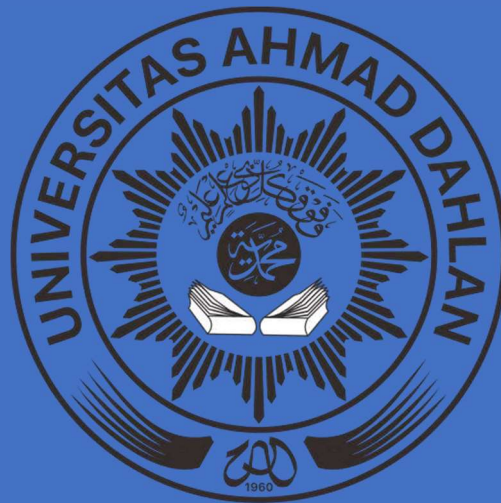


LAPORAN

Program Kampus Mengajar

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi
di SD Muhammadiyah Gendol 1



Disusun Oleh:

Teddy Prasetya

NIM 2100004009

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2024

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR**

Laporan Akhir Program Kampus Mengajar 7

Teddy Prasetya
NIM 2100004009

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

Yogyakarta, 26 Juni 2024
Menyetujui/Mengesahkan

Guru Pembimbing



Purwa Heryanto, S.Pd. Jas

Dosen Pembimbing Lapangan



Bambang Robiin, S.T., M.T.

Dekan



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

19710317 200803 111 0763796

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan akhir Program Kampus Mengajar angkatan 7 ini. Laporan ini saya susun berdasarkan pengalaman yang penulis peroleh selama mengikuti program kampus mengajar angkatan 7 di SD Muhammadiyah Gendol 1 yang dimulai pada tanggal 29 Februari 2024 sampai 15 Juni 2024.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik dalam bentuk ide maupun dukungan finansial. Penulis berharap bahwa laporan ini dapat memenuhi persyaratan administrasi dan menjadi laporan akhir yang diakui dalam Kuliah Kerja Nyata atau KKN. Saya selaku penulis menyadari bahwa laporan ini memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saya minta maaf atas ketidaksempurnaan laporan yang saya susun ini. Saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki dan menyempurnakan laporan ini.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI.....	4
ABSTRAK.....	5
BAB	I
PENDAHULUAN.	6
A. Latar Belakang.	6
B. Tujuan.....	6
BAB II ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM.	7
A. Analisis Situasi.....	7
B. Rencana Program dan Kegiatan.	8
BAB III PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	10
A. Persiapan.	10
B. Pelaksanaan Program.	10
C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program.....	12
BAB IV PENUTUP	18
A. Kesimpulan	18
B. Saran.....	18
DAFTAR PUSTAKA	20
A. Lampiran.	20

ABSTRAK

Laporan Akhir Program Kampus Mengajar Angkatan 7 ini memberikan gambaran tentang kegiatan mahasiswa dalam Kuliah Kerja Nyata (KKN). Tujuan program ini adalah untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan mahasiswa melalui pengalaman mendampingi proses pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Laporan ini menjelaskan bagaimana mahasiswa terlibat dalam kegiatan pendidikan, termasuk interaksi dengan siswa, guru, dan pihak sekolah. Mahasiswa menghadapi tantangan dan situasi yang menguji kemampuan mereka dalam beradaptasi dan memecahkan masalah. Melalui pengalaman ini, mahasiswa dapat mengembangkan sikap empati, tanggung jawab, dan kepemimpinan. Program ini memberikan manfaat yang signifikan bagi mahasiswa dalam pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan soft skills. Kesimpulannya, program ini memperdalam pemahaman mahasiswa tentang dunia pendidikan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi, serta membangun kesadaran dan kepedulian terhadap isu-isu pendidikan yang relevan dan mendesak.

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang (uraian tentang latar belakang Program Kampus Mengajar)

Program Kampus Mengajar adalah bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar di luar program studi dengan menjadi mitra guru dan mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan di satuan pendidikan dasar dan menengah. Program ini membuka ruang bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan keahlian serta ilmu pengetahuan mereka dalam membantu siswa dan meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di Indonesia.

B. Tujuan (tujuan Program Kampus Mengajar)

Dengan melaksanakan program ini, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan keahlian dan keterampilan abad 21, seperti berpikir analitis, penyelesaian masalah, kepemimpinan, manajemen tim, kreativitas dan inovasi, serta komunikasi interpersonal. Selain itu, program ini juga membantu mahasiswa mengaktualisasikan minat, semangat, dan bakat, serta menjadi inspirasi bagi para peserta didik.

BAB II. ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM

A. Analisis Situasi (analisis kondisi SD sasaran)

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sekolah memerlukan beberapa hal yang penting untuk menunjang proses belajar siswa, berikut adalah analisis kebutuhan sekolah yang mencakup poin utama:

1. Majalah Dinding yang Memuat informasi

Majalah dinding merupakan media informasi yang ditempatkan di area strategis di sekolah, seperti koridor utama, dekat ruang guru, atau di luar kelas. Majalah ini memuat berbagai informasi penting yang relevan bagi siswa, guru, dan seluruh warga sekolah.

Manfaat:

- Informasi Terbaru: Majalah dinding dapat berfungsi sebagai sumber informasi terbaru tentang kegiatan sekolah, pengumuman penting, jadwal ujian, dan informasi akademik lainnya.
- Pendidikan dan Pengetahuan: Selain informasi, majalah dinding juga dapat memuat artikel-artikel pendek tentang topik pendidikan, sains, budaya, dan kesehatan yang dapat menambah wawasan siswa.
- Partisipasi Siswa: Mendorong partisipasi siswa dalam mengelola dan menulis untuk majalah dinding dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan menulis, dan tanggung

2. Meningkatkan Fokus Murid ke Pelajaran yang Diberikan

Fokus murid terhadap pelajaran merupakan kunci utama untuk pencapaian akademik yang baik. Upaya untuk meningkatkan fokus siswa dapat dilakukan melalui berbagai strategi dan pendekatan.

