Literasi**

Mading Literasi yang kami susun mencakup beragam elemen yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa di SD N 1 Temuwuh. Di dalam mading tersebut, kami menyertakan pribahasa, puisi, pantun, dan cerpen sebagai bagian dari upaya kami untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa. Pribahasa dipilih untuk memberikan pesan moral dan kearifan lokal kepada siswa, sementara puisi dan cerpen bertujuan untuk menginspirasi imajinasi dan kreativitas mereka. Pantun hadir untuk memperkenalkan mereka pada struktur puisi tradisional yang kaya akan makna. Selain itu, kami juga menyertakan game aksara Jawa dalam mading tersebut untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada siswa.

- **Storytelling**

Program Storytelling merupakan inisiatif di kelas yang bertujuan untuk melatih siswa agar percaya diri dalam bercerita di depan teman sekelas. Melalui program ini, siswa tidak hanya diajarkan untuk menguasai teknik bercerita yang baik, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka secara umum. Selain itu, program ini juga fokus pada

pengembangan kemampuan ekspresi diri siswa, sehingga mereka dapat mengungkapkan ide dan emosi dengan jelas dan persuasif.

- **Mading 3 Dosa Pendidikan**

Program ini adalah inisiatif kami untuk mengedukasi dan meningkatkan kesadaran terhadap 3 Dosa Pendidikan, meliputi kekerasan seksual, perundungan, dan intoleransi di lingkungan pendidikan. Melalui mading ini, kami berupaya menyampaikan informasi penting kepada siswa dan komunitas sekolah tentang dampak negatif dari ketiga masalah ini serta mendorong perubahan perilaku menuju lingkungan sekolah yang aman dan inklusif. Saya berperan dalam pengembangan konten dan ilustrasi mading, dengan kolaborasi rekan-rekan dalam penyusunan konten, dekorasi, dan papan mading.

- **Storytelling Bilingual**

Sebagai bagian dari program kerja pribadi saya, saya mengembangkan dan mengampu program Storytelling bilingual di kelas 1 untuk mata pelajaran bahasa Inggris. Program ini bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada cerita-cerita dalam bahasa Inggris dengan cara yang menarik dan interaktif, sambil juga mengembangkan keterampilan berbahasa mereka. Saya memilih cerita-cerita yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas 1, memastikan mereka dapat mengikuti dengan baik. Setiap sesi storytelling tidak hanya fokus pada memperluas kosakata bahasa Inggris, tetapi juga melatih kemampuan mendengarkan, memahami alur cerita, dan mengidentifikasi karakter serta tema dalam cerita tersebut.

- **3 Vocabularies/Day**

Program 3 kosakata/hari adalah inisiatif pribadi saya yang berfokus pada pengenalan tiga kosakata baru setiap hari kepada siswa. Kosakata-kosakata ini disesuaikan dengan tingkat kelas mereka dan ditulis di papan tulis sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap Bahasa Inggris. Tujuan utama dari program ini adalah memperluas kosakata siswa secara bertahap, membantu mereka membangun kepercayaan diri dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris, dan mengukuhkan pemahaman mereka terhadap materi bahasa Inggris yang telah dipelajari.

- **Math Around Us**

Math Around Us merupakan konsep yang mengintegrasikan numerasi matematika dalam berbagai aktivitas, baik di dalam maupun di luar kelas. Salah satu contoh integrasi tersebut adalah dengan mengajak siswa untuk menghitung jumlah benda atau objek yang ada di sekitar lingkungan sekolah.

- **Bermain Congklak**

Program bermain congklak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran numerasi yang menarik bagi siswa. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar menghitung dan berpikir strategis tetapi juga mengembangkan keterampilan dalam operasi bilangan. Misalnya, setiap lubang pada papan congklak dapat diasosiasikan dengan angka atau operasi matematika tertentu. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan pemahaman tentang konsep bilangan bulat, urutan angka, dan pengenalan pola.

- **Olimpiade Matematika (Festival Numerasi)**

Program ini merupakan kegiatan yang dilaksanakan selama Festival Literasi dan Numerasi dikhususkan untuk kelas 5 untuk mendukung perkembangan keterampilan matematika siswa. Melalui latihan soal-soal yang menantang, program ini bertujuan untuk melatih siswa agar dapat memperdalam pemahaman mereka dalam berbagai konsep matematika.

- **Ular Tangga Numerasi**

Program ini mengintegrasikan soal-soal matematika ke dalam permainan ular tangga, menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan efektif untuk memperkuat pemahaman konsep matematika siswa. Tak hanya terbatas pada matematika, pendekatan ini juga diterapkan dalam pelajaran bahasa Inggris. Siswa diberi tantangan menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi bahasa Inggris mereka yang mana saya bertanggungjawab pada

maple ini sebagai asistensi guru, dengan hadiah berupa kesempatan mengocok dadu lebih awal jika menjawab dengan benar.

- **Mading Numerasi**

Pembuatan Mading Numerasi sebagai salah satu program utama. Kami mulai dengan persiapan papan mading, penyusunan konten informatif seperti rumus matematika, permainan numerasi, dan kata-kata mutiara terkait numerasi, serta melakukan dekorasi kreatif dan penempatan strategis di sekolah.

- **Kartu Angka**

Media Kartu Angka Numerasi (UNO) merupakan inovasi yang menggabungkan permainan kartu UNO dengan pembelajaran numerasi untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa. Dengan memanfaatkan kartu UNO, program ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sambil memperkuat konsep-konsep matematika dasar. Setiap kartu UNO tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai alat untuk mengajarkan konsep-konsep matematika seperti operasi hitung, pola bilangan, dan hubungan angka. Pendekatan ini memungkinkan adaptasi yang fleksibel sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing siswa, sehingga mereka dapat belajar matematika dengan cara yang lebih terlibat dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

- **Poster Numerasi**

Poster Numerasi merupakan alat visual yang menarik dan informatif yang dirancang khusus untuk membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik. Setiap poster tidak hanya memuat penjelasan singkat tentang bilangan dan operasi hitung, tetapi juga menyajikan konsep geometri, satuan, dan aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari secara jelas dan menarik.

- **Kuis Berhitung**

Program Kuis Berhitung merupakan langkah pribadi saya dalam mendukung pembelajaran di kelas, tidak hanya terbatas pada mata pelajaran matematika tetapi juga pada mata pelajaran bahasa Inggris yang saya ajar. Setelah peran saya sebagai asisten pengajar berakhir, saya menyelenggarakan sesi kuis yang melibatkan siswa dalam latihan penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. Siswa yang berhasil menjawab dengan benar diberikan kesempatan untuk istirahat atau pulang lebih awal, terutama menjelang akhir jam pelajaran.

- **Asma'ul Husna dalam Gerakan**

Asmaul Husna adalah salah satu program kerja individu saya menjelang akhir penugasan, fokus pada bidang religi. Saya menerapkannya pada siswa kelas 1 dengan memberikan pengenalan mendalam tentang Asmaul Husna, menyediakan audio sebagai dukungan, dan merancang gerakan untuk membantu mereka menghafal sesuai kemampuan masing-masing.

- **Self-Introduction**

Salah satu program pribadi saya yang berkaitan dengan Bahasa Inggris ini bertujuan untuk memberikan siswa pengetahuan dasar dan keterampilan praktis dalam memperkenalkan diri dalam bahasa asing, yakni Bahasa Inggris. Program ini mencakup pembelajaran struktur dasar, kosakata umum, dan ungkapan yang digunakan dalam situasi memperkenalkan diri, disertai dengan contoh konkret dan arahan langsung dari saya.

- **Roleplaying**

Program kerja ini berfokus pada pengajaran siswa mengenai pemahaman esensi teks percakapan melalui penerapan metode role playing atau bermain peran. Dalam program ini, siswa kami (saya dan Avinda) tidak hanya diajarkan teori tentang komunikasi percakapan, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengaplikasikan pemahaman mereka secara langsung melalui berbagai skenario role playing yang dirancang khusus.

- **Melodi Bahasa Inggris**

Program pribadi saya ini bertujuan untuk mengintegrasikan pembelajaran Bahasa Inggris dengan musik melalui kegiatan bernyanyi. Program ini difokuskan pada siswa kelas 4 dengan

tujuan menyediakan pendukung materi yang menarik setelah mereka mempelajari konten Bahasa Inggris tertentu.

- **Sejuk Dalam Do'a**

Dalam program kerja ini, saya melaksanakan pengadaan berbagai macam doa yang dipasang di kelas atau lingkungan sekolah dalam bentuk stiker. Doa-doa yang dipilih termasuk doa masuk kamar dan keluar kamar mandi, doa keselamatan dunia akhirat, doa untuk kedua orang tua, dan doa-doa penting lainnya. Setiap stiker doa ini dilengkapi dengan teks dalam tiga bentuk: huruf Arab, huruf Latin, dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia.

- **Pendamping dan Pelatih Peserta FLSSN dalam Cabang Lomba Pantomim**

Program kerja ini merupakan inisiatif kolaboratif antara mahasiswa dan guru untuk memberikan bimbingan serta dukungan kepada siswa dalam persiapan dan pelaksanaan berbagai cabang lomba dalam FLSSN (Festival Lomba Seni Siswa Nasional). Sebagai salah satu koordinator kegiatan ini, saya bertanggung jawab dalam mendampingi dan melatih peserta yang mengikuti cabang lomba Pantomim. Pendekatan saya dalam pelatihan ini mencakup pembelajaran dasar-dasar pantomim serta pengembangan ekspresi, olah rasa, dan gerak tubuh yang mendalam. Saya juga turut aktif dalam menciptakan audio dan merancang koreografi yang mempertegas konsep pertunjukan mereka dan terciptalah suatu judul karya “Balon dan Rasa Sabar”.

- **Kolaborasi Pentas Seni bersama Pihak Sekolah**

Program ini melibatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan gelar budaya atau pentas seni di sekolah. Kami membantu dalam semua tahapan persiapan acara, dari perencanaan hingga eksekusi, serta memberikan bantuan teknis dan kreatif untuk memastikan kesuksesan acara tersebut. Pentas seni ini menampilkan berbagai elemen seni termasuk paduan suara, pembacaan puisi dari pemenang Festival Literasi, dan pertunjukan pantomim yang telah saya latih dan persiapkan dengan teliti. Kami terlibat secara aktif dalam pelaksanaan program Pentas Seni dan Lomba Mewarnai Tingkat PAUD yang diselenggarakan oleh sekolah di Taman Kuliner Temuwuh.

