

LAPORAN

Program Kampus Mengajar

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi
di SD Negeri Sambirejo



Disusun oleh:

Ria Lutfi Wahyuni

NIM: 2100011247

Program Studi Manajemen

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2024

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR**

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi
di SD Negeri Sambirejo

Ria Lutfi Wahyuni
NIM: 2100011247

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

Yogyakarta, 1 Juli 2024
Menyetujui/Mengesahkan

Guru Pembimbing



Yoga Priantoro, S.Pd.

Dosen Pembimbing Lapangan




Fariz Setyawan, M.Pd

NIPM 19890524201606 111 1234223



Dekan


Dr. Dini Yuniarti, S.E., M.SI., CIQnR.

NIPM 19700620 199601 011 0784345

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan keadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan makalah ini dengan baik sampai dengan selesai. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materi. Penulis juga tak lupa memohon maaf apabila dalam penyusunan makalah ini terdapat banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis berharap adanya saran, kritik dan usulan yang bersifat membangun sehingga penulis dapat memperbaikinya pada waktu mendatang, mengingat tidak ada sesuatu yang sempurna tanpa saran yang membangun.

Penulis sangat berharap semoga makalah ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Bahkan penulis berharap lebih jauh lagi agar makalah ini bisa pembaca praktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Yogyakarta, 1 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR.....	ii
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
ABSTRAK.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	1
BAB II ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM.....	2
A. Analisis Situasi.....	2
a. Keadaan Lingkungan Kelas.....	2
b. Keadaan Lingkungan Sekolah.....	2
c. Hasil Observasi Kurikulum, Metode, Media dan Sumber Pembelajaran yang Digunakan.....	2
B. Rencana Program dan Kegiatan.....	2
BAB III PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL.....	7
A. Persiapan.....	7
b. Penerjungan.....	7
c. Observasi.....	7
d. Perencanaan Program.....	7
B. Pelaksanaan Program.....	8
a. Mengajar.....	8
b. Membantu Adaptasi Teknologi.....	9
c. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru.....	9
C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program.....	10
a. Mengajar.....	10
b. Membantu Adaptasi Teknologi.....	12
c. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru.....	13
D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan.....	14

BAB IV PENUTUP	16
A. Kesimpulan	16
B. Saran	16
LAMPIRAN	18
1. Rencana Program dan Kegiatan	18
2. Kegiatan Mingguan	21
3. Hasil Pelaksanaan Program	21
4. Dokumentasi Kegiatan	28

ABSTRAK

Makalah ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak program Kampus Mengajar terhadap kualitas pendidikan di sekolah dasar di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T) di Indonesia. Program ini melibatkan mahasiswa sebagai pengajar untuk membantu mengatasi kekurangan tenaga pendidik dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program "Kampus Mengajar" berhasil meningkatkan kompetensi akademik siswa, terutama dalam mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia. Selain itu, program ini juga memperkuat keterampilan mengajar mahasiswa dan membangun kesadaran sosial mereka terhadap isu pendidikan di daerah 3T. Namun, tantangan yang dihadapi meliputi kurangnya infrastruktur yang memadai dan dukungan logistik bagi mahasiswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Kampus Mengajar merupakan inisiatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah 3T, namun keberlanjutan program memerlukan dukungan lebih lanjut dari berbagai pihak terkait.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program Kampus Mengajar merupakan inisiatif yang menghubungkan mahasiswa perguruan tinggi dengan sekolah-sekolah di sekitarnya untuk membantu dalam kegiatan pengajaran. Tujuan utamanya adalah memperkuat kualitas pendidikan di tingkat dasar dan menengah dengan menyediakan tenaga pengajar tambahan yang berkompeten. Program ini tidak hanya memberikan manfaat praktis bagi sekolah yang sering kali mengalami kekurangan tenaga pengajar, tetapi juga memberikan kesempatan berharga bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan mengajar mereka dalam lingkungan nyata.

Selain itu, Program Kampus Mengajar juga berfungsi sebagai jembatan antara dunia akademis dan masyarakat. Melalui interaksi langsung dengan siswa dan guru di sekolah, mahasiswa dapat memperdalam pemahaman mereka tentang tantangan pendidikan yang dihadapi di lapangan serta membangun kesadaran sosial yang lebih kuat. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah, tetapi juga mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi pemimpin masa depan yang peduli dan bertanggung jawab terhadap perbaikan pendidikan nasional.

B. Tujuan

Tujuan dari Program Kampus Mengajar adalah untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam mengajar di sekolah-sekolah, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan mengajar mereka dan mendalami pemahaman mereka tentang proses pendidikan di lapangan. Selain itu, program ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar dan menengah dengan menyediakan bantuan pengajaran tambahan yang bermutu kepada sekolah-sekolah yang membutuhkan, serta mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi agen perubahan yang berkontribusi positif dalam masyarakat.

BAB II

ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM

A. Analisis Situasi

a. Keadaan Lingkungan Kelas

SD Negeri Sambirejo memiliki lingkungan kelas yang cukup bersih dan tidak terlalu luas. Di setiap kelas terdapat banyak buku pelajaran namun buku-buku tersebut tidak tersusun dengan baik dan kebanyakan sudah tidak digunakan lagi. Meskipun dilengkapi dengan fasilitas seperti papan tulis, rak buku, dan lemari, namun pengadaannya belum lengkap dan masih memerlukan peningkatan. Di beberapa kelas juga terdapat media belajar namun pemanfaatannya belum maksimal dan jarang digunakan. Fasilitas-fasilitas ini bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran, namun perlu diperhatikan agar penggunaannya lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di lingkungan kelas tersebut.

b. Keadaan Lingkungan Sekolah

SD Negeri Sambirejo berada di Kelurahan Sambirejo, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Sleman. Lokasi SD Negeri Sambirejo sangat dekat dengan objek wisata Tebing Breksi Prambanan. Akses jalan menuju ke sekolah ini cukup curam dan jalur yang naik turun, hal ini disebabkan oleh lokasi SD Negeri Sambirejo yang berada di pedesaan. SD Negeri Sambirejo dapat dikatakan sudah cukup memiliki fasilitas yang dibutuhkan siswa, diantaranya kamar mandi siswa, kamar mandi difabel, perpustakaan, UKS, dan kantin. SD Negeri Sambirejo memiliki bangunan yang tidak terlalu luas, sekitar kurang lebih 970m² dan bentuk bangunan memanjang.

c. Hasil Observasi Kurikulum, Metode, Media dan Sumber Pembelajaran yang Digunakan

SD Negeri Sambirejo menerapkan beberapa kurikulum dalam kegiatan belajar mengajar. Kurikulum Merdeka-Mandiri belajar diterapkan di kelas 1, 2, 4, dan 5 sedangkan Kurikulum 2013 diterapkan di kelas 3 dan 6. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode dan strategi pembelajaran yang digunakan yaitu ceramah, *Problem-Based Learning*, *Contextual Teaching and Learning*, *Discovery Learning*, dan *Cooperative Learning*. Media dan sumber pembelajaran yang digunakan yaitu buku pelajaran, buku paket, LKS, dan lingkungan sekitar.

