

LAPORAN

Program Kampus Mengajar

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, dan Administrasi
di SDN Doga



Disusun oleh :

Muhammad Nasimul Haq

NIM 2100030240

Program Studi Ilmu Komunikasi
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2024

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR**

Laporan Akhir Kampus Mengajar 7
SDN Doga

Muhammad Nasimul Haq
NIM 2100030240

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

Yogyakarta, 25 Juni 2024
Menyetujui/Mengesahkan

Guru Pembimbing



Astari Yulianti, S.Pd.

NIP. 198807082011012002

Dosen Pembimbing Lapangan



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

NIDN 0020077901

Dekan Fakultas Sastra, Budaya, dan Komunikasi
Universitas Ahmad Dahlan



Wajiran, S.S., M.A., Ph.D

NIPM. 197912182003091110900733

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan akhir Program Kampus Mengajar di SDN Doga dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini merupakan hasil dari pelaksanaan kegiatan yang berlangsung selama periode Kampus Mengajar tahun 2024.

Program Kampus Mengajar adalah salah satu program inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang bertujuan untuk memberikan pengalaman terjun ke dalam pengembangan pendidikan kepada mahasiswa di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia. Melalui program ini, mahasiswa diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah-daerah yang membutuhkan, serta mengembangkan keterampilan dan wawasan mereka dalam dunia pendidikan.

Laporan ini disusun untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kegiatan yang telah dilakukan, mulai dari analisis situasi di sekolah, perencanaan dan pelaksanaan program, hingga refleksi dan evaluasi hasil kegiatan. Penulis berharap laporan ini dapat menjadi dokumentasi yang bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat, serta dapat memberikan inspirasi bagi pelaksanaan program-program serupa di masa yang akan datang.

Selama pelaksanaan program, banyak pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi yang sangat berarti. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk berpartisipasi dalam Program Kampus Mengajar.
2. Universitas Ahmad Dahlan, yang telah memberikan bimbingan dan fasilitas yang memadai selama proses persiapan hingga pelaksanaan program.
3. Guru dan karyawan SDN Doga, yang telah menerima penulis dengan tangan terbuka dan memberikan dukungan penuh selama penulis menjalankan program.
4. Dosen Pembimbing Lapangan, Bapak Bambang Robi'in S.T. M.T., yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berarti dalam penulisan laporan ini.
5. Teman-teman Mahasiswa peserta Program Kampus Mengajar, atas kerjasama dan semangat yang luar biasa dalam menjalankan setiap aktivitas program.

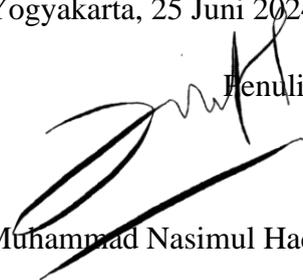
Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan dapat menjadi referensi yang berguna dalam pengembangan program-program pendidikan di Indonesia.

Akhir kata, penulis berharap agar upaya-upaya yang telah dilakukan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan di SDN Doga dan memotivasi siswa-siswi untuk terus belajar dan meraih cita-cita mereka.

Yogyakarta, 25 Juni 2024

Penulis



Muhammad Nasimul Haq

NIM 2100030240

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR.....	2
KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI.....	5
ABSTRAK.....	6
BAB I PENDAHULUAN.....	7
A. Latar Belakang	7
B. Tujuan	8
BAB II ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM.....	9
A. Analisis Situasi.....	9
B. Rencana Program dan Kegiatan.....	10
BAB III PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN HASIL ANALISIS	12
A. Persiapan	12
B. Pelaksanaan Program	14
C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program.....	14
D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan.....	15
BAB IV PENUTUP	17
A. Kesimpulan	17
B. Saran	17
LAMPIRAN	
1. Rencana Program dan Kegiatan.....	18
2. Kegiatan Mingguan.....	25
3. Hasil Pelaksanaan Program.....	29
4. Dokumentasi Kegiatan.....	35
5. Link Publikasi Media Massa Luaran KKN.....	38

ABSTRAK

Laporan ini mendokumentasikan pelaksanaan Program Kampus Mengajar di SDN Doga, bertujuan meningkatkan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi siswa melalui berbagai kegiatan dan program pendampingan. Program ini merupakan inisiatif Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, memberikan kesempatan mahasiswa berpartisipasi dalam pengembangan pendidikan.

Dilaksanakan di SDN Doga, Desa Doga, Nglanggeran, Patuk, Gunung Kidul, Yogyakarta, program ini mengidentifikasi tantangan seperti minat literasi dan numerasi rendah, keterampilan teknologi terbatas, dan kurangnya media interaktif. Program utama yang dirumuskan meliputi pembuatan pojok baca, pemantapan materi literasi dan numerasi AKM, asistensi mengajar, pelatihan desain poster dengan Canva, revitalisasi perpustakaan, dan pengelolaan buku bacaan. Kegiatan pendukung seperti Festival Literasi dan Numerasi, pelatihan batik ecoprint dan shibori, bank sampah dan ecobrick, Jumat Sehat/Senam Pagi, Vocab Warriors, dan Market Day juga diadakan.

Implementasi program ini menunjukkan hasil positif bagi siswa, guru, dan mahasiswa. Peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa terlihat jelas. Guru merasakan manfaat asistensi mengajar dalam efisiensi waktu dan materi pembelajaran. Bagi mahasiswa, program ini memberikan pengalaman berharga dan memperluas wawasan serta keterampilan mengajar. Tantangan seperti perbedaan karakter siswa dan kurangnya antusiasme berhasil diatasi melalui pendekatan personal dan inovatif serta kerja sama antara mahasiswa, guru, dan dosen pembimbing.

Secara keseluruhan, Program Kampus Mengajar di SDN Doga berhasil meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut dan diharapkan menjadi referensi bagi program serupa di masa mendatang.

Kata kunci: Program Kampus Mengajar, literasi, numerasi, teknologi, SDN Doga, peningkatan pendidikan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa. Melalui pendidikan yang berkualitas, diharapkan generasi muda Indonesia dapat tumbuh menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan berdaya saing tinggi. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak sekolah-sekolah di Indonesia, khususnya di daerah-daerah terpencil, yang menghadapi berbagai tantangan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya tingkat literasi dan numerasi siswa serta keterbatasan dalam penerapan teknologi untuk pembelajaran.

SDN Doga yang terletak di daerah Desa Doga, Kelurahan Nglanggeran, Kapanewon Patuk, Kabupaten Gunung Kidul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu contoh sekolah yang menghadapi tantangan tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa minat literasi dan numerasi di kalangan siswa masih rendah. Siswa cenderung kurang antusias dalam memahami bacaan dan mengerjakan soal-soal matematika. Selain masalah utama tadi, SDN Doga juga menghadapi permasalahan dalam hal keterbatasan keterampilan penggunaan teknologi di kalangan guru dan siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya fasilitas dan sumber daya pendukung, serta minimnya pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.