- **Pendamping dan Pelatih Peserta Pantomim di Pentas Seni**

Program kolaboratif antara sekolah dan kami telah sukses dilaksanakan. Saya memainkan peran aktif dalam persiapan penampilan pentas seni yaitu pesertanya merupakan siswa yang sama dari Lomba FLSSN sebelumnya membawakan koreografi yang sama, saya berkontribusi khususnya dalam hal make-up pantomim. Sehari sebelum penampilannya, saya telah berdiskusi dengan mereka mengenai konsep make-up yang akan digunakan, memastikan bahwa konsep tersebut dapat diterapkan dengan baik saat hari pentas tiba.

- **Pembuatan Batika Jumputan**

Program P5, yang merupakan inisiatif pribadi saya bekerja sama dengan rekan saya, Avinda, mengajak siswa kelas 5 untuk membuat Batik Jumputan sebagai bagian dari upaya meningkatkan pemahaman akan kebudayaan lokal serta keterampilan teknis dalam pembuatan batik. Dalam program ini, siswa diajarkan teknik dasar pembuatan Batik Jumputan dengan menggunakan motif lingkaran sederhana yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang sesuai untuk mereka.

- **SESAMA (Senam Sehat Bersama)**

SESAMA (Senam Sehat Bersama) adalah program pribadi saya yang bertujuan untuk menggalakkan kesehatan fisik dan semangat berolahraga di kalangan siswa. Melalui program ini, saya memperkenalkan senam Pinguin dan Maumere sebagai aktivitas yang ramah dan menyenangkan.

## **b. Membantu Adaptasi Teknologi**

- **Pelatihan Canva**  
Program ini merupakan upaya kami untuk mengenalkan aplikasi Canva kepada guru sebagai sarana untuk menunjang kreativitas dalam pengajaran di kelas dan sebagai media interaktif untuk promosi sekolah. Saya merancang pengenalan dasar mengenai fitur-fitur Canva bagi pemula, dengan fokus pada pembuatan poster Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB).
- **Pelatihan Ms. Word**  
Kami berhasil menyelenggarakan Program Pelatihan Microsoft Word untuk siswa kelas 5 di laboratorium komputer sekolah. Program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai penggunaan Microsoft Word kepada siswa. Kegiatan dimulai dengan pengantar dan demonstrasi langsung mengenai fitur-fitur dasar seperti pembuatan huruf kapital otomatis, penataan teks dengan rata kanan dan kiri, serta cara memasukkan dan memformat simbol dalam dokumen.
- **Teliti Telinga**  
Program ini biasa disebut juga sebagai kelas listening bahasa Inggris, yang mana adalah rancangan dari ide pribadi saya yang menggabungkan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kalangan siswa. Dalam kegiatan ini, siswa menggunakan headphone yang disediakan untuk mendengarkan audio dalam Bahasa Inggris. Setelah mendengarkan, mereka diajak untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan audio tersebut, dengan tujuan utama meningkatkan kemampuan mendengarkan mereka dalam bahasa Inggris.
- **Pelatihan Penggunaan Aplikasi SLIMS**  
Program ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan perpustakaan di sekolah melalui pemanfaatan teknologi terkini. Pelatihan ini dilaksanakan satu kali dan diarahkan langsung oleh ahli di bidang perpustakaan, yaitu Ibu Rina. Dalam sesi ini, Ibu Rina memimpin praktek langsung dan memberikan petunjuk penggunaan aplikasi SLIMS secara bertahap kepada seluruh anggota tim Kampus Mengajar. Selama pelatihan, Ibu Rina tidak hanya menjelaskan langkah-langkah teknis penggunaan aplikasi SLIMS, seperti cara memasukkan data buku, proses peminjaman dan pengembalian, serta pencatatan keanggotaan, tetapi juga memberikan wawasan mendalam tentang ilmu pembaharuan perpustakaan.

### c. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

- **Pemanfaatan Pojok Baca**  
Program Pojok Baca adalah inisiatif yang dirancang untuk menciptakan area khusus di sudut belakang kelas, yang tidak hanya dihias dengan dekorasi menarik tetapi juga dilengkapi dengan berbagai buku bacaan yang bervariasi. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan minat baca siswa dengan menyediakan lingkungan belajar yang inspiratif dan menyenangkan. Pojok Baca ini dapat menjadi tempat di mana siswa merasa nyaman untuk membaca dan menjelajahi pengetahuan baru di luar jam pelajaran formal. Area ini dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan dan daya tarik visual, menggunakan elemen dekoratif seperti karpet warna-warni, rak buku kreatif, dan teks motivasi membaca. Buku-buku yang disediakan mencakup berbagai genre, termasuk fiksi, non-fiksi, komik, ensiklopedia, dan buku-buku bergambar, disesuaikan dengan tiap Tingkat masing-masing kelas sehingga dapat menarik minat siswa dengan beragam preferensi membaca.
- **Dekorasi Pojok Baca**  
Dekorasi Pojok Baca bertujuan untuk menarik perhatian para siswa dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan serta inspiratif bagi kegiatan membaca. Kami memasang teks motivasi literasi di sekitar area pojok baca untuk mendorong semangat membaca dan menumbuhkan kecintaan terhadap buku. Dinding pojok baca dihias dengan elemen kreatif seperti pohon dan rumput yang dibuat dari karton warna-warni, menciptakan suasana yang

alami dan menyegarkan. Untuk memastikan sudut baca selalu tampak rapi dan menarik, kami merapikan sudut tersebut dari atribut kelas yang tidak relevan dan meletakkan karya siswa di atas rak pojok baca sebagai penghargaan atas kreativitas mereka.

- **Penyediaan Buku di Pojok Baca**

Program penyediaan buku di Pojok Baca adalah inisiatif yang kami jalankan untuk memastikan bahwa setiap siswa memiliki akses luas dan mudah ke berbagai jenis bacaan yang bermanfaat dan menarik. Buku-buku yang disediakan di Pojok Baca diperoleh dari hasil program pengadaan donasi buku, di mana kami mengajak orang tua, alumni, dan komunitas sekitar untuk berpartisipasi dengan mendonasikan buku-buku yang layak baca.

- **Zona Karya**

Program ini adalah kegiatan yang dirancang untuk menampilkan dan merayakan hasil karya siswa yang mereka hasilkan selama mengikuti Festival Literasi yang kami adakan. Dalam program ini, karya-karya siswa dipajang di area pojok baca yang secara khusus didedikasikan sebagai Zona Karya. Zona ini bertujuan untuk memberikan ruang bagi siswa untuk melihat dan merasa bangga dengan hasil kerja keras mereka, sekaligus menjadi bentuk apresiasi dari kami terhadap kreativitas dan usaha para siswa. Setiap karya yang dipajang di Zona Karya dipilih dengan cermat untuk menunjukkan keragaman dan kualitas hasil karya siswa. Mulai dari puisi, cerita pendek, dan hasil mewarnai, semua karya ditempatkan dengan rapi dan estetis di pojok baca. Selain itu, setiap karya dilengkapi dengan label yang mencantumkan nama siswa dan deskripsi singkat tentang karyanya.

- **Penggunaan dan Penerapan Aplikasi SLIMS**

Program ini adalah implementasi aplikasi SLIMS di perpustakaan sekolah, bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam manajemen perpustakaan. Aplikasi ini mencakup proses inventarisasi koleksi buku, peminjaman, dan pencatatan buku, sehingga memberikan akses yang lebih mudah dan cepat bagi siswa serta staf perpustakaan.

- **Pembaharuan Perpustakaan**

Program Pembaharuan Perpustakaan ini dirancang untuk memberikan manfaat besar bagi para siswa dengan merancang ulang tata letak perpustakaan agar lebih terorganisir dan nyaman. Langkah ini bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas terhadap koleksi buku dan sumber belajar lainnya, sehingga mendorong minat baca dan pembelajaran di kalangan siswa. Selain itu, program ini mencakup evaluasi dan peningkatan sistem manajemen perpustakaan, termasuk proses peminjaman dan pengembalian buku yang lebih efisien. Tak hanya itu saja, kami turut aktif dalam menata ulang barang-barang perpustakaan agar terlihat rapi dan kondusif.

#### **d. Lainnya**

- **Go Green**

Program Go Green (sayangi tanaman) di lingkungan sekolah ini dirancang untuk menggalakkan kegiatan penghijauan dengan melibatkan kolaborasi antara mahasiswa dan siswa. Program ini mencakup kegiatan menanam dan merawat tanaman seperti bunga puring, di area sekolah dengan tujuan utama menciptakan lingkungan yang hijau dan menyegarkan.

- **Jum'at Bersih**

Program Jumat Bersih adalah kegiatan rutin yang diadakan setiap hari Jumat dengan tujuan meningkatkan kebersihan dan kesadaran lingkungan di sekolah kami. Kegiatan ini melibatkan seluruh siswa, guru, dan staf sekolah dalam membersihkan lingkungan sekolah secara menyeluruh.

- **Kreatif Bekas**

Program ini didesain untuk mengajarkan siswa tentang daur ulang dan kreativitas melalui pemanfaatan barang bekas, khususnya mengubah galon bekas menjadi pot bunga yang

berfungsi ganda sebagai dekorasi dan media tanam. Kami menyulap sebuah sampah bekas tersebut menjadi wadah tanaman bernaung dengan nuansa yang ceria ramah anak, yakni menggunakan cat membentuknya sebagai seekor kelinci. Tujuan utama dari program ini adalah untuk mengurangi limbah plastik di sekolah dengan mengubahnya menjadi sesuatu yang bermanfaat dan estetis.

- **Simulasi Gempa Bumi di Sekolah**

Program Mitigasi Bencana Gempa Bumi di sekolah kami dirancang untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada seluruh warga sekolah tentang langkah-langkah yang perlu diambil saat terjadi gempa bumi. Kami mengadakan sosialisasi yang meliputi edukasi tentang tindakan yang harus dilakukan selama gempa bumi dan strategi untuk menanggulangi korban bencana tersebut. Selain itu, kami juga aktif melibatkan praktek langsung dengan mengorganisir simulasi evakuasi dan penggunaan peralatan darurat untuk memastikan bahwa seluruh anggota komunitas sekolah kami dapat merespons dengan cepat dan efektif dalam situasi darurat.

- **Sosialisasi 3 Dosa Pendidikan**

Program yang saya lakukan secara pribadi dalam pengembangan karakter siswa adalah melakukan sosialisasi mengenai 3 dosa Pendidikan di luar kegiatan formal untuk menyampaikan pesan tersebut dengan pendekatan yang ramah, terutama kepada siswa SD. Saya mengambil inisiatif untuk berbincang-bincang dengan mereka tentang kekerasan seksual, perundungan, dan intoleransi saat ada waktu luang atau ketika mereka sedang melihat isi dari mading '3 Dosa Pendidikan' yang telah kami buat.