B. Rencana Program dan Kegiatan

Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah (FKKS) dilaksanakan untuk menentukan program-program kerja yang akan dilaksanakan di sekolah. Dalam penyusunan program

disesuaikan dengan kondisi sekolah dan dikonsultasikan dengan semua guru serta dosen pembimbing lapangan. Program-program yang dirancang kemudian dikomunikasikan dengan kepala sekolah serta guru-guru untuk dilakukan evaluasi dan diberikan masukan/saran. Berikut rancangan awal program kerja di SD Negeri Sambirejo:

Fokus Program	Nama Program	Deskripsi Program	Sasaran Program
Literasi & Numerasi	Pohon Literasi	Kegiatan membuat hiasan kelas yang berupa tempelan-tempelan kertas berbentuk pohon. Pada bagian daunnya tertulis nama buku/materi yang pernah dibaca baca dan penggalan isi buku/materi yang pernah dibaca. Semakin banyak daun, semakin banyak pula buku yang telah dibaca.	Kelas I dan II
	Literasi Dengan Menggunakan Metode <i>Big Book</i>	Mendengarkan cerita dan mengambil pesan moral dari cerita yang ada dalam <i>big book</i> .	Kelas I dan II
	Asistensi mengajar	Mahasiswa membantu peserta didik dalam mempelajari suatu mata pelajaran	Kelas I, II, III, IV, V, VI
	Tambahan Jam Belajar	Tambahan jam belajar selama 30 menit setelah pulang sekolah bagi siswa-siswi yang kemampuan literasi dan numerasinya masih rendah/tertinggal.	Kelas V dan VI

	<i>Newspaper Scrap</i>	Penggunaan media koran yang dipilih berdasarkan arahan dari guru untuk menemukan berita sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Kelas V
	<i>Outing Class</i>	Kegiatan mengajak dan mendampingi dengan siswa untuk melakukan pembelajaran di luar kelas.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
	Edukasi Prosedur Cuci Tangan yang Benar	Demonstrasi langsung 6 langkah cuci tangan yang benar.	Kelas I, II, III, IV, V, dan VI.
	Edukasi Menabung	Kegiatan menyisihkan sebagian uang untuk mengantisipasi kebutuhan di masa depan, baik kebutuhan terduga maupun yang tak terduga.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
	<i>Daily Activity</i> Pola Hidup Disiplin	Kegiatan untuk membentuk sikap sadar peserta didik untuk mematuhi perintah-perintah atau larangan-larangan yang ada terhadap suatu hal.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
	<i>Games</i> Pancasila	Permainan yang mencantumkan nilai-nilai Pancasila di dalamnya.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
	<i>Games</i> Literasi dan Numerasi	Permainan yang membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.	Kelas I, II, III, IV, V, VI

	Pendampingan Gerakan Literasi Sekolah	Gerakan Literasi Sekolah adalah kegiatan membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
Adaptasi Teknologi	PPT Interaktif dan Teka-Teki Silang	Menggunakan Power Point sebagai media belajar interaktif siswa saat kegiatan belajar mengajar dan diselingi dengan permainan teka-teki silang secara <i>online</i> .	Kelas V dan VI
	Video Profil	Membuat video profil SD Negeri Sambirejo yang akan dilaksanakan di akhir penugasan, kemudian diunggah di Youtube KM 6 SD Negeri Sambirejo.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
	Mading Tema Teknologi	Membuat mading kreatif yang bertema teknologi.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
	Nobar Film Edukatif	Menayangkan film edukatif sebagai bentuk edukasi digital.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
Manajemen Sekolah	Revitalisasi perpustakaan	Kegiatan penataan ulang berdasarkan jenis dan jenjang serta pengadaan buku non pembelajaran.	Semua warga sekolah
	Pemilahan Buku di Perpustakaan	Pemilahan buku berdasarkan jenis dan jenjang kelas.	Semua warga sekolah
	Pengadaan Buku Non Pembelajaran	Mengadakan pengumpulan buku non pelajaran atau buku bacaan sebagai buku literasi.	Semua warga sekolah
	Pojok Baca	Pemanfaatan sudut ruang kelas sebagai tempat koleksi buku bacaan untuk melaksanakan literasi.	Kelas I, II, III, IV, V, VI

Perpustakaan Keliling	Ikut serta dalam mengkoordinir perpustakaan keliling serta pemilihan buku untuk siswa.	Kelas I, II, III, IV, V, VI dan pengelola perpustakaan
Sekolah Hijau	Menanam tanaman dengan media tanah dan ditempatkan di pot.	Semua warga sekolah
Festival Literasi & Numerasi	Festival berupa lomba antar kelas untuk meningkatkan variasi kegiatan literasi dan numerasi.	Kelas I, II, III, IV, V, VI

BAB III

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

a. Pembekalan

Langkah pertama dalam persiapan sebelum melaksanakan Kampus Mengajar adalah pembekalan. Peserta yang telah terpilih mengikuti serangkaian pelatihan dan seminar yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai tujuan, metode, dan teknis pelaksanaan program. Pembekalan ini mencakup materi tentang pengajaran, manajemen kelas, serta pemahaman tentang kondisi sosial dan budaya di lokasi penempatan.

b. Penerjunan

Pada tahap ini, peserta Kampus Mengajar mulai ditempatkan di sekolah-sekolah yang telah ditentukan. Proses penerjunan ini diawali dengan perkenalan antara peserta dengan pihak sekolah, termasuk kepala sekolah, guru-guru, dan staf lainnya. Tujuannya adalah membangun komunikasi dan kerjasama yang baik antara peserta dengan pihak sekolah, sehingga program dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, penerjunan juga melibatkan orientasi lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar agar peserta dapat menyesuaikan diri dengan cepat dan efektif.

c. Observasi

Tahap observasi merupakan bagian penting dalam persiapan pelaksanaan Kampus Mengajar. Selama beberapa hari pertama di sekolah, peserta melakukan observasi untuk memahami situasi dan kondisi nyata di lapangan. Mereka memantau proses belajar mengajar, mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru, serta mengamati dinamika sosial di lingkungan sekolah. Observasi ini memberikan data dan informasi yang diperlukan untuk menyusun program kerja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan spesifik sekolah.

d. Perencanaan Program

Berdasarkan hasil observasi, peserta kemudian menyusun perencanaan program yang akan dilaksanakan selama periode Kampus Mengajar. Perencanaan ini mencakup berbagai aspek, mulai dari jadwal kegiatan, metode pengajaran yang akan digunakan, hingga strategi untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi. Peserta juga berkolaborasi dengan guru-guru setempat untuk memastikan bahwa program yang dirancang sejalan dengan kurikulum dan kebutuhan sekolah. Rencana program ini disusun secara detail dan matang

untuk memastikan bahwa setiap kegiatan dapat berjalan dengan efektif dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa dan sekolah.