Melihat kondisi ini, diperlukan upaya yang sistematis dan terstruktur untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Doga. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui Program Kampus Mengajar, sebuah inisiatif dari Kemendikbudristek. Program ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terjun langsung ke sekolah-sekolah dasar, terutama yang berada di daerah-daerah terpencil, untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Melalui program ini, diharapkan terjadi transfer pengetahuan dan keterampilan dari mahasiswa kepada siswa dan guru, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan.

Program Kampus Mengajar tidak hanya bermanfaat bagi sekolah dan siswa, tetapi juga memberikan dampak positif bagi mahasiswa peserta program. Mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung untuk terjun ke dunia pendidikan, belajar berinteraksi dengan berbagai karakter siswa, serta mengembangkan keterampilan

mengajar dan kepemimpinan. Selain itu, program ini juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berkontribusi nyata dalam pembangunan pendidikan di daerah-daerah yang membutuhkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Program Kampus Mengajar di SDN Doga dirancang dengan fokus utama pada peningkatan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi. Program ini mencakup berbagai kegiatan seperti pembuatan pojok baca, pemantapan materi literasi dan numerasi AKM, asistensi mengajar, pelatihan desain poster menggunakan media Canva, revitalisasi perpustakaan, dan pengelolaan buku bacaan. Selain itu, diadakan juga kegiatan-kegiatan pendukung seperti Festival Literasi dan Numerasi, pelatihan pembuatan batik ecoprint dan shibori, bank sampah dan ecobrick, Jumat Sehat/Senam Pagi, Vocab Warriors, dan Market Day.

Melalui implementasi program tersebut, diharapkan dapat terjadi peningkatan yang signifikan dalam penumbuhan minat dan kemampuan literasi serta numerasi siswa, dan juga pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, SDN Doga dapat menjadi contoh sekolah yang berhasil mengatasi tantangan pendidikan di daerah terpencil dengan Program Kampus Mengajar dapat terus dikembangkan dan diterapkan di lebih banyak sekolah di seluruh Indonesia.

B. Tujuan

Program Kampus Mengajar bertujuan untuk memberdayakan mahasiswa dalam mendukung kegiatan belajar dan mengajar di sekolah-sekolah yang masih mengalami keterbatasan dalam literasi dan numerasi.

Tujuan Program Kampus Mengajar lebih jelas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat dan kemampuan literasi bagi siswa di SDN Doga.
2. Meningkatkan minat dan kemampuan numerasi bagi siswa di SDN Doga.
3. Mengembangkan keterampilan penggunaan teknologi bagi guru dan siswa di SDN Doga.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi yang lebih variatif.
5. Memberikan pengalaman mengajar dan pengembangan keterampilan bagi mahasiswa peserta Program Kampus Mengajar.

BAB II

ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM

A. Analisis Situasi

SDN Doga terletak di Desa Doga, Kelurahan Nglanggeran, Kapanewon Patuk, Kabupaten Gunung Kidul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah ini berada di kawasan pedesaan yang dikelilingi oleh Perkebunan. Letaknya yang jauh dari jalan raya membuat suasana di sekitar sekolah tenang dan jauh dari hiruk-pikuk perkotaan.

Jarak antar rumah penduduk di desa ini cukup berjauhan, karena setiap rumah biasanya memiliki pekarangan yang luas. Hal ini mencerminkan gaya hidup masyarakat pedesaan yang masih sangat bergantung pada lahan untuk bercocok tanam dan beternak. Meskipun jarak antar rumah berjauhan, akses menuju SDN Doga relatif mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama dari pusat desa. Banyak orang tua yang memilih menyekolahkan anak-anak mereka di SDN Doga karena lokasinya yang strategis dan reputasinya sebagai sekolah yang memberikan perhatian penuh pada perkembangan akademis dan karakter siswa.

SDN Doga memiliki 11 orang guru dan tenaga pendidik yang berdedikasi tinggi. Mereka terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, dan guru mata pelajaran khusus seperti pendidikan jasmani dan agama. Guru-guru ini tidak hanya mengajar, tetapi juga berperan sebagai pembimbing dan motivator bagi siswa, membantu mereka mengatasi berbagai tantangan belajar dan kehidupan sehari-hari. Keakraban dan pendekatan personal dari para guru membuat siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar.

Jumlah siswa di SDN Doga yaitu 92 anak, yang terdiri dari 39 siswa laki-laki dan 53 siswa perempuan. Mereka berasal dari berbagai latar belakang keluarga yang sebagian besar adalah anak-anak petani dan pekerja kasar. Kondisi ekonomi yang beragam membuat sekolah ini menjadi tempat yang inklusif, di mana semua siswa mendapat kesempatan yang sama untuk belajar dan berkembang.

Fasilitas di SDN Doga mencakup beberapa ruang kelas yang dilengkapi dengan meja dan kursi, papan tulis, serta alat peraga sederhana. Sekolah ini juga memiliki perpustakaan, meskipun koleksi bukunya masih terbatas. Selain itu, terdapat lapangan olahraga yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dan agenda

sekolah lainnya. Namun, untuk fasilitas teknologi seperti komputer dan akses internet masih sangat terbatas. Keterbatasan inilah menjadi salah satu tantangan utama dalam proses pembelajaran di era digital ini.

Meskipun menghadapi berbagai keterbatasan, semangat dan dedikasi dari guru, siswa, dan masyarakat sekitar membuat SDN Doga tetap berusaha memberikan layanan pendidikan terbaik bagi anak-anak di desa ini. Sekolah ini menjadi pusat aktivitas pendidikan yang menginspirasi dan mendukung siswa untuk mencapai cita-cita mereka, serta membangun fondasi yang kuat bagi masa depan mereka.

B. Rencana Program dan Kegiatan

1. Program Literasi

a. Pembuatan Pojok Baca

Mendirikan pojok baca yang nyaman dan menarik di sekolah serta menyediakan berbagai buku bacaan yang berkualitas dan beragam jenis untuk meningkatkan minat baca siswa.

b. Pemantapan Materi Literasi AKM Kelas

Membantu guru dalam memantapkan materi literasi AKM Kelas untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam menghadapi ANBK/ASPD.

c. Asistensi Mengajar

Memberikan bantuan kepada guru dalam mendampingi mengajar mata pelajaran literasi di kelas. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

2. Program Numerasi

a. Ular Tangga Numerasi

Membuat media ajar numerasi berupa permainan “Ular Tangga” dengan harapan dapat membantu siswa memahami belajar matematika dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, hal ini telah dilakukan saat acara festival literasi dan numerasi sekolah.

b. Pemantapan Materi Numerasi AKM Kelas

Membantu guru dalam memantapkan materi numerasi AKM Kelas untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa dalam menghadapi ANBK/ASPD.

