

# LAPORAN

## Program Kampus Mengajar

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi  
di SDN Banyusoco 1 Playen



Disusun oleh :

Heliyana Putri Mualim

2100007009

Program Studi Pendidikan Fisika  
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2021

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR**

Laporan Akhir Program Kampus Mengajar Angkatan 7  
SDN Banyusoco 1 Playen

Heliyana Putri Muallim  
2100007009

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

Yogyakarta, 02 Juli 2024

Menyetujui/Mengesahkan

Guru Pembimbing



Heri Nugroho S. Pd.  
(NIP. 197007201998031005)

Dosen Pembimbing Lapangan



Bambang Robiin, S.T., M.T.  
(NIP. 197907202005011002)

Dekan



Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D.  
(NIPM. 197103172008031110763796)

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan akhir Program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SDN Banyusoco 1 Playen ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan dokumentasi dari berbagai kegiatan yang telah kami laksanakan selama program berlangsung, dengan tujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, khususnya di SDN Banyusoco 1 Playen. Kami berharap hasil dari kegiatan ini dapat bermanfaat bagi siswa-siswi serta seluruh civitas akademika di sekolah ini.

Program Kampus Mengajar ini tidak akan terlaksana tanpa dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak. Saya mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi saya untuk terlibat dalam program ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada pihak sekolah, kepala sekolah, guru, dan staf di SDN Banyusoco 1 Playen yang telah menerima saya dengan tangan terbuka dan memberikan bimbingan serta arahan selama program ini berlangsung.

Akhir kata, saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saya sangat terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan dan dapat memberikan inspirasi bagi program-program serupa di masa depan.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI.....	4
ABSTRAK.....	5
BAB I.....	6
PENDAHULUAN.....	6
A. Latar Belakang.....	6
B. Tujuan.....	6
BAB II.....	7
ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM.....	7
A. Analisis Situasi.....	7
B. Rencana Program dan Kegiatan.....	7
BAB III.....	9
PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL.....	9
A. Persiapan.....	9
B. Pelaksanaan Program.....	10
C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program.....	10
D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan.....	12
BAB IV.....	13
PENUTUP.....	13
A. Kesimpulan.....	13
B. Saran.....	13
DAFTAR PUSTAKA.....	14
LAMPIRAN.....	15

## **ABSTRAK**

Program Kampus Mengajar di SDN Banyusoco 1 Playen bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui partisipasi aktif mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan ini melibatkan serangkaian metode pembelajaran kreatif dan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selama program berlangsung, terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi dan prestasi belajar siswa. Selain itu, program ini juga memberikan dampak positif bagi guru dengan memberikan inspirasi dan semangat baru dalam mengajar. Evaluasi dan observasi menunjukkan bahwa kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan pihak sekolah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efektif. Secara keseluruhan, program ini membuktikan bahwa kemitraan antara perguruan tinggi dan sekolah dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan di daerah.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Program Kampus Mengajar merupakan salah satu inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Program ini melibatkan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi untuk berkontribusi dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah dasar yang membutuhkan bantuan. Melalui program ini, diharapkan dapat terjadi transfer pengetahuan, keterampilan, dan semangat belajar dari mahasiswa kepada siswa-siswi sekolah dasar. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam dunia pendidikan, sehingga mereka dapat memahami tantangan dan dinamika yang terjadi di lapangan (RI, 2016).

SDN Banyusoco 1 Playen dipilih sebagai salah satu lokasi pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 7 karena sekolah ini memerlukan tambahan tenaga pengajar dan pendampingan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil survei awal, ditemukan bahwa siswa-siswi di SDN Banyusoco 1 Playen masih membutuhkan peningkatan dalam kemampuan literasi dan numerasi. Pelaksanaan Program Kampus Mengajar di SDN Banyusoco 1 Playen melibatkan berbagai kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memperbaiki metode pengajaran, dan memperkenalkan teknologi dalam proses pembelajaran. Mahasiswa yang terlibat dalam program ini tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator, mentor, dan inovator dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi pengajaran di kelas, pendampingan tugas, bimbingan individu, serta pengembangan program ekstrakurikuler yang mendukung pengembangan karakter dan kreativitas siswa.

Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 7 ini, diharapkan tercipta dampak positif yang berkelanjutan bagi SDN Banyusoco 1 Playen. Program ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut serta membangun hubungan yang harmonis antara pihak sekolah dan perguruan tinggi (Umar, 2016). Selain itu, pengalaman yang diperoleh mahasiswa selama program ini diharapkan dapat memperkaya wawasan mereka dan meningkatkan kompetensi sebagai calon pendidik atau profesional di bidang lain. Dengan demikian, Program Kampus Mengajar tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada sekolah yang menjadi sasaran, tetapi juga memberikan kontribusi jangka panjang bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia.

### **B. Tujuan**

1. Membantu meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Banyusoco 1 Playen.
2. Meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SDN Banyusoco 1 Playen.
3. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kapasitas diri, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam dunia pendidikan.
4. Mendorong semangat pengabdian kepada masyarakat dalam diri mahasiswa melalui kontribusi nyata dalam dunia pendidikan.

## **BAB II**

### **ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM**

#### **A. Analisis Situasi**

SDN Banyusoco 1 Playen merupakan sekolah penempatan kami yang beralamat di Banyusoco, Kec. Playen, Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. SDN Banyusoco 1 Playen memiliki 10 tenaga pendidik termasuk dengan 1 pengurus perpustakaan. Saat pertama kali observasi ke sekolah, dapat dilihat kondisi ruang kelas baik dan nyaman untuk belajar para siswa. Setiap kelas sudah dilengkapi dengan meja, kursi, lemari buku, papan tulis, spidol, penghapus papan tulis, dan beberapa alat-alat kebersihan di pojok kelas. Ada juga beberapa hasil karya siswa yang dipajang di sudut kelas, tetapi hanya ada pada kelas 1 dan kelas 4. Untuk ruangnya sendiri di SDN Banyusoco 1 terdapat 6 ruang kelas, 1 ruang guru, perpustakaan, UKS, toilet siswa dan toilet guru, mushola, dan terdapat juga kantin di sudut sekolah.

Ketika kelompok kami datang untuk hari pertama penugasan, kami langsung diarahkan ke perpustakaan sekolah. Kondisi perpustakaan sekolah yang lumayan berantakan karena sebelumnya tidak ada yang mengurusnya. Terdapat banyak buku bacaan dalam rak buku yang belum terinventarisasi. Beberapa peralatan yang berada di ruang perpustakaan seperti alat-alat marching band dan alat-alat praktikum juga terlihat berantakan dan kurang terawat karena jarang dipakai. Tersedia papan informasi atau mading di depan ruang UKS yang informasinya sudah lama tidak diperbarui. Terdapat juga beberapa kolam buatan yang digunakan untuk budidaya ikan lele di pojok sekolah. Beberapa kelas juga terlihat ada beberapa tempelan poster pada dinding-dinding kelas, hanya saja ada beberapa yang sudah pudah karena sudah lama tidak diperbarui.

Untuk kegiatan belajar mengajar di SDN Banyusoco 1 sendiri menggunakan bantuan buku LKS dan juga buku tema yang disediakan di sekolah. Metode belajar yang digunakan di SDN Banyusoco 1 Playen banyak menggunakan metode ceramah atau teacher center learning.

Penggunaan teknologi untuk pembelajaran di SDN Banyusoco 1 masih tergolong sangat kurang. Seperti chromebook hanya tersedia 12 buah, LCD proyektor hanya ada satu dan tidak tersedia di setiap ruang kelas. Sebagian guru-guru juga masih ada yang kurang mengerti teknologi, seperti dalam pengisian PMM sebagian guru yang kurang mengerti teknologi perlu dibantu oleh guru yang lebih paham akan teknologi. WiFi yang berada di sekolah juga tidak menjangkau seluruh wilayah sekolah sehingga agak menyusahakan kami dalam menjalankan tugas disana yang memerlukan jaringan dan jarak ruangan kami lumayan jauh dari sumber jaringan WiFi.

#### **B. Rencana Program dan Kegiatan**

Berdasarkan apa yang telah kami observasi di SDN Banyusoco 1 Playen, kami memiliki beberapa focus RAK, diantaranya:

##### **1. Literasi dan Numerasi**

Pada fokus RAK ini, kami pisahkan antara literasi dan numerasi. Untuk fokus pada literasi kami merancang 4 program kerja diantaranya yang pertama membuat pojok baca, untuk kegiatan ini sendiri kami berencana untuk membuat pojok baca di setiap sudut kelas. Yang kedua, membantu siswa belajar membaca dan ini kami khususkan

untuk kelas bawah yaitu kelas 1 dan kelas 2. Yang ketiga pembiasaan literasi dipagi hari. Dan fokus literasi yang terakhir yaitu festival literasi.