B. Pelaksanaan Program

a. Mengajar

- 1) Literasi menggunakan metode *big book*: peserta didik mendengarkan cerita dan mengambil pesan moral dari cerita yang ada dalam *big book*.
- 2) Gerakan literasi sekolah: kegiatan membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai.
- 3) Asistensi mengajar: membantu peserta didik dalam mempelajari suatu mata pelajaran.
- 4) Pendampingan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM): mendampingi peserta didik melaksanakan AKM sebagai tolak ukur keberhasilan program dan sebagai acuan pembuatan program.
- 5) *Outing class*: kegiatan mengajak dan mendampingi peserta didik untuk melakukan pembelajaran di luar kelas.
- 6) Tambahan jam belajar: membantu peserta didik dalam mempelajari suatu mata pelajaran selama 30 menit setelah pulang sekolah bagi peserta didik yang kemampuan literasi dan numerasinya masih rendah/tertinggal.
- 7) Edukasi prosedur cuci tangan yang benar: demonstrasi langsung 6 langkah cuci tangan yang benar.
- 8) *Colouring by number*: kegiatan untuk melatih motorik peserta didik serta meningkatkan numerasi siswa.
- 9) *Games* numerasi (ular tangga): permainan ular tangga raksasa seperti biasa namun dikombinasikan dengan kegiatan numerasi.
- 10) *Daily activity* pola hidup disiplin: kegiatan untuk membentuk sikap sadar peserta didik untuk mematuhi perintah-perintah atau larangan-larangan yang ada terhadap suatu hal.
- 11) Edukasi menabung: kegiatan menyisihkan sebagian uang untuk mengantisipasi kebutuhan di masa depan, baik kebutuhan terduga maupun yang tak terduga.
- 12) *Games* Pancasila: permainan yang mencantumkan nilai-nilai Pancasila di dalamnya.
- 13) Puzzle infografis: meningkatkan literasi peserta didik dengan cara menyusun puzzle infografis dengan tema pahlawan.
- 14) Pohon literasi: kegiatan membuat hiasan kelas yang berupa tempelan-tempelan kertas berbentuk pohon.

15) *Newspaper scrap*: penggunaan media koran yang dipilih berdasarkan arahan dari guru untuk menemukan berita sesuai dengan tujuan pembelajaran.

16) Menggambar cita-cita: peserta didik menggambar cita-cita mereka.

17) Games edukatif: permainan yang membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.

b. Membantu Adaptasi Teknologi

1) PPT interaktif: menggunakan Power Point sebagai media belajar interaktif peserta didik saat kegiatan belajar mengajar dan diselingi dengan permainan teka-teki silang secara *online*.

2) Video profil: membuat video profil SD Negeri Sambirejo yang akan dilaksanakan di akhir penugasan, kemudian diunggah di YouTube KM 6 SD Negeri Sambirejo

3) Mading tema teknologi: membuat mading kreatif yang bertema teknologi.

4) Nobar film edukatif: menayangkan film edukatif sebagai bentuk edukasi digital.

c. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

1) Revitalisasi perpustakaan: kegiatan penataan ulang berdasarkan jenis dan jenjang serta pengadaan buku non pembelajaran.

2) Pemilahan buku di perpustakaan: pemilahan buku berdasarkan jenis dan jenjang kelas.

3) Pengadaan buku non pembelajaran: mengadakan pengumpulan buku non pelajaran atau buku bacaan sebagai buku literasi.

4) Pendampingan *checking* data dapodik: mahasiswa mendampingi operator sekolah dalam mengecek data dapodik.

5) Festival literasi & numerasi: festival berupa lomba antar kelas untuk meningkatkan variasi kegiatan literasi dan numerasi.

6) Pojok baca: pemanfaatan sudut ruang kelas sebagai tempat koleksi buku bacaan untuk melaksanakan literasi.

7) Sekolah hijau: menanam tanaman dengan media tanah dan ditempatkan di pot.

8) Sekolah sehat (revitalisasi UKS & pengadaan obat): membersihkan, mengembalikan fungsi UKS dan melakukan pengadaan obat.

9) Perpustakaan keliling: layanan perpustakaan daerah yang membawa buku dan sumber belajar langsung ke sekolah, memfasilitasi akses terhadap literasi siswa tanpa harus mengunjungi perpustakaan.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program

a. Mengajar

- 1) Literasi menggunakan metode *big book* bertujuan untuk meningkatkan literasi siswa. Seluruh siswa diharuskan untuk fokus mendengarkan cerita yang dibacakan oleh mahasiswa. Setelah itu siswa diberikan pertanyaan dan ditugaskan untuk menceritakan kembali isi dari buku tersebut. Observasi siswa menunjukkan bahwa siswa aktif terlibat dalam sesi ini. Hasil yang diperoleh yaitu meningkatkan literasi, fokus, dan konsentrasi siswa.
- 2) Gerakan literasi sekolah bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa, dan meningkatkan kemampuan literasi siswa. Kegiatan ini dilaksanakan di semua kelas selama 15 menit sebelum kegiatan belajar dimulai. Dengan dilaksanannya kegiatan ini menjadikan budaya membaca siswa meningkat.
- 3) Asistensi mengajar bertujuan membantu guru dalam pengajaran dan administrasi untuk meningkatkan pembelajaran dan mendukung siswa. Kegiatan ini dilaksanakan untuk membantu guru jika berhalangan hadir ataupun melakukan pengajaran pada materi tertentu. Hasil yang diperoleh yaitu meningkatnya semangat belajar siswa.
- 4) Pendampingan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) bertujuan untuk membantu terlaksananya AKM supaya berjalan dengan lancar. Mahasiswa mempersiapkan perangkat ujian dan kebutuhan yang diperlukan pada pelaksanaan AKM. Hasil dari kegiatan ini yaitu kesiapan teknis dan administratif meningkat serta tidak ada gangguan teknis yang signifikan selama pelaksanaan AKM.
- 5) *Outing class* bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih interaktif di luar ruangan, serta mempererat hubungan sosial antara siswa dan guru. Kegiatan ini dilakukan sebanyak 2 kali, bertempat di wisata Tebing Breksi dan Candi Ijo, Prambanan, Sleman. Hasil yang diperoleh setelah siswa melaksanakan kegiatan ini yaitu siswa meningkatnya pemahaman siswa melalui pengalaman langsung.
- 6) Tambahan jam belajar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Kegiatan ini dilaksanakan sepulang sekolah setiap hari Selasa sampai Kamis yang dikhususkan bagi kelas V dan VI yang belum mahir baca dan pemahaman numerasinya rendah. Setiap mahasiswa bertugas untuk mengampu 1-5 siswa dan materi yang disampaikan dimulai dari pengetahuan dasar. Hasil yang diperoleh setelah siswa melaksanakan kegiatan ini yaitu meningkatnya kemampuan literasi dan numerasi siswa.