3. Program Adaptasi Teknologi

a. Pelatihan Desain Poster melalui Media Canva

Memberikan pelatihan kepada para siswa tentang cara membuat poster yang menarik dan informatif menggunakan aplikasi Canva untuk mendukung kreativitas mereka.

4. Pengelolaan dan Pemanfaatan Buku Bacaan Bermutu dan Perpustakaan

a. Revitalisasi Perpustakaan

Melakukan renovasi dan penataan perpustakaan sekolah agar menjadi tempat yang nyaman dan menarik untuk membaca dan belajar.

b. Pengelolaan Buku Bacaan

Mengatur dan mengklasifikasikan buku bacaan di perpustakaan agar mudah dicari dan digunakan oleh siswa

5. Penyampaian Program Kerja

a. Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah (FKKS) I

(Diselenggarakan oleh Tim Program Kampus Menagajar melalui media Youtube Live Streaming) membahas tentang:

- 1) Konsep Kampus Mengajar dan peran mahasiswa di dalamnya.
- 2) Fokus program Kampus Mengajar.
- 3) Bentuk-bentuk program kerja yang akan dilaksanakan.
- 4) Kegiatan ini dihadiri oleh kepala sekolah, guru pamong, dan guru/tendik lain.

b. Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah (FKKS) II

Pada pertemuan FKKS II, dilakukan penyampaian rancangan program kerja yang lebih detail oleh mahasiswa Kampus Mengajar, termasuk:

- 1) Tujuan dan sasaran setiap program.
- 2) Metode pelaksanaan setiap program.
- 3) Jadwal pelaksanaan setiap program.
- 4) Tim yang bertanggung jawab untuk setiap program.
- 5) Kegiatan ini dihadiri oleh kepala sekolah, guru pamong, dan guru lainnya.

c. Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah (FKKS) III

Pada pertemuan FKKS III, dilakukan penyampaian hasil dari rancangan program kerja selama penugasan oleh mahasiswa Kampus Mengajar, seperti:

- 1) Menyampaikan hasil dari setiap program.
- 2) Rekomendasi lanjutan dari setiap program kerja
- 3) Kegiatan ini dihadiri oleh kepala sekolah, guru pamong, dan guru lainnya

BAB III

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN HASIL ANALISIS

A. Persiapan

Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 7 meliputi beberapa tahap persiapan yang terdiri dari Pembekalan, Penerjunan, Observasi, dan Perencanaan Program.

1. Pembekalan

Pembekalan diberikan oleh tim Program Kampus Mengajar kepada mahasiswa, Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), dan Koordinator PT untuk memberikan pengetahuan dasar yang dibutuhkan dalam asistensi mengajar di sekolah. Materi pembekalan mencakup:

- a. Pengenalan Program Kampus Mengajar
- b. Kemampuan Pedagogi dan Androgogi di Sekolah
- c. Penguatan Pembelajaran Literasi dan Numerasi menggunakan berbagai metode
- d. Asesmen Pembelajaran
- e. AKM Kelas Menggunakan Aplikasi Motivasi milik Pusmendik
- f. MBKM dan Pengembangan Diri Mahasiswa
- g. Adaptasi Sosial dan Komunikasi dalam Sektor Pendidikan
- h. Konsep Pembelajaran Jarak Jauh
- i. Strategi Kreatif Pembelajaran Luring dan Daring
- j. Etika dan Komunikasi sebagai Pendidik
- k. Kearifan Lokal dan Kebhinekaan
- l. Inovasi Pembelajaran di Sekolah
- m. Administrasi dan Manajerial Sekolah (Dapodik)
- n. Tahap Perkembangan Anak
- o. Pengenalan Profil Pelajar Pancasila
- p. Prinsip Perlindungan Anak
- q. Aplikasi Sumber Belajar Digital
- r. Mencegah 3 Dosa Pendidikan

2. Penerjunan

Tahap awal program ini melibatkan koordinasi dengan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan sekolah tempat program dilaksanakan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Mahasiswa dan DPL berkomunikasi awal dengan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota untuk penerbitan Surat Tugas dan lapor diri.
- b. Mahasiswa melapor diri dan menyerahkan Surat Tugas dari Dinas Pendidikan serta Surat Tugas dari Perguruan Tinggi kepada Sekolah Penugasan.
- c. Mahasiswa didampingi DPL melakukan serah terima di sekolah penugasan.

3. Observasi

- a. Observasi Sekolah, meliputi:
 - 1) Observasi lingkungan sekolah (fisik, sarana dan prasarana, sosial, iklim, dan suasana akademik).
 - 2) Administrasi sekolah.
 - 3) Struktur organisasi sekolah.
- b. Observasi Proses Pembelajaran meliputi:
 - 1) Analisis perangkat pembelajaran (kurikulum, silabus, RPP, dll).
 - 2) Metode pembelajaran yang diterapkan (tatap muka atau jarak jauh, serta strategi pembelajaran daring maupun luring).
 - 3) Media dan sumber pembelajaran.
 - 4) Adaptasi teknologi.
 - 5) Administrasi sekolah dan guru.

4. Perencanaan Program

Pada tahap ini, mahasiswa menyusun rencana kegiatan berdasarkan hasil observasi sekolah, meliputi:

- a. Kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan.
- b. Metode dan model pembelajaran yang akan diterapkan.
- c. Kelengkapan administrasi pembelajaran.
- d. Kegiatan adaptasi teknologi yang akan dilakukan oleh mahasiswa kepada guru dan siswa.

Rancangan kegiatan ini kemudian dikonsultasikan dengan Guru Pamong dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) untuk mendapatkan persetujuan akhir.

B. Pelaksanaan Program

1. Mengajar

Membantu guru dalam mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, dan P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) dengan melakukan metode pembelajaran Luring di sekolah. Selain itu, Mahasiswa Kampus Mengajar di SDN Doga juga menerapkan aplikasi Belajar.id untuk menunjang pembelajaran Literasi dan Numerasi, Selain itu Mahasiswa Kampus Mengajar juga memberikan perubahan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran ke arah yang lebih baik dengan memperbaiki karakter siswa, penggunaan bahasa siswa dalam kehidupan sehari-hari serta memberikan motivasi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

2. Membantu Adaptasi Teknologi

Mahasiswa mengenalkan aplikasi Canva sebagai alat untuk membuat desain kepada guru dan siswa, membantu mereka mengembangkan keterampilan desain grafis. Selain itu, mahasiswa merapikan dan memperbarui tata letak sekolah di Google Maps, memastikan informasi lokasi sekolah akurat dan mudah diakses oleh masyarakat.

3. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Menata ulang Perpustakaan dengan memplotan buku sesuai dengan jenisnya serta mendigitalisasi Nomor Induk Buku di perpustakaan. Mahasiswa Kampus Mengajar di SDN Doga. Selain itu, mahasiswa juga membantu menyediakan perangkat pembelajaran.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program

Pelaksanaan Program Kampus Mengajar di SDN Doga menunjukkan beberapa hasil positif. Mahasiswa yang terlibat berhasil memberikan kontribusi signifikan dalam pembelajaran, administrasi, dan adaptasi teknologi di sekolah. Dalam aspek kegiatan belajar mengajar, mahasiswa mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran yang sudah disesuaikan dengan metode pembelajaran tatap muka yang efektif. Penggunaan aplikasi belajar.id siswa untuk literasi dan numerasi juga berhasil diterapkan. Selain itu, upaya mahasiswa dalam memperbaiki karakter siswa dan penggunaan bahasa sehari-hari telah membawa perubahan positif dalam interaksi dan komunikasi siswa di sekolah.

Dalam bidang adaptasi teknologi, pengenalan aplikasi Canva sebagai alat desain telah membantu guru dan siswa untuk mengembangkan keterampilan desain grafis. Mahasiswa juga berhasil memperbarui tata letak sekolah di Google Maps, meningkatkan aksesibilitas dan informasi lokasi sekolah. Di aspek administrasi, penataan ulang perpustakaan dengan pengelompokan buku berdasarkan jenisnya dan digitalisasi Nomor Induk Buku telah meningkatkan efisiensi pengelolaan perpustakaan. Penyediaan perangkat pembelajaran seperti RPP, bahan ajar, media pembelajaran, dan lembar kerja peserta didik (LKPD) juga telah membantu kelancaran proses belajar mengajar.

Namun, beberapa tantangan juga dihadapi selama pelaksanaan program. Misalnya, penyesuaian awal terhadap lingkungan dan budaya sekolah membutuhkan waktu dan kesabaran. Selain itu, meskipun upaya digitalisasi telah dilakukan, masih diperlukan waktu untuk memastikan seluruh sistem administrasi berjalan dengan lancar

D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan program, berikut adalah beberapa rekomendasi dan usulan perbaikan untuk program Kampus Mengajar ke depannya:

1. Peningkatan Pelatihan Awal: Memperdalam materi pembekalan untuk mahasiswa, terutama dalam hal adaptasi budaya dan lingkungan sekolah, agar mahasiswa lebih siap menghadapi tantangan di lapangan.
2. Penguatan Dukungan Teknologi: Menyediakan lebih banyak sumber daya dan pelatihan teknologi bagi guru dan siswa untuk memastikan adaptasi teknologi dapat dilakukan secara lebih merata dan efektif di seluruh aspek pembelajaran dan administrasi sekolah.
3. Pendampingan Berkelanjutan: Melakukan pendampingan yang lebih intensif dan berkelanjutan kepada guru dalam penggunaan perangkat pembelajaran digital dan aplikasi desain seperti Canva, sehingga mereka lebih percaya diri dan terampil dalam menggunakannya.
4. Evaluasi Rutin: Melakukan evaluasi rutin terhadap program yang telah dijalankan, termasuk mengumpulkan umpan balik dari guru, siswa, dan mahasiswa, untuk memastikan bahwa setiap aspek program berjalan dengan baik dan mengetahui area yang memerlukan perbaikan.

5. Peningkatan Kerjasama: Meningkatkan kerjasama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota untuk memperlancar proses administrasi dan koordinasi, serta memastikan dukungan penuh dari pihak terkait dalam pelaksanaan program.
6. Penyesuaian Materi Pembelajaran: Mengembangkan materi pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di berbagai daerah, sehingga program Kampus Mengajar dapat memberikan manfaat yang lebih besar dan merata.

Dengan penerapan rekomendasi dan usulan perbaikan ini, diharapkan Program Kampus Mengajar dapat berjalan lebih efektif dan memberikan dampak yang lebih signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai sekolah.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Program Kampus Mengajar SDN Doga telah dilaksanakan dengan sukses dan memberikan manfaat yang signifikan bagi mahasiswa, siswa, dan para guru. Program kerja yang disusun dan dijalankan berdasarkan kebutuhan dan prioritas baik untuk siswa maupun sekolah, mahasiswa turut serta berkontribusi untuk membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa, serta guru dalam melaksanakan tugasnya. Mahasiswa yang mengikuti program ini mendapatkan pengalaman berharga tentang segala kegiatan di dunia pendidikan.

Berdasarkan testimoni DPL, guru pamong, mahasiswa, dan beberapa siswa, secara keseluruhan program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SDN Doga dapat dikatakan berhasil dan memberikan dampak positif bagi warga sekolah, khususnya siswa dan para guru.

B. Saran

Meskipun program Kampus Mengajar SDN Doga telah berjalan dengan baik, namun masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan di masa depan. Berikut adalah beberapa saran yang dapat diajukan:

Saran untuk Program Kampus Mengajar di Masa Depan:

1. Melaksanakan program Kampus Mengajar di lebih banyak sekolah di seluruh Indonesia.
2. Memperluas cakupan program Kampus Mengajar agar tidak hanya fokus pada pembelajaran literasi dan numerasi, tetapi juga mencakup bidang lain seperti sains, teknologi, dan seni.
3. Membuat program Kampus Mengajar lebih berkelanjutan dengan menjalin kerjasama dengan berbagai pihak, seperti pemerintah, swasta, dan organisasi non-pemerintah.

Dengan menerapkan saran-saran di atas, diharapkan program Kampus Mengajar dapat menjadi program yang lebih berkualitas dan bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat.