Manfaat:

- Peningkatan Prestasi Akademik: Siswa yang lebih fokus cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran dan mencapai nilai yang lebih tinggi.
- Pengembangan Keterampilan: Selain materi akademik, siswa juga dapat lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan kritis dan analitis.
- Lingkungan Belajar yang Kondusif: Suasana kelas yang tenang dan terfokus mendukung proses belajar yang lebih efektif bagi semua siswa.

3. Buku-Buku Edisi Baru untuk Melengkapi Koleksi Perpustakaan

Perpustakaan sekolah membutuhkan tambahan buku-buku edisi baru untuk memperkaya koleksi yang ada. Buku-buku ini mencakup berbagai genre dan bidang studi yang relevan dengan kurikulum serta minat siswa.

Manfaat:

- Akses ke Informasi Terkini: Buku edisi baru biasanya berisi informasi yang lebih up-to-date, penting bagi siswa dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- Variasi Bacaan: Menyediakan beragam buku dapat meningkatkan minat baca siswa, yang berkontribusi pada peningkatan literasi dan pengetahuan umum.
- Dukungan Akademik: Buku-buku referensi yang terbaru dapat menjadi sumber belajar tambahan yang mendukung kurikulum dan tugas-tugas sekolah.

Dengan memenuhi ketiga kebutuhan di atas, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan mendukung perkembangan akademik serta personal siswa secara menyeluruh.

B. Rencana Program dan Kegiatan (rencana program KMP meliputi meliputi kegiatan mengajar, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi)

Perencanaan program yang kami susun dimulai dari pengamatan dan diskusi dengan guru pamong yang kami diskusikan kembali bersama bapak ibu guru, wali kelas, dan kepala sekolah pada forum FKKS (Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah). Kami mempresentasikan hasil diskusi kami yang nantinya akan kami jalankan selama kami bertugas di SD Muhammadiyah Gendol 1 ini.

Berikut program kerja yang kami susun dan akan kami laksanakan selama penugasan:

1. Pohon Impian
2. Pengenalan Tumbuhan di Sekitar
3. Mading (Majalah Dinding)
4. Tutor Literasi
5. Membaca Nyaring di Kelas
6. Lingkungan Kaya Teks
7. Tebak Kata
8. Merangkai Kalimat Efektif dengan Stick Kentang
9. Ular Tangga dengan Soal

10. Petualangan Numerasi
11. Game Edukasi Numerasi Online dengan Website
12. Ubur-Ubur Numerasi
13. Membuat Kartu Menggunakan Canva
14. Belajar Komputer
15. Pojok Baca
16. Pengelolaan Perpustakaan
17. Edukasi Pencegahan Bencana Alam
18. Kerajinan Tangan dari Plastik
19. *Ecobrick*
20. *English Fun for Young Learner using Canva*
21. *English Fun using Flash Card*

Program kerja yang kami susun ada yang berfokus di kelas 3-5 sehingga kami mendapat masukan dari beberapa wali kelas, untuk menambahkan kelas 1 dan 2 untuk diikutsertakan dalam program kerja tersebut, program kerja yang dimaksud adalah tutor baca. Kami juga berfokus pada kegiatan literasi dan numerasi guna meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi dan numerasi di sekolah.

BAB III. PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan (*uraian kegiatan persiapan yang dilakukan, mulai dari pembekalan, penerjunan, observasi dan perencanaan program*)

Dalam kegiatan pertama kami yaitu pembekalan yang dilaksanakan selama kurang lebih 2 minggu ini dilaksanakan secara online, selama pembekalan terdapat banyak materi yang disampaikan oleh beberapa pemateri yang sudah terampil dibidang masing-masing, saya merasakan ada banyak sekali ilmu yang dapat saya serap selama mengikuti pembekalan seperti cara menangani siswa di dalam kelas, melakukan pendekatan dengan siswa, hingga masukan program kerja yang sangat menarik seperti *ecobrick* atau pemanfaatan sampah daur ulang yang dapat dikreasikan bersama murid dan bapak ibu guru di sekolah.

Seluruh materi kami dapatkan dari pembekalan dapat menjadi batu loncatan bagi saya agar tidak terkejut saat melaksanakan kegiatan di sekolah penugasan sehingga saya dan teman kelompok dapat mempersiapkan diri sebelum penerjunan ke sekolah penugasan.

Sebelum penerjunan, saya dan teman kelompok melaksanakan kunjungan ke sekolah penugasan yaitu SD Muhammadiyah Gendol 1 untuk mencari informasi awal perihal kepala sekolah hingga guru pembimbing kami di sekolah penugasan, kami bertemu dengan salah satu guru yang mewakili kepala sekolah karena kepala sekolah sedang ada kegiatan di luar sekolah sehingga kami dikenalkan langsung oleh guru pamong sekaligus berkeliling area sekolah.

Pada tanggal 26 Februari 2024, saya melaksanakan kegiatan penerjunan di sekolah penugasan bersama kelompok saya di SD Muhammadiyah Gendol 1. Kami berkoordinasi langsung dengan kepala sekolah dan guru pamong untuk menjelaskan tujuan kami berada di sekolah tersebut sekaligus melaksanakan observasi.

Bulan pertama penugasan kami manfaatkan untuk melakukan observasi sekolah untuk mencari informasi yang kami butuhkan seperti kebutuhan sekolah, jumlah guru dan murid, dan informasi lainnya. Kami melaksanakan observasi dibantu oleh guru pamong dengan cara diskusi singkat untuk mengetahui beberapa informasi yang dapat guru pamong kami berikan kepada kami untuk menyusun RAK agar sesuai dengan kebutuhan sekolah.