- **Pendamping Sholat Dzuhur Berjama'ah**

Program ini sebelumnya telah aktif dilaksanakan di sekolah kami melibatkan pembagian siswa berdasarkan tingkat kelas untuk pelaksanaan sholat berjamaah. Siswa kelas 1-3 melakukan sholat di mushola sekolah yang nyaman dan dekat dengan ruang kelas mereka, sementara siswa kelas 4-6 melaksanakan sholat di masjid yang terletak dekat dengan sekolah, mempertimbangkan kapasitas dan kebutuhan mereka yang lebih besar. Pendampingan ini tidak hanya memfasilitasi pelaksanaan sholat berjamaah tetapi juga mengajarkan siswa tentang pentingnya konsistensi dan keseriusan dalam ibadah mereka. Pendamping berperan sebagai mentor dalam mengatur waktu sholat dan memastikan pelaksanaannya berjalan dengan baik, dengan tujuan menginspirasi siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai keagamaan dan tanggung jawab pribadi dalam menjalankan ibadah secara rutin dan bermakna.

- **Sosialisasi Festival Literasi dan Numerasi**

Program kerja ini merupakan langkah awal yang kami laksanakan sebelum menggelar acara utama yaitu Festival Literasi dan Numerasi di SD N 1 Temuwuh, bertujuan memberikan pemahaman yang jelas kepada seluruh siswa, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6, mengenai tujuan, jenis kegiatan, tata cara lomba, serta aturan-aturan yang harus dipatuhi selama festival berlangsung. Untuk memastikan keberhasilan festival, kami melakukan berbagai persiapan matang, antara lain merancang berbagai jenis lomba yang menarik dan edukatif sesuai dengan tingkat kelas agar setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan meraih prestasi.

- **Mading Karya dan Dokumentasi**

Program ini adalah inisiatif untuk membuat mading yang berisi karya-karya siswa yang telah mengikuti berbagai lomba. Selain dipajang di zona karya di pojok baca kelas, karya-karya terbaik dan terpilih juga akan dipajang di mading. Tujuan utama dari program ini adalah untuk memberikan penghargaan kepada siswa atas usaha dan prestasi mereka, serta untuk menginspirasi siswa lainnya.

- **Ramadhan Camp**  
Ramadhan Camp merupakan kegiatan yang diselenggarakan oleh kami bersama pihak sekolah, dimana acara buka puasa bersama diadakan untuk staf guru dan siswa kelas 4 hingga 6. Kegiatan ini berlangsung dari jam 4 sore hingga setelah magrib, menawarkan serangkaian acara yang beragam seperti kultum, pembacaan ayat suci Al-Qur'an, dan games menarik dengan doorprize.
- **Ice Breaking**  
Saya mengembangkan program ice breaking di kelas untuk siswa sebagai bagian dari tugas saya sebagai asisten guru Bahasa Inggris. Ice breaking dilakukan untuk memulai atau menyegarkan suasana di tengah pelajaran, menggunakan aktivitas yang tidak terkait dengan bahasa Inggris untuk membuat siswa lebih aktif dan terlibat.

Adapun program kerja yang kami/saya belum terlaksana pada masa penugasan kami adalah:

a) **Relokasi Perpustakaan**

Relokasi perpustakaan merupakan salah satu program kerja kami dalam masa penugasan yang belum terealisasi. Program ini direncanakan untuk memindahkan seluruh isi perpustakaan dari lokasi belakang kelas ke lokasi yang lebih strategis di samping kantor guru, yang dianggap sebagai titik pusat sekolah. Namun, rencana ini mengalami kendala karena berbagai faktor. Pertama, jadwal relokasi terganggu oleh banyaknya hari libur besar yang mengurangi waktu efektif untuk melaksanakan pekerjaan ini. Kedua, terdapat kekurangan tenaga yang diperlukan untuk melakukan pemindahan koleksi perpustakaan dengan efisien. Terakhir, prioritas waktu dan sumber daya terkonsentrasi pada program kerja lainnya yang sedang berlangsung, sehingga menghambat pelaksanaan relokasi perpustakaan yang telah direncanakan.

b) **Aubade**

Program ini belum terlaksana secara kelompok, namun telah dijalankan sebagai program individu oleh rekan saya, Irfan Setiawan. Program Aubade, yang melibatkan menyanyikan lagu wajib sebelum memulai pelajaran, dilaksanakan oleh Irfan hanya selama sesi pembelajarannya.

## C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program

Berikut adalah hasil analisis program yang telah kami/jalankan selama masa penugasan:

a. **Mengajar**

- **Membaca Nyaring**  
Dengan membaca nyaring, siswa dilatih untuk menggunakan intonasi yang sesuai dengan tanda baca dan konteks kalimat, serta memahami makna teks secara menyeluruh. Selain itu, kegiatan ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara di depan umum dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berinteraksi sosial.
- **Membaca Berkelompok**
- Melalui kegiatan ini, siswa mampu meningkatkan kemampuan membaca, memahami teks, dan mengembangkan keterampilan sosial mereka. Kegiatan ini dilaksanakan di perpustakaan atau ruang kelas dalam sebuah mata pelajaran tertentu. Program ini dapat membangun budaya membaca yang kuat dan mempererat hubungan antar siswa melalui kerjasama dalam kelompok.
- **Pengadaan Donasi Buku**

- Sejak tanggal 22 Mei, donasi buku resmi ditutup, dan pada bulan terakhir ini, kami berhasil mengumpulkan total 171 eksemplar buku. Buku-buku yang terkumpul terdiri dari 37 cerita ramah anak, 27 novel, 22 komik, 29 buku sosial, 27 buku sains, serta 29 majalah Jawa dan umum. Buku-buku ini akan dialokasikan di perpustakaan sekolah serta pojok baca yang merupakan bagian dari program kerja kami. Pojok baca ini dirancang untuk memberikan akses mudah dan nyaman bagi siswa dalam membaca, baik untuk belajar maupun hiburan, guna menumbuhkan minat baca sejak dini. Program donasi buku ini bertujuan untuk mendukung literasi di sekolah dan mengajarkan pentingnya berbagi serta peduli terhadap pendidikan masyarakat.
- **Bengkel Membaca**  
Beberapa siswa telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dan tidak lagi memerlukan bimbingan intensif, sementara siswa kelas 1 dan beberapa siswa kelas lainnya masih memerlukan perhatian lebih. Untuk memotivasi siswa, saya secara pribadi memperkenalkan sistem reward berupa stiker anak yang menggemaskan, yang terbukti meningkatkan semangat belajar dan motivasi mereka. Setiap siswa yang berpartisipasi dan menunjukkan kemajuan menerima selebar kertas berisi stiker, mengajarkan mereka arti penting dari kerja keras. Program ini berupaya menumbuhkan minat membaca dengan pendekatan yang fleksibel dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, tanpa menambah beban mereka. Dengan demikian, Program Bengkel Membaca tidak hanya membantu mengatasi kesulitan membaca tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi.
- **Poster Literasi**  
Dengan pendekatan dari penerapan program ini melalui visual yang menarik, poster-poster ini tidak hanya memberikan informasi tetapi juga merangsang minat belajar siswa dalam berbagai aspek kehidupan dan pengetahuan.
- **Kunjungan Rutin Ke Perpustakaan**  
Melalui kegiatan ini, siswa diperkenalkan dengan berbagai jenis buku dan bahan bacaan yang mendukung pembelajaran mereka. Hal ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi mereka, tetapi juga untuk mengajarkan nilai-nilai menghormati buku dan mengapresiasi peran penting perpustakaan sebagai tempat untuk belajar dan mengeksplorasi pengetahuan. Kunjungan ini dijadwalkan di tiap kelasnya agar suasana tetap kondusif.
- **3S & 4 Kata Ajaib**  
Dengan adanya media ini, program ini tidak hanya menjadi sarana untuk meningkatkan literasi dan kesadaran moral siswa, tetapi juga membangun kreativitas mereka melalui keterlibatan dalam pembuatan dan penataan dekorasi kelas yang bermakna.
- **Festival Literasi**  
Melalui Festival Literasi ini, kami dapat mendorong siswa untuk lebih mencintai dunia literasi, mengembangkan bakat mereka, serta menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan menyenangkan. Selain itu, festival ini juga menjadi ajang untuk memperkuat ikatan sosial antar siswa, memupuk semangat kompetisi yang sehat, dan memberikan pengakuan atas prestasi mereka dalam bidang literasi. Dengan berbagai kegiatan dan lomba yang menarik, Festival Literasi menjadi momen yang berharga dan berkesan bagi seluruh peserta, serta memberikan kontribusi positif bagi perkembangan literasi di sekolah.
- **Mading Literasi**  
Semua konten ini disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat membangkitkan minat siswa dalam membaca dan mengeksplorasi lebih lanjut mengenai literasi dan warisan budaya Jawa.
- **Storytelling**  
Dengan berpartisipasi dalam program ini, siswa juga diajak untuk memperkaya kemampuan naratif mereka, sehingga mampu menyampaikan cerita dengan alur yang jelas, detail yang memikat, dan penutup yang memuaskan. Ini semua bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara di depan umum dan menjadi komunikator yang lebih efektif dalam kehidupan sehari-hari serta di masa depan.
- **Mading 3 Dosa Pendidikan**

Respon positif dari siswa menunjukkan bahwa mading ini berhasil menarik perhatian mereka dan memicu diskusi yang penting tentang isu-isu sensitif ini, sehingga pesan-pesan penting dapat tersebar luas di sekolah kami.

- **Storytelling Bilingual**

Pendekatan bilingual saya memungkinkan integrasi bahasa Indonesia untuk membantu siswa memahami cerita dengan lebih baik, sambil mengasah kemampuan mereka dalam bahasa Inggris secara menyeluruh. Tujuan utama dari program ini adalah menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan mengasyikkan, di mana siswa dapat aktif terlibat dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka dalam kedua bahasa.

- **3 Vocabularies/Day**

Dengan adanya program ini, dapat memberikan dampak positif dalam pengembangan keterampilan berbahasa Inggris siswa di sekolah dasar, terutama dalam mengenali dan mempelajari kosa kata baru setiap harinya.

- **Math Around Us**

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris yang saya asistensi, saya mengaitkan pengenalan bentuk buah-buahan dalam bahasa Inggris dengan bentuk-bentuk bangun datar dalam matematika. Misalnya, mengajarkan siswa bahwa bentuk bulat pada buah apel dapat dihubungkan dengan konsep lingkaran dalam matematika, sementara bentuk segi empat pada buah pir dapat diasosiasikan dengan persegi atau persegi panjang. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman matematika siswa tetapi juga memperkuat aplikasi praktis dari konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

- **Bermain Congklak**

Selama bermain congklak, siswa dapat dilibatkan dalam perhitungan jumlah biji congklak yang mereka dapatkan, serta membuat strategi untuk mendapatkan skor tertinggi. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan konsep matematika secara langsung dalam situasi yang nyata dan menyenangkan.

