

LAPORAN

Program Kampus Mengajar

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi
di SD Negeri 1 Dingkikan



Disusun oleh :

Azaria Rahma

NIM 2100004002

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2024

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR

PROGRAM KAMPUS MENGAJAR

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi
di SD Negeri 1 Dingkikan

Azaria Rahma
NIM 2100004002

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

Yogyakarta, 11 Juli 2024
Menyetujui/Mengesahkan

Guru Pembimbing

Dosen Pembimbing Lapangan



Agus Eko Raharjo, S.Pd.



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



Dekan



Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D.
NIPM 19710317 200803 111 0763796

KATA PENGANTAR

Pertama-tama mari kita panjatkan syukur kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan Kampus Mengajar dan dapat menyelesaikan laporan akhir ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw. yang memberikan kita petunjuk untuk hari akhir nanti.

Terimakasih saya ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membimbing saya dalam pelaksanaan Kampus Mengajar, sehingga saya dapat melakukan kegiatan dengan lancar.

Laporan ini penulis tulis sebagai luaran kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 7, dan juga sekaligus sebagai laporan akhir kegiatan KKN. Dari laporan ini, pembaca dapat mengetahui kegiatan apa saja dan bagaimana pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh penulis pada kegiatan Kampus Mengajar yang penulis ikuti. Penulis harap dari laporan ini, penulis dapat memenuhi rekognisi KKN dengan lancar.

Yogyakarta, 11 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR.....	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 HASIL ANALISIS.....	10
A. Persiapan.....	10
B. Pelaksanaan Program.....	10
C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program.....	15
D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan.....	16
BAB IV PENUTUP	17
A. Kesimpulan	17
B. Saran	17
DAFTAR PUSTAKA	18
LAMPIRAN.....	19
1. Rencana Program dan Kegiatan.....	19
2. Kegiatan Mingguan.....	22
3. Hasil Pelaksanaan Program.....	32
4. Dokumentasi Kegiatan.....	33
5. Link Publikasi Media Massa Luaran KKN.....	42

ABSTRAK

Laporan KKN ini disusun agar pembaca dapat mengetahui apa saja kegiatan mahasiswa Kampus Mengajar di sekolah penugasan dan bagaimana hasil dari program kerja yang telah dirancang. Seperti yang kita tahu, masih ada beberapa sekolah yang masih memiliki nilai kurang dalam beberapa aspek, misalnya dalam aspek literasi dan numerasi. Kegiatan Kampus Mengajar adalah salah satu program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) yang diselenggarakan oleh KEMDIKBUD, sebagai program kolaborasi antar mahasiswa dan sekolah, agar sekolah mengalami perkembangan. Laporan ini disusun berdasar dengan yang sudah penulis alami di lapangan. Melalui program ini, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam hal berkolaborasi dengan guru dalam pembelajaran, kreatifitas dalam pengimplementasian teknologi, dan membantu pengadministrasian sekolah dan guru.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kampus Mengajar adalah salah satu program MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka) yang diselenggarakan oleh KEMDIKBUD. Sampai pada tahun ini, sudah ada 7 angkatan Kampus Mengajar. Kegiatan Kampus Mengajar ini adalah kegiatan dimana mahasiswa menjadi mitra sekolah dalam pengembangan variasi pembelajaran di sekolah. mahasiswa membantu sekolah agar pembelajaran menjadi lebih inovatif dan bervariasi.

B. Tujuan

Tujuan dari kegiatan Kampus Mengajar yaitu untuk memberikan mahasiswa pengalaman di luar kelas, terutama pada pengabdian di dunia pendidikan, mahasiswa akan mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah yang sebenarnya. Tugas mahasiswa adalah untuk berkolaborasi dengan pihak sekolah, agar sekolah mengalami perkembangan dalam pengajaran kepada peserta didik. Bentuk pengabdian seperti membantu guru untuk asistensi mengajar di kelas, lalu mengaplikasikan teknologi atau adaptasi teknologi di kelas, dan juga membantu guru untuk melakukan tugas.

BAB II ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM

A. Analisis Situasi

Di bagian luar gerbang sekolah terdapat cukup ruang untuk parkir beberapa motor ketika orangtua menjemput anaknya sekolah. Ketika memasuki gerbang sekolah, di sebelah kanan ada tempat parkir motor untuk guru dan karyawan. Di sekolah ini terdapat halaman yang luas, dapat dipakai untuk kegiatan upacara dan olahraga. Lalu, di sebelah lapangan terdapat aula semi outdoor, aula cukup luas, diperuntukkan untuk tempat bermain peserta didik, dan tempat berkumpul jika ada acara. Di sekolah ini terdapat tujuh kelas yang terletak di sekitaran lapangan.

Terdapat satu kantor guru, satu laboratorium komputer, satu ruang kepalasekolah, satu ruang BK, satu gudang, satu UKS, satu perpustakaan, beberapatoilet, dan juga satu musholla.

Musholla lumayan besar, lalu di belakangnya terdapat tempat wudhu. Di sini terdapat kantin yang menyediakan jajanan kemasan yang dapat dibeli oleh wargasekolah.

Ruang BK cukup kecil, kurang terawat dan hampir tidak pernah digunakan. Di sebelahnya terdapat gudang yang kecil. Ruangan UKS lumayan luas, ada dua tempat tidur yang diberikan sekat, satu lemari yang berfungsi untuk menyimpan alat dan obat-obatan, dan ada juga satu rak buku.

Laboratorium komputer berisikan kurang lebih sembilan komputer, satu kipas angin, LCD proyektor, dan juga printer. Lalu di sebelahnya ada ruang guru, ruangan guru tergolong cukup untuk menampung 13 guru, ada kipas angin, lemari, dan dispenser.

Di sekolah ini terdapat beberapa bilik toilet, sehingga peserta didik tidak perlu berlama-lama mengantri, di sebelah toilet ada sumur dan tempat cuci piring.

Di sekitaran lapangan terdapat tumbuhan seperti pohon dan tanaman hias, tersebar juga tempat sampah agar peserta didik dapat membuang sampah dengan mudah, dan ada keran untuk mencuci tangan.

Di sini termasuk sekolah yang jauh dari jalan besar, masuk dari jalan Jogja-Wates kurang lebih sekitar 2KM, jadi sekolah ini tidak ada jaringan seluler, jika ada, itupun hanya "E", tidak 4G, dan tidak ada batang signalnya. Jika lancar pun, itu hanya kartu sim tertentu, tetapi juga tetap tidak selalu lancar. Karena jaringan seluler di sekolah ini tidak bagus, maka di sekolah ini terdapat wifi yang dapat diakses oleh guru-guru.

Kami diberitahu oleh kepala sekolah, jika sekolah masih mendapat nilai kuning dalam literasi dan numerasi. Maka, kelompok kami banyak merancang program yang berfokus kepada

literasi dan numerasi. Kami merencanakan seperti ini dengan berharap agar sekolah bisa mendapatkan nilai hijau di kedepannya.