B. Pelaksanaan Program (*uraian tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam kerangka pelaksanaan program KMP*)

Pada pelaksanaan program kerja yang kami rancang sebelumnya terdapat beberapa program yang terlaksana dan tidak terlaksana selama penugasan, yaitu:

No	Nama Program	Terlaksana/Tidak Terlaksana
1.	Pohon Impian	Terlaksana
2.	Pengenalan Tumbuhan di Sekitar	Terlaksana
3.	Mading (Majalah Dinding)	Terlaksana
4.	Tutor Literasi	Terlaksana
5.	Membaca Nyaring di Kelas	Terlaksana

6.	Lingkungan Kaya Teks	Terlaksana
7.	Tebak Kata	Terlaksana
8.	Merangkai Kalimat Efektif dengan Stick Kentang	Terlaksana
9.	Ular Tangga dengan Soal	Terlaksana
10.	Petualangan Numerasi	Terlaksana
11.	Game Edukasi Numerasi Online dengan Website	Terlaksana
12.	Ubur-Ubur Numerasi	Terlaksana
13.	Membuat Kartu Menggunakan Canva	Terlaksana
14.	Belajar Komputer	Terlaksana
15.	Pojok Baca	Terlaksana
16.	Pengelolaan Perpustakaan	Terlaksana
17.	Edukasi Pencegahan Bencana Alam	Terlaksana
18.	Kerajinan Tangan dari Plastik	Tidak Terlaksana
19.	Ecobrick	Tidak Terlaksana
20.	English Fun for Young Learner using Canva	Terlaksana
21.	English Fun using Flash Card	Terlaksana

Program kerja yang sudah terlaksana dapat kami laksanakan dengan lancar, program-program tersebut dapat berjalan lancar berkat komunikasi dan koordinasi antara mahasiswa dan dengan dukungan guru pamong, wali kelas dan kepala sekolah yang selalu mendampingi dan membantu kami selama program-program tersebut kami laksanakan.

a) Menajar

Saya dan teman kelompok sering membantu serta berkolaborasi dengan guru mata pelajaran dan wali kelas untuk menyampaikan materi di dalam kelas, kami membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih *fresh*, kami menggunakan media pembelajaran seperti Canva, *Power Point*, LKPD, Permainan Interaktif dan Video Interaktif. Guru mata pelajaran atau wali kelas membantu mengkondisikan peserta sebelum materi dimulai dan membantu untuk menerangkan materi kepada murid yang masih kebingungan atau belum paham.

b) Adaptasi Teknologi

Kegiatan adaptasi teknologi kami berusaha memperkenalkan sebuah website bernama Canva menggunakan laptop yang telah kami sediakan sekaligus memberikan praktik cara menggunakan komputer / laptop kepada murid.

c) Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Membantu administrasi guru dengan memeriksa kehadiran murid saat saya mengajar didalam kelas dan menjaga ruang ujian saat diadakan penilaian akhir semester dan *tryout* kelas 6. Sedangkan membantu administrasi sekolah berupa membantu dalam mengemasi beras zakat serta membantu mempersiapkan pc/laptop untuk ujian dan *tryout* kelas 6, seperti mengecek kondisi *device*, memeriksa jaringan internet dan lainnya agar tidak terjadi kendala disaat ujian / *tryout* berlangsung.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program

Pada program kerja yang telah disusun sebelumnya, memuahkan hasil berupa:

No	Nama Program	Penjelasan Hasil Pelaksanaan Program
1.	Pohon Impian	Pada program ini, siswa diminta untuk menuliskan cita-cita apa yang diharapkan di selembar kertas origami dan diikat di media pohon yang telah disiapkan,
2.	Pengenalan Tumbuhan di Sekitar	Mahasiswa menempelkan nama pohon dan deskripsi singkat pada pohon yang ada di lingkungan sekolah untuk meningkatkan rasa ingin tau dan pengetahuan mereka terhadap tanaman yang ada di sekitar sekolah
3.	Mading (Majalah Dinding)	Mahasiswa membuat papan mading sebanyak 2 buah dan 1 buah papan informasi kemudian siswa terlibat dalam pembuatan konten mading yang akan dipajang secara bergantian.
4.	Tutor Literasi	Tutor literasi dilaksanakan di jam pembelajaran saat murid menulis atau membaca dan ada murid yang datang ke perpustakaan untuk belajar

5.	Membaca Nyaring di Kelas	Siswa diminta untuk membaca teks bacaan pada buku yang telah disediakan didepan kelas secara bergiliran untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka sekaligus mendata murid yang masih kesulitan dalam membaca
6.	Lingkungan Kaya Teks	Pada kegiatan ini kami menempelkan poster literasi yang dapat dibaca seluruh warga sekolah seperti bacaan doa-doa hingga poster pencegahan 3 dosa besar di sekolah.
7.	Tebak Kata	Siswa paling depan diminta untuk menyebutkan kata yang diawali suatu huruf, berlanjut hingga ada siswa yang tidak bisa melanjutkan untuk menyebutkan kata yang diawali suatu huruf tersebut
8.	Merangkai Kalimat Efektif dengan Stick Kentang	Siswa diminta untuk menuliskan kalimat efektif yang terdapat pada soal yang terdapat kata yang tidak efektif dengan media stick kentang
9.	Ular Tangga dengan Soal	Permainan ini dilaksanakan sekali setiap kelas, namun ada siswa yang meminta bermain permainan ini lagi disaat jam istirahat, murid mengerjakan soal yang terdapat di setiap kotak jika bidak yang digunakan murid menginjak salah satu kotak di papan permainan
10.	Petualangan Numerasi	Mahasiswa menyebar beberapa pertanyaan numerasi lalu siswa diminta untuk mencari dan mengerjakan soal tersebut. Kegiatan petualangan numerasi ini dilakukan dengan membagi siswa kelas 5 menjadi beberapa kelompok lalu mereka mencari soal yang telah disebar di lingkungan sekolah setelah itu mereka mengerjakan soal tersebut.
11.	Game Edukasi Numerasi Online dengan Website	Game edukasi numerasi menggunakan website dengan tujuan untuk memberikan akses belajar numerasi yang mudah dan menyenangkan
12.	Ubur-Ubur Numerasi	Ubur-ubur numerasi merupakan media belajar numerasi yang kreatif dan interaktif bagi siswa. Media ini menggunakan ubur-ubur dengan tentakel yang