- **Olimpiade Matematika (Festival Numerasi)**

Soal-soal yang disajikan dirancang untuk memicu pemikiran kritis siswa, memperluas cakupan pengetahuan mereka, dan meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan tugas-tugas matematika yang kompleks. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji dan mengasah kemampuan mereka dalam matematika, tetapi juga mendorong mereka untuk terus belajar dan meningkatkan prestasi akademis mereka dalam bidang ini.

- **Ular Tangga Numerasi**

Kegiatan ini dilakukan dalam kelompok, di mana setiap siswa secara bergantian dapat terlibat aktif, menciptakan suasana pembelajaran yang mengasyikkan dan mendebarkan bagi mereka, serta melatih kerja sama di dalam tim.

- **Mading Numerasi**

Mading numerasi yang kami hasilkan berhasil menarik perhatian siswa, mendorong mereka untuk aktif membaca dan berinteraksi dengan konten yang disajikan, serta secara positif mempengaruhi minat mereka terhadap pemahaman numerasi.

- **Kartu Angka**

Media Kartu Angka Numerasi (UNO) tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga mendorong mereka untuk meraih pemahaman matematika yang lebih mendalam dan kokoh.

- **Poster Numerasi**

Poster-poster ini tidak hanya mengedukasi, tetapi juga mengajak siswa untuk berpikir kritis dan kreatif melalui pertanyaan dan tantangan yang disertakan. Dengan menggunakan Poster Numerasi, siswa dapat belajar matematika dengan cara yang menyenangkan dan efektif, serta meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran matematika.

- **Kuis Berhitung**

Program ini dirancang untuk tidak hanya mengasah keterampilan berhitung dan bahasa Inggris siswa di saat saya menjadi asistensi di mata pelajaran tersebut, tetapi juga memberikan motivasi tambahan dalam belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

- **Asma'ul Husna dalam Gerakan**

Meskipun program ini mendapat respons positif dan siswa menunjukkan antusiasme tinggi, beberapa masih perlu waktu tambahan untuk menguasai Asmaul Husna sepenuhnya. Untuk itu, saya mendorong guru pengganti setelah berakhirnya masa penugasan saya untuk melanjutkan program ini dengan latihan rutin, pengulangan materi, dan menyediakan dukungan tambahan agar siswa dapat memperdalam pemahaman dan menghafalnya dengan baik, sehingga dapat menerapkan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari.

- **Self-Introduction**

Saya menggunakan teknik role-play dan latihan interaktif untuk membantu siswa berlatih secara langsung dalam situasi yang meniru kehidupan nyata, itu berhasil meningkatkan keterampilan berbicara dan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan bahasa asing.

- **Roleplaying**

Melalui kegiatan ini, siswa belajar untuk memahami konteks, nuansa, dan strategi dalam komunikasi berbasis peran, yang mendukung pengembangan keterampilan interpersonal mereka secara menyeluruh.

- **Melodi Bahasa Inggris**

Melalui nyanyian, siswa tidak hanya mengaplikasikan kosakata dan tata bahasa yang telah dipelajari, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi mereka secara umum. Kegiatan ini dirancang untuk menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, di mana siswa dapat mengembangkan kepercayaan diri dalam berbicara Bahasa Inggris melalui ekspresi musikal.

- **Sejuk Dalam Do'a**

Program ini tidak hanya berhasil memperkaya lingkungan belajar dengan nilai-nilai spiritual, tetapi juga untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menghafal doa-doa tersebut, tetapi juga memahami maknanya dan dapat mengucapkannya dengan benar.

- **Pendamping dan Pelatih Peserta FLSSN dalam Cabang Lomba Pantomim**

Melalui program ini, saya berupaya memberikan panduan yang holistik dan mendalam kepada setiap peserta untuk memastikan mereka tidak hanya menguasai teknik-teknik dasar, tetapi juga mampu mengungkapkan emosi dan cerita melalui bahasa tubuh mereka dengan kuat dan meyakinkan. Dengan demikian, program ini tidak hanya bertujuan untuk mempersiapkan siswa dalam kompetisi FLSSN, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan seni mereka secara menyeluruh, meningkatkan kepercayaan diri, serta memperkaya pengalaman mereka dalam dunia seni pertunjukan.

- **Kolaborasi Pentas Seni bersama Pihak Sekolah**

Saya, bersama dengan anggota tim lainnya, saya juga bertanggung jawab untuk membuat video dokumentasi yang menampilkan kegiatan dari SD N 1 Temuwuh, dengan durasi sekitar 25 menit. Video ini mencakup berbagai kegiatan sekolah, termasuk momen-momen berharga yang saya ambil dari channel YouTube Pak Suratno, salah satu guru di sekolah kami. Video ini ditayangkan pada hari acara untuk memberikan gambaran komprehensif tentang kehidupan sekolah kepada peserta lomba dan tamu undangan. Selain tugas membuat video dokumentasi, saya juga secara aktif mendokumentasikan kegiatan sesuai permintaan pihak sekolah. Saya merasa sangat senang bisa berkontribusi dalam mendokumentasikan momen-momen penting selama acara berlangsung, serta berperan sebagai co-partner MC bersama Avinda dalam pembagian doorprize untuk para peserta.

- **Pendamping dan Pelatih Peserta Pantomim di Pentas Seni**

Saya berhasil mengemban tanggungjawab dalam kegiatan ini, menggunakan make-up khusus pantomim, termasuk teknik body painting, yang disediakan oleh sekolah. Mulai dari dasar make-up putih hingga penekanan ekspresi wajah dengan warna hitam dan merah, setiap detail diperhatikan dengan teliti untuk memastikan sesuai dengan karakter pantomim yang mereka

perankan. Selama proses make-up, saya memberikan dukungan dan semangat kepada mereka, sehingga mereka merasa percaya diri menjelang penampilan.

- **Pembuatan Batik Jumputan**

Program ini dirancang agar siswa dapat bekerja dalam kelompok, sehingga mereka dapat saling belajar dan berkolaborasi, yang juga memperkuat kemampuan kerja sama dan komunikasi mereka. Proses pembuatan Batik Jumputan dimulai dengan penjelasan teori mengenai sejarah dan nilai budaya batik, diikuti dengan demonstrasi langkah-langkah praktis pembuatan batik oleh kami selaku instruktur dan berhasil menghasilkan kain batik dengan pola lingkaran sederhana. Setiap karya batik yang dihasilkan tidak hanya menjadi bukti keterampilan teknis yang telah mereka kuasai, tetapi juga sebagai wujud apresiasi mereka terhadap warisan budaya lokal. Selain itu, program ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap budaya bangsa di kalangan siswa, serta menginspirasi mereka untuk terus mengeksplorasi seni tradisional Indonesia di masa depan.

- **SESAMA (Senam Sehat Bersama)**

Program ini tidak hanya berhasil untuk meningkatkan kebugaran fisik siswa, tetapi juga untuk menginspirasi mereka agar aktif dalam berolahraga dan menjaga gaya hidup sehat. Melalui kombinasi senam yang menghibur dan menantang ini, siswa dapat merasakan manfaat positif secara fisik dan mental, serta membangun semangat kolaboratif dalam mencapai kesehatan optimal.

## **b. Adaptasi Teknologi**

- **Pelatihan Canva**

Melalui program ini, guru dapat lebih percaya diri dalam menggunakan alat digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan komunikasi visual. Dari pelaksanaan program ini kami berhasil menciptakan sebuah poster PPDB. Pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis tetapi juga menginspirasi guru untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi ajar. Kami memastikan setiap guru mendapatkan perhatian dan bimbingan yang cukup selama sesi pelatihan, sehingga mereka dapat dengan mudah menguasai penggunaan Canva. Kami percaya bahwa dengan keterampilan ini, guru-guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta memperkuat citra positif sekolah melalui materi promosi yang profesional dan informatif. Pelatihan ini menunjukkan komitmen kami dalam mendukung pengembangan profesional guru dan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah kami.

- **Pelatihan Ms. Word**

Program ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis dalam menggunakan Microsoft Word, tetapi juga meningkatkan literasi digital siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tugas-tugas sekolah yang memerlukan keterampilan pengolah kata di masa mendatang. Kami sangat senang dengan hasil dari pelaksanaan program ini dan berharap dapat terus mendukung pengembangan keterampilan teknologi yang relevan dan aplikatif bagi siswa, sejalan dengan kebutuhan era informasi dan teknologi saat ini.

- **Teliti Telinga**

Program ini tidak hanya menghadirkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mendalami konteks bahasa Inggris secara lebih mendalam. Setiap audio yang dipilih telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan kosakata dan pemahaman struktur kalimat secara bertahap.

- **Pelatihan Penggunaan Aplikasi SLIMS**

Program ini berupaya untuk memberdayakan staf perpustakaan dan guru dengan keterampilan digital yang diperlukan untuk mengoptimalkan manajemen perpustakaan di saat setelah masa penugasan kami telah berakhir. Dengan demikian, diharapkan perpustakaan sekolah dapat beroperasi dengan lebih efisien, menyediakan akses informasi yang lebih baik bagi siswa, dan meningkatkan kualitas layanan perpustakaan secara keseluruhan. Pelatihan ini tidak hanya

berfokus pada aspek teknis tetapi juga mendorong peserta untuk mengadopsi pendekatan inovatif dalam pengelolaan perpustakaan, sehingga perpustakaan dapat menjadi pusat sumber belajar yang lebih dinamis dan efektif.

### c. Administrasi Sekolah dan Guru

- **Pemanfaatan Pojok Baca**

Selain menjadi tempat membaca, Pojok Baca juga difungsikan sebagai ruang untuk kegiatan literasi tambahan. Misalnya, perencanaan jika program ini diadakan keberlanjutan oleh pihak sekolah, dapat memuat kegiatan baru seperti sesi "Reading Time" di mana siswa dapat berbagi cerita tentang buku yang mereka baca atau mendengarkan bacaan dari guru.

- **Dekorasi Pojok Baca**

Buku-buku ditata dengan rapi sesuai ukuran dan jenisnya, memudahkan siswa untuk menemukan buku yang mereka inginkan. Rak buku juga didekorasi dengan sentuhan estetik, menggunakan aksesoris warna dan elemen dekoratif lainnya untuk membuatnya lebih menarik. Melalui dekorasi yang menarik dan terorganisir, Pojok Baca tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk membaca tetapi juga sebagai area yang estetik dan inspiratif yang menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk menghabiskan lebih banyak waktu membaca dan belajar di luar jam pelajaran. Kami percaya bahwa lingkungan yang visual dan menarik dapat memainkan peran penting dalam menumbuhkan minat baca dan menciptakan suasana belajar yang positif bagi para siswa.