B. Rencana Program dan Kegiatan

Berbagai program yang kami rancang sudah melalui tahap berdiskusi dengan pihak sekolah dan DPL. Dari sebelum dan setelah melakukan FKKS II. Kami melakukan diskusi dengan terbuka, sehingga program kami dapat diaplikasikan dengan baik sesuai dengan kebutuhan sekolah. Kegiatan-kegiatan tersebut berupa:

- 1) Pembuatan Mading Sekolah dan Mading Kelas
- 2) Program Bantu Baca
- 3) Program “Ayo Ke Perpustakaan”
- 4) Permainan Pos Berangkai
- 5) Pengelolaan Pojok Baca
- 6) Pengelolaan Perpustakaan
- 7) Teka-Teki Silang
- 8) SELABER (Selasa Bercerita)
- 9) Pembuatan Satuan Ukur di Tembok
- 10) Engklek Numerasi
- 11) Bola Numerasi
- 12) *Happy Notes*
- 13) Kantong Perkalian
- 14) Pembuatan Alat Peraga Bangun Ruang
- 15) Ular Tangga Numerasi
- 16) *Market Day*
- 17) Teka-Teki Silang
- 18) Pelatihan Canva Dasar
- 19) Pembuatan Poster Digital “*Stop Bullying*”
- 20) Sosialisasi Program *Anti Bullying*
- 21) Pengelolaan ruang BK
- 22) Program 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun)
- 23) Penyelenggaraan Jumat Sehat
- 24) Penyelenggaraan Jumat Bersih
- 25) Pembuatan Tempat Sampah di Setiap Kelas
- 26) Pembuatan Inventaris Kelas
- 27) Pengelolaan Ruang UKS
- 28) Penggunaan *Kahoot!*, *Quizziz*, *Wordwall*, dan *Online Games*.

- 29) Asistensi Kegiatan Baca Tulis Al-Qur'an
- 30) Mendampingi Sholat Dhuha dan Dzuhur Berjamaah
- 31) Berkolaborasi Dalam Kegiatan Pesantren Ramadhan
- 32) Pembiasaan Membaca Asmaul Husna
- 33) Mendampingi Kegiatan Belajar Mengajar Bahasa Inggris
- 34) Asistensi Mengajar

BAB III PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN HASIL ANALISIS

A. Persiapan

Sebelum pelaksanaan program, penulis melakukan komunikasi dengan anggota kelompok, kami membuat grup obrolan di *WhatsApp* agar mempermudah kami dalam berkomunikasi. Setelah itu, kami mendapat link untuk grup obrolan dengan DPL Kampus Mengajar, pada grup tersebut, kami melakukan diskusi tentang hal apa saja yang perlu kami persiapkan.

Sebelum penerjunan di sekolah, kelompok kami sebelumnya melakukan kunjungan perkenalan terlebih dahulu. Kegiatan ini dilakukan agar pihak sekolah tidak kaget dengan kedatangan kami. Kami memperkenalkan apa itu Kampus Mengajar, dan kegiatan apa saja yang akan kami lakukan selama penugasan. Kunjungan kami diterima oleh salah satu guru, tidak ada kepala sekolah, karena pada waktu itu, kepala sekolah sedang ada kegiatan di luar sekolah. Perwakilan pihak sekolah pun menerima kami dengan baik.

Pada saat penerjunan, kami diterima oleh kepala sekolah dan guru pamong. Di sana, kami diberitahu hal-hal apa saja yang ingin sekolah kembangkan, dan sekolah sedang menargetkan apa saja, sehingga kami dapat membantu. Kepala sekolah dan guru pamong menerima kami dengan baik, dan mereka menjelaskan juga dengan jelas, sehingga kami dapat mengerti.

Setelah penerjunan, kami melakukan observasi sekolah selama satu minggu. Pada minggu tersebut, kami mendata dan mencaritahu hal-hal yang dibutuhkan oleh sekolah. Kami memasuki setiap kelas, mengelilingi sekolah, masuk ke ruang BK, UKS, kantin, laboratorium computer, dan perpustakaan. Ternyata dari sana, kami menemukan hal-hal yang bisa kami masukkan ke dalam program kerja kami.

Setelah menemukan apa saja yang dibutuhkan oleh sekolah, kami berdiskusi apa saja yang akan kami lakukan untuk mengembangkan atau memperbaiki hal-hal yang ada di sekolah. Kami berdiskusi selama kurang lebih dua hari, lalu kami melakukan presentasi program kerja kepada pihak sekolah. Kegiatan ini kami lakukan sebelum FKKS II, jadi kami masih mempunyai waktu untuk melakukan revisi sebelum pengesahan proker. Ternyata, pada presentasi tersebut, kami mendapatkan beberapa masukan dari guru-guru, mereka memberitahu kami hal-hal yang sebaiknya dihapus atau ditambah. Lalu, pada FKKS II, kami melakukan presentasi program kerja yang sudah benar. Pihak sekolah termasuk kepala sekolah, guru pamong, dan DPL Kampus Mengajar, menghadiri acara tersebut. Mereka menyetujui rancangan program kerja kami.

B. Pelaksanaan Program

Uraian pelaksanaan program kerja akan penulis sampaikan sebagai berikut:

- 1) Pembuatan Mading Sekolah dan Mading Kelas
 - Mading sekolah bertema Hari Pendidikan Nasional (HARDIKNAS). Peserta didik akan membuat karya, seperti puisi, biografi singkat tokoh pendidikan, atau lainnya. Setiap perwakilan kelas membuat 2-3 karya, semenarik mungkin, lalu akan dipajang di mading sekolah.
 - Mading kelas bertema bebas ditentukan oleh setiap peserta didik di kelasnya masing-masing. Dalam hal ini, mahasiswa membantu membuat papan mading dengan hiasan, kemudian membantu memajang hasil karya peserta didik.
- 2) Program Bantu Baca

Program bantu baca adalah program yang dilaksanakan untuk peserta didik yang belum mahir membaca. Mahasiswa akan membantu peserta didik membaca setiap hari pada saat jam istirahat dengan menggunakan metode yang menyenangkan.
- 3) Program “Ayo Ke Perpus”

Program “Ayo ke Perpus” adalah program yang mendorong peserta didik agar mau meminjam, membaca, dan mengulas buku di perpustakaan. Peserta didik yang datang ke perpustakaan untuk membaca buku akan diberi “kartu literasi siswa”. Lalu, peserta didik yang sudah selesai membaca buku harus mengisi kartu dengan menuliskan identitas buku dan mengulas isi buku sesuai pemahaman mereka. Setiap satu bulan sekali, peserta didik yang paling banyak membaca dan mengulas buku akan diberi hadiah.
- 4) Permainan Pos Berangkai

Kegiatan ini akan dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi dalam petualangan di luar kelas. Pada kegiatan ini peserta didik diberikan beberapa pos di lingkungan sekitar sekolah dan pada tiap pos akan diberikan soal materi pelajaran yang sudah dipelajari.
- 5) Pengelolaan Pojok Baca

Membuat dan menghias pojok baca di dalam kelas, agar peserta didik terbiasa dengan lingkungan kaya literasi.
- 6) Pengelolaan Perpustakaan

Pengelolaan perpustakaan meliputi penataan buku di perpustakaan dan pembuatan poster-poster menarik yang akan ditempel di perpustakaan.
- 7) Teka-Teki Silang

Kegiatan mengisi Teka-Teki Silang (TTS) adalah kegiatan di mana peserta didik menjawab pertanyaan terkait literasi lalu jawabannya diisi di kotak-kotak kosong. Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan proyektor.
- 8) SELABER (Selasa Bercerita)

SELABER (Selasa Bercerita) adalah kegiatan literasi 15 menit sebelum KBM setiap hari Selasa. Kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk menentukan topik dan bercerita di depan temannya.

9) Pembuatan Satuan Ukur di Tembok

Pembuatan rumus satuan ukur seperti kilometer, hektometer, dekameter, dan lain-lain di tembok kelas dengan menggunakan cat.

10) Engklek Numerasi

Pembuatan permainan engklek yang mengandung soal operasi bilangan pada setiap kotaknya. Engklek numerasi akan dibuat dengan cat tembok di aula sekolah.