- 7) Edukasi prosedur cuci tangan yang benar bertujuan untuk mengedukasi secara langsung bagaimana 6 langkah mencuci tangan yang benar. Kegiatan mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir diikuti oleh kelas I. Hasil yang diperoleh yaitu siswa mengetahui langkah-langkah cuci tangan yang benar dan diharapkan bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari.
- 8) *Colouring by number* bertujuan untuk melatih motorik siswa serta meningkatkan numerasi siswa. Hasil yang diperoleh yaitu siswa mampu mengenali angka dan warna serta meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa.
- 9) *Games numerasi* (ular tangga) bertujuan untuk membuat belajar matematika lebih menyenangkan dan mendorong interaksi sosial dan motivasi belajar siswa. Sebelumnya, siswa telah membuat ular tangga dengan cara dilukis di halaman sekolah. Hasil yang diperoleh setelah siswa melaksanakan kegiatan ini yaitu keterampilan numerasi siswa meningkat.
- 10) *Daily activity* pola hidup disiplin bertujuan untuk membentuk sikap sadar peserta didik untuk mematuhi perintah-perintah atau larangan-larangan yang ada terhadap suatu hal. Kegiatan ini dilaksanakan di kelas IV dengan menuliskan *daily activity* di tabel yang telah dicetak. Hasil yang diperoleh setelah siswa melaksanakan kegiatan ini yaitu keterampilan manajemen waktu dan kedisiplinan siswa meningkat.
- 11) Edukasi menabung bertujuan untuk membangun kebiasaan menabung, mengajarkan nilai uang, dan mempersiapkan mereka untuk mengelola uang secara bijak dan mandiri di masa depan. Siswa membuat target tabungan sendiri dengan diajarkan cara menghitungnya. Hasil yang diperoleh setelah siswa melaksanakan kegiatan ini yaitu siswa menjadi bijak menggunakan uang dan lebih sadar akan pentingnya menabung.
- 12) *Games Pancasila* merupakan bentuk pengamalan Pancasila dengan menggunakan media gambar yang menyenangkan. *Games* ini berisi keanekaragaman kebudayaan yang ada di Indonesia. Hasil yang diperoleh setelah siswa melaksanakan kegiatan ini yaitu pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila meningkat.
- 13) *Puzzle infografis* bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan dan mendorong minat mereka terhadap sejarah serta budaya lokal. Hasil yang diperoleh setelah siswa melaksanakan kegiatan ini yaitu meningkatnya pengetahuan siswa tentang tokoh pahlawan di Indonesia.
- 14) Pohon literasi bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan literasi siswa. Kegiatan membuat pohon literasi ini dilaksanakan di kelas I dengan

konsep mengenalkan huruf kepada siswa. Hasil yang diperoleh setelah siswa melaksanakan kegiatan ini yaitu meningkatnya kreativitas dan kerja sama antar siswa.

- 15) *Newspaper scrap* bertujuan untuk melatih siswa dalam bidang literasi untuk mencapai keterampilan penalaran siswa. *Newspaper scrap* dilaksanakan di kelas V dan disesuaikan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu mencari teks eksposisi dalam media koran yang telah disediakan. Hasil yang diperoleh setelah siswa melaksanakan kegiatan ini yaitu meningkatnya pemahaman siswa terhadap teks eksposisi.
- 16) Menggambar cita-cita bertujuan untuk membantu siswa mengidentifikasi, merencanakan, dan memvisualisasikan tujuan masa depan mereka secara kreatif. Hasil yang diperoleh setelah siswa melaksanakan kegiatan ini yaitu siswa dapat mengekspresikan cita-cita mereka melalui gambar.
- 17) Games edukatif bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan mendidik. Hasil yang diperoleh yaitu proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

b. Membantu Adaptasi Teknologi

- 1) PPT interaktif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan kreativitas dan mengasah daya ingat siswa. PPT interaktif diterapkan pada mata pelajaran IPA dan Matematika pada kelas VI, IPAS pada kelas V PPKN pada kelas IV. Hasil yang diperoleh yaitu kreativitas dan semangat belajar siswa meningkat.
- 2) Video profil bertujuan untuk memperkenalkan SD Negeri Sambirejo kepada masyarakat dan memperluas informasi sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan oleh mahasiswa dalam pembuatan konsep dan pengambilan video kegiatan Kampus Mengajar dan selanjutnya akan diunggah di YouTube. Hasil yang diperoleh yaitu informasi sekolah semakin luas.
- 3) Mading tema teknologi bertujuan sebagai media pembelajaran siswa sekaligus untuk melatih kreativitas dan keterampilan siswa. Siswa membuat mading dengan judul "*Stop Cyber Bullying*" dan dipajang di papan mading sekolah. Hasil yang diperoleh yaitu siswa mendapatkan pemahaman mengenai bersosial media yang baik.
- 4) Nobar film edukatif bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai positif pada siswa, terutama untuk memotivasi dan meningkatkan semangat belajar siswa. Hasil yang diperoleh yaitu siswa mendapatkan nilai positif dari film yang telah ditonton.

c. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

- 1) Revitalisasi perpustakaan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, mendukung literasi, dan meningkatkan minat membaca di kalangan siswa. Kegiatan yang dilakukan yaitu menyortir barang-barang yang ada di perpustakaan dan menata ulang barisan buku sesuai dengan rumpun ilmunya seperti pengetahuan umum, ilmu pengetahuan alam, bahasa, pendidikan olahraga, matematika, buku bacaan anak, ilmu pengetahuan sosial, dan agama. Hasil yang diperoleh yaitu lingkungan perpustakaan menjadi bersih, rapi, dan nyaman untuk digunakan.
- 2) Pemilahan buku di perpustakaan bertujuan untuk memudahkan siswa dan guru ketika mencari buku di perpustakaan berdasarkan rumpun ilmu atau jenisnya. Kegiatan yang dilakukan berupa pemilahan dan pengurutan buku di perpustakaan berdasarkan jenis-jenis buku dan jenjang kelas. Hasil yang diperoleh yaitu rak buku menjadi rapi dan memudahkan dalam pencarian buku.
- 3) Pengadaan buku non pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan memahami melalui literasi. Kegiatan yang dilakukan berupa pengadaan buku non pembelajaran seperti buku cerita, buku cerita pendek, dan buku komik yang sesuai dengan usia anak sekolah dasar. Hasil yang diperoleh yaitu koleksi buku di perpustakaan meningkat.
- 4) Pendampingan checking data dapodik bertujuan untuk memastikan keakuratan dan kelengkapan data pendidikan SD dalam rangka mendukung perencanaan dan pengelolaan pendidikan yang efektif. Kegiatan ini meliputi pengecekan data dapodik sekolah dan dapodik penilaian mahasiswa Kampus Mengajar 6. Hasil yang diperoleh yaitu data dikelola dengan baik.
- 5) Festival literasi & numerasi bertujuan untuk mendorong siswa untuk menunjukkan kemampuan literasi dan numerasi mereka melalui kompetisi yang menyenangkan. Festival literasi dan numerasi dilakukan di semua kelas. Lomba mewarnai untuk kelas I dan II, lomba cipta baca puisi kelas III dan IV, lomba poster kreatif di kelas V dan VI serta lomba kebersihan untuk semua kelas. Hasil yang diperoleh yaitu meningkatnya keterampilan literasi, numerasi dan kerja sama siswa.
- 6) Pojok baca bertujuan untuk merangsang siswa supaya lebih gemar membaca dan melakukan aktivitas lain yang dapat mengembangkan potensi dan daya pikir. Pojok baca tidak hanya sebagai tempat untuk membaca, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk kebiasaan positif membaca sejak dini yang akan bermanfaat untuk

perkembangan akademik siswa. Kegiatan pembuatan pojok baca dilaksanakan di kelas III, IV, V dan VI dengan cara bekerja sama. Hasil yang diperoleh yaitu meningkatnya minat literasi dan kreativitas siswa.

- 7) Sekolah hijau bertujuan untuk menciptakan lingkungan sekolah yang lebih asri dan sebagai bentuk penghijauan skala kecil. Kegiatannya berupa penanaman beberapa jenis tanaman kemudian ditata di tempat yang telah disediakan. Hasil yang diperoleh yaitu terciptanya lingkungan sekolah yang asri dan nyaman.
- 8) Sekolah sehat (revitalisasi UKS & pengadaan obat) bertujuan untuk memastikan lingkungan sekolah yang sehat dan mendukung, serta menyediakan pelayanan kesehatan yang tepat bagi siswa untuk meningkatkan kesejahteraan dan kualitas pendidikan mereka. Kegiatannya yaitu membersihkan UKS supaya terciptanya ruangan yang nyaman untuk digunakan. Hasil yang diperoleh yaitu terciptanya lingkungan sekolah yang peduli terhadap kesehatan siswa.
- 9) Perpustakaan keliling bertujuan untuk membantu pengelola perpustakaan untuk mengkoordinasi peminjaman buku perpustakaan keliling. Mahasiswa bertugas mengkoordinir perpustakaan keliling serta pemilihan buku untuk siswa. Hasil yang diperoleh yaitu meningkatnya minat baca siswa dan koleksi buku di perpustakaan.

D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan

- a. Meningkatkan durasi dan kedalaman pelatihan awal bagi mahasiswa peserta, dengan fokus pada pengembangan keterampilan mengajar, manajemen kelas, dan adaptasi budaya lokal.
- b. Gunakan teknologi informasi secara optimal untuk mendukung proses administrasi dan pembelajaran, termasuk pengembangan platform digital untuk pengelolaan tugas, evaluasi, dan komunikasi antara semua pihak terkait.
- c. Adakan evaluasi berkala yang komprehensif dengan melibatkan *feedback* dari mahasiswa, sekolah mitra, dan dosen pembimbing, untuk terus meningkatkan kualitas program.
- d. Pastikan dukungan logistik yang memadai bagi peserta, terutama yang ditempatkan di daerah terpencil, termasuk fasilitas akomodasi, transportasi, dan kebutuhan dasar lainnya.
- e. Berikan penghargaan dan pengakuan kepada mahasiswa yang menunjukkan prestasi dan dedikasi luar biasa dalam menjalankan tugas mengajar mereka, serta apresiasi kepada sekolah mitra yang berperan aktif dalam mendukung program.

- f. Perhatikan penempatan peserta berdasarkan latar belakang akademis dan minat mereka secara lebih detail, untuk memastikan bahwa setiap peserta dapat memberikan kontribusi yang maksimal sesuai dengan kompetensi mereka.

Dengan menerapkan rekomendasi dan saran perbaikan ini, diharapkan Program Kampus Mengajar angkatan selanjutnya dapat berjalan lebih lancar dan memberikan dampak yang lebih signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah mitra.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pendidikan adalah pondasi yang kokoh untuk membentuk karakter dan kepribadian. Pendidikan yang berkualitas dan merata memiliki peran penting dalam meningkatkan pembangunan ekonomi dan sosial suatu negara. Pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, mengurangi kesenjangan sosial, meningkatkan akses terhadap kesempatan, mendorong inovasi dan perkembangan teknologi, serta memperkuat kapasitas institusi. Oleh karena itu, investasi dalam bidang pendidikan adalah investasi yang cerdas untuk meraih pembangunan yang berkelanjutan.

Dalam hal ini mahasiswa memiliki peran penting sebagai agen perubahan dalam dunia pendidikan. Dengan pikiran yang segar dan visi masa depan yang kuat, mahasiswa dapat mendukung inovasi pendidikan, mengidentifikasi masalah yang ada, dan mencari solusi yang efektif. Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Mereka bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memfasilitasi siswa agar dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dengan optimal. Dengan demikian, peran mahasiswa dan guru memiliki peran penting dalam memajukan pendidikan. Melalui kolaborasi dan kerjasama yang baik antara keduanya, dapat diharapkan adanya perubahan dan peningkatan dalam dunia pendidikan.