- **Penyediaan Buku di Pojok Baca**

Dengan terlaksananya program ini, kami tidak hanya meningkatkan koleksi buku di Pojok Baca tetapi juga mempererat hubungan antara sekolah dan komunitasnya. Setelah buku-buku terkumpul, kami mengelompokkan jenis-jenis buku tersebut sesuai dengan tingkat kelas bacaan anak SD. Buku-buku ini diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, seperti novel, komik, buku pengetahuan umum, buku cerita bergambar, dan lain-lain. Pengelompokan ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat dengan mudah menemukan buku yang sesuai dengan minat dan tingkat kemampuan membaca mereka. Untuk siswa kelas bawah (kelas 1-3), kami menyediakan buku-buku bergambar dan cerita sederhana yang membantu mereka dalam memahami dan menikmati bacaan. Sementara itu, untuk siswa kelas atas (kelas 4-6), kami menyediakan buku-buku dengan konten yang lebih kompleks seperti novel remaja, ensiklopedia mini, dan komik edukatif. Untuk menambah daya tarik Pojok Baca, kami juga menghias area ini dengan elemen-elemen dekoratif yang kreatif, seperti rak buku berwarna-warni, poster motivasi, dan tempat duduk yang nyaman. Kami juga menata buku-buku tersebut dengan rapi di rak, menggunakan label yang mencantumkan kategori dan tingkat kesulitan bacaan, sehingga memudahkan siswa dalam mencari dan memilih buku. Dengan program penyediaan buku yang terencana dan pelaksanaan kegiatan literasi yang berkelanjutan, kami berharap Pojok Baca dapat menjadi pusat aktivitas yang menyenangkan dan edukatif bagi seluruh siswa. Program ini tidak hanya menyediakan akses ke berbagai jenis bacaan, tetapi juga membangun kebiasaan membaca yang baik dan memotivasi siswa untuk terus mengeksplorasi dunia melalui buku.

- **Zona Karya**

Melalui program ini, setiap siswa mendapatkan pengakuan yang layak atas kontribusi mereka. Zona Karya tidak hanya berfungsi sebagai pameran karya, tetapi juga sebagai sumber inspirasi bagi siswa lainnya. Melihat hasil karya teman-teman mereka yang dipajang dengan bangga, diharapkan dapat memotivasi siswa lain untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan literasi dan mengembangkan bakat mereka. Selain itu, dengan sering memperbarui dan menambah koleksi karya yang dipajang, Zona Karya tetap dinamis dan selalu memberikan sesuatu yang baru untuk dilihat dan diapresiasi oleh seluruh siswa. Program ini juga mendukung tujuan lebih luas yaitu menumbuhkan budaya literasi dan kreativitas di sekolah. Dengan memberikan ruang bagi ekspresi diri dan apresiasi atas karya siswa, kami berharap dapat membangun rasa percaya diri dan motivasi yang kuat pada setiap siswa untuk

terus berkarya dan belajar. Zona Karya menjadi simbol dari komitmen sekolah dalam mendukung perkembangan intelektual dan kreatif siswa, serta menciptakan lingkungan sekolah yang positif dan inspiratif.

- **Penggunaan dan Penerapan Aplikasi SLIMS**

Dengan SLIMS, kami dapat mengotomatiskan proses seperti pencatatan data buku, pengelolaan peminjaman dan pengembalian, serta menghasilkan laporan statistik yang akurat. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas layanan perpustakaan tetapi juga memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mencari dan memanfaatkan sumber informasi secara efektif. Melalui implementasi ini, kami berharap dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih terorganisir dan mendukung pengembangan literasi di kalangan siswa.

- **Pembaharuan Perpustakaan**

Melalui inovasi ini, kami berharap dapat menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan mendukung, di mana siswa dapat dengan mudah mengeksplorasi berbagai materi bacaan yang relevan dengan nyaman dan menarik bagi perkembangan akademik dan pribadi mereka.

#### d. Lainnya

- **Go Green**

Melalui partisipasi aktif dalam program ini, siswa belajar tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dan manfaat dari memiliki area hijau di sekolah. Selain itu, kolaborasi dengan mahasiswa/kami juga memberikan kesempatan untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan dalam merawat tanaman kepada siswa, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka di luar kelas.

- **Jum'at Bersih**

Selama kegiatan ini berjalan, kami tidak hanya fokus pada membersihkan area-area umum seperti kelas, koridor, dan ruang terbuka, tetapi juga melakukan pemilahan sampah dan pengelolaan limbah secara efektif.

- **Kreatif Bekas**

Melalui kegiatan ini, siswa akan belajar tentang pentingnya mendaur ulang dan menciptakan produk yang berguna dari bahan yang sudah tidak terpakai lagi. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk merangsang kreativitas siswa dalam menciptakan solusi untuk masalah lingkungan, serta menginspirasi mereka untuk berpikir inovatif dalam pengelolaan limbah.

- **Simulasi Gempa Bumi di Sekolah**

Pendekatan melalui program ini tidak hanya berhasil meningkatkan kesiapsiagaan dalam menghadapi ancaman bencana alam di masa depan tetapi juga untuk memastikan bahwa setiap individu, baik siswa maupun staf, memiliki keterampilan praktis yang dapat digunakan untuk menyelamatkan diri sendiri dan membantu orang lain dalam keadaan darurat. Program ini tidak hanya sekadar menyediakan pengetahuan teoritis tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai tanggap bencana ke dalam kehidupan sehari-hari di sekolah kami, menjadikan kami lebih siap dan terorganisir dalam menghadapi potensi risiko bencana yang dapat terjadi kapan saja.

- **Sosialisasi 3 Dosa Pendidikan**

Program ini berhasil berupaya untuk membuat topik yang sensitif ini lebih mudah dipahami dan diterima oleh siswa, sambil menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan inklusif. Saya yakin bahwa melalui interaksi personal seperti ini, pesan-pesan tentang tiga dosa pendidikan ini dapat lebih efektif disampaikan dan dipahami oleh siswa, serta mendorong mereka untuk bertindak preventif dan responsif terhadap masalah-masalah tersebut.

- **Pendamping Sholat Dzuhur Berjama'ah**

Program ini tidak hanya mendukung pembentukan karakter spiritual siswa tetapi juga membangun lingkungan sekolah yang mempromosikan praktik ibadah yang teratur dan mendalam, serta memperkuat ikatan spiritual dan kebersamaan di antara siswa.

- **Sosialisasi Festival Literasi dan Numerasi**

Saya secara khusus mendesain poster yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, dan kami menyampaikan informasi mengenai festival ini kepada kepala sekolah dan grup para wali. Kami menetapkan jadwal sosialisasi yang berlangsung di setiap kelas, di mana kami menjelaskan secara rinci tata cara lomba, peraturan, dan prosedur pengumpulan karya, serta menempelkan poster festival dalam bentuk fisik di setiap ruang kelas dan di papan informasi sekolah agar siswa dapat melihat kembali informasi tersebut jika ada yang kurang jelas dari penjelasan kami.

- **Mading Karya dan Dokumentasi**

Mading ini tidak hanya menampilkan karya-karya dalam bentuk tulisan atau gambar hasil mewarnai, tetapi juga menyertakan dokumentasi selama empat bulan masa penugasan kami. Dokumentasi ini mencakup berbagai aspek dari perjalanan program, mulai dari dokumentasi kegiatan program kerja, hingga dokumentasi kenangan yang melibatkan siswa dan guru. Setiap momen penting dan berkesan selama pelaksanaan program didokumentasikan dengan baik, sehingga dapat menjadi kenangan yang berharga bagi semua pihak yang terlibat.

- **Ramadhan Camp**

Kultum disampaikan oleh rekan kami yang memfokuskan pada nilai-nilai kebaikan dan kepedulian dalam bulan Ramadan, sementara pembacaan ayat suci Al-Qur'an memberikan nuansa spiritual kepada seluruh peserta dan dipimpin oleh Kepala Sekolah, yakni Bapak Tukiyo. Games yang diselenggarakan tidak hanya menghibur tetapi juga meningkatkan semangat dan kebersamaan di antara siswa, menciptakan pengalaman berharga serta mempererat ikatan di antara semua anggota sekolah. Acara Ramadhan Camp bukan hanya menjadi momen untuk berbuka puasa bersama tetapi juga sebagai wadah untuk memperkuat nilai-nilai sosial dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah kami.

- **Ice Breaking**

Contoh ice breaking yang saya lakukan termasuk permainan seperti tebak kata atau aktivitas kooperatif lainnya yang berhasil menghibur dan mendukung kolaborasi di antara siswa. Tujuan utama dari program ini adalah untuk meningkatkan interaksi sosial di antara siswa, merangsang kreativitas mereka, serta membantu menciptakan atmosfer yang positif dan mendukung di dalam kelas.

#### **D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan**

Berdasarkan analisis hasil pelaksanaan program yang telah dilakukan, terdapat beberapa usulan dan rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan program di masa depan. Pertama, penting untuk meningkatkan kolaborasi antara berbagai pihak terkait, termasuk guru, siswa, orang tua, dan komunitas. Dengan melibatkan lebih banyak stakeholder, program dapat lebih kaya dan berdampak luas.

Kedua, diperlukan peningkatan dalam pemanfaatan teknologi. Program yang melibatkan penggunaan teknologi, seperti pelatihan aplikasi atau penggunaan media digital, perlu diperluas dan diperbaharui secara berkala untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru. Ini akan memastikan bahwa siswa dan guru selalu *up-to-date* dengan alat dan metode terbaru yang dapat mendukung proses belajar mengajar.

Ketiga, perlu adanya evaluasi rutin dan sistematis terhadap setiap program yang dilaksanakan. Evaluasi ini melibatkan umpan balik dari peserta dan pengamat, sehingga dapat diketahui kekuatan dan kelemahan program. Berdasarkan evaluasi ini, perbaikan dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi program di masa depan.

Keempat, penting untuk memperbanyak program yang sifatnya praktis dan aplikatif. Kegiatan seperti simulasi, permainan edukatif, dan proyek nyata dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. Program yang terlalu teoritis cenderung kurang menarik dan tidak memberikan pengalaman langsung yang dibutuhkan siswa untuk memahami konsep secara mendalam.

Kelima, program-program yang berfokus pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial harus terus dikembangkan dan ditingkatkan. Kegiatan seperti roleplaying, pendampingan sholat berjamaah, dan pelatihan keterampilan sosial lainnya sangat penting dalam membentuk karakter siswa yang baik dan berakhlak.