11) Bola Numerasi

Permainan bola numerasi adalah permainan di mana peserta didik harus menjawab operasi bilangan apabila gagal memasukan bola ke dalam kotak.

12) *Happy Notes*

Pembuatan happy notes di dinding kelas yang berisikan rumus matematika dengan penyajian visual yang menarik. *Happy notes* dibuat dengan styrofoam dan kertas lipat.

13) Kantong Perkalian

Kantong perkalian merupakan alat bantu hitung perkalian. Setiap peserta didik dapat menarik kartu atau *stick ice cream* yang bertuliskan angka untuk menjawab soal perkalian dengan benar. Kantong perkalian dibuat dengan bahan kertas manila dan *stick ice cream*.

14) Pembuatan Alat Peraga Bangun Ruang

Pembuatan alat peraga matematika untuk materi pembelajaran bangun ruang. Benda tersebut dibuat dari karton.

15) Ular Tangga Numerasi

Program “Ular Tangga Numerasi” merupakan permainan ular tangga yang di dalamnya disajikan soal matematika yang beragam sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Ular tangga ini dibuat dari banner.

16) Market Day

Market day adalah aktivitas yang meniru kondisi pasar sebenarnya. Peserta didik diberi kesempatan untuk merancang, memproduksi, memasarkan dan menjual produk karya peserta didik, utamanya dalam hal kreasi makanan dan minuman yang merupakan produk dari wali siswa dan peserta didik itu sendiri.

17) Teka-Teki Silang

Kegiatan mengisi Teka-Teki Silang (TTS) adalah kegiatan di mana peserta didik menjawab pertanyaan terkait numerasi lalu jawabannya diisi di kotak-kotak kosong. Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan proyektor.

18) Pelatihan Canva Dasar

Pelatihan dasar-dasar penggunaan Canva untuk membuat poster-poster menarik, menggunakan akun belajar.id milik peserta didik.

19) Pembuatan Poster Digital “Stop Bullying”

Kegiatan ini adalah bentuk luaran dari pelatihan canva dasar. Topik yang dipilih adalah “*stop bullying*” agar peserta didik secara tidak langsung akan mengetahui apa itu *bully*. Kegiatan ini akan dilaksanakan secara berkelompok berisikan 4 peserta didik.

20) Sosialisasi Program Anti Bullying

Sosialisasi 3 dosa Pendidikan yang dilakukan oleh mahasiswa, dan disimak oleh peserta didik.

21) Pengelolaan ruang BK

Pengelolaan ruang BK dengan menambah poster-poster.

22) Program 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun)

Program 5S utamanya dilaksanakan setiap pagi sebelum bel masuk sekolah, dimana mahasiswa mendampingi guru menyambut kedatangan peserta didik di dekat gerbang sekolah, kemudian peserta didik memberi salam kepada guru dan mahasiswa.

23) Penyelenggaraan Jumat Sehat

Program Jumat Sehat meliputi program membawa bekal 4 sehat 5 sempurna setiap hari Jumat dan program mendampingi senam pagi sebelum KBM setiap hari Jumat.

24) Penyelenggaraan Jumat Bersih

Program Jumat bersih adalah di mana mahasiswa mendampingi guru untuk mengecek kuku setiap peserta didik sebelum masuk kelas.

25) Pembuatan Tempat Sampah di Setiap Kelas

Pembuatan 2 tempat sampah (organik dan anorganik) di setiap kelas dengan menggunakan bahan dari galon bekas dan cat untuk menghiasnya.

26) Pembuatan Inventaris Kelas

Program pembuatan inventaris kelas meliputi pembuatan jadwal mata pelajaran; pembuatan jadwal piket kelas; pembuatan struktur kelas; pembuatan alat peraga; dan pembuatan aturan/SOP kelas.

27) Pengelolaan Ruang UKS

Pengelolaan ruang UKS dengan membuat poster-poster dan hiasan menarik.

28) Penggunaan *Kahoot!*, *Quizziz*, *Wordwall*, dan *Online Games*

Pengintegrasian teknologi digital dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan Kahoot!, Quizziz, Wordwall, dan online games.

29) Asistensi Kegiatan Baca Tulis Al-Qur'an

Mahasiswa membantu mengoreksi dan menilai peserta didik membaca Iqra dan Al-Qur'an.

30) Mendampingi Sholat Dhuha dan Dzuhur Berjamaah

Mahasiswa mengikuti kegiatan shalat dhuha dan dzuhur berjamaah dengan guru dan peserta didik di masjid sekolah.

31) Berkolaborasi Dalam Kegiatan Pesantren Ramadhan

Kegiatan Pesantren Ramadhan meliputi kegiatan kultum; tadarus juz 30; menonton film religi bersama; membuat kreasi kartu ucapan dan amplop Idul Fitri; mengikuti kajian; dan buka bersama.

32) Pembiasaan Membaca Asmaul Husna

Pembiasaan membaca Asmaul Husna dilaksanakan setiap hari Rabu pagi sebelum KBM.

33) Mendampingi Kegiatan Belajar Mengajar Bahasa Inggris

Mahasiswa mendampingi guru dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris di dalam kelas, membantu menyampaikan materi ke peserta didik, dan mengoreksi tugas peserta didik.

34) Asistensi Mengajar

Saat ditugaskan untuk asistensi mengajar, mahasiswa membantu menyampaikan materi ke peserta didik, menerapkan kegiatan *ice breaking*, dan membantu mengoreksi tugas peserta didik.

Program kerja tersebut kami lakukan dengan berkerjasama oleh pihak sekolah. Dengan adanya dukungan dari pihak sekolah, DPL, dan kerjasama tim yang bagus, kami dapat melaksanakan kegiatan tersebut dengan baik, walaupun mendapatkan hambatan, kami juga menemukan solusi.

Penulis akan mengelompokkan uraian hasil pengerjaan:

a. Mengajar

Penulis dan teman kelompok melakukan kolaborasi dengan guru pengampu mata pelajaran untuk melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Pada awalnya, guru memberitahu materi apa yang akan disampaikan untuk pelajaran di jam tersebut, lalu kami mengeksekusi materi dengan cara yang asyik, misalnya seperti menjadikan pembelajaran lebih interaktif dengan cara membebaskan peserta didik untuk bertanya jika mereka merasa kebingungan. Selain itu, kami juga melakukan *ice breaking* dan game yang membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar.

b. Membantu Adaptasi Teknologi

Peran kami dalam adaptasi teknologi adalah mengajarkan peserta didik tentang pelatihan *Canva* dasar, agar mereka dapat mengetahui dasar-dasar mendesain secara digital. Kami juga menggunakan *Quizziz* sebagai media permainan sambil belajar. Lalu

kami juga mengajak mereka bermain *online games* yang berbasis pelajaran. seperti misalnya *games* numerasi dan bahasa yang ada di internet.

c. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Kami membantu guru untuk menjaga kelas ketika mereka sedang gada urusan lain di sekolah maupun urusan lain di luar sekolah. Kami juga membantu guru untuk membuat video tanggap bencana. Selain itu, kami membantu guru dalam menjaga kelas saat peserta didik sedang melakukan ujian.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program

a. Mengajar

Dampak kami mengajar dengan metode yang menyenangkan adalah membuat peserta didik tertarik, menyimak, dan menikmati pelajaran. Mereka tertarik dan menyimak kelas secara antusias karena mereka aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ketika mereka gerak dan langsung praktik, mereka akan lebih mudah menyerap dan mengingat informasi yang mereka terima. Dengan seperti itu, peserta didik dapat lebih menikmati kegiatan pembelajaran di kelas.

b. Membantu Adaptasi Teknologi

Ketika pelaksanaan pelatihan Canva, peserta didik sangat antusias ketika mereka mengetahui hal apa yang akan mereka pelajari. Mereka sangat tertarik untuk mencoba hal baru, terutama pada bidang teknologi. Mereka mengikuti tutorial pengoperasian Canva dengan seksama, lalu mereka langsung mencoba mempraktikkan. Ketika mereka mengoperasikan Canva, awalnya mereka bingung bagaimana caranya, tetapi makin lama, para peserta didik dapat beradaptasi, sehingga mereka dapat membuat poster dengan kreatifitas mereka.