Sehubungan dengan hal tersebut, program Kampus Mengajar 6 memberikan kontribusi terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia. Melalui program tersebut mahasiswa memberikan kontribusi langsung kepada siswa serta membantu meningkatkan kualitas pendidikan dengan bantuan guru. Manfaat program kampus mengajar ini yaitu meningkatkan pengalaman akademik, keterampilan mengajar, kemampuan sosial, peningkatan pemahaman terhadap peserta didik, membantu meringankan beban pengajar utama, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Manfaat tersebut tentunya dirasakan setelah adanya inovasi yang diterapkan dalam setiap program kerja Kampus Mengajar 6.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran dari penulis yaitu meningkatkan efektivitas program, sangat penting untuk menyediakan pelatihan dan materi yang khusus, terutama dalam hal pengajaran dan manajemen kelas. Mahasiswa yang terlibat dalam program ini harus mendapatkan pemahaman yang cukup tentang pendekatan pengajaran yang efektif dan

teknik manajemen kelas yang baik. Program ini harus bekerja sama erat dengan sekolah-sekolah dan pemerintah daerah untuk memastikan kesesuaian kurikulum dan tujuan pembelajaran. Kolaborasi ini juga dapat membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang ada di setiap sekolah, serta memberikan dukungan yang lebih efektif kepada para mahasiswa dalam menjalankan tugas mereka. Selain itu, perlu pemahaman tentang sekolah yang memiliki tingkat literasi numerasi rendah. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mendorong para pembaca untuk terus memperbaiki dan meneliti sumber yang relevan untuk membantu pembahasan laporan ini dan memperbaikinya di masa mendatang.

LAMPIRAN

1. Rencana Program dan Kegiatan

Fokus Program	Nama Program	Deskripsi Program	Sasaran Program
Literasi & Numerasi	Pohon Literasi	Kegiatan membuat hiasan kelas yang berupa tempelan-tempelan kertas berbentuk pohon.	Kelas I dan II
	Literasi Dengan Menggunakan Metode <i>Big Book</i>	Mendengarkan cerita dan mengambil pesan moral dari cerita yang ada dalam <i>big book</i> .	Kelas I dan II
	Asistensi mengajar	Mahasiswa membantu peserta didik dalam mempelajari suatu mata pelajaran.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
	Tambahkan Jam Belajar	Tambahan jam belajar selama 30 menit setelah pulang sekolah bagi siswa-siswi kelas V dan VI yang kemampuan literasi dan numerasinya masih rendah/tertinggal.	Kelas V dan VI
	<i>Newspaper Scrap</i>	Penggunaan media koran yang dipilih berdasarkan arahan dari guru untuk menemukan berita sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Kelas V
	<i>Outing Class</i>	Kegiatan mengajak dan mendampingi dengan siswa untuk melakukan pembelajaran di luar kelas.	Kelas I, II, III, IV, V, VI

	Edukasi Prosedur Cuci Tangan yang Benar	Demonstrasi langsung 6 langkah cuci tangan yang benar.	Kelas I, II, III, IV, V, dan VI.
	Edukasi Menabung	Kegiatan menyisihkan sebagian uang untuk mengantisipasi kebutuhan di masa depan, baik kebutuhan terduga maupun yang tak terduga.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
	<i>Daily Activity</i> Pola Hidup Disiplin	Kegiatan untuk membentuk sikap sadar peserta didik untuk mematuhi perintah-perintah atau larangan- larangan yang ada terhadap suatu hal.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
	<i>Games</i> Pancasila	Permainan yang mencantumkan nilai-nilai Pancasila di dalamnya.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
	<i>Games</i> Literasi dan Numerasi	Permainan yang membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
	Gerakan Literasi Sekolah	Gerakan Literasi Sekolah adalah kegiatan membaca selama 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
Adaptasi Teknologi	PPT Interaktif dan Teka-Teki Silang	Menggunakan PPT sebagai media belajar interaktif siswa saat kegiatan belajar mengajar dan diselingi dengan permainan teka-teki silang secara <i>online</i> .	Kelas V dan VI
	Video Profil	Membuat video profil SD Negeri Sambirejo yang akan dilaksanakan di akhir penugasan, kemudian diunggah	Kelas I, II, III, IV, V, VI

		di YouTube KM 6 SD Negeri Sambirejo.	
	Mading Tema Teknologi	Membuat mading kreatif yang bertema teknologi.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
	Nobar Film Edukatif	Menayangkan film edukatif sebagai bentuk edukasi digital.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
Manajemen Sekolah	Revitalisasi perpustakaan	Kegiatan penataan ulang berdasarkan jenis dan jenjang serta pengadaan buku non pembelajaran.	Semua warga sekolah
	Pemilahan Buku di Perpustakaan	Pemilahan buku berdasarkan jenis dan jenjang kelas.	Semua warga sekolah
	Pengadaan Buku Non Pembelajaran	Mengadakan pengumpulan buku non pelajaran atau buku bacaan sebagai buku literasi.	Semua warga sekolah
	Pojok Baca	Pemanfaatan sudut ruang kelas sebagai tempat koleksi buku bacaan untuk melaksanakan literasi.	Kelas I, II, III, IV, V, VI
	Perpustakaan Keliling	Ikut serta dalam mengkoordinir perpustakaan keliling serta pemilihan buku untuk siswa.	Kelas I, II, III, IV, V, VI dan pengelola perpustakaan
	Sekolah Hijau	Kegiatan menanam tanaman hias dengan media tanah dan ditempatkan di pot yang telah disediakan.	Semua warga sekolah
	Festival Literasi & Numerasi	Festival berupa lomba antar kelas untuk meningkatkan variasi kegiatan literasi dan numerasi.	Kelas I, II, III, IV, V, VI

2. Kegiatan Mingguan

Nama Program	Deskripsi Program
Kegiatan keagamaan	Kegiatan keagamaan Sholat Dzuhur dilaksanakan setiap hari Senin sebelum siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.
Pelatihan upacara bendera	Memberikan pelatihan kepada siswa agar dapat memahami dan melaksanakan tugas-tugas dalam upacara dengan baik, serta untuk menjamin kelancaran dan ketertiban pelaksanaan upacara.
Gerakan literasi sekolah	Gerakan literasi sekolah adalah kegiatan membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai dan dilaksanakan setiap Kamis pagi.
Senam pagi	Senam dilaksanakan setiap Jumat pagi untuk meningkatkan kebugaran fisik, menjaga kesehatan, dan memupuk semangat kebersamaan di antara siswa dan guru.