Lampiran I

1. Rencana Program dan Kegiatan

Fokus Program	Nama Program	Deskripsi Program	Tujuan Program	Sasaran Program
Literasi	Pojok Baca	Pengadaan Pojok Baca di setiap ruang kelas (pojok belakang) sebagai upaya untuk menyediakan tempat siswa dalam menumbuhkan, membudayakan, dan meningkatkan minat literasi. Pojok Baca akan dibuat dengan memperhatikan ketersediaan tempat, alat, dan bahan, sehingga pembuatannya tidak memberatkan pihak manapun dan harapannya setelah Pojok Baca sudah jadi, dapat dimanfaatkan maksimal oleh semua siswa.	Memberikan sarana sebagai tempat siswa dalam menumbuhkan, membudayakan, dan meningkatkan minat literasi.	Ruang kelas I-VI SDN Doga
	Revitalisasi Perpustakaan	Proses untuk menghidupkan kembali fungsi dan peran perpustakaan bagi semua warga sekolah, dimulai dengan pembaruan dalam beberapa aspek pengelolaan sehingga perpustakaan dapat memegang peranannya kembali. Fokus revitalisasi perpustakaan SDN Doga Patuk yaitu:	Perpustakaan dapat digunakan kembali sesuai perannya untuk semua warga sekolah.	Perpustakaan dan semua warga SDN Doga

		<ul style="list-style-type: none"> • Merapikan aset-aset yang sudah ada di perpustakaan untuk dikelola berdasarkan jenisnya. • Pemilahan buku-buku yang ada (teks dan non teks) untuk dikelompokkan sesuai dengan kelayakan dan kelompok buku. • Pengadaan buku-buku non teks/fiksi untuk memperkaya bahan bacaan bagi siswa untuk mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS). 		
	Gerakan Literasi Sekolah (GLS)	<p>Pendampingan bagi siswa untuk menanamkan kebiasaan menyukai membaca dan menulis. GLS dilaksanakan setiap hari selama 15 menit sebelum kegiatan belajar-mengajar. Buku yang dibaca adalah buku nonteks pelajaran yang dapat berupa buku fiksi, novel, atau cerita pendek. Siswa dapat membawa sendiri buku untuk dibaca dari rumah dan kemudian setelah selesai membaca dapat disimpan di Pojok Baca.</p> <p>Setelah membaca, siswa diberikan pendampingan untuk menuliskan pengalaman</p>	Program GLS (Gerakan Literasi Sekolah) diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan menulis siswa terhadap karya sastra dan lainnya dan memberikan bekal untuk belajar sepanjang hayat.	Siswa Kelas I-VI SDN Doga

		<p>membacanya pada buku agenda.</p> <p>Dua hal di atas, apabila dilakukan secara berkala dapat memberikan dampak peningkatan literasi bagi siswa.</p>		
	<p><i>Vocab Warriors:</i> Petualangan seru Bahasa Indonesia-Bahasa Inggris</p>	<p>Program “Vocab Warriors: Petualangan Seru Bahasa Indonesia-Inggris” merupakan program yang dirancang untuk siswa kelas IV dan V dengan melibatkan kemampuan literasi siswa dalam memahami teks bahasa Inggris-Indonesia.</p> <p>Program ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi siswa dalam belajar bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.</p>	<p>Meningkatkan kosakata dan mengembangkan kemampuan siswa dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.</p> <p>Pe, belajaran ini dilakukan untuk siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, salah satunya dengan membuat cerita fiksi dengan menggunakan kosakata baru yang telah dipelajari.</p>	<p>Siswa kelas IV dan V SDN Doga</p>
Numerasi	<i>Market Day</i>	<p>Market Day merupakan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman bagi semua siswa untuk dapat memahami kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, dan konsumsi) yang sering terjadi di sekitarnya. Kegiatan market</p>	<p>Memberikan ruang untuk interaksi kepada semua siswa tanpa memandang kelas, pengalaman mengenai kewirausahaan, dan pemahaman tentang</p>	<p>Semua siswa kelas I-VI SDN Doga</p>

		<p>day ini bertujuan menumbuhkan dan menciptakan interaksi antarkelas, juga dapat memberikan pengalaman yang tidak dapat dilupakan oleh siswa-siswi SDN Doga Patuk. Di samping itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan <i>soft skills</i> kewirausahaan.</p> <p>Alur kegiatan Market Day dijelaskan sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa kelas V dibagi menjadi beberapa kelompok usaha dan berperan sebagai kelompok produksi dan distribusi. • Setiap kelompok menyediakan minimal 3 jenis makanan dan 3 jenis minuman (harus berbeda antara satu kelompok dengan kelompok yang lain). • Siswa kelas I - IV dan VI berperan sebagai kelompok konsumsi. 	kegiatan ekonomi yang sering dilakukan sehari-hari.	
	Matematika yang Menyenangkan	Merancang dan membuat alat atau materi pembelajaran yang digunakan untuk memberikan cara belajar baru dan menyenangkan untuk mata	Memberikan pengalaman baru dalam belajar numerasi sehingga kemampuan untuk	Semua siswa kelas I-VI SDN Doga

		pelajaran matematika. Dengan media belajar yang kreatif diharapkan mampu untuk membantu siswa dalam memahami dan mengembangkan keterampilan numerasi atau kemampuan berhitung.	memahami dan mengembangkan kecakapan berhitung semakin meningkat.	
Transformasi Digital	Pelatihan Poster Digital	Pelatihan poster digital melalui aplikasi Canva merupakan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran di sekolah.	Meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat poster digital yang menarik dan informatif menggunakan Canva. Program ini nantinya akan menghasilkan poster edukatif yang menarik dan informatif untuk kemudian dicetak dan dipajang di berbagai sudut sekolah untuk meningkatkan pengetahuan siswa.	Siswa kelas IV-V SDN Doga
Program Lainnya	Bank Sampah	Program Bank Sampah merupakan program dengan fokus untuk pengelolaan sampah yang sulit terurai (sampah plastik). Sampah plastik yang dihasilkan dari	Pemberian pendidikan karakter sejak dini bagi semua warga sekolah untuk bijak mengelola sampah	Semua warga SDN Doga

		<p>berbagai kegiatan akan dikumpulkan untuk dapat didaur ulang menjadi sebuah barang yang memiliki manfaat. Program Bank Sampah ini juga dapat mengajarkan semua warga sekolah untuk bertanggung jawab atas sampah yang dihasilkannya. Program Bank Sampah ini memfokuskan pada kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk belajar mengelola berbagai macam sampah yang dihasilkan (sampah organik dan anorganik). Sampah anorganik yang sudah dipisahkan selanjutnya dapat didaur ulang. • Siswa diminta untuk dapat menghargai lingkungan sekitar seperti membuang sampah pada tempatnya, menjaga lingkungan hijau di sekitar kawasan sekolah. 	<p>agar tidak mencemari lingkungan sekitar dan menumbuhkan sikap tanggung jawab terhadap sampah yang dihasilkannya.</p>	
	Ecobrick	<p>Ecobrick merupakan program kerja lanjutan dari Program Bank Sampah. Ecobrick merupakan botol plastik yang dikemas padat dengan plastik bekas sebagai bahan</p>	<p>Mengelola sampah plastik yang sulit diurai oleh alam, hasil ecobrick dapat dijadikan berbagai macam barang untuk</p>	<p>Semua Warga SDN Doga</p>