Pada penerapan *online games*, para peserta didik juga sangat antusias. Hal tersebut dikarenakan mereka dapat bermain *games* tetapi mereka pun sambil belajar. Salah satu permainan yang mereka mainkan adalah *games* numerasi dan Bahasa Inggris. Jadi, tanpa mereka sadari, mereka bermain quiz matematika dan Bahasa Inggris, dan mereka melakukan itu tanpa beban. Aktifitas bermain *online games* biasanya ketika jam istirahat.

Quizziz kami laksanakan ketika siswa mempunyai jam lapang. Kegiatan ini kami selenggarakan di laboratorium komputer. Mereka dikelompokkan, lalu setiap kelompok menggunakan satu computer untuk bermain *Quizziz*. Peserta didik sangat senang ketika kami adakan permainan ini.

c. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Ketika kami membantu guru dalam mengisi jam pelajaran di kelas, mereka sangat terbantu dengan kami. Mereka merasa lebih tenang ketika kelasnya kami bantu isi materi

atau kegiatan lain. Lalu, pada pembuatan video tanggap bencana, seluruh pihak sekolah sangat amat merasa terbantu oleh kami, karena kami membantu untuk mengambil video sekaligus menyunting hasil video. Selanjutnya, ketika kami membantu untuk menjaga ruangan ujian, guru juga amat terbantu dengan kami, karena saat guru tersebut mempunyai agenda lain yang waktunya bersamaan dengan jam ujian, mereka dapat dengan tenang meninggalkan ruang ujian karena ada kami yang menunggu ruangan tersebut.

D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan

Saran penulis untuk pelaksanaan program kedepannya adalah komunikasi dengan semua pihak itu sangat penting, jangan sungkan untuk bertanya sesuatu kepada pihak yang bersangkutan ketika merasa kebingungan atau kesusahan. Selain itu, jika ada masalah, lebih baik langsung dipikirkan solusinya, agar semuanya tetap berjalan dengan baik. Jika merasa tidak sanggup untuk menjalankan sesuatu dikarenakan ada suatu kendala (misalnya dana), hal tersebut dapat dikomunikasikan dengan pihak sekolah, karena pihak sekolah sangat mungkin untuk membantu, tetapi tentu saja menyampaikannya dengan bahasa yang jelas dan sopan.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan Kampus Mengajar sangat berguna untuk mahasiswa dan sekolah, karena pada kegiatan ini, kedua pihak sangat diuntungkan. Untuk mahasiswa, kegiatan ini dapat membuat mereka mengetahui dunia persekolahan di kenyataan, mahasiswa juga dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam mengajar, mengembangkan kreatifitas mereka, dan dapat bekerjasama dengan berbagai pihak. Sedangkan untuk sekolah, keuntungan yang dapat diterima adalah sekolah dapat mengalami perkembangan dalam literasi dan numerasi, media pembelajaran menjadi lebih beragam, dan fasilitas sekolah menjadi terawat.

Dengan adanya kegiatan Kampus Mengajar, sekolah yang tadinya kurang menerapkan teknologi dalam pembelajaran, guru-guru dapat melihat dan mengerti jika ada aplikasi yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, misalnya dengan menggunakan *Canva*, *Kahoot!*, dan *Quizizz*. Jika guru tertarik, mereka dapat menerapkan aplikasi tersebut untuk kegiatan pembelajaran.

Salah satu fokus kegiatan Kampus Mengajar adalah untuk mengembangkan literasi dan numerasi. Pada program kerja, kami melakukan pembuatan pojok baca, memberikan bantuan jam untuk belajar membaca, menyelenggarakan program “Ayo Ke Perpustakaan” dengan tujuan untuk membiasakan peserta didik dengan lingkungan kaya numerasi, sehingga mereka mempunyai minat untuk membaca. Untuk fokus numerasi, kami juga mengadakan program kerja menarik yang bertujuan agar peserta didik terbiasa untuk menghitung, walaupun masih hitung-hitungan dasar, misalnya adalah ular tangga numerasi, kantong perkalian, dan engklek numerasi.

B. Saran

- 1) Kegiatan Kampus Mengajar sangat menguntungkan untuk sekolah yang masih kurang dalam beberapa aspek, maka, untuk kedepannya, kegiatan ini masih dapat dilanjutkan untuk angkatan-angkatan selanjutnya.
- 2) Untuk sekolah penugasan saya, diharapkan agar guru memiliki kemauan untuk menjelajah teknologi yang dapat dipakai pada saat pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menerima materi dengan cara yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak mudah bosan.
- 3) Semoga pihak sekolah dapat melanjutkan program kerja kelompok penulis yang dirasa tidak memberatkan dan menarik untuk peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Kampus Mengajar. (n.d.). Jakarta, Indonesia.

LAMPIRAN

1. Rencana Program dan Kegiatan

Fokus RAK	Nama Program	Deskripsi Program	Tujuan	Sasaran	PIC
Literasi	Pembuatan Mading Sekolah dan Mading Kelas	<ul style="list-style-type: none"> Mading sekolah bertema Hari Pendidikan Nasional (HARDIKNAS). Siswa akan membuat karya, seperti puisi, biografi singkat tokoh pendidikan, atau lainnya. Setiap perwakilan kelas membuat 2-3 karya, semenarik mungkin, lalu akan dipajang di mading sekolah. Mading kelas bertema bebas ditentukan oleh setiap siswa di kelasnya masing-masing. Dalam hal ini, mahasiswa membantu membuat papan mading dengan hiasan, kemudian membantu memajang hasil karya siswa. 	Untuk memperindah kelas, melengkapi sarana dan prasarana kelas dan sekolah, serta mengasah kreativitas siswa.	Seluruh kelas	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
	Program Bantu Baca	Program bantu baca adalah program yang dilaksanakan untuk siswa yang belum mahir membaca. Mahasiswa akan membantu siswa membaca setiap hari pada saat jam istirahat dengan menggunakan metode yang menyenangkan.	Membantu siswa yang masih mengalami kesulitan membaca sampai mahir membaca.	Seluruh kelas	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan

	Program "Ayo ke Perpus"	Program "Ayo ke Perpus" adalah program yang mendorong siswa agar mau meminjam, membaca, dan mengulas buku di perpustakaan. Siswa yang datang ke perpustakaan untuk membaca buku akan diberi "kartu literasi siswa". Lalu, siswa yang sudah selesai membaca buku harus mengisi kartu dengan menuliskan identitas buku dan mengulas isi buku sesuai pemahaman mereka. Setiap satu bulan sekali, siswa yang paling banyak membaca dan mengulas buku akan diberi hadiah.	Program ini bertujuan agar siswa memiliki budaya membaca dan menulis sehingga tercipta pembelajaran sepanjang hayat. Kegiatan rutin ini dilaksanakan untuk menumbuhkan minat baca siswa, serta meningkatkan kemampuan literasi siswa.	Seluruh kelas	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
	Permainan Pos Berangkai	Kegiatan ini dilakukan dengan mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam petualangan di luar kelas. Pada kegiatan ini siswa diberikan beberapa pos di lingkungan sekitar sekolah dan pada tiap pos akan diberikan soal materi pelajaran yang sudah dipelajari.	Untuk meningkatkan literasi siswa dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang berkesan serta menarik dalam berbagai aspek pembelajaran.	Kelas 5	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
	Pengelolaan Pojok Baca	Membuat dan menghias pojok baca di dalam kelas, agar siswa terbiasa dengan lingkungan kaya literasi.	Untuk menciptakan lingkungan belajar yang memadai dalam pengembangan keterampilan membaca siswa di setiap kelas.	Seluruh kelas	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
	Pengelolaan Perpustakaan	Pengelolaan perpustakaan meliputi penataan buku di perpustakaan dan pembuatan poster-poster menarik yang akan ditempel di perpustakaan.	Agar siswa merasa nyaman selama berada di perpustakaan, dan menambah variasi pengetahuan siswa dengan perantara poster.	Seluruh kelas	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan

	Teka-Teki Silang	Kegiatan mengisi Teka-Teki Silang (TTS) adalah kegiatan di mana siswa menjawab pertanyaan terkait literasi lalu jawabannya diisi di kotak-kotak kosong. Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan proyektor.	Dapat mengasah daya ingat, mengasah kemampuan otak, merangsang kreativitas siswa, menambah wawasan, dan membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan.	Kelas 5	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
	SELABER (Selasa Bercerita)	SELABER (Selasa Bercerita) adalah kegiatan literasi 15 menit sebelum KBM setiap hari Selasa. Kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan siswa kesempatan untuk menentukan topik dan bercerita di depan temannya.	Bertujuan untuk mengasah kemampuan berbicara di depan umum dan mengutarakan ide dari hasil pemikirannya serta melatih kreativitas siswa.	Seluruh kelas	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan, berkolaborasi dengan pihak sekolah
Numerasi	Pembuatan Satuan Ukur di Tembok	Pembuatan rumus satuan ukur seperti kilometer, hektometer, dekameter, dan lain-lain di tembok kelas dengan menggunakan cat.	Program ini bertujuan sebagai media pembelajaran siswa agar lebih mudah mengingat materi numerasi.	Kelas 5	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
	Engklek Numerasi	Pembuatan permainan engklek yang mengandung soal operasi bilangan pada setiap kotaknya. Engklek numerasi akan dibuat dengan cat tembok di aula sekolah.	Kegiatan ini bertujuan agar siswa dapat belajar memecahkan operasi bilangan sambil bermain.	Seluruh kelas	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
	Bola Numerasi	Permainan bola numerasi adalah permainan di mana siswa harus menjawab operasi bilangan apabila gagal memasukan bola ke dalam kotak.	Meningkatkan kemampuan numerasi siswa untuk memecahkan operasi bilangan dengan kegiatan menyenangkan di kelas.	Seluruh kelas	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
	Happy Notes	Pembuatan <i>happy note</i> di dinding kelas yang berisikan rumus matematika dengan penyajian visual yang menarik. <i>Happy note</i> dibuat dengan styrofoam dan kertas lipat.	Program ini ditujukan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep dan mengingat rumus-rumus matematika.	Kelas 5 dan 6	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan

	Kantong Perkalian	Kantong perkalian merupakan alat bantu hitung perkalian. Setiap siswa dapat menarik kartu atau <i>stick ice cream</i> yang bertuliskan angka untuk menjawab soal perkalian dengan benar. Kantong perkalian dibuat dengan bahan kertas manila dan <i>stick ice cream</i> .	Untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan perkalian siswa, serta meningkatkan motivasi dengan memanfaatkan pendekatan pembelajaran dalam bentuk permainan.	Kelas 2 dan 3	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
	Pembuatan Alat Peraga Bangun Ruang	Pembuatan alat peraga matematika untuk materi pembelajaran bangun ruang. Benda tersebut dibuat dari karton.	Mempermudah siswa dalam memahami konsep bangun ruang, dan dapat menghafal rumus dengan lebih mudah karena mereka dapat melihat wujud benda secara langsung.		Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
	Ular Tangga Numerasi	Program "Ular Tangga Numerasi" merupakan permainan ular tangga yang di dalamnya disajikan soal matematika yang beragam sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Ular tangga ini dibuat dari banner.	Program ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan meningkatkan motivasi dengan memanfaatkan pendekatan pembelajaran dalam bentuk permainan.	Kelas 3 dan 4	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
	Market Day	<i>Market day</i> adalah aktivitas yang meniru kondisi pasar sebenarnya. Siswa diberi kesempatan untuk merancang, memproduksi, memasarkan dan menjual produk karya siswa, utamanya dalam hal kreasi makanan dan minuman yang merupakan produk dari wali siswa dan siswa itu sendiri.	Kegiatan pemasaran dapat dilihat sebagai simulasi kecil dari pengalaman bisnis yang sebenarnya. Selain itu, <i>Market day</i> merupakan kegiatan yang dapat menawarkan pengalaman baru dalam interpretasi konsep matematika.	Seluruh siswa	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan, berkolaborasi dengan pihak sekolah dan wali siswa.