Untuk fokus numerasi sendiri, kami merancang program kerja sebanyak 2 program. Program yang pertama yaitu membuat rantai numerasi di halaman sekolah dengan cara mengecat halaman sekolah dengan permainan bertemakan numerasi. Yang kedua yaitu ular tangga numerasi yang terbuat dari banner berisikan ular tangga raksasa dan beberapa tantangan-tantangan bertemakan numerasi

## 2. Transformasi Digital Untuk Pembelajaran Atau pun Adaptasi Teknologi

Dalam transformasi digital untuk pembelajaran ataupun adaptasi teknologi ini, kami ingin melakukan pemanfaatan platform belajar.id sebagai sarana membuat media pembelajaran di kelas. Selain itu kami juga ingin memanfaatkan platform merdeka mengajar sebagai salah satu bentuk variasi dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

## 3. Pengelolaan dan pemanfaatan buku bacaan di perpustakaan

Pada fokus RAK ini, kami merencanakan untuk merevitalisasi perpustakaan SDN Banyusoco 1 menjadi lebih baik lagi. Dalam kegiatan ini kami menata ulang inventarisasi dan memperbaiki administrasi serta menghias perpustakaan.



### **BAB III**

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

##### **A. Persiapan**

Program kampus mengajar angkatan 7 dimulai dengan kegiatan pembekalan yang komprehensif. Pada tahap ini, para peserta diberi pemahaman mendalam tentang tugas dan tanggung jawab mereka sebagai pengajar di sekolah-sekolah sasaran. Materi pembekalan mencakup pedagogi dasar, manajemen kelas, serta pengetahuan tentang kurikulum yang berlaku. Selain itu peserta juga mendapatkan pelatihan dalam pengembangan keterampilan lunak seperti komunikasi efektif, kepemimpinan, dan pemecahan masalah. Pembekalan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap peserta siap secara mental dan fisik untuk menghadapi tantangan yang akan mereka temui di lapangan.

Setelah pembekalan selesai, tahap berikutnya adalah penerjunan peserta kampus mengajar ke lokasi sekolah masing-masing. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan dengan lingkungan dan warga sekolah. Kami juga mulai beradaptasi dengan kondisi geografis yang terbilang cukup jauh dari domisili saya. Dimana, kelompok saya ditempatkan di SDN Banyusoco 1 Playen Gunungkidul yang membutuhkan akses waktu di perjalanan selama kurang lebih satu jam.

Tahap observasi dilakukan setelah penerjunan, dimana kami mengamati proses pembelajaran di sekolah tempat kami ditempatkan. Selama observasi, kami mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh pihak sekolah, guru, dan siswa. Observasi ini mencakup aspek-aspek seperti metode pengajaran yang digunakan, fasilitas yang tersedia, serta tingkat partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Data yang dikumpulkan selama observasi menjadi dasar untuk merancang program yang akan diterapkan di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi, kemudian kami melakukan perancangan program yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Perancangan program ini melibatkan penyusunan rencana kerja yang detail, mencakup tujuan, strategi, metode, dan indikator keberhasilan. Kami juga berkolaborasi dengan guru-guru setempat untuk memastikan bahwa program yang dirancang dapat diterapkan dengan baik dan berkelanjutan. Dalam proses perancangan ini, kreativitas dan inovasi sangat diutamakan agar solusi yang dihasilkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan.

Tahap terakhir adalah implementasi program yang telah dirancang. Kami mulai menerapkan rencana kerja mereka dengan melibatkan siswa dan guru dalam berbagai kegiatan pembelajaran dan pengembangan. Selama pelaksanaan program, kami terus memantau dan mengevaluasi efektivitas kegiatan yang dilakukan. Feedback dari siswa dan guru digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian program agar hasil yang dicapai semakin optimal. Pada akhir program, mahasiswa diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tempat mereka mengajar, serta meninggalkan warisan positif yang dapat diteruskan oleh guru-guru setempat.