		penyusunnya. Hal ini dimaksudkan agar sampah plastik yang ada dapat digunakan kembali. Sehingga komponen utama pembuatan ecobrick yaitu botol plastik bekas dan sampah plastik yang sudah dibersihkan. Ecobrick yang sudah dibuat kemudian dapat disusun membentuk meja yang dapat dimanfaatkan untuk Pojok Baca di kelas.	menunjang proses pembelajaran.	
	Pelatihan Batik Ecoprint	Pelatihan batik ecoprint memiliki tujuan untuk mengenalkan cara pembuatan kerajinan dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di lingkungan sekitar. Pembuatan ecoprint dilakukan dengan cara mencetak kain dengan bahan-bahan yang terdapat di alam sekitar seperti dedaunan, bunga, batang, bahkan ranting untuk mendapatkan sebuah motif. Hasil batik ecoprint dapat berupa tas, selendang, dan sebagainya sesuai dengan keinginan.	Pemanfaatan alam sekitar untuk menghasilkan kerajinan tangan yang memiliki nilai jual dan nilai seni sehingga kemampuan siswa untuk mencintai lingkungan semakin tinggi.	Siswa kelas I dan IV SDN Doga

Lampiran II

2. Kegiatan Mingguan

Kegiatan Minggu Ke-1

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 26 Februari 2024	Penerjunan Mahasiswa ke Sekolah Penugasan
2	Selasa, 27 Februari 2024	Observasi Lingkungan Sekolah dan FKKS I
3	Rabu, 28 Februari 2024	Observasi Lingkungan Sekolah
4	Kamis, 29 Februari 2024	Rapat Rutin Bersama Guru dan Staff Sekolah
5	Jum'at, 1 Maret 2024	Senam Jumat Sehat dan Observasi Lingkungan Sekolah

Kegiatan Minggu Ke-2

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 4 Maret 2024	Upacara Bendera dan Perkenalan Mahasiswa
2	Selasa, 5 Maret 2024	Menyusun jadwal kegiatan mahasiswa
3	Rabu, 6 Maret 2024	Pendampingan Kegiatan Siswa "Kampung Mendongeng"
4	Kamis, 7 Maret 2024	Persiapan Menyusun Program Kerja
5	Jum'at, 8 Maret 2024	Senam Jumat Sehat

Kegiatan Minggu Ke-3

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 11 Maret 2024	Libur Hari Suci Nyepi dan Libur Awal Ramadhan
2	Selasa, 12 Maret 2024	
3	Rabu, 13 Maret 2024	
4	Kamis, 14 Maret 2024	
5	Jum'at, 15 Maret 2024	Persiapan Pre-Test AKM Kelas V

Kegiatan Minggu Ke-4

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 18 Maret 2024	Penyusunan Program Kerja bersama Guru Pamong
2	Selasa, 19 Maret 2024	Mengawas Asesmen Sumatif Tengah Semester
3	Rabu, 20 Maret 2024	Konsultasi Program Kerja yang telah disusun kepada Kepala Sekolah
4	Kamis, 21 Maret 2024	Gladi Bersih dan uji coba Pe-Test AKM Kelas V
5	Jum'at, 22 Maret 2024	Pelaksanaan Pre-Test AKM Kelas V

Kegiatan Minggu Ke-5

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 25 Maret 2024	Konsultasi Program Kerja yang telah disusun kepada DPL
2	Selasa, 26 Maret 2024	Persiapan FKKS II
3	Rabu, 27 Maret 2024	Penyampaian Program Kerja kepada Guru dan Staff melalui FKKS III
4	Kamis, 28 Maret 2024	Pembinaan Akhlak Siswa di Bulan Ramadhan dan Buka Bersama Warga Sekolah

Kegiatan Minggu Ke-6

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 1 April 2024	Observasi lingkungan kelas untuk pembuatan Pojok Baca
2	Selasa, 2 April 2024	Pelaksanaan Lomba Kebersihan dan Kemakmuran Mushola Sekolah
3	Rabu, 3 April 2024	Observasi lingkungan kelas untuk pembuatan Pojok Baca
4	Kamis, 4 April 2024	Monitoring kegiatan mahasiswa oleh DPL
5	Jum'at, 5 April 2024	Observasi lingkungan kelas untuk pembuatan Pojok Baca

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin s.d. Jumat, 8 s.d. 19 April 2024	LIBUR HARI RAYA IDUL FITRI

Laporan Minggu Ke-7

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 22 April 2024	Upacara Bendera dan Halal Bihalal
2	Selasa, 23 April 2024	Revitalisasi Perpustakaan: Pemilahan buku yang ada di perpustakaan
3	Rabu, 24 April 2024	Persiapan membuat Pojok Baca
4	Kamis, 25 April 2024	Pembuatan Pojok Baca Kelas I
5	Jum'at, 26 April 2024	Asistensi Mengajar

Kegiatan Minggu Ke-8

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 29 April 2024	Asistensi Mengajar

2	Selasa, 30 April 2024	Persiapan Media yang digunakan untuk Gelar Festival Literasi dan Numerasi
3	Rabu, 1 Mei 2024	LIBUR HARI BURUH
4	Kamis, 2 Mei 2024	Upacara Bendera Memperingati Hardiknas
5	Jum'at, 3 Mei 2024	Festival Literasi dan Numerasi

Kegiatan Minggu Ke-9

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 6 Mei 2024	Upacara Bendera dan Asistensi Mengajar
2	Selasa, 7 Mei 2024	Pembuatan Pojok Baca Kelas II, <i>Vocab Warriors</i>
3	Rabu, 8 Mei 2024	Sosialisasi Bank Sampah dan Ecobrick
4	Kamis, 9 Mei 2024	Libur Kenaikan Isa Al Masih
5	Jum'at, 10 Mei 2024	

Kegiatan Minggu Ke-10

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 13 Mei 2024	Asistensi Mengajar dan Pembuatan Pojok Baca Kelas III
2	Selasa, 14 Mei 2024	Sosialisasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS), <i>Vocab Warriors</i>
3	Rabu, 15 Mei 2024	Persiapan Pelaksanaan Program Kerja Batik Ecoprint
4	Kamis, 16 Mei 2024	Pembuatan Batik Ecoprint
5	Jum'at, 17 Mei 2024	Pelatihan Adaptasi Teknologi: Pelatihan Poster Digital melalui aplikasi Canva untuk siswa kelas IV

Kegiatan Minggu Ke-11

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 20 Mei 2024	Pembuatan Pojok Baca Kelas III
2	Selasa, 21 Mei 2024	Pembuatan Pojok Baca Kelas IV
3	Rabu, 22 Mei 2024	Revitalisasi Perpustakaan: Merapikan buku pelajaran ke lemari
4	Kamis, 23 Mei 2024	Libur Hari Raya Waisak
5	Jum'at, 24 Mei 2024	