Terakhir, penting untuk memperhatikan aspek inklusivitas dalam setiap program. Semua siswa, tanpa terkecuali, harus dapat berpartisipasi dan merasakan manfaat dari program yang ada. Hal ini termasuk mempertimbangkan kebutuhan khusus siswa tertentu dan memastikan bahwa semua kegiatan dapat diakses oleh semua siswa.

Dengan memperhatikan usulan dan rekomendasi ini, diharapkan program-program yang dilaksanakan di masa depan dapat berjalan lebih efektif, efisien, dan memberikan dampak positif yang lebih besar bagi seluruh peserta didik dan komunitas sekolah.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SD N 1 Temuwuh telah memberikan dampak positif yang signifikan, terutama dalam peningkatan literasi dan numerasi siswa. Meskipun sarana dan prasarana di sekolah masih kurang memadai, semangat dan dukungan dari pihak sekolah, guru, dan siswa memungkinkan program ini berjalan dengan baik. Hasil post-test AKM yang meningkat adalah bukti nyata keberhasilan program ini. Selain itu, para guru juga mendapatkan manfaat dari program ini, yang diharapkan dapat terus diimplementasikan secara berkelanjutan.

Selama empat bulan penugasan, kami telah belajar banyak mengenai adaptasi dengan lingkungan baru, tanggung jawab, disiplin, dan kerjasama. Mengajar langsung di sekolah memberikan kami wawasan mendalam tentang karakter beragam siswa dan tantangan yang mereka hadapi dalam belajar. Kami berusaha menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif untuk mengurangi kebosanan siswa dan mendukung mereka dalam mencapai potensi terbaiknya.

Meskipun kami menghadapi berbagai tantangan, seperti banyaknya hari libur yang menghambat keterlibatan siswa dan beberapa anggota tim yang kurang proaktif, kami tetap berhasil menyelesaikan program-program yang telah dirancang. Dukungan dari pihak sekolah, terutama dari guru pamong dan kepala sekolah, sangat berarti bagi keberhasilan kami. Serta arahan dari DPL tidak kalah penting nan berarti bagi keberlangsungan kami dalam mengabdikan. Pengalaman ini juga mengajarkan kami pentingnya inisiatif, komunikasi efektif, dan keadilan dalam pembagian tugas untuk mencapai keberhasilan tim secara keseluruhan.

#### B. Saran

Berdasarkan pengalaman saya selama menjalankan program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SD N 1 Temuwuh, ada beberapa hal yang saya pelajari dan ingin saya sampaikan sebagai saran untuk peningkatan program di masa mendatang:

- a. Peningkatan Sarana dan Prasarana: Saya menyadari bahwa salah satu hambatan utama dalam pelaksanaan program ini adalah kurangnya sarana dan prasarana yang memadai di sekolah. Oleh karena itu, saya berharap program Kampus Mengajar di masa depan dapat mengupayakan dukungan lebih untuk peningkatan fasilitas sekolah, seperti penyediaan alat peraga pendidikan, teknologi pembelajaran, dan ruang belajar yang memadai. Hal ini akan sangat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif bagi siswa.
- b. Pelatihan dan Pengembangan Mahasiswa: Sebelum diterjunkan ke sekolah, saya merasa bahwa pelatihan yang lebih intensif dan komprehensif bagi mahasiswa peserta program sangat penting meski pun sudah melalui pembekalan sebelum penerjunan. Pelatihan yang mencakup metode pengajaran, manajemen kelas, dan keterampilan komunikasi akan membantu kami lebih siap dan percaya diri dalam menjalankan tugas. Saya juga menyarankan adanya simulasi mengajar untuk membiasakan mahasiswa dengan situasi yang akan dihadapi di lapangan, meski kami di sini sebagai wadah untuk belajar dalam program Kampus Mengajar, setidaknya mempunyai pengalaman dasar belajar tentang menjadi tenaga pendidik adalah hal yang cukup signifikan memberikan dampak di sekolah penugasan nantinya.
- c. Evaluasi dan Refleksi Rutin: Selama masa penugasan, saya merasa pentingnya adanya forum evaluasi dan refleksi rutin. Forum ini akan menjadi wadah bagi kami untuk berbagi pengalaman, memberikan umpan balik, dan mencari solusi bersama atas masalah yang dihadapi baik secara kelompok maupun individu. Evaluasi yang terstruktur dapat meningkatkan kinerja tim dan efektivitas program. Saya berharap program Kampus Mengajar ke depan dapat lebih mengadopsi pendekatan ini untuk memastikan setiap program berjalan sesuai rencana.

- d. Penempatan Lokasi Bertugas yang Sesuai: Penempatan lokasi bertugas yang benar-benar sesuai dengan titik koordinat tempat tinggal peserta untuk meminimalkan jarak perjalanan. Ini akan membantu peserta fokus pada tugas tanpa beban perjalanan yang melelahkan.
- e. Tim yang Lebih Beragam: Penyusunan tim yang lebih beragam dari segi gender dan latar belakang dapat mengurangi kecanggungan dan meningkatkan kerja sama tim. Tim yang beragam juga bisa membawa berbagai perspektif dan ide yang lebih kreatif.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, saya berharap program Kampus Mengajar dapat berjalan lebih efektif dan memberikan dampak yang lebih signifikan bagi perkembangan pendidikan di sekolah-sekolah mitra di angkatan seterusnya. Pengalaman berharga ini telah mengajarkan saya banyak hal, dan saya berharap dapat terus berkontribusi dalam dunia pendidikan dengan lebih baik di masa depan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

-  
Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Buku Panduan Kampus Mengajar Angkatan 7 Tahun 2024. Program Kampus Mengajar.

## Lampiran

### A. RAK (Rencana Aksi Kolaborasi)

**RENCANA AKSI KOLABORASI (RAK)  
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 7  
SD NEGERI 1 TEMUWUH**

Fokus RAK	Nama	Deskripsi	Tujuan	Sasaran	PIC
<b>Literasi</b>	Pojok Literasi	Pojok literasi/pojok baca adalah program untuk meningkatkan literasi. Pelaksananya mahasiswa menyediakan berbagai macam buku bacaan di setiap sudut kelas. Jadi, di setiap kelas ada rak buku atau meja yang akan diisi buku bacaan yang menarik agar bisa menumbuhkan minat literasi siswa.	Meningkatkan literasi siswa dikelas	Siswa 4 & 5	M. Rafli
	Poster Literasi	Pembuatan poster di setiap kelas sesuai dengan tema yang di tentukan oleh mahasiswa KM. Poster tersebut nantinya akan berisi ajakan baik, kata-kata mutiara, tentang lingkungan, giat belajar, kata-kata bijak bahasa daerah, dan lain sebagainya. Selain itu mahasiswa juga memperkaya poster dalam lingkungan sekolah	Menumbuhkan jiwa kreativitas dan meningkatkan literasi	Siswa 4 & 5	Irfan S.
	Mading (Majalah Dinding)	Program ini mengajak siswa/siswi membuat mading bacaan seperti nasihat, puisi, pantun-pantun motivasi. dan sebagainya. Mading tersebut	Menarik perhatian siswa untuk membaca	Lingkungan sekolah	M. Gefrey P.

		akan dibuat sekreatif dan semenarik mungkin agar siswa-siswa lain tertarik untuk membacanya. Pelaksanaannya membuat mading di setiap kelas dan di sekolah.			
	Festival Literasi	Program ini direncanakan untuk memeriahkan kegiatan literasi di sekolah dimana agenda yang akan kami buat adalah sayembara literasi siswa kelas 1-2 menggambar dan mewarnai, kemudian siswa kelas 3-4 membuat puisi, sedangkan kelas 5-6 membuat cerita pendek, karya terbaik akan ditampilkan di majalah dinding.	Meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat puisi, cerpen, dll.	Seluruh Siswa	Avinda S.S.
	Penerapan metode literasi dalam kelas	Menerapkan metode-metode literasi dalam pembelajaran kelas, seperti membaca nyaring, membaca berkelompok, menyimak teman sebangku, storytelling dan sebagainya.	Meningkatkan kemampuan literasi siswa dan memberikan alternatif metode literasi	siswa	M. Gefrey P.
	Bengkel Membaca	Memberikan jam tambahan ataupun disela waktu istirahat bagi siswa yang masih terkendala dalam membaca	Meningkatkan kemampuan membaca siswa	Siswa yang memiliki kendala dalam membaca	M. Rafli
	Kunjungan Rutin ke Perpustakaan	Melakukan kunjungan ke perpustakaan untuk membaca berbagai macam jenis buku, yang mana nantinya akan dijadwalkan pada setiap kelas yang telah ditentukan.	Menambah minat membaca dan meningkatkan literasi siswa	Siswa kelas 3, 4, dan 5	Avinda S.S.
	Fun Game Aksara Jawa	Untuk memberikan pelajaran terhadap muatan lokal yaitu	Meningkatkan pengetahuan akan	Siswa kelas 5	Avinda S.S.

		aksara Jawa dengan melakukan game tebak aksara jawa dengan menintegrasikannya dalam contoh penerapan dalam kegiatan sehari hari	muatan lokal aksara Jawa		
	Pengadaan donasi buku	Dalam rangka menambah jumlah ketersediaan koleksi buku, mahasiswa KM melakukan pencarian donatur buku baik fiksi atau non fiksi	Menambah bahan literasi siswa	Mahasiswa	M. Gefrey P.
<b>Numerasi</b>	Ular Tangga Numerasi	Program ini akan mengaplikasikan permainan ular tangga untuk siswa/siswi kelas rendah. Lalu, membagi membagikan mereka ke dalam beberapa kelompok untuk memainkan permainan tersebut, kemudian mahasiswa menyiapkan soal untuk dikerjakan oleh tiap-tiap kelompok dan setiap angka yang ada dipermmainan ular tangga ada tantangan soal yang harus dikerjakan.	Meningkatkan numerasi siswa kelas rendah	Siswa Kelas 1, 2, 3	Irfan S.
	Olimpiade Matematika	Mahasiswa mengadakan lomba olimpiade Matematika untuk siswa/siswi kelas 5. Kemudian, pemenang dari olimpiade tersebut akan mendapatkan hadiah.	Meningkatkan minat siswa/siswa dalam belajar matematika	Siswa Kelas 5	M. Rafli
	Numerasi Congklak/ dhakon	Mahasiswa mengadakan lomba permainan congklak di kelas rendah dan yang menang akan diberikan hadiah yang menarik	Meningkatkan numerasi sekolah dan melestarikan permainan ttradisional	Siswa Kelas 1 dan 2	Irfan S.
	Media Kartu	Mahasiswa menyiapkan	Meningkatkan	Siswa Kelas 4	M. Rafli

	dan Angka	sejumlah kartu yang berisi soal-soal Matematika yang akan dikerjakan. Kegiatan ini berlangsung pada saat jam pelajaran Matematika dengan membentuk 4 kelompok dan tiap kelompok akan diberikan sejumlah kartu yang sama untuk dikerjakan. Kegiatan ini dibuat seperti games dengan kelompok yang menjawab soal dengan banyak dan benar akan menjadi pemenang.	numerasi siswa		
	Poster Matematika	Membuat poster dengan bertemakan pembelajaran numerasi seperti rumus-rumus, trik Matematika atau bangun ruang dan sebagainya	Meningkatkan kreativitas dan pengetahuan tentang matematika	Area sekolah	M. Gefrey P.
	Math Around Us (matematika di sekitarku)	Kegiatan belajar matematika di luar kelas memperlajari pengamatan Matematika di luar lingkungan kelas	Menarik siswa untuk mempelajari matematika dengan kesesuaian benda yang berada disekitar	3 dan 4	Avinda S.S.
<b>Transfor masi Digital untuk Pembelaj aran/Ada ptasi Teknolog i</b>	Pengelolaan perpustakaan dengan aplikasi SLIMS	Integrasi teknologi dalam perpustakaan dengan menggunakan aplikasi SLIMS, yang nanti akan mendigitalisasikan katalog serta seluruh sirkulasi perpustakaan	Mengefektifkan sistem perpustakaan	Mhasiswa KM & Pengelola perpustakaan	Irfan S.
	Pelatihan Office	Melakukan pelatihan penggunaan aplikasi pengolahan data yaitu Office seperti Microsoft Word, Excel,	Memberikan pengetahuan penggunaan aplikasi Office	Siswa kelas 4/5	Avinda S.S.