	Teka-Teki Silang	Kegiatan mengisi Teka-Teki Silang (TTS) adalah kegiatan di mana siswa menjawab pertanyaan terkait numerasi lalu jawabannya diisi di kotak-kotak kosong. Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan proyektor.	Dapat mengasah daya ingat, mengasah kemampuan otak, merangsang kreativitas siswa, menambah wawasan, dan membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan.	Kelas 5	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
Transformasi Digital untuk Pembelajaran/Adaptasi Teknologi	Pelatihan <i>Canva</i> Dasar	Pelatihan dasar-dasar penggunaan <i>Canva</i> untuk membuat poster-poster menarik, menggunakan akun belajar id milik siswa.	Bertujuan agar siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi masa kini, dan kegiatan ini dapat mengasah kreatifitas mereka dalam mendesain.	Kelas 4 dan 5	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
	Pembuatan Poster Digital "Stop Bullying"	Kegiatan ini adalah bentuk luaran dari pelatihan canva dasar. Topik yang dipilih adalah "stop bullying" agar siswa secara tidak langsung akan mengetahui apa itu <i>bully</i> . Kegiatan ini akan dilaksanakan secara berkelompok berisikan 4 siswa.	Kegiatan ini dapat membangun kemampuan siswa pada aspek bekerjasama dalam tim. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memberitahu siswa tentang perundungan.	Kelas 4 dan 5	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
Program lainnya (Pengembangan Karakter Siswa, Pelestarian Lingkungan atau Mitigasi Perubahan Iklim, Variasi metode pembelajaran. dan lainnya)	a. Pengembangan Karakter: <ul style="list-style-type: none"> • Sosialisasi Program <i>Anti Bullying</i> • Pengelolaan ruang BK • Program 5s (senyum, sapa, salam, sopan, santun) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sosialisasi yang dilakukan oleh mahasiswa, dan disimak oleh siswa. • Pengelolaan ruang BK dengan menambah poster-poster. • Program 5S utamanya dilaksanakan setiap pagi sebelum bel masuk sekolah, dimana mahasiswa mendampingi guru menyambut kedatangan siswa di dekat gerbang sekolah, kemudian siswa memberi salam kepada guru dan mahasiswa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agar siswa dapat mengetahui bullying lebih jauh, lalu mereka akan tidak melakukan hal tersebut. • Bertujuan agar ruang BK terlihat lebih hidup. • Membiasakan berperilaku baik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sosialisasi program <i>anti bullying</i> akan dilaksanakan untuk kelas 4 dan 5. • Ruang BK • Seluruh siswa 	Seluruh mahasiswa yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
	b. Pelestarian Lingkungan atau Mitigasi Perubahan Iklim: <ul style="list-style-type: none"> • Penyelenggaraan Jumat Sehat • Penyelenggaraan Jumat bersih • Pembuatan Tempat Sampah di Setiap Kelas • Pembuatan Inventaris Kelas • Pengelolaan ruang UKS 	<ul style="list-style-type: none"> • Program Jumat Sehat meliputi program membawa bekal 4 sehat 5 sempurna setiap hari Jumat dan program mendampingi senam pagi sebelum KBM setiap hari Jumat • Program Jumat bersih adalah di mana mahasiswa mendampingi guru untuk mengecek kuku setiap siswa sebelum masuk kelas. • Pembuatan 2 tempat sampah (organik dan anorganik) di setiap kelas dengan menggunakan bahan dari galon bekas dan cat untuk menghiasnya. • Program pembuatan inventaris kelas meliputi pembuatan jadwal mata pelajaran; pembuatan jadwal piket kelas; pembuatan struktur kelas; pembuatan alat peraga; dan pembuatan aturan/SOP kelas. • Pengelolaan ruang UKS dengan membuat poster-poster dan hiasan menarik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan program Jumat sehat ialah mendukung pertumbuhan anak; membuat anak tetap aktif; menunjang perkembangan otak; dan mencegah anak mengalami gizi buruk yang berujung pada pertumbuhan kerdil alias stunting. • Agar siswa terbiasa untuk menjaga kebersihan diri. • Pembuatan tempat sampah dari galon bekas ialah mengurangi limbah plastik dan mengolahnya menjadi kerajinan yang unik dan bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan prinsip 3R (<i>Reduce, Reuse, Recycle</i>). • Pembuatan inventaris kelas bertujuan untuk menunjang sarana dan prasarana di setiap kelas dan untuk meningkatkan kenyamanan ruang kelas. • Membuat ruang UKS menjadi lebih hidup dan lebih nyaman. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seluruh kelas • Inventaris kelas untuk kelas 2-6 	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan, berkolaborasi dengan pihak sekolah
	c. Variasi Metode Pembelajaran:	Pengintegrasian teknologi digital dalam pembelajaran di kelas dengan	Menambah variasi media pembelajaran di kelas, agar	Kelas 5	Seluruh Mahasiswa KM 7 yang

	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan Kahoot! Penggunaan Quizizz Penggunaan Wordwall Penggunaan Online Games 	menggunakan Kahoot!, Quizizz, Wordwall, dan online games.	siswa tertarik pada pembelajaran, tidak bosan, dan tidak mengantuk.		bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan, berkolaborasi dengan guru pengampu mata pelajaran
d. Keagamaan:	<ul style="list-style-type: none"> Asistensi Kegiatan Baca Tulis Al-Qur'an Mendampingi Kegiatan Shalat Dhuha dan Dzuhur Berjamaah Berkolaborasi dalam Kegiatan Pesantren Ramadhan Pembiasaan Membaca Asmaul Husna 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa membantu mengoreksi dan menilai siswa membaca Iqra dan Al-Qur'an. Mahasiswa mengikuti kegiatan shalat dhuha dan dzuhur berjamaah dengan guru dan siswa di masjid sekolah. Kegiatan Pesantren Ramadhan meliputi kegiatan kultum; tadarus juz 30; menonton film religi bersama; membuat kreasi kartu ucapan dan amplop Idul Fitri; mengikuti kajian; dan buka bersama. Pembiasaan membaca Asmaul Husna dilaksanakan setiap hari Rabu pagi sebelum KBM. 	<ul style="list-style-type: none"> Bertujuan agar siswa dapat membaca Al-Qur'an atau Iqra dengan benar dan lancar. Bertujuan untuk memantau seluruh siswa mengikuti shalat dhuha dan dzuhur berjamaah di sekolah. Bertujuan agar siswa lebih memahami agama serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari; fasih dalam membaca Al Qur'an; dan melatih kreativitas siswa. Bertujuan agar siswa lebih mengenal nama-nama Allah. 	<ul style="list-style-type: none"> Kelas 1-5 Kelas 1-3 Seluruh kelas (khusus buka bersama hanya untuk kelas 5 dan 6). Seluruh kelas 	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan, berkolaborasi dengan guru agama Islam
e. Mengajar:	<ul style="list-style-type: none"> Mendampingi Kegiatan Belajar Mengajar Mata 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mendampingi guru dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris di dalam kelas, membantu menyampaikan 	Kegiatan ini bertujuan untuk membuat KBM lebih menarik dan menyenangkan; menjaga kelas tetap kondusif; juga memastikan agar setiap siswa	Seluruh kelas	Seluruh mahasiswa KM 7 yang bertugas di SD Negeri 1 Dingkikan
	<ul style="list-style-type: none"> Pelajaran Bahasa Inggris Asistensi Mengajar 	<ul style="list-style-type: none"> materi ke setiap siswa, dan mengoreksi tugas setiap siswa. Saat ditugaskan untuk asistensi mengajar, mahasiswa membantu menyampaikan materi ke setiap siswa, menerapkan kegiatan ice breaking, dan membantu mengoreksi tugas setiap siswa 	mampu memahami materi pelajaran dengan baik sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik.		

2. Kegiatan Mingguan

Minggu Pertama

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 26 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> Pelepasan penugasan Observasi sekolah
2.	Selasa, 27 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> FKKS I Wawancara kepala sekolah Penyusunan perencanaan program kerja
3.	Rabu, 28 Februari 2024	Penyusunan perencanaan program kerja
4.	Kamis, 29 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> Mendampingi peserta didik shalat dhuha Mendampingi peserta didik minum susu bersama (Milo) Observasi KBM dan asistensi mengajar Bahasa Inggris di kelas 1, 2, dan 5

		<ul style="list-style-type: none"> • Membantu peserta didik belajar membaca • Mendampingi peserta didik Latihan upacara • Mempresentasikan Rencana Aksi Kolaborasi kepada guru • Observasi kebutuhan kelas
5.	Jumat, 1 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan 5S • Upacara bendera Hari Penegakan Kedaulatan Negara • Perkenalan Mahasiswa Kampus Mengajar • Kegiatan Jumat bersih • Pelaksanaan program bantu baca • Membuat poster “Ayo Ke Perpus”

Minggu Kedua

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 4 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Upacara bendera • Membuat poster “Ayo Ke Perpus” • Menempel poster • Asistensi mengajar iqro dan huruf hijaiyah di kelas 1 • Membantu peserta didik belajar membaca • Membuat media ajar numerasi
2.	Selasa, 5 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan 5S • Mendampingi peserta didik shalat dhuha • Mendampingi kelas 1 mrmbuat rumah-rumahan dari kertas • Mendampingi kelas 2 mewarnai • Pelaksanaan program “Ayo Ke Perpus” • Asistensi mengajar iqro di kelas 2

		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat media ajar literasi dan numerasi • Membantu peserta didik belajar membaca
3.	Rabu, 6 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan 5S • Kerja bakti membersihkan lingkungan sekolah • Membantu guru Bahasa Inggris mengoreksi jawaban peserta didik • Membuat media ajar literasi dan numerasi • Memasang inventaris kelas di kelas 4 • Persiapan festival dan lomba seni siswa nasional sekolah dasar
4.	Kamis, 7 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu guru mengawasi festival • Merapihkan ruang kelas
5.	Jumat, 8 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan 5S • Kegiatan Jumat Sehat • Persiapan AKM kelas • Asistensi mengajar di kelas 4