Kegiatan Minggu Ke-12

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 27 Mei 2024	Upacara Bendera dan Asistensi Mengajar

2	Selasa, 28 Mei 2024	Pendampingan <i>Outing Class VI</i> ke Gunung Api Purba Nglanggeran, <i>Vocab Warriors</i>
3	Rabu, 29 Mei 2024	Supervisi Program Kampus Mengajar dari BPMP Provinsi DIY
4	Kamis, 30 Mei 2024	Pelaksanaan Post-Test AKM Kelas V
5	Jum'at, 31 Mei 2024	Pembuatan Pojok Baca Kelas V, Pembuatan Ecobrock bersama Siswa
6	Sabtu, 1 Juni 2024	Upacara Bendera memperingati Lahirnya Pancasila

Kegiatan Minggu Ke-13

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 3 Juni 2024	Pembuatan Pojok Baca Kelas VI
2	Selasa, 4 Juni 2024	Revitalisasi Perpustakaan: Pembuatan Pohon Literasi
3	Rabu, 5 Juni 2024	
4	Kamis, 6 Juni 2024	Revitalisasi Perpustakaan: Display buku bacaan selain buku pelajaran ke dalam rak
5	Jum'at, 7 Juni 2024	Pembuatan Poster Edukasi untuk di tempel di lingkungan sekolah

Kegiatan Minggu Ke-14

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 10 Juni 2024	Pelaksanaan Program Kerja Pelatihan Batik Shibori
2	Selasa, 11 Juni 2024	Pelaksanaan Market Day
3	Rabu, 12 Juni 2024	Penyusunan Laporan Rangkaian Pelaksanaan Program Kerja Kampus Mengajar
4	Kamis, 13 Juni 2024	Penyampaian Laporan Rangkaian Pelaksanaan Program Kerja Kampus Mengajar kepada Guru dan Staff serta berpamitan
5	Jumat, 14 Juni 2024	Penyerahan dokumen Laporan Rangkaian Pelaksanaan Program Kerja Kampus Mengajar kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Gunungkidul

Kegiatan Minggu Ke-15

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Rabu, 26 Juni 2024	Penarikan Mahasiswa Kampus Mengajar dari Sekolah Penugasan

Lampiran III

3. Hasil Pelaksanaan Program



a. Pojok Baca

Deskripsi Singkat	Pengadaan Pojok Baca di setiap ruang kelas (pojok belakang) sebagai upaya untuk menyediakan tempat siswa dalam menumbuhkan, membudayakan, dan meningkatkan minat literasi.
Sasaran	Ruang kelas I-VI
Pelaksanaan	24 April-3 Juni 2024
Tantangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketersediaan barang untuk dekorasi pojok baca yang terbatas dan tempat membeli jauh 2. Ketersediaan tempat untuk pojok baca di setiap kelas berbeda-beda sehingga harus menyesuaikan kembali desain dan ukuran setiap pojok baca di kelas
Rekomendasi	Bimbingan dari pihak sekolah untuk membiasakan siswa memanfaatkan Pojok Baca untuk meningkatkan minat literasi.

b. Revitalisasi Perpustakaan

Deskripsi Singkat	Proses untuk menghidupkan kembali fungsi dan peran perpustakaan bagi semua warga sekolah, dimulai dengan pembaruan dalam beberapa aspek pengelolaan sehingga perpustakaan dapat memegang peranannya kembali.
Sasaran	Perpustakaan dan semua warga SDN Doga Patuk
Pelaksanaan	24 April-3 Juni 2024
Tantangan	<ol style="list-style-type: none">1. Penyortiran buku cukup sulit karena terdapat buku yang rusak, bercampur, dan cover hilang.2. Keterbatasan tempat untuk menyimpan buku yang sudah lama dan tidak digunakan.
Rekomendasi	Bimbingan dari sekolah (Bapak/Ibu Guru kelas) untuk mengarahkan peserta didik melakukan kunjungan ke perpustakaan serta memperkaya koleksi buku bacaan di perpustakaan untuk menunjang minat baca siswa

c. Gerakan Literasi Sekolah (GLS)

Deskripsi Singkat	Kegiatan Gerakan Literasi Sekolah merupakan program kerja yang dilaksanakan setiap hari selama 15 menit sebelum kegiatan belajar-mengajar. Buku yang dibaca adalah buku nonteks pelajaran yang dapat berupa buku fiksi, novel, atau cerita pendek.
Sasaran	Siswa siswi kelas I - VI SD Negeri Doga Patuk
Pelaksanaan	Mei-Juni 2024
Tantangan	<ol style="list-style-type: none">1. Terbatasnya buku bacaan yang dimiliki siswa dan sekolah2. Minat membaca siswa yang rendah
Rekomendasi	Bimbingan dari sekolah (Bapak/Ibu Guru kelas) untuk menggalakkan kegiatan GLS di pagi hari sebelum memulai kegiatan belajar.

d. Vocab Warriors

Deskripsi Singkat	Vocab Warriors merupakan kegiatan untuk membiasakan peserta didik SD untuk mempelajari Bahasa Inggris tingkat dasar seperti pengenalan diri, kata benda, dan kata kerja yang sering dijumpai sehari-hari.
Sasaran	Siswa kelas V SDN Doga
Pelaksanaan	April-Mei 2024
Tantangan	Siswa belum memiliki kemampuan awal dalam Bahasa Inggris sehingga harus menjelaskan dari awal sedetail mungkin.
Rekomendasi	Peserta didik dapat melanjutkan belajar Bahasa Inggris secara mandiri dengan arahan Bapak dan Ibu Guru, materi pembelajaran Bahasa Inggris dapat dengan mudah ditemukan di internet.

e. Market Day

Deskripsi Singkat	Market Day adalah kegiatan kewirausahaan sederhana yang sering dilakukan oleh siswa siswi Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah. Tujuan diadakannya Market Day ini adalah untuk melatih kewirausahaan dan kreativitas siswa. Ke depannya siswa diharapkan mempunyai keterampilan dalam berwirausaha.
Sasaran	Semua warga SDN Doga Patuk
Pelaksanaan	11 Juni 2024
Tantangan	<ol style="list-style-type: none">1. Kurangnya modal dan inovasi produk yang dijual2. Masih banyak siswa yang belum percaya diri untuk melakukan promosi langsung.
Rekomendasi	Market Day dapat dijadikan sebagai agenda tahunan sekolah dengan pembagian kelompok kelas sebagai penjual dan sisanya sebagai kelompok pembeli agar interaksi antarkelas tetap terjalin erat.