## B. Pelaksanaan Program

### 1. Mengajar

Dalam program yang kami fokuskan pada hal mengajar, kami melaksanakan beberapa program diantaranya:

- a. Batu Dewa (baca tulis dengan siswa), program ini bertujuan untuk meningkatkan program literasi di sekolah. Siswa dan siswi di SDN Banyusoco 1 akan dibantu untuk menulis dan membaca nyaring. Tujuannya juga untuk melatih kepercayaan diri siswa.
- b. Kapal (Kamis pagi literasi), pada program ini kami menerapkan ragam strategi literasi, seperti membaca nyaring, mengamati, dan memprediksi.
- c. Pengembangan karakter siswa, disini kami menerapkan P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) dimana siswa membuat karya dengan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai kerajinan atau sebagainya.
- d. Sosialisasi pelestarian lingkungan (mitigasi perubahan iklim), sosialisasi ini bertujuan untuk mensosialisasikan pentingnya kelestarian alam dan lingkungan dimulai dengan mengenalkan pentingnya menjaga lingkungan sekitar.
- e. Asistensi mengajar, pada program ini setiap peserta kampus mengajar memiliki program masing-masing untuk program saya sendiri, saya melakukan pemanfaatan kit praktikum sekolah untuk pembelajaran. Saya melakukan program ini karena melihat beberapa kotak praktikum di sekolah yang berdebu dan terlihat seperti sudah lama tidak digunakan.

### 2. Membantu adaptasi teknologi

Selain program mengajar yang kami laksanakan di SDN banyusoco 1, kami juga membantu guru dalam adaptasi teknologi, yang kami laksanakan diantaranya:

- a. Pemanfaatan platform belajar.id, dalam program ini kami membersamai bapak ibu guru dalam memaksimalkan akun belajar.id yang dapat menunjang berbagai aktivitas pembelajaran.
- b. Pemanfaatan platform merdeka mengajar, platform ini membantu guru dalam mendapatkan referensi, inspirasi, dan pemahaman untuk menerapkan kurikulum merdeka saat ini.
- c. Pelatihan *Canva for Education*. Dalam program pelatihan ini kami mendampingi guru dalam pembuatan bahan ajar dengan memanfaatkan *Canva for Education*.

### 3. Membantu administrasi sekolah dan guru

Untuk membantu administrasi sekolah dan guru kami melaksanakan pengelolaan dan pemanfaatan buku bacaan bermutu dan perpustakaan. Revitalisasi perpustakaan SDN Banyusoco 1, kami membuka donasi buku jenjang Sekolah Dasar (SD) yang nantinya akan bermanfaat bagi siswa dan siswi SDN Banyusoco 1 dalam menjalankan program literasi sekolah.

## C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program

### 1. Mengajar

Hasil dari pelaksanaan program ini, diantaranya:

- a. Batu dewa (baca tulis dengan siswa), dalam pelaksanaan kegiatan ini kami melakukan pendampingan terkait dengan baca dan tulis dengan siswa, pelaksanaannya dilakukan pada saat mengajar di kelas 1 dan apabila terdapat waktu senggang di sekolah. Kegiatan ini kami khususkan untuk kelas bawah yang notabennya masih kurang dalam hal baca dan tulis. Dari

kegiatan ini berjalan kurang lebihnya empat bulan, anak-anak yang tadinya masih terbilang sangat kurang dalam hal baca dan tulis menjadi lebih baik dalam membaca dan menulis.