Minggu Ketiga

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Jumat, 15 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan 5S • Evaluasi mingguan bersama DPL Kampus Mengajar • Persiapan AKM • Penyusunan Rencana Aksi Kolaborasi

Minggu Keempat

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 18 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan pre-tes AKM • Penyusunan Rencana Aksi Kolaborasi
2.	Selasa, 19 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pre-tes AKM • Penyusunan Rencana Aksi Kolaborasi

3.	Rabu, 20 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Penyusunan Rencana Aksi Kolaborasi • Pelaksanaan program “Ayo Ke Perpus” • Membantu peserta didik belajar membaca • Memasang Ular Tangga Numerasi di kelas 3 dan 4
4.	Kamis, 21 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Penyusunan Rencana Aksi Kolaborasi
5.	Jumat, 22 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mengawasi PTS di kelas 5 • Pemaparan Rencana Aksi Kolaborasi kepada DPL Kampus Mengajar, kepala sekolah, dan guru

Minggu Kelima

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 25 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan pojok baca di kelas 4 • Membuat <i>Happy Notes</i> untuk kelas 5 dan 6
2.	Selasa, 26 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat inventaris kelas 5A, kelas 5B, dan kelas 3. • Membantu guru Bahasa Inggris mengoreksi jawaban peserta didik kelas 5
3.	Rabu, 27 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat inventaris kelas • Membantu guru Bahasa Inggris mengoreksi jawaban peserta didik kelas 2 dan 4 • Membuat media ajar <i>Happy Notes</i> • Membuat tempat sampah dari galon bekas
4.	Jumat, 29 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mendampingi shalat dhuha berjamaah • Adaptasi teknologi <i>online games</i> • Membuat inventaris kelas • Membuat <i>Happy Notes</i> • Pengelolaan pojok baca

Minggu Keenam

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 1 April 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Memasang <i>Happy Notes</i> di kelas 6 • Membuat aturan pojok baca • Adaptasi <i>online games</i> matematika dan Bahasa Inggris • Asistensi mengajar di kelas 2
2.	Selasa, 2 April 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat mading kelas bersama dengan peserta didik kelas 5A • Pengelolaan pojok baca di kelas 5A
3.	Rabu, 3 April 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu guru Bahasa Inggris mengoreksi jawaban peserta didik • Membuat contoh kartu ucapan idul fitri • Memasang <i>Happy Notes</i> di kelas 5A • Pengelolaan pojok baca di kelas 5A
4.	Kamis, 4 April 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Shalat dhuha berjamaah • Pelaksanaan pesantren kilat untuk peserta didik kelas 1-6 • Pembagian hadiah juara literasi program “Ayo Ke Perpus” • Halal bi halal sesama guru dan peserta didik
5.	Jumat, 5 April 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan pesantren kilat untuk peserta didik kelas 1-6 • Pembuatan mading kelas di kelas 6 • Buka puasa bersama • Shalat maghrib berjamaah

Minggu Ketujuh

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 22 April 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Apel pagi • Halal bi halal • Tukar kado • Asistensi mengajar di kelas 1 • Membersihkan kelas

2.	Selasa, 23 April 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan “Ayo Ke Perpus” • Asistensi mengajar di kelas 2
3.	Rabu, 24 April 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan 5S • Mendampingi kelas 4 membaca Asmaul Husna • Pelaksanaan “Ayo Ke Perpus” • Membuat PPT sosialisasi 3 dosa pendidikan
4.	Kamis, 25 April 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan 5S • Mendampingi shalat dhuha berjamaah • Membuat inventaris kelas 3 • Membuat masing kelas 3 dan kelas 4 • Mendampingi shalat dzuhur berjamaah
5.	Jumat, 26 April 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Senam pagi • Pembuatan video simulasi gempa bumi • Membuat inventaris kelas 3

Minggu Kedelapan

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 29 April 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat poster BK • Membuat peraturan perpustakaan • Membuat peraturan UKS • Membuat mading kelas 3 • Asistensi mengajar di kelas 3 • Asistensi mengajar di kelas 4 • Asistensi baca tulis Al-Quran dan iqra di kelas 1
2.	Selasa, 30 April 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Memasang peraturan perpustakaan • Pelaksanaan “Ayo Ke Perpus” • Membuat mading kelas 4 • Asistensi baca tulis Al-Quran di kelas 4 • Asistensi baca tulis Al-Quran di kelas 2 • Membuat hiasan pojok baca kelas 6
3.	Kamis, 2 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan 5S

		<ul style="list-style-type: none"> • Upacara peringatan Hari Pendidikan Nasional • Evaluasi mingguan bersama DPL Kampus Mengajar • Pelaksanaan “Ayo Ke Perpus” • Pengelolaan pojok baca kelas 6
4.	Jumat, 3 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pelatihan Canva untuk kelas 5A dan 5B • Pembuatan poster “Anti Bullying” di kelas 5A dan 5B • Pelaksanaan “Ayo Ke Perpus”

Minggu Kesembilan

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 6 Mei 2024	Persiapan Festival Literasi dan Numerasi
2.	Selasa, 7 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Sosialisasi 3 dosa pendidikan • Pembagian hadiah literasi program “Ayo Ke Perpus” • <i>Market Day</i> • Kegiatan mewarnai untuk kelas 1-3 • Kegiatan membuat puisi untuk kelas 4 dan kelas 6 • Membuat mading sekolah bersama dengan kelas 5
3.	Rabu, 8 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mendampingi membaca Asmaul Husna di kelas 2 • Asistensi mengajar di kelas 2 • Bermain Bola Numerasi di kelas 2 • Asistensi mengajar Bahasa Inggris di kelas 5B • Pelaksanaan “Ayo Ke Perpus” • Asistensi baca tulis Al-Quran di kelas 3 • Mendampingi shalat dzuhur berjamaah

Minggu Kesepuluh

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 13 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Upacara bendera • Sosialisasi dari puskesmas tentang <i>hygiene</i> sanitasi makanan • Asistensi mengajar di kelas 2 • Asistensi Bahasa Inggris • Asistensi baca tulis Al-Quran di kelas 1
2.	Selasa, 14 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan ruang UKS • Pelaksanaan “Ayo Ke Perpus” • Membantu siswa belajar membaca • Asistensi baca tulis Al-Quran di kelas 2 • Adaptasi teknologi bermain <i>online games</i>
3.	Rabu, 15 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Asistensi mengajar di kelas 2 • Asistensi baca tulis Al-Quran di kelas 3 dan kelas 4 • Pembuatan mading sekolah • Sosialisasi Jumat Sehat • Pelaksanaan “Ayo Ke Perpus”
4.	Kamis, 16 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Sosialisasi Jumat Sehat • Merapihkan kelas
5.	Jumat, 17 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Jumat Bersih • Jumat Sehat • Pelaksanaan Pos Berangkai Literasi dan Numerasi di kelas 5 • Pengelolaan ruang BK

Minggu Kesebelas

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 20 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan perpustakaan • Pembuatan tempat sampah dari galon bekas
2.	Selasa, 21 Mei 2024	Pembuatan tempat sampah dari galon bekas
3.	Rabu, 22 Mei 2024	Pembuatan engklek numerasi