		diberi poin untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tingkatannya
13.	Membuat Kartu Menggunakan Canva	Kegiatan ini dilaksanakan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang kegunaan Canva dan mempraktikkan cara membuat surat menggunakan Canva
14.	Belajar Komputer	Kegiatan ini dilaksanakan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang kegunaan dan fitur laptop atau komputer
15.	Pojok Baca	Pojok baca adalah sebuah area atau sudut khusus yang dirancang untuk mendorong minat baca dan menciptakan lingkungan yang nyaman untuk membaca.
16.	Pengelolaan Perpustakaan	Pengelolaan Perpustakaan adalah kegiatan memperbaiki dan meningkatkan perpustakaan agar lebih relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Kegiatan pengelolaan perpustakaan ini dimulai dengan membersihkan perpustakaan, dilanjutkan dengan pengelolaan buku-buku yang ada di perpustakaan
17.	Edukasi Pencegahan Bencana Alam	Program kerja edukasi pencegahan dan penanganan bencana alam oleh Tagana bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan warga sekolah tentang cara mencegah dan menangani bencana alam
18.	Kerajinan Tangan dari Plastik	Tidak Terlaksana
19.	<i>Ecobrick</i>	Tidak Terlaksana
20.	English Fun for Young Learner using Canva	Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan fokus dan perhatian siswa dalam mempelajari pembelajaran bahasa Inggris, menggunakan animasi dan gambar yang tersedia di Canva membuat siswa menjadi lebih tertarik memperhatikan materi yang di berikan
21.	English Fun using Flash Card	Kegiatan ini bertujuan untuk menambah kosa kata Bahasa Inggris murid di kelas dengan permainan kartu, murid diberikan kartu dan diminta untuk

Pada tabel diatas terdapat 2 program yang tidak terlaksana yaitu Kerajinan Tangan dari Plastik dan *Ecobrick*, hal ini bisa terjadi dikarenakan kurangnya bahan yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan tersebut, yaitu plastik. Sedangkan pada program yang telah berjalan kami bagi menjadi 3 fokus, yaitu:

- Fokus Literasi

Pada fokus literasi, program yang kami jalankan dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran siswa seperti materi yang kami sampaikan dapat merata ke seluruh siswa, seluruh siswa memperhatikan dan mempraktikkan ketika menggunakan media pembelajaran permainan interaktif.

- Fokus Numerasi

Fokus numerasi berfokus pada materi yang berkaitan dengan angka seperti materi yang terdapat pada mata pelajaran matematika. Kami menggunakan berbagai macam media pembelajaran seperti permainan interaktif (ubur-ubur numerasi, petualangan numerasi, dll), adaptasi teknologi (numerasi dengan website) dan media buku dengan permainan numerasi lainnya. Siswa menjadi memahami materi yang ingin disampaikan dan berbuah positif mengingat terdapat peningkatan pada pretest AKM dengan posttest AKM, ada peningkatan nilai pada bagian numerasi, hal ini dapat terjadi karena media pembelajaran yang diberikan berhasil menarik minat belajar siswa di kelas ataupun di luar kelas.

-Fokus Adaptasi Teknologi dan Lainnya

Pada fokus adaptasi teknologi dan lainnya berisikan kegiatan yang berkaitan dengan teknologi dan sosialisasi pencegahan dan penanganan bencana alam. Siswa diajarkan menggunakan komputer/laptop untuk menambah kemampuan *softskill* siswa sekaligus memberikan praktik membuat undangan digital menggunakan Canva. Siswa sangat tertarik dengan kegiatan ini meskipun terdapat beberapa siswa yang sedikit kesulitan dalam mempelajari cara kerja laptop/komputer ketika mempraktikkan membuat surat, namun mereka tetap berusaha semampu mereka untuk menyelesaikan tugas yang telah kami berikan.

Pada sosialisasi pencegahan dan penanganan bencana alam kami rencananya mengundang Pemadam Kebakaran Kabupaten Sleman sebagai narasumber, namun tanggal

kegiatan yang kami adakan berbenturan dengan kegiatan lain dari Pemadam Kebakaran, sehingga kami memutuskan untuk mengundang TAGANA Sleman sebagai narasumber sekaligus memberikan praktik simulasi ketika terjadinya bencana gempa bumi disekolah. Siswa dan guru mendapatkan materi yang disampaikan oleh TAGANA Sleman dan mempraktikkan simulasi singkat ketika terjadinya gempa bumi, seluruh warga sekolah antusias dalam melakukan kegiatan ini, siswa dan guru menjadi tahu apa yang harus dilakukan ketika terjadi bencana gempa bumi di sekolah berkat materi yang diberikan.

a) Hasil Mengajar

SD Muhammadiyah Gendol 1 memiliki lingkungan belajar yang menarik, saya dapat menggunakan ruang terbuka yang ada di sekolah untuk pembelajaran agar siswa tidak bosan belajar di dalam kelas. Siswa perlu bimbingan serta cara penyampaian materi yang lebih baru dan unik agar murid dapat fokus dan tertarik memperhatikan materi yang diberikan, Hal ini kami ketahui dari hasil observasi yang telah kami lakukan dan ketika kami memberikan materi menggunakan media pembelajaran, murid antusias mengikuti pembelajaran hingga selesai

Pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh hasil yang positif, siswa menjadi lebih memahami materi yang diberikan dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk berlatih soal dan menyampaikan materi, peningkatan ini dapat terlihat dihasil AKM yang dilaksanakan dimana pada fokus numerasi mengalami kenaikan.

b) Hasil Membantu Adaptasi Teknologi

Siswa sangat senang ketika mendapatkan materi tentang teknologi, energi positif yang mereka pancarkan terlihat jelas ketika program kerja pelatihan komputer dan membuat kartu dengan canva, antusias muris mempelajari materi yang kami berikan diperhatikan oleh siswa di kelas. Hasil yang didapat adalah keterampilan siswa dalam mengoperasikan komputer/pc dan kemampuan siswa untuk membuat kartu dengan Canva.

Siswa dapat berkreasi sekreatif mungkin menggunakan Canva sehingga siswa dapat mengekspresikan gaya penulisan dan editan mereka sendiri.

c) Hasil Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Kami meringankan beban guru disaat membantu administrasi sekolah dan guru sehingga kami dapat merasakan apa yang guru rasakan ketika mengurus persoalan sekolah dan kelas, didalam kelas kami membantu untuk mengecek kehadiran siswa didalam kelas, serta saat membantu administrasi sekolah kami juga memberikan hasil observasi kami terkait data siswa yang belum lancar membaca dan menulis sehingga menjadi input untuk program tutor baca yang dapat dilanjutkan oleh pihak sekolah.