f. Matematika yang Menyenangkan

Deskripsi Singkat	Merancang dan membuat media pembelajaran yang kreatif guna memberikan cara belajar baru dan menyenangkan pada pelajaran matematika, tujuannya agar siswa memahami dan mengembangkan keterampilan numerasi serta kemampuan berhitung.
Sasaran	Siswa kelas I - VI SDN Doga Patuk
Pelaksanaan	3 Mei 2024
Tantangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan situasi kelas agar tetap kondusif selama permainan 2. Mengaitkan matematika dengan kehidupan nyata
Rekomendasi	Bapak dan Ibu Guru dapat melanjutkan pembelajaran matematika menggunakan media yang sudah pernah digunakan sebelumnya (ular tangga numerasi) maupun dengan media yang lain agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru.

g. Pelatihan Poster Digital

Deskripsi Singkat	Pelatihan poster digital melalui aplikasi Canva merupakan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran di sekolah.
Sasaran	Siswa kelas IV SDN Doga
Pelaksanaan	17 Mei 2024
Tantangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan program kerja yang terhimpit dengan banyaknya jadwal di sekolah 2. Keterbatasan perangkat komputer karena Chromebook yang dimiliki sekolah sedang dipersiapkan untuk pelaksanaan ASPD
Rekomendasi	Pelatihan poster digital dapat dilaksanakan menjadi program sekolah, tujuannya agar siswa-siswi dapat meningkatkan imajinasi dan daya pikir kreatif serta terampil dalam menggunakan teknologi digital.

h. Bank Sampah dan Ecobrick

Deskripsi Singkat	Bank sampah berfokus pada pengumpulan sampah yang sulit terurai seperti plastik dan botol plastik sekali pakai untuk diolah dalam program lanjutan "ecobrick". Sampah plastik yang sudah dikumpulkan kemudian dibersihkan dan dipadatkan ke dalam botol plastik. Botol plastik yang sudah dipadatkan dengan sampah plastik disusun melingkar membentuk sebuah meja yang dapat dimanfaatkan di dalam perpustakaan.
Sasaran	Siswa kelas I - VI dan lingkungan SDN Doga Patuk
Pelaksanaan	20 Mei - 7 Juni 2024
Tantangan	Kurangnya kesadaran dan partisipasi siswa dalam pengumpulan sampah plastik.
Rekomendasi	Mengadakan edukasi dan sosialisasi mengenai pentingnya pengelolaan sampah dan manfaat ecobrick. Pihak sekolah juga dapat mengadakan workshop kreatif untuk membuat produk daur ulang dari sampah plastik.

i. Pelatihan Batik Ecoprint

Deskripsi Singkat	Pelatihan pembuatan batik dengan teknik cetakan alami dengan menggunakan daun dan bunga pada media tas kain. Dalam pelatihan ini, para peserta diajarkan cara memilih dan menyiapkan daun-daunan yang tepat, mengolah pewarna alami, dan menerapkan teknik pencetakan dengan hasil yang maksimal.
Sasaran	Siswa Kelas VI SDN Doga
Pelaksanaan	16 Mei 2024
Tantangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarahkan siswa untuk memilih daun yang tepat 2. Siswa yang tidak membawa peralatan dengan lengkap sehingga kegiatan menjadi lebih lama
Rekomendasi	Pelatihan batik ecoprint dapat dijadikan agenda tahunan untuk menumbuhkan kreativitas para siswa dengan media yang tidak terbatas hanya pada tas kain saja.

PROGRAM KERJA TAMBAHAN

a. Pelatihan Batik Shibori

Deskripsi Singkat	Batik shibori merupakan teknik pembuatan batik yang mengandalkan teknik ikatan dan celup. Motif yang dihasilkan sesuai dengan teknik lipatan yang digunakan. <i>Output</i> kegiatan ini adalah taplak meja dengan berbagai macam motif dan warna
Sasaran	Siswa kelas V SDN Doga
Pelaksanaan	10 Juni 2024
Tantangan	Kurangnya antusias siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan penjelasan langkah-langkah pembuatan sehingga keadaan kelas tidak kondusif
Rekomendasi	Pelatihan batik shibori dapat dijadikan agenda tahunan bagi siswa sebagai sarana praktik untuk mengenalkan macam-macam batik tradisional yang mudah dalam pembuatannya.

b. Festival Literasi dan Numerasi

Deskripsi Singkat	Festival Literasi dan Numerasi merupakan program kerja yang dilaksanakan untuk memeriahkan Hari Pendidikan Nasional dengan kegiatan yang memberikan manfaat dalam menumbuhkan kecintaan siswa pada Pendidikan serta sebagai sarana meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi.
Sasaran	Seluruh warga SDN Doga
Pelaksanaan	2-3 Mei 2024
Tantangan	Mengkondisikan siswa untuk memperhatikan setiap kegiatan yang dilakukan.
Rekomendasi	Festival Literasi dan Numerasi dapat dijadikan agenda tahunan sekolah untuk memeriahkan Hari Pendidikan Nasional dan mengenang jasa Bapak Pendidikan Indonesia.

Lampiran IV

4. Dokumentasi Kegiatan

<p>Minggu ke-1 Penyerahan Mahasiswa dan Observasi sekolah</p>   	<p>Minggu ke-2 Pendampingan Kegiatan Siswa</p>   
<p>Minggu ke-3 (LIBUR HARI RAYA NYEPI DAN AWAL RAMADHAN)</p>	<p>Minggu ke-4 Pre-test AKM, Penyesuaian proker, dan FKKS II</p>  
<p>Minggu ke-5 FKKS II dan Buka Bersama</p>	<p>Minggu ke-6 Lomba Kebersihan dan Kemakmuran Mushola Sekolah</p>



Minggu ke-7

Halal Bihalal dan Asistensi Mengajar

Minggu ke-8

Festival Literasi-Numerasi dan Upacara Hardiknas



Minggu ke-9

Asistensi Mengajar dan Gerakan Literasi Sekolah

Minggu ke-10

Ecobrick dan Ecoprint



Minggu ke-11

LIBUR

Minggu ke-12



Minggu ke-13

Revitalisasi Perpus, FKKS III, dan Pamitan



Tautan google drive dokumentasi kegiatan/program kerja:

<https://drive.google.com/drive/folders/1LPMnZDxQhQpBf5L9KIDiyLN2HfjgHwY>

Lampiran V

5. Link Publikasi Media Massa Luaran KKN

<https://fsbk.uad.ac.id/mahasiswa-fsbk-uad-tergabung-dalam-market-day-sd-negeri-doga-patuk-edukasi-wirausaha-sejak-dini-dan-pesta-seni-kreatif/>