- b. Kapal (kamis pagi literasi, program ini sebenarnya sudah ada sebelum kami bertugas, keberadaan kami disini kebersamai dan melakukan pendampingan para siswa pada hari kamis melaksanakan pembiasaan literasi. Setiap hari kamis kami melakukan pendampingan literasi dengan para siswa. Kegiatan ini berisi berbagai macam seperti membaca nyaring atau mungkin terkadang ada siswa yang butuh penjelasan terkait dengan buku yang sedang dibaca. Kami juga bermain kata seperti sinonim dan antonim. dengan adanya kamis pagi literasi ini, siswa menjadi terbiasa dengan kebiasaan literasi di sekolah atau dimanapun mereka berada.
  - c. Pengembangan karakter siswa, untuk pengembangan karakter pada siswa yang mengutamakan karakter P5 pada siswa kami melaksanakan pemanfaatan daun kering untuk dijadikan hasil karya siswa. Hasil karya siswa tersebut menjadi salah satu hasil karya siswa yang kami pajang pada mading sekolah.
  - d. Sosialisasi pelestarian lingkungan (mitigasi perubahan iklim), pada sosialisasi ini kami melaksanakan seperti yang sudah saya jelaskan pada poin ketiga diatas, dimana pada poin tersebut bisa masuk sekaligus dalam sosialisasi pelestarian lingkungan. Selain itu, kami juga membuat dan menempelkan beberapa poster yang bertemakan pelestarian lingkungan serta mitigasi perubahan iklim yang kami tempelkan di seluruh sudut sekolah, agar semua warga sekolah dapat membacanya.
  - e. Asistensi mengajar, untuk program ini saya melaksanakan program individu saya sendiri yaitu pemanfaatan kit praktikum dalam pembelajaran di kelas 5. Dimulai dari menyiapkan kit praktikum yang sesuai dengan materi, yang kebetulan pada saat itu saya memberi penjelasan pada materi pesawat sederhana. Setelah itu saya melaksanakan praktikum di kelas dengan membagi kelas menjadi 3 kelompok dan selanjutnya setelah saya menjelaskan saya meminta siswa untuk melaksanakan percobaan dan mempresentasikannya di depan kelas. Hal ini saya lakukan supaya membangun kepercayaan diri siswa. Karena, pada saat pertama kali saya masuk kelas tersebut, siswanya terlihat malu untuk maju ke depan kelas.
2. Membantu adaptasi teknologi
- a. Pemanfaatan platform belajar.id, pada program ini melakukan pengenalan platform dengan guru-guru di SDN Banyusoco 1, dimana memang sebagian besar guru sudah mengetahuinya, akan tetapi masih bingung dalam penggunaannya. Karena guru-guru disana terbilang sudah berumur dan kurang faham dengan teknologi, jadi kami membantu guru yang kesulitan dalam menggunakan platform ini. Dengan bantuan dari kami, guru dapat lebih paham akan platform belajar.id ini.
  - b. Pemanfaatan platform merdeka mengajar, kami kebersamai guru dalam menggunakan platform merdeka mengajar ini. Selain itu, kami juga mengenalkan beberapa fitur yang ada pada platform ini. Jadi, guru-guru dapat lebih paham dan dapat memanfaatkan platform ini dengan lebih maksimal.
  - c. Pelatihan *Canva for Education*. Kami belajar bersama bapak ibu guru dalam pemanfaatan aplikasi *Canva for education* untuk membuat bahan ajar maupun poster yang nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran

di sekolah. Dari pelatihan ini, guru-guru di SDN Banyusoco 1 dapat membuat poster dan bahan ajar untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

3. Membantu administrasi sekolah dan guru

Pada program ini kami melaksanakan inventarisasi dan revitalisasi perpustakaan, dimana kami mendata dan menata ulang semua buku yang ada di perpustakaan sekolah. Selain itu, kami juga menghias dan mempercantik perpustakaan dengan poster-poster mengenai pembelajaran dan tata tertib perpustakaan serta menempel beberapa stiker untuk mempercantik suasana perpustakaan. Mengecat tembok perpustakaan agar siswa lebih tertarik untuk mengunjungi perpustakaan. Dengan adanya program ini, buku-buku yang ada pada perpustakaan sekolah menjadi lebih tertata kembali, selain itu juga menjadi lebih mudah untuk mencari bukunya karena telah disusun sesuai dengan kategori masing-masing buku.