BAB IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif memerlukan beberapa hal penting, seperti program Kampus Mengajar yang dapat memberikan dampak positif bagi lingkungan sekolah. Mahasiswa dan guru dapat berkolaborasi untuk meningkatkan literasi dan numerasi, adaptasi teknologi, dan administrasi sekolah.

Selain itu, perancangan program yang inovatif seperti "Pohon Impian," "Mading," "Tutor Literasi," dan berbagai aktivitas literasi dan numerasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Implementasi program seperti pembuatan kartu dengan Canva, pembelajaran komputer, dan pengelolaan perpustakaan juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan. Evaluasi dan penyesuaian program yang belum berhasil dijalankan, seperti kerajinan tangan dari plastik dan ecobrick, diperlukan agar dapat diimplementasikan di masa mendatang.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting untuk menjaga perhatian dan meningkatkan minat siswa. Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan efektif dengan berbagai metode dan teknologi. Kolaborasi antara mahasiswa, dosen pembimbing, dan pihak sekolah dalam program Kampus Mengajar menunjukkan pentingnya pendampingan dan metode pembelajaran inovatif untuk menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar. Kesadaran dan kepedulian tentang pentingnya pendidikan sangat penting, serta dukungan dari pemerintah, masyarakat, dan dunia usaha sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan pembelajaran sangat penting, serta teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

B. Saran

a) Saya berharap Kementerian Pendidikan Kebudayaan dan Riset Teknologi tetap melaksanakan kegiatan program Kampus Mengajar karena program ini sangat memberikan manfaat positif kepada sekolah penugasan terutama kepada siswa, guru, dan mahasiswa itu sendiri yang dapat berkembang satu sama lain.

b) Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan berbagai metode dan teknologi, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan efektif, mendukung perkembangan akademik dan personal siswa secara menyeluruh.

c) Semoga pihak SD Muhammadiyah Gendol 1 dapat terus melanjutkan program kerja yang sudah kami laksanakan selama di sekolah penugasan seperti melanjutkan pemajangan karya siswa di majalah dinding dan penggunaan media pembelajaran.

Daftar Pustaka

<https://pusatinformasi.kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/hc/id/articles/4418812047897-Apa-itu-Program-Kampus-Mengajar#:~:text=Program%20ini%20memberikan%20kesempatan%20kepada,satuan%20pe,ndidikan%20dasar%20dan%20menengah.>

Lampiran

1. Rencana Program dan Kegiatan

RENCANA AKSI KOLABORASI (RAK)

PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 7

SD MUHAMMADIYAH GENDOL 1

Fokus RAK	Nama	Deskripsi	Tujuan	Sasaran	PIC
Literasi (Tuliskan sesuai jumlah program literasi)	Pohon Impian	Peserta didik diminta untuk menuliskan cita-cita dan apa yang diharapkan pada selembar kertas	Melatih imajinasi peserta didik untuk menuliskan impian di masa depan.	Kelas 1,2,3,4,5	Semua Mahasiswa
	Pengenalan tumbuhan di sekitar	Peserta didik diminta untuk menempelkan nama setiap tumbuhan yang ada disekitarnya	Dapat mengenal berbagai jenis tumbuhan dan memperkaya teks di lingkungan.	Kelas 1,2,3,4,5	Semua Mahasiswa

	Mading	Dilakukan penjadwalan bergilir secara berkelompok	Sarana berkreasi dan mengekspresikan diri, media informasi dan edukasi, Melatih keterampilan menulis dan jurnalistik, serta menumbuhkan minat baca sehingga dapat meningkatkan budaya literasi di lingkungan sekolah.	Warga Sekolah	Semua Mahasiswa
	Tutor Literasi	Les tambahan bagi peserta didik yang belum lancar dalam membaca.	Membantu peserta didik yang belum lancar membaca.	Kelas 1, 2, dan 3	Semua Mahasiswa
	Lingkungan kaya teks	Mahasiswa membuat poster tentang pendidikan.	Tujuan dari pembuatan poster untuk memperkaya lingkungan dengan teks bagi warga sekolah.	Warga sekolah	Semua Mahasiswa

	Membaca nyaring di kelas	Peserta didik melakukan praktik membaca nyaring di depan kelas atau di bangkunya sendiri untuk melatih kefasihan membaca dan keberanian untuk membaca nyaring di kelas. Dalam membaca nyaring peserta didik didorong untuk meningkatkan minat baca.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kelancaran membaca 2. Meningkatkan pemahaman bacaan 3. Mendorong siswa untuk membaca secara mandiri 4. Meningkatkan minat baca siswa 	Kelas 4 dan 5	Semua Mahasiswa
	Tebak Kata	Dalam kegiatan Tebak Kata, Peserta didik dibuat menjadi beberapa kelompok dan dibariskan menjadi 1 banjar, peserta didik paling depan diminta untuk menyebutkan kata yang diawali dengan "me-" lalu peserta didik menjawab dengan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kosakata dan pemahaman bahasa 2. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif 	Kelas 3,4,5	Semua Mahasiswa

		kata yang diawali dengan “me-” hingga ada peserta didik yang tidak bisa menjawab, poin dihitung seberapa banyak kelompok peserta didik menyebutkan kata tersebut.			
	Merangkai kalimat efektif dengan stick kentang	Peserta didik diminta untuk menuliskan kalimat efektif yang terdapat pada soal yang terdapat kata yang tidak efektif.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kosakata dan pemahaman bahasa 2. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif 	Kelas 3, 4, 5	Semua Mahasiswa
Numerasi (Tuliskan sesuai jumlah program numerasi)	Ular tangga dengan soal	Peserta didik melakukan permainan ular tangga pada umumnya namun pada kegiatan ini peserta didik menggunakan ular tangga yang telah di siapkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan strategis dalam 	Kelas 3,4,5	Semua Mahasiswa

		dengan berbagai macam soal yang dapat diambil ketika peserta didik mencapai titik tertentu.	<ol style="list-style-type: none"> 1. menyelesaikan soal 2. Menumbuhkan rasa percaya diri 3. Melatih siswa untuk menyelesaikan soal numerasi dengan cepat dan tepat 		
	Petualangan numerasi	Membuat berbagai pertanyaan terkait numerasi yang nantinya akan disebar dan disembunyikan di beberapa tempat kemudian peserta didik bertugas untuk mencari dan menjawab pertanyaan tersebut secara berkelompok	Melatih kerja sama tim, fokus dan ketelitian, serta numerasi peserta didik menggunakan media permainan	Kelas 3,4,5	Semua Mahasiswa