3. Hasil Pelaksanaan Program

a. Mengajar

Nama Program	Tujuan	Hasil	Keterangan
Literasi menggunakan metode <i>big book</i>	Meningkatkan minat baca siswa.	Siswa mampu menceritakan kembali cerita dengan baik.	Literasi <i>big book</i> dilaksanakan di kelas I dan II.
Gerakan literasi sekolah	Meningkatkan minat baca siswa, dan meningkatkan kemampuan literasi siswa.	50% budaya membaca siswa meningkat.	Mendampingi siswa untuk GLS di semua kelas.
Asistensi mengajar	Membantu guru dalam pengajaran dan administrasi untuk meningkatkan pembelajaran dan mendukung siswa.	Meningkatkan semangat belajar siswa.	Mahasiswa memasuki kelas untuk membantu guru jika berhalangan hadir ataupun melakukan

			pengajaran pada materi tertentu.
Pendampingan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM)	Membantu terlaksananya AKM supaya berjalan dengan lancar.	Kesiapan teknis dan administratif meningkat serta tidak ada gangguan teknis yang signifikan selama pelaksanaan AKM.	Mahasiswa mempersiapkan perangkat ujian dan kebutuhan yang diperlukan pada pelaksanaan AKM.
<i>Outing class</i>	Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih interaktif di luar ruangan, serta mempererat hubungan sosial antara siswa dan guru.	Meningkatkan pemahaman melalui pengalaman langsung.	Dilakukan sebanyak 2 kali bertempat di wisata Tebing Breksi dan Candi Ijo, Prambanan, Sleman.
Tambahan jam belajar	Meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa.	Kemampuan literasi dan numerasi siswa meningkat 70%.	Dilaksanakan sepulang sekolah setiap hari Selasa-Kamis untuk kelas V dan VI.
Edukasi Prosedur Cuci Tangan yang Benar	Mengedukasi secara langsung bagaimana 6 langkah mencuci tangan yang benar agar dapat diterapkan siswa dalam keidupam sehari-hari.	Siswa mengetahui langkah-langkah cuci tangan yang benar.	Kegiatan mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir yang diikuti oleh kelas I.
<i>Colouring by number</i>	Kegiatan untuk melatih motorik siswa serta meningkatkan numerasi siswa.	Siswa mampu mengenali angka dan warna serta meningkatkan fokus	Kegiatan <i>colouring by number</i> dilaksanakan di kelas I.

		dan konsentrasi siswa.	
<i>Games</i> numerasi (ular tangga)	Membuat belajar matematika lebih menyenangkan dan mendorong interaksi sosial dan motivasi belajar siswa.	Peningkatan keterampilan numerasi siswa.	Membuat ular tangga dengan cara dilukis di halaman sekolah.
<i>Daily activity</i> pola hidup disiplin	Kegiatan untuk membentuk sikap sadar peserta didik untuk mematuhi perintah-perintah atau larangan-larangan yang ada terhadap suatu hal.	Peningkatan keterampilan manajemen waktu dan kedisiplinan siswa.	Dilaksanakan di kelas IV dengan menuliskan <i>daily activity</i> di tabel yang telah dicetak.
Edukasi menabung	Membangun kebiasaan menabung, mengajarkan nilai uang, dan mempersiapkan mereka untuk mengelola uang secara bijak dan mandiri di masa depan.	Siswa menjadi bijak menggunakan uang dan lebih sadar akan pentingnya menabung.	Membuat target tabungan sendiri dengan diajarkan cara menghitungnya.
<i>Games</i> Pancasila	Sebagai bentuk pengamalan Pancasila dengan menggunakan media gambar yang menyenangkan.	Peningkatan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila.	<i>Games</i> Pancasila dilaksanakan di kelas IV. <i>Games</i> ini berisi keanekaragaman kebudayaan yang ada di Indonesia.

Puzzle infografis	Mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan dan mendorong minat mereka terhadap sejarah serta budaya lokal.	Peningkatan pengetahuan siswa tentang tokoh Pahlawan.	Program kerja dilakukan di kelas VI dengan tema pahlawan.
Pohon literasi	Meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan literasi siswa.	Peningkatan kreativitas siswa dan kerja sama tim.	Pohon literasi dilaksanakan di kelas I dengan konsep mengenalkan huruf kepada siswa.
<i>Newspaper scrap</i>	Melatih siswa dalam bidang literasi untuk mencapai keterampilan penalaran siswa.	Peningkatan pemahaman siswa terhadap teks eksposisi.	<i>Newspaper scrap</i> dilaksanakan di kelas V, disesuaikan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu mencari teks eksposisi dalam media koran yang telah disediakan.
Menggambar cita-cita	Membantu siswa mengidentifikasi, merencanakan, dan memvisualisasikan tujuan masa depan mereka secara kreatif.	Siswa dapat mengekspresikan cita-cita mereka melalui gambar.	Dilaksanakan di kelas IV.

b. Membantu Adaptasi Teknologi

Nama Program	Tujuan	Hasil	Keterangan
PPT Interaktif	Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan kreativitas dan mengasah daya ingat siswa.	Kreativitas dan semangat belajar siswa meningkat.	PPT interaktif diterapkan pada mata pelajaran IPA dan Matematika pada kelas VI, IPAS pada kelas V PPKN pada kelas IV.
Video Profil	Memperkenalkan SD Negeri Sambirejo kepada masyarakat dan memperluas informasi sekolah.	Informasi sekolah semakin luas.	Mahasiswa membuat konsep dan pengambilan video kegiatan Kampus Mengajar yang akan diunggah di YouTube.
Mading Tema Teknologi	Sebagai media pembelajaran siswa sekaligus untuk melatih kreativitas dan keterampilan siswa.	Siswa mendapatkan pemahaman mengenai bersosial media yang baik.	Pembuatan mading dengan judul " <i>Stop Cyber Bullying</i> " dan telah dipasang papan mading sekolah
Nobar Film Edukatif	Mengajarkan nilai-nilai positif pada siswa terutama untuk memotivasi dan meningkatkan semangat belajar siswa.	Siswa mendapatkan nilai positif dari film yang telah ditonton.	Peserta didik menonton film " <i>Coco</i> " dan " <i>Stop Bullying</i> ".

c. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Nama Program	Tujuan	Hasil	Keterangan
Revitalisasi Perpustakaan	Menciptakan lingkungan belajar yang menarik, mendukung literasi, dan meningkatkan minat membaca di kalangan siswa.	Lingkungan perpustakaan menjadi bersih dan rapi.	Menata ulang barisan buku sesuai dengan rumpun ilmunya seperti pengetahuan umum, ilmu pengetahuan alam, bahasa, pendidikan olahraga, matematika, buku bacaan anak, ilmu pengetahuan sosial dan agama.
Pemilahan Buku di Perpustakaan	Memudahkan siswa dan guru ketika mencari buku di perpustakaan berdasarkan rumpun ilmu atau jenisnya.	Rak buku menjadi rapi dan memudahkan dalam pencarian buku.	Memilah dan mengurutkan buku di perpustakaan berdasarkan jenis-jenis buku dan jenjang kelas.
Pengadaan Buku Non Pembelajaran	Meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan memahami melalui literasi.	Koleksi buku di perpustakaan meningkat.	Mengadakan buku non pembelajaran seperti buku cerita, buku cerita pendek, dan buku komik yang sesuai dengan usia anak sekolah dasar.
Pendampingan <i>Checking Data</i> Dapodik	Memastikan keakuratan dan kelengkapan data pendidikan SD dalam	Data dikelola dengan baik.	Pengecekan data dapodik sekolah dan dapodik penilaian

	rangka mendukung perencanaan dan pengelolaan pendidikan yang efektif.		mahasiswa Kampus Mengajar 6.
Festival Literasi & Numerasi	Mendorong siswa untuk menunjukkan kemampuan literasi dan numerasi mereka melalui kompetisi yang menyenangkan.	Peningkatan keterampilan literasi, numerasi dan kerja sama tim.	Festival literasi dan numerasi dilakukan di semua kelas. Lomba mewarnai untuk kelas I dan II, lomba cipta baca puisi kelas III dan IV, lomba poster kreatif di kelas V dan VI serta lomba kebersihan untuk semua kelas.
Pojok baca	Merangsang siswa untuk lebih gemar membaca dan melakukan aktivitas lain yang dapat mengembangkan potensi dan daya pikir.	Peningkatan minat literasi dan kreativitas siswa.	Pojok baca dilaksanakan di kelas III, IV, V dan VI.
Sekolah Hijau	Menciptakan lingkungan sekolah yang lebih asri dan sebagai bentuk penghijauan skala kecil.	Terciptanya lingkungan sekolah yang nyaman.	Menanam beberapa jenis tanaman kemudian ditata di tempat yang telah disediakan.
Sekolah Sehat (Revitalisasi UKS &	Memastikan lingkungan sekolah yang sehat dan	Terciptanya lingkungan sekolah yang peduli	Membersihkan UKS supaya terciptanya ruangan

Pengadaan Obat)	mendukung, serta menyediakan pelayanan kesehatan yang tepat bagi siswa untuk meningkatkan kesejahteraan dan kualitas pendidikan mereka.	terhadap kesehatan siswa.	yang nyaman untuk digunakan.
Perpustakaan Keliling	Membantu pengelola perpustakaan untuk mengkoordinasi peminjaman buku perpustakaan keliling.	Peningkatan minat baca siswa dan koleksi buku di perpustakaan.	Ikut serta dalam mengkoordinir perpustakaan keliling serta pemilihan buku untuk siswa.

4. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1
Penyusunan Program Kerja



Gambar 2
Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah (FKKS)



Gambar 3
Upacara Bendera



Gambar 4
Kegiatan Keagamaan



Gambar 5
Pelatihan Upacara Bendera



Gambar 6
Gerakan Literasi Sekolah



Gambar 7
Senam Pagi



Gambar 8
Literasi Metode Big Book



Gambar 9
Jalan Sehat



Gambar 10
Outing Class



Gambar 11
Pendampingan AKM



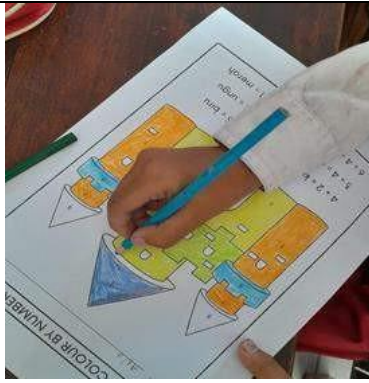
Gambar 12
Asistensi Mengajar



Gambar 13
Tambahkan Jam Belajar



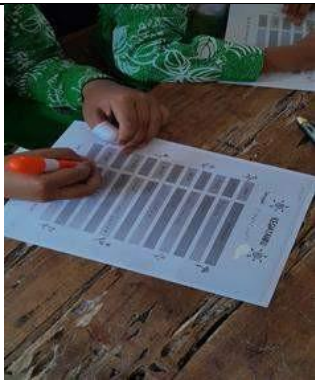
Gambar 14
Edukasi Prosedur Cuci Tangan yang Benar



Gambar 15
Colouring by Number



Gambar 16
Games Numerasi (Ular Tangga)



Gambar 17
Daily Activity Pola Hidup Disiplin



Gambar 18
Edukasi Menabung



Gambar 19
Games Pancasila



Gambar 20
Pojok Baca



Gambar 21
Puzzle Infografis



Gambar 22
Pohon Literasi



Gambar 23
Newspaper Scrap



Gambar 24
Menggambar Cita-Cita



Gambar 25
Games Edukatif



Gambar 26
PPT Interaktif



Gambar 27
Video Profil



Gambar 28
Mading Tema Teknologi



Gambar 29
Nobar Film Edukatif



Gambar 30
Revitalisasi Perpustakaan



Gambar 31
Pendampingan *Checking Data Dapodik*



Gambar 32
Festival Literasi dan Numerasi



Gambar 33
Pemilahan Buku di Perpustakaan



Gambar 34
Pengadaan Buku Non Pembelajaran



Gambar 35
Perpustakaan Keliling



Gambar 36
Pengadaan Bibit Untuk Sekolah Hijau



Gambar 37
Sekolah Hijau



Gambar 38
Sekolah Sehat (Revitalisasi UKS &
Pengadaan Obat)



Gambar 39

Sosialisasi dari WCD DIY (*World Clean Up Day*) Terkait Pemilahan Sampah



Gambar 40

Sosialisasi dari WCD DIY (*World Clean Up Day*) Terkait Mitigasi Bencana



Gambar 41

Pelepasan Mahasiswa Kampus Mengajar 6



Gambar 42

Kegiatan Bersama Guru Pamong



Gambar 43

Monitoring dan Evaluasi dari BPM



Gambar 44

Penarikan Mahasiswa Kampus Mengajar 6