

LAPORAN

Program Kampus Mengajar

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi
di SMP Baitul Quran



Disusun oleh :

M. Nafis Andana

2111006030

Program Studi Pendidikan Matematika
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2025

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR**

Laporan Program Kampus Mengajar Angkatan 8 Tahun 2024

M. Nafis Andana
2111006030

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

Yogyakarta, 15 Maret 2025
Menyetujui/Mengesahkan

Guru Pembimbing



Rita Kusumawati, S.Kom.
NIY.20221112092

Dosen Pembimbing Lapangan



Fariz Setyawan, M.Pd.
NIPM.198905242016061111234223



Dekan FKIP