	Game edukasi numerasi online melalui website	Peserta didik bermain soal dengan salah satu website dan menjawab setiap soal yang muncul	Memberikan akses belajar numerasi yang mudah dan menyenangkan	Kelas 1, 2, 3, 4, 5	Semua Mahasiswa
	Bermain Kartu Numerasi	Peserta didik secara berkelompok bermain kartu numerasi dan menjawab setiap soal dari kartu yang terbuka	Peserta didik diharapkan mampu meningkatkan numerasi peserta didik	Kelas 1, 2, 3, 4, 5	Semua Mahasiswa
	Ubur-ubur Numerasi	Peserta didik secara bergantian bermain ubur-ubur soal dengan cara menanamnya kemudian peserta didik menjawab setiap soal yang telah didapatkan	Peserta didik mampu meningkatkan numerasi peserta didik	Kelas 3, 4, dan 5	Semua Mahasiswa
Transformasi Digital untuk Pembelajaran/Adaptasi Teknologi	Membuat kartu dengan Canva	Peserta didik diajarkan untuk membuat kartu ucapan / kartu undangan / kartu lainnya menggunakan Canva.	1. Meningkatkan literasi digital 2. Memperkenalkan kepada siswa teknologi Canva	Kelas 5	Semua Mahasiswa

		Peserta didik dapat menggunakan Canva sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran teknologi yang asik.	3. Meningkatkan kreativitas murid.		
	Belajar Komputer	Peserta didik belajar menggunakan komputer berupa word dan ppt	Diharapkan dengan belajar komputer dapat meningkatkan kemampuan digital dan juga dapat memperkenalkan kepada peserta didik terkait teknologi digital.	Kelas 5	Semua Mahasiswa
Program lainnya (Pengelolaan dan Pemanfaatan Buku Bacaan Bermutu dan Perpustakaan;	Pojok Baca	Kegiatan: 1. Pengadaan buku a. Mengumpulkan donasi buku dari siswa, guru, dan orang tua.	1. Membantu siswa untuk mencapai standar literasi	Seluruh siswa	Semua Mahasiswa

Pengembangan Karakter Siswa; Pelestarian Lingkungan atau Mitigasi Perubahan Iklim, Variasi metode pembelajaran dan lainnya)		b. Bekerja sama dengan perpustakaan atau toko buku untuk mendapatkan buku murah atau bekas. c. Memilih buku yang sesuai dengan usia dan kemampuan siswa. 2. Penataan pojok baca a. Menentukan lokasi yang strategis dan nyaman di kelas. b. Mendekorasi pojok baca dengan menarik dan kreatif. c. Menyusun buku dengan rapi dan mudah dijangkau. 3. Kegiatan membaca a. Menjadwalkan waktu membaca di pojok baca .	2. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis 3. Meningkatkan kreativitas dan imajinasi		
---	--	---	--	--	--

		b. Membaca buku bersama siswa. c. Mendiskusikan isi buku setelah membaca. d. Memberikan penghargaan kepada siswa yang rajin membaca.			
	Pengelolaan perpustakaan, membersihkan, menata ulang dan menghias perpustakaan	Dalam kegiatan ini perpustakaan dibersihkan dan di tata ulang susunan bukunya agar lebih rapi dan menarik	Dengan program ini diharapkan dapat menambah minat peserta didik untuk mengunjungi perpustakaan	Warga sekolah	Semua Mahasiswa
	Edukasi Pencegahan Kebakaran bersama Pemadam Kebakaran	Berkolaborasi dengan Pemadam Kebakaran Kab.Sleman untuk memberikan edukasi pencegahan kebakaran kepada peserta didik dan melakukan praktek singkat	Memberikan edukasi perihal penyebab kebakaran dan cara mengatasi	Kelas 1,2,3,4,5,& 6	Teddy

		dengan pendampingan Pemadam Kebakaran.	di saat kebakaran terjadi.		
	Kerajinan tangan dari plastik	Kerajinan tangan ini memanfaatkan plastik bekas seperti botol plastik, kantong plastik, sedotan plastik, dll. Dalam kegiatan ini siswa diajarkan untuk mengolah kembali plastik bekas menjadi berbagai kerajinan tangan yang unik dan bermanfaat. Hasil kerajinan tangan ini dapat berupa hiasan dinding, pot bunga, tempat pensil, gantungan kunci, dll.	Mengenalkan konsep daur ulang dan pemanfaatan sampah plastik. Mengembangkan keterampilan motorik halus, kreativitas, dan imajinasi siswa. Mengurangi jumlah sampah plastik yang berakhir di tempat pembuangan akhir.	Kelas 1, 2, 3, 4, 5	Semua Mahasiswa

2. Kegiatan Mingguan

MINGGU PERTAMA

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 26 Februari 2024	- Perkenalan mahasiswa dengan guru dan murid - Kegiatan 5S
2.	Selasa, 27 Februari 2024	- FKKS 1 bersama kepala sekolah dan guru -Shalat dzuhur berjama'ah
3.	Rabu, 28 Februari 2024	-Berkoordinasi dengan guru tentang AKM dan pengelolaan perpustakaan -Asistensi mengajar di kelas 3 dan 4
4.	Kamis, 29 Februari 2024	-Revitalisasi perpustakaan (menata dan membersihkan perpustakaan) -Asistensi mengajar di kelas 3 dan 4
5.	Jumat, 1 Maret 2024	-Senam pagi setiap hari Jum'at -Jumat bersih (kerja bakti)