		atau PowerPoint kepada siswa	kepada siswa		
	Pelatihan pemanfaatan media berbasis IT	Melakukan pelatihan media teknologi informasi internet kepada guru, seperti ketika pelaksanaan pembelajaran pemaparan materi secara visual interaktif Canva, harapannya dapat diaplikasikan sebagai bahan pendukung dalam proses pembelajaran di kelas	Memberikan wawasan tentang transformasi digital pembelajaran kepada guru	Guru	M. Gefrey P.
<b>Program lainnya</b> (Pengelolaan dan Pemanfaatan Buku Bacaan Bermutu dan Perpustakaan; Pengembangan Karakter Siswa; Pelestarian Lingkungan atau Mitigasi Perubahan Iklim, Variasi metode pembelajaran dan lainnya)	Pembaharuan Perpustakaan	Pembaharuan perpustakaan dengan cara menata buku-buku sesuai dengan pengelompokannya, penempelan data buku dan sebagainya agar perpustakaan menjadi menarik serta diminati bagi para pengunjung	Mempermudah pengelolaan perpustakaan dan menarik warga sekolah ke perpustakaan	Mahasiswa KM & Pengelola perpustakaan	Irfan S.
	Pendampingan siswa lomba FLSSN	Dalam rangka Festival Lomba Seni Siswa Nasional mahasiswa membantu melakukan bimbingan lomba yaitu lomba Gambar Bercerita, Menyanyi Solo, Kriya, dan Pantomim	Mendampingi serta membimbing siswa mempersiapkan diri sebelum lomba.	Mahasiswa KM	M. Rafli
	Pembuatan kegiatan sayang tanaman (Go green)	Kegiatan ini mengajak warga sekolah untuk bertanam menghijaukan sekolah, jika sudah dilanjutkan dengan perawatan tanaman	Menumbuhkan kepedulian siswa terhadap lingkungan	Warga sekolah	Irfan S.
	Jum'at Bersih	Kegiatan ini sebagai salah satu pelestarian lingkungan dengan memberikan waktu 20 menit warga sekolah melakukan kegiatan pembersihan lingkungan sekolah yang	Menumbuhkan tanggung jawab atau kesadaran terhadap lingkungan sekolah	Warga sekolah	M. Gefrey P.

		dikoordinir oleh mahasiswa KM atau guru kelas			
	Aubade	Menyanyikan lagu nasional setiap jam 10:00	Menumbuhkan sikap nasionalisme dan rasa cinta terhadap tanah air	Seluruh siswa	Irfan S.
	Pembuatan Batik Jumputan	Kegiatan ini yaitu mahasiswa mengadakan pembuatan batik jumputan kepada seluruh siswa	Menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya batik yang menjadi ciri khas negara Indonesia	Siswa kelas 5	Avinda S S
	Mitigasi Bencana	Kegiatan ini yaitu mahasiswa memberikan penyuluhan terkait hal-hal yang berhubungan dengan bencana khususnya bencana alam	Supaya siswa/siswi paham tentang penanganan atau cara yang harus dihadapi Ketika terjadi bencana	Seluruh siswa	M. Rafli
	Gelar Budaya	Kegiatan ini sebagai aplikasi dari P5 dengan memberikan project kepada siswa mengenai aktivitas gebyar budaya yang meliputi, kirab budaya, pentas budaya dan bazaar kreatif	Menuangkan kreatifitas siswa serta memberikan pemahaman aplikasi akan kebudayaan.	Seluruh siswa	Avinda S S
	Relokasi perpustakaan	Kegiatan ini yaitu mahasiswa melakukan perpindahan lokasi perpustakaan ketempat yang lebih strategis, yang sebelumnya di belakang ruang kelas, di tempat yang kurang dijangkau warga sekolah menjadi ke depan halaman sekolah SD N 1 Temuwuh.	Agar warga sekolah lebih mudah menjangkau serta mengakses perpustakaan	Mahasiswa dan pihak sekolah	M. Rafli

	Pengelolaan UKS	Kegiatan ini mahasiswa melakukan pembaharuan dan menata ulang ruang, memperbaiki sarana prasarana, kemudian mengelola dengan administrasi yang baik.	Agar UKS SD Negeri Temuwuh bisa dipergunakan dengan layak untuk penanganan Kesehatan disekolah	Mahasiswa KM & pengelola UKS	M. Gefrey
Program Individu (M. Gefrey Pratika)	Storytelling Bilingual	Program ini, siswa tidak hanya diajarkan untuk menguasai teknik bercerita yang baik, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka secara umum. Selain itu, program ini juga fokus pada pengembangan kemampuan ekspresi diri siswa, sehingga mereka dapat mengungkapkan ide dan emosi dengan jelas dan persuasif.	Program Storytelling merupakan inisiatif di kelas yang bertujuan untuk melatih siswa agar percaya diri dalam bercerita di depan teman sekelas.	Siswa kelas 1	M. Gefrey P.
	Kuis Berhitung	Program Kuis Berhitung merupakan langkah pribadi saya dalam mendukung pembelajaran di kelas, tidak hanya terbatas pada mata pelajaran matematika tetapi juga pada mata pelajaran bahasa Inggris yang saya ajar. Setelah peran saya sebagai asisten pengajar berakhir, saya menyelenggarakan sesi kuis yang melibatkan siswa dalam latihan penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. Siswa yang berhasil menjawab dengan benar diberikan kesempatan untuk istirahat atau pulang lebih awal, terutama menjelang akhir jam pelajaran.	Program ini dirancang untuk tidak hanya mengasah keterampilan berhitung dan bahasa Inggris siswa, tetapi juga memberikan motivasi tambahan dalam belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.	Siswa kelas 1, 2, 3	M. Gefrey P.
	Pendamping Sholat Dzuhur Berjama'ah	Program ini sebelumnya telah aktif dilaksanakan di sekolah kami melibatkan pembagian	Program ini tidak hanya mendukung	Seluruh siswa	M. Gefrey Pratika

		siswa berdasarkan tingkat kelas untuk pelaksanaan sholat berjamaah. Siswa kelas 1-3 melakukan sholat di mushola sekolah yang nyaman dan dekat dengan ruang kelas mereka, sementara siswa kelas 4-6 melaksanakan sholat di masjid yang terletak dekat dengan sekolah, mempertimbangkan kapasitas dan kebutuhan mereka yang lebih besar.	pembentukan karakter spiritual siswa tetapi juga membangun lingkungan sekolah yang mempromosikan praktik ibadah yang teratur dan mendalam, serta memperkuat ikatan spiritual dan kebersamaan di antara siswa.		
	Asma'ul Husna dalam Gerakan	Asmaul Husna adalah salah satu program kerja individu saya menjelang akhir penugasan, fokus pada bidang religi. Saya menerapkannya pada siswa kelas 1 dengan memberikan pengenalan mendalam tentang Asmaul Husna, menyediakan audio sebagai dukungan, dan merancang gerakan untuk membantu mereka menghafal sesuai kemampuan masing-masing.	Memahami Asma'ul Husna dengan mudah	Kelas 1	M. Gefrey Pratika
	Sejuk dalam Do'a	Dalam program kerja ini, saya melaksanakan pengadaan berbagai macam doa yang dipasang di kelas atau lingkungan sekolah dalam bentuk stiker. Doa-doa yang dipilih termasuk doa masuk kamar dan keluar kamar mandi, doa keselamatan dunia akhirat, doa untuk kedua orang tua, dan doa-doa penting lainnya. Setiap stiker doa ini dilengkapi dengan teks dalam tiga bentuk: huruf Arab, huruf Latin, dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia.	Tujuan utama dari program ini tidak hanya untuk memperkaya lingkungan belajar dengan nilai-nilai spiritual, tetapi juga untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menghafal doa-doa tersebut, tetapi juga memahami maknanya dan dapat mengucapkannya	Seluruh siswa	M. Gefrey P.

			a dengan benar.		
	SESAMA (senam sehat bersama)	Program pribadi saya yang bertujuan untuk menggalakkan kesehatan fisik dan semangat berolahraga di kalangan siswa. Melalui program ini, saya memperkenalkan senam Pinguin dan Maumere sebagai aktivitas yang ramah dan menyenangkan.	Tujuan utama SESAMA adalah tidak hanya untuk meningkatkan kebugaran fisik siswa, tetapi juga untuk menginspirasi mereka agar aktif dalam berolahraga dan menjaga gaya hidup sehat.	Siswa kelas 1 & 2	M. Gefrey Pratika
	Teliti Telinga (Kelas Listening)	Program ini biasa disebut juga sebagai kelas listening bahasa Inggris, yang mana adalah rancangan dari ide pribadi saya yang menggabungkan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kalangan siswa. Dalam kegiatan ini, siswa menggunakan headphone yang disediakan untuk mendengarkan audio dalam Bahasa Inggris. Setelah mendengarkan, mereka diajak untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan audio tersebut, dengan tujuan utama meningkatkan kemampuan mendengarkan mereka dalam bahasa Inggris	Melatih skill listening dalam mata pelajaran Bahasa Inggris	Siswa kelas 1 & 4	M. Gefrey Pratika
	Ice Breaking	Saya mengembangkan program ice breaking di kelas untuk siswa sebagai bagian dari tugas saya sebagai asisten guru Bahasa Inggris. Ice breaking dilakukan untuk memulai atau menyegarkan suasana di tengah pelajaran, menggunakan aktivitas yang tidak terkait dengan bahasa Inggris untuk membuat siswa lebih aktif dan terlibat.	Menghilangkan jenuh dan suntuk siswa saat di kelas	Siswa kelas 1	M. Gefrey Pratika
	Pendamping dan Pelatih Peserta	Program kolaboratif antara sekolah dan kami telah sukses dilaksanakan. Saya	Memaksimalkan penampilan peserta yang	Peserta	M. Gefrey Pratika