D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan

Setelah pelaksanaan program Kampus Mengajar di SDN Banyusoco 1 Playen, terdapat beberapa rekomendasi dan usulan perbaikan yang dapat meningkatkan efektivitas program di masa mendatang. Pertama, peningkatan keterampilan digital para guru sangat diperlukan mengingat beberapa guru masih membutuhkan pemahaman lebih dalam mengenai teknologi pendidikan. Pelatihan lanjutan yang lebih komprehensif tentang penggunaan platform seperti belajar.id diusulkan untuk dilakukan secara periodik. Kedua, penguatan kolaborasi antara guru dan peserta Kampus Mengajar perlu ditingkatkan melalui sesi diskusi dan pertemuan rutin untuk mengevaluasi dan membahas perkembangan program secara bersama-sama. Ketiga, pengembangan materi pembelajaran yang lebih interaktif, seperti penggunaan multimedia, game edukatif, dan proyek berbasis teknologi, sangat disarankan untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Keempat, monitoring dan evaluasi berkelanjutan perlu dilakukan dengan membentuk tim evaluasi yang terdiri dari guru, peserta Kampus Mengajar, dan perwakilan sekolah untuk memastikan program memberikan dampak positif yang berkelanjutan. Terakhir, peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah, termasuk peningkatan kualitas jaringan internet dan penyediaan perangkat komputer atau tablet untuk siswa, sangat penting untuk mendukung penerapan pembelajaran digital secara efektif. Implementasi dari rekomendasi dan usulan perbaikan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Banyusoco 1 Playen serta memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi para siswa.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Program Kampus Mengajar di SDN Banyusoco 1 Playen berhasil memberikan dampak positif bagi siswa dan lingkungan sekolah. Melalui berbagai kegiatan pembelajaran kreatif dan interaktif, program ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, kehadiran mahasiswa mengajar juga membawa semangat baru bagi guru-guru di SDN Banyusoco 1 Playen dalam metode pengajaran. Kolaborasi antara mahasiswa dan pihak sekolah menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, program Kampus Mengajar ini menunjukkan bahwa kerjasama antara perguruan tinggi dan sekolah dapat memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah.

#### **B. Saran**

Untuk meningkatkan efektivitas program Kampus Mengajar di masa mendatang, disarankan agar dilakukan evaluasi rutin terhadap metode pengajaran yang digunakan serta dampaknya terhadap prestasi siswa. Perlu ada peningkatan dalam pelatihan awal bagi mahasiswa mengajar, sehingga mereka lebih siap dalam menghadapi tantangan di lapangan. Selain itu, memperkuat komunikasi dan koordinasi antara mahasiswa, guru, dan pihak sekolah dapat memastikan keselarasan tujuan dan strategi pengajaran. Diharapkan juga adanya peningkatan dukungan fasilitas dan sumber belajar agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal. Terakhir, melibatkan lebih banyak pihak, termasuk orang tua siswa dan masyarakat sekitar, dapat membantu menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih mendukung dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- RI, K. (2016). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Http://Kemdikbud.Go.Id/*, 4(Mei).  
<http://kemdikbud.go.id/main/?lang=id%0Afile:///C:/Users/HP14 RYZEN3/AppData/Local/Mendeley Ltd./Mendeley Desktop/Downloaded/Kemdikbud RI - 2016 - Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.pdf>
- Umar, M. (2016). MANAJEMEN HUBUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT DALAM PENDIDIKAN. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 18.  
<https://doi.org/10.22373/je.v2i1.688>

## LAMPIRAN

### 1. Dokumentasi implementasi program kerja

#### Asistensi Mengajar



#### Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran



#### Revitalisasi Perpustakaan



#### Pelaksanaan *Pre-Test* AKM Kelas 5



Pesantren kilat



FKKS



Festival Literasi dan Numerasi



Pojok Baca Kelas



Ular Tangga Numerasi



Menghias Mading





Menulis cerita kelas 5



Lomba membaca puisi



Asistensi mengajar kelas 3 dan kelas 5



Game numerasi



Lantai numerasi



Lingkungan kaya teks





Menghias perpustakaan



Penyambutan menteri pertahanan



Persiapan pentas seni dan pelepasan kelas VI



Pelaksanaan pentas seni dan Pelepasan kelasVI





Pemanfaatan Kit Praktikum dalam pembelajaran dikelas 5



Asistensi mengajar kelas 4 dan kelas 5



## 2. Dokumentasi kegiatan mahasiswa bersama DPL dan para pemangku kepentingan terkait

Kegiatan Penerjunan Mahasiswa KeSekolah



Kegiatan Penarikan Mahasiswa



Nama: Heliyana Putri Muallim

Nim : 2100007009

Berikut merupakan link dokumentasi kegiatan:

[https://drive.google.com/drive/folders/1KzOOqHjDP9xcs\\_246fxHDI--zp82i39B](https://drive.google.com/drive/folders/1KzOOqHjDP9xcs_246fxHDI--zp82i39B)

Luaran akhir berupa video akhir penugasan Kampus Mengajar yang bertepatan di SDN Banyusoco 1 Playen, yang dimana video tersebut sudah di upload ke YouTube KM7\_SDNBanyusoco1.