MINGGU KEDUA

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
----	---------------	----------

1.	Senin, 4 Maret 2024	- Mengkoordinir siswa untuk masuk ke ruang kelas dan persiapan menempuh PTS - Pengecekan device untuk AKM kelas
2.	Selasa, 5 Maret 2024	- Mempersiapkan permainan untuk <i>ice breaking</i> - Mendampingi siswa kelas 1-5 sosialisasi kesehatan gigi
3.	Rabu, 6 Maret 2024	- Melaksanakan kegiatan 5S - <i>Ice breaking</i> numerasi setelah PTS - Pembahasan soal dan materi <i>tryout</i> kelas 6
4.	Kamis, 7 Maret 2024	- Mengawas <i>tryout</i> kelas 6 - Menyaksikan dan berdiskusi <i>coaching clinic</i> 3
5.	Jum'at, 8 Maret 2024	- Apel pagi dilanjutkan menyanyikan lagu Indonesia Raya - Kegiatan P5 kelas 1, mengamati tumbuhan jagung di sekitar sekolah

MINGGU KETIGA

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 15 Maret 2024	- Persiapan kelas 5 sebelum melaksanakan AKM kelas - Kegiatan Pre Test AKM kelas 5

MINGGU KEEMPAT

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 18 Maret 2024	- Asistensi mengajar PJOK di kelas 2, berkolaborasi dengan guru mata pelajaran PJOK dengan media pembelajaran video
2.	Selasa, 19 Maret 2024	- Asistensi mengajar di kelas 5
3.	Rabu, 20 Maret 2024	- Asistensi di kelas 3

		- Kegiatan 5S
4.	Kamis, 21 Maret 2024	- Berkoordinasi dengan kepala sekolah dan DPL - Berkoordinasi tentang RAK dengan DPL
5.	Jum'at, 22 Maret 2024	- FKKS 2, Presentasi RAK dengan pihak sekolah

MINGGU KELIMA

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 25 Maret 2024	- Asistensi mengajar di kelas 1 dan kelas 2 - Membaca doa dan surat pendek di kelas 1 dan 2
2.	Selasa, 26 Maret 2024	- Membaca doa dan surat pendek di kelas 1 - Mengawas ujian di kelas 1 - Membaca nyaring di kelas 3
3.	Rabu, 27 Maret 2024	- Menempelkan poster infografis (Lingkungan Kaya Teks)
4.	Kamis, 28 Maret 2024	- Pesantren kilat kelas 1-5 - Berbuka puasa dan tarawih berjamaah dengan kelas 4-5 dan guru serta pegawai sekolah

MINGGU KEENAM

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 1 April 2024	- Asistensi mengajar numerasi di kelas 5 - Membaca nyaring di kelas 1 dan 5
2.	Selasa, 2 April 2024	- Mengawas <i>tryout</i> kelas 6 - Membaca dan hafalan surat pendek di kelas 1 - Tutor baca tulis di kelas 1 - Pembuatan pohon impian - Menimbang beras zakat
3.	Rabu, 3 April 2024	- Asistensi mengajar di kelas 3, 4 dan 5 - Merangkai pohon impian
4.	Kamis, 4 April 2024	- Asistensi mengajar kelas 4 dan 5

		- Membaca doa dan hafalan surat pendek di kelas 4 dan 5
5.	Jum'at, 5 April 2024	- Pengumuman seputar hari raya Idul Fitri

MINGGU KETUJUH

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 22 April 2024	- Apel pagi dan syawalan bersama murid, guru, dan pegawai sekolah - Menukar kado silang antar murid - Persiapan <i>tryout</i> kelas 6, mengecek komputer dan jaringan
2.	Selasa, 23 April 2024	- Membaca doa dan hafalan surat pendek di kelas 1 - Asistensi mengajar di kelas 1
3.	Rabu, 24 April 2024	- Pengenalan tumbuhan di lingkungan sekolah - Merangkai kalimat efektif dengan stick kentang - Asistensi mengajar bahasa Inggris di kelas 4
4.	Kamis, 25 April 2024	- Asistensi mengajar kelas 1 - Asistensi mengajar kelas 4 dengan permainan tebak kata - Asistensi mengajar matematika di kelas 5
5.	Jum'at, 26 April 2024	- Membaca doa dan hafalan surat pendek di kelas 1 - Asistensi mengajar bahasa Inggris kelas 1 - Asistensi mengajar PAI di kelas 1

MINGGU KEDELAPAN

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 29 April 2024	- Asistensi mengajar PJOK kelas 3 - Asistensi mengajar numerasi dengan ular tangga di kelas 4 - Asistensi mengajar matematika di kelas 2

		<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi mengajar di kelas 5 - Asistensi mengajar di kelas 1 menggunakan website numerasi online
2.	Selasa, 30 April 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi mengajar di kelas 5 - Hafalan surat pendek di kelas 5 - Ular tangga numerasi di kelas 5 - Asistensi mengajar PJOK di kelas 2
3.	Kamis, 2 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Upacara memperingati Hari Pendidikan Nasional - Berkoordinasi dengan kepala sekolah mengenai Festival Numerasi dan Literasi - Membuat majalah dinding
4.	Jum'at, 3 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Lomba cerdas cermat kelas 5 - Hafalan surat pendek sebelum pembelajaran di kelas 1 - Asistensi mengajar bahasa Inggris di kelas 1

MINGGU KESEMBILAN

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 6 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Permainan numerasi dengan website online di kelas 4 - Menonton film anti bullying dikelas 4 - Permainan numerasi dengan ular tangga di kelas 3 - Asistensi matematika di kelas 1 dengan media pembelajaran kartu numerasi
2.	Selasa, 7 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca doa sebelum ujian dimulai di kelas 6 - Mengawas ujian di kelas 6 - Asistensi mengajar matematika di kelas 1 - Hafalan surat pendek di kelas 1

3.	Kamis, 8 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Mengawas ujian di kelas 6 - Membaca doa sebelum ujian dimulai - Asistensi mengajar IPAS di kelas 4
----	-------------------	--