	Pantomim di Pentas Seni	memainkan peran aktif dalam persiapan penampilan pentas seni yaitu pesertanya merupakan siswa yang sama dari Lomba FLSSN sebelumnya membawakan koreografi yang sama, saya berkontribusi khususnya dalam hal make-up pantomim	terlibat		
--	-------------------------	--	----------	--	--

**KETERKAITAN PROGRAM STUDI DENGAN  
RENCANA AKSI KOLABORASI (RAK) DI SEKOLAH PENUGASAN  
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 7**

No	Nama Mahasiswa	Program Studi	Nama RAK yang Berkaitan dengan Program Studi
1.	M. Gefrey Pratika	Sastra Inggris	<p><b>Bidang Keilmuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca Nyaring</li> <li>• Membaca Berkelompok</li> <li>• Bengkel Membaca</li> <li>• Poster Literasi</li> <li>• Kunjungan Ke Perpustakaan</li> <li>• 3S &amp; 4 Kata Ajaib</li> <li>• Festival Literasi</li> <li>• Mading Literasi</li> <li>• Storytelling</li> <li>• Storytelling Bilingual (Program Individu)</li> <li>• 3 Vocabularies/Day (Program Individu)</li> <li>• Math Around Us</li> <li>• Bermain Congklak</li> <li>• Olimpiade Matematika (Festival Numerasi)</li> <li>• Ular Tangga Numerasi</li> <li>• Mading Numerasi</li> <li>• Kartu Angka</li> <li>• Poster Numerasi</li> <li>• Kuis Berhitung (Program Individu)</li> </ul> <p><b>Bidang Keagamaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendamping Sholat Dzuhur Berjama'ah (Program Individu)</li> <li>• Asma'ul Husna dalam Gerakan (Program Individu)</li> <li>• Sejuk Dalam Do'a (Program Individu)</li> <li>• Ramadhan Camp</li> </ul>

			<p><b>Bidang Seni &amp; Olahraga</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendamping dan Pelatih Peserta FLSSN dalam Cabang Lomba Pantomim (Program Individu)</li> <li>• Pendamping dan Pelatih Peserta Pantomim di Pentas Seni (Program Individu)</li> <li>• Mading Karya dan Dokumentasi</li> <li>• Pembuatan Batik Jumputan (Program Individu)</li> <li>• Ice Breaking (Program Individu)</li> <li>• SESAMA (senam sehat bersama) (Program Individu)</li> </ul> <p><b>Bidang Tematik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelatihan Canva</li> <li>• Pelatihan Ms. Word</li> <li>• Teliti Telinga (Kelas Listening) (Program Individu)</li> <li>• Pelatihan Penggunaan Aplikasi SLIMS</li> <li>• Pemanfaatan Pojok Baca</li> <li>• Dekorasi Pojok Baca</li> <li>• Penyediaan Buku di Pojok Baca</li> <li>• Zona Karya</li> <li>• Go Green</li> <li>• Jum'at Bersih</li> <li>• Kreatif Bekas</li> <li>• Simulasi Gempa Bumi di Sekolah</li> </ul>
--	--	--	---

## B. Dokumentasi Kegiatan

### I. Dokumentasi implementasi program kerja

#### a. Literasi

- Membaca Nyaring



- Membaca Berkelompok



- Pengadaan Donasi Buku



- Bengkel Membaca



- Poster Literasi



- Kunjungan Ke Perpustakaan



- 3S & 4 Kata Ajaib



- Festival Literasi



- Mading Literasi



- Storytelling



- Mading 3 Dosa Pendidikan



- Storytelling Bilingual (Program Individu)

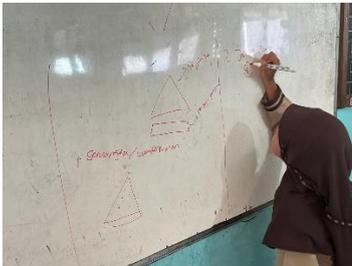


- 3 Vocabularies/Day (Program Individu)



### b. Numerasi

- Math Around Us



- Bermain Congklak



- Olimpiade Matematika (Festival Numerasi)



- Ular Tangga Numerasi



- Mading Numerasi



- Kartu Angka



- Poster Numerasi (Program Individu)



- Kuis Berhitung (Program Individu)



### c. Adaptasi Teknologi

- Pelatihan Canva



- Pelatihan Ms. Word



- Teliti Telinga (Program Individu)



- Pelatihan Penggunaan Aplikasi SLIMS



#### d. Pengelolaan dan Pemanfaatan Pojok Baca

- Pemanfaatan Pojok Baca



- Dekorasi Pojok Baca



- Penyediaan Buku di Pojok Baca



- Zona Karya



### e. Pengelolaan Perpustakaan

- Penggunaan dan Penerapan Aplikasi SLIMS



- Pembaharuan Perpustakaan



### f. Lingkungan atau Mitigasi Bencana

- Go Green



- Jum'at Bersih



- Kreatif Bekas



- Simulasi Gempa Bumi di Sekolah



### g. Pengembangan Karakter Siswa

- Sosialisasi 3 Dosa Pendidikan (Program Individu)



- Mading Karya dan Dokumentasi



- Pendamping Sholat Dzuhur Berjama'ah



- Asma'ul Husna dalam Gerakan (Program Individu)



- Self-Introduction (Program Individu)



- Roleplaying (Program Individu)



- Melodi Bahasa Inggris (Program Individu)



- Sejuk Dalam Do'a (Program Individu)



#### h. Variasi Kegiatan Lainnya

- Pendamping dan Pelatih Peserta FLSSN dalam Cabang Lomba Pantomim (Program Individu)



- Kolaborasi Pentas Seni bersama Pihak Sekolah



- Pendamping dan Pelatih Peserta Pantomim di Pentas Seni (Program Individu)



- Sosialisasi Festival Literasi dan Numerasi



- Pembuatan Batik Jumptan



- Ramadhan Camp



- Ice Breaking (Program Individu)



- SESAMA (Program Individu)



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

- Refleksi Mingguan Masa Pembekalan



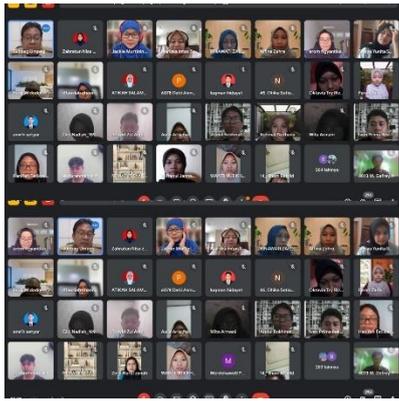
- Kunjungan Perdana



- Rapat Perdana



- Laporan Diri ke Dinas Pendidikan Bantul



- Penerjunan



- FKKS I



- FKKS II



- Serah Terima Hasil Donasi Buku



- Supervisi KM 7 di SD 2 Petir



- Kolaborasi Pentas Seni & Lomba Mewarnai



- FKKS III



- Penarikan



C. Luaran (HKI)

Karya Tulis Poster "Bahaya Kurang Tidur"

**BAHAYA KURANG TIDUR**

**01 KESULITAN BELAJAR**  
Ketika kamu bangun, otakmu selalu aktif menemanimu sepanjang hari. Tapi, saat tidur, otakmu butuh istirahat. Tidur yang nyenyak sangat penting buat otakmu. Itu bisa bikin kamu jadi lebih pintar, bisa ingat banyak hal, dan berpikir dengan baik.

**02 MUDAH SAKIT**  
Kurang tidur bisa bikin tubuhmu lemas dan lambat sembuh kalau kamu sakit. Kalau kamu kurang tidur, tubuhmu jadi mudah kena virus dan bakteri penyebab penyakit, seperti batuk dan pilek.

**03 LAMBAT TUMBUH BESAR**  
Saat kamu tidur, otakmu menghasilkan hormon pertumbuhan. Hormon ini sangat penting untuk pertumbuhanmu. Kalau kamu kurang tidur, hormon ini bisa terganggu, dan pertumbuhanmu jadi tidak optimal.

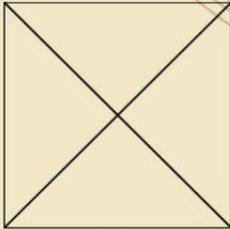
**04 GANGGUAN EMOSIONAL**  
Ketika kamu kurang tidur, bisa bikin suasana hatimu jadi kurang baik. Kamu bisa jadi lebih rewel, sering nangis, dan gampang marah. Menurut para ahli dari Universitas Houston, anak yang kurang tidur, bisa jadi nanti mengalami masalah seperti depresi dan susah tidur.

**05 MEMICU OBESITAS**  
Ketika kamu kurang tidur, risiko terkena penyakit diabetes bisa meningkat. Tubuhmu butuh istirahat yang cukup untuk menyerap gula dengan baik. Jika kamu terus-menerus kurang tidur, gula dalam tubuh bisa jadi tidak terkontrol, dan ini bisa meningkatkan risiko terkena diabetes.

sumber:  
www.alodokter.com  
www.halodoc.com

Created by M. Gefrey Pratika  
Find us on:  
@km7\_sdn1temuwuh

## Sertifikat

 <b>REPUBLIK INDONESIA</b> <b>KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA</b>	
<h1>SURAT PENCATATAN CIPTAAN</h1>	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC00202447443, 8 Juni 2024
<b>Pencipta</b>	
Nama	: <b>M. Gefrey Pratika</b>
Alamat	: Jl. Pasopati, Tamanan, Banguntapan, Bantul, DI Yogyakarta, 55191
Kewarganegaraan	: Indonesia
<b>Pemegang Hak Cipta</b>	
Nama	: <b>UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN</b>
Alamat	: Jl. Pramuka 5F, Pandeyan, Umbulharjo, Yogyakarta, Di Yogyakarta 55161
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: <b>Poster</b>
Judul Ciptaan	: <b>Bahaya Kurang Tidur</b>
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 3 April 2024, di Yogyakarta
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan	: 000622798
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
	a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL u.b Direktur Hak Cipta dan Desain Industri
	 IGNATIUS M.T. SILALAH NIP. 196812301996031001
Disclaimer: Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.	