4.	Kamis, 23 Mei 2024	Pembuatan engklek numerasi
----	--------------------	----------------------------

Minggu Keduabelas

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 27 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Upacara bendera • Asistensi baca tulis Al-Quran di kelas 1 • Mendampingi qiraah di kelas 4 dan kelas 5 • Pelaksanaan “Ayo Ke Perpus” • Membantu siswa belajar membaca
2.	Selasa, 28 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan kantong perkalian • Pembuatan mading sekolah • Pelaksanaan “Ayo Ke Perpus” • Asistensi mengajar di kelas 3 • Asistensi baca tulis Al-Quran di kelas 2
3.	Rabu, 29 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan kantong perkalian • Pelaksanaan “Ayo Ke Perpus” • Asistensi mengajar Bahasa Inggris di kelas 5B • Asistensi baca tulis Al-Quran dan iqra di kelas 3
4.	Kamis, 30 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Asistensi mengajar di kelas 4 • Asistensi baca tulis Al-Quran di kelas 5 • Pelaksanaan “Ayo Ke Perpus” • Evaluasi mingguan bersama DPL Kampus Mengajar
5.	Jumat, 31 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Teka-Teki silang literasi dan numerasi di kelas 5 • Penggunaan Quizziz di kelas 5

Minggu Ketigabelas

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 3 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan tempat sampah dari galon bekas • Memperbaiki kantong perkalian

2.	Selasa, 4 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Asistensi mengajar Bahasa Inggris di kelas 4 • Membuat soal untuk Ular Tangga Numerasi
3.	Rabu, 5 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan AKM • Membuat soal untuk Ular Tangga Numerasi • Memasang kantong perkalian di kelas 2 dan kelas 3
4.	Kamis, 6 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara bermain kantong perkalian • memberitahu pemilahan sampah organik dan anorganik
5.	Jumat, 7 Juni 2024	Pelaksanaan pos-tes AKM kelas

Minggu Keempatbelas

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 10 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan 5S • Apel pagi • Pemasangan poster satuan panjang • Pengumuman kelulusan peserta didik kelas 6 • Pembuatan ulang engklek numerasi
2.	Selasa, 11 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan SELABER • Pelaksanaan permainan numerasi di kelas 3 • Finalisasi engklek numerasi
3.	Kamis, 13 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan alat peraga bangun ruang di kelas 4 • Permainan Ular Tangga numerasi di kelas 4
4.	Jumat, 14 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Senam pagi • Pembagian juara program literasi “Ayo Ke Perpustakaan”

		<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa Kampus Mengajar berpamitan kepada guru dan peserta didik • Pelaksanaan FKKS III dengan mempresentasikan Rancangan Aksi Kolaborasi kepada kepala sekolah, guru pamong, guru, dan DPL Kampus Mengajar • Penyerahan kenang-kenangan dari mahasiswa Kampus Mengajar ke kepala sekolah
--	--	---

3. Hasil Pelaksanaan Program

a. Mengajar

Dampak kami mengajar dengan metode yang menyenangkan adalah membuat peserta didik tertarik, menyimak, dan menikmati pelajaran. Mereka tertarik dan menyimak kelas secara antusias karena mereka aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ketika mereka gerak dan langsung praktik, mereka akan lebih mudah menyerap dan mengingat informasi yang mereka terima. Dengan seperti itu, peserta didik dapat lebih menikmati kegiatan pembelajaran di kelas.

b. Membantu Adaptasi Teknologi

Ketika pelaksanaan pelatihan Canva, peserta didik sangat antusias ketika mereka mengetahui hal apa yang akan mereka pelajari. Mereka sangat tertarik untuk mencoba hal baru, terutama pada bidang teknologi. Mereka mengikuti tutorial pengoperasian Canva dengan seksama, lalu mereka langsung mencoba mempraktikkan. Ketika mereka mengoperasikan Canva, awalnya mereka bingung bagaimana caranya, tetapi makin lama, para peserta didik dapat beradaptasi, sehingga mereka dapat membuat poster dengan kreatifitas mereka.

Pada penerapan *online games*, para peserta didik juga sangat antusias. Hal tersebut dikarenakan mereka dapat bermain *games* tetapi mereka pun sambil belajar. Salah satu permainan yang mereka mainkan adalah *games* numerasi dan Bahasa Inggris. Jadi, tanpa mereka sadari, mereka bermain quiz matematika dan Bahasa Inggris, dan mereka melakukan itu tanpa beban. Aktifitas bermain *online games* biasanya ketika jam istirahat.



Quizziz kami laksanakan ketika siswa mempunyai jam lapang. Kegiatan ini kami selenggarakan di laboratorium komputer. Mereka dikelompokkan, lalu setiap kelompok





menggunakan satu computer untuk bermain *Quizziz*. Peserta didik sangat senang ketika kami adakan permainan ini.


c. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Ketika kami membantu guru dalam mengisi jam pelajaran di kelas, mereka sangat terbantu dengan kami. Mereka merasa lebih tenang ketika kelasnya kami bantu isi materi atau kegiatan lain. Lalu, pada pembuatan video tanggap bencana, seluruh pihak sekolah sangat amat merasa terbantu oleh kami, karena kami membantu untuk mengambil video sekaligus menyunting hasil video. Selanjutnya, ketika kami membantu untuk menjaga ruangan ujian, guru juga amat terbantu dengan kami, karena saat guru tersebut mempunyai agenda lain yang waktunya bersamaan dengan jam ujian, mereka dapat dengan tenang meninggalkan ruang ujian karena ada kami yang menunggu ruangan tersebut.

4. Dokumentasi Kegiatan




No.	Nama Program/Kegiatan	Dokumentasi Program/Kegiatan
1.	Mading sekolah bertema Hari Pendidikan Nasional	
2.	Mading kelas	

3.	Program bantu baca	
4.	Program “Ayo Ke Perpus”	
5.	Permainan Pos Berangkai	
6.	Pengelolaan pojok baca	




7.	Pengelolaan perpustakaan	
8.	Teka-teki silang	
9.	SELABER (Selasa Bercerita)	
10.	Pembuatan satuan ukur di tembok	

11.	Engklek numerasi	
12.	Bola numerasi	
13.	<i>Happy Notes</i>	
14.	Kantong perkalian	



15.	Pembuatan alat peraga bangun ruang	
16.	Ular Tangga Numerasi	
17.	<i>Market Day</i>	
18.	Teka-teki silang	

19.	Pelatihan <i>Canva</i> dasar	
20.	Pembuatan poster digital “ <i>Stop Bullying</i> ”	
21.	Sosialisasi program <i>Anti Bullying</i>	

22.	Pengelolaan ruang BK	
23.	Program 5S	
24.	Penyelenggaraan Jumat Sehat	
25.	Penyelenggaraan Jumat Bersih	

<p>26.</p>	<p>Pembuatan tempat sampah di setiap kelas</p>	
<p>27.</p>	<p>Pengelolaan ruang UKS</p>	
<p>28.</p>	<p>Penggunaan <i>Kahoot!</i>, <i>Quizziz</i>, <i>Wordwall</i>, dan <i>online Games</i></p>	

29.	Asistensi kegiatan baca tulis Al-Quran	
30.	Mendampingi kegiatan shalat dhuha dan shalat dzuhur berjamaah	
31.	Berkolaborasi dalam kegiatan pesantren Ramadhan	
32.	Pembiasaan membaca Asmaul Husna	

33.	Mendampingi kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris	
34.	Asistensi Mengajar	

5. Link Publikasi Media Massa Luaran KKN

<https://kupass.com/pendidikan/merdeka-belajar-kampus-merdeka-beberkan-tiga-dosa-pendidikan/>