MINGGU KESEPULUH

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 13 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum ujian dimulai - Mengawas Ujian di kelas 6 - Asistensi mengajar di kelas 4 - Lomba membaca puisi
2.	Selasa, 14 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca doa sebelum ujian dimulai - Mengawas ujian di kelas 6
3.	Rabu, 15 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca doa sebelum ujian dimulai - Mengawas ujian di kelas 6 - Tutor baca tulis siswa kelas 1 (tutor literasi)
4.	Kamis, 16 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Menghias mading - Doa bersama sebelum UTBK kelas 6
5.	Jum'at, 17 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Festival Literasi dan Numerasi - Pameran kerajinan karya kelas 5

MINGGU KESEBELAS

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 27 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca doa dan hafalan di kelas 1 - Asistensi mengajar di kelas 1 - Upacara bendera setiap hari senin
2.	Selasa, 28 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca doa dan hafalan di kelas 1 - Asistensi mengajar di kelas 1 - Ubur-ubur numerasi di kelas 3
3.	Rabu, 29 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Post Test AKM kelas 5 - Monev Supervisi dari Dinas Pendidikan Sleman bersama DPL - Petualangan numerasi kelas 5
4.	Kamis, 30 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Sharing session</i> di kelas 6

5.	Jum'at, 31 Mei 2024	- Festival Literasi dan Numerasi - Pameran kerajinan karya kelas 5
----	---------------------	---

MINGGU KEDUABELAS

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 3 Juni 2024	- Mendampingi latihan menyanyi kelas 6 untuk persiapan wisuda
2.	Selasa, 4 Juni 2024	- Melatih tari kelas 3 - Permainan bahasa Inggris dengan <i>flash card</i> - Hafalan surat pendek di kelas 1 - Memajang hasil karya puisi kelas 5 di majalah dinding
3.	Rabu, 5 Juni 2024	- Melatih tari kelas 3 - Mengecat lapangan dengan permainan tradisional (engklek)
4.	Kamis, 6 Juni 2024	- Piket harian di perpustakaan
5.	Jum'at, 7 Juni 2024	- Menghias pojok baca

MINGGU KETIGABELAS

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 10 Juni 2024	- Menghias tempat sampah - Melatih tari kelas 3
2.	Selasa, 11 Juni 2024	- Sosialisasi dan praktik tentang bencana alam bersama TAGANA SLEMAN
3.	Rabu, 12 Juni 2024	- Persiapan / Gladi wisuda kelas 6 - Mengecat lapangan dengan permainan tradisional (engklek)
4.	Kamis, 13 Juni 2024	- Pelepasan murid kelas 6 - Purna Iqro dan tahfidz juz 30
5.	Jum'at, 14 Juni 2024	- FKKS 3, presentasi hasil program kerja

3. Hasil Pelaksanaan Program

a. Mengajar

Pada program kampus mengajar ini mahasiswa secara tidak langsung dapat membentuk rasa empati, simpati dan kepekaan sosial dari diri mahasiswa terhadap permasalahan yang terjadi di sekitar sekolah. Mahasiswa mampu mengasah kemampuan bersosialisasi mereka baik dengan guru, kepala sekolah maupun murid.

Pihak sekolah juga terkena dampak positif dari kegiatan kampus mengajar ini, mahasiswa dapat berkolaborasi dengan guru perihal metode pembelajaran yang menarik untuk murid saat pembelajaran di kelas hingga menerapkan media pembelajaran yang menarik bagi murid.

b. Membantu Adaptasi Teknologi




Pelaksanaan program kampus mengajar tak hanya membantu dari segi akademik, pada bagian adaptasi teknologipun juga mendapat dampak positif, mahasiswa dapat membantu guru untuk menggunakan ataupun memberikan tips perihal device pc/laptop agar tidak lag. Pengecekan rutin supaya tidak ada device yang eror saat ingin digunakan untuk ujian atau tryout





c. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru





Mahasiswa mampu membantu administrasi sekolah seperti melengkapi buku di perpustakaan dengan memberikan buku edisi terbaru dan buku yang memang ditujukan untuk dibaca oleh anak-anak, selain itu mahasiswa juga membantu mendata siswa yang kesulitan membaca dan menulis guna ada tindak lanjut dari pihak sekolah.





Selain itu mahasiswa juga membantu administrasi guru didalam kelas seperti membantu proses pembelajaran di kelas, memeriksa presensi dan mempersiapkan bahan ajar serta media pembelajaran didalam kelas.





4. Dokumentasi Program





No	Nama Program/Kegiatan	Dokumentasi Program/Kegiatan
1.	Pohon Impian	
2.	Pengenalan Tumbuhan di Sekitar	
3.	Mading (Majalah Dinding)	





4.	Tutor Literasi	
5.	Membaca Nyaring di Kelas	
6.	Lingkungan Kaya Teks	
7.	Tebak Kata	

8.	Merangkai Kalimat Efektif dengan Stick Kentang		
9.	Ular Tangga dengan Soal		
10.	Petualangan Numerasi		
11.	Game Edukasi Numerasi Online dengan Website		

12.	Ubur-Ubur Numerasi	
13.	Membuat Kartu Menggunakan Canva	
14.	Belajar Komputer	
15.	Pojok Baca	

16.	Pengelolaan Perpustakaan	
17.	Edukasi Pencegahan Bencana Alam	
18.	English Fun for Young Learner using Canva	
19.	English Fun using Flash Card	

20	Hafalan/membaca surat pendek	
21	Presentasi RAK	
22	Mengecek kondisi device untuk ujian dan tryout	
23	Asistensi mengajar Bahasa Inggris di kelas	

24	Membaca surat pendek	
25	Pesantren kilat	
26	Kegiatan 5S	
27	Upacara bendera	
28	Koordinasi dengan DPL	

29	Koordinasi dengan Kepala Sekolah	
30	Penerimaan mahasiswa Kampus Mengajar 7 oleh Dinas Pendidikan Sleman	

5. Link Publikasi di Media Massa Luaran KKN

<https://news.uad.ac.id/ular-tangga-numerasi-media-pembelajaran-menarik-dari-mahasiswa-uad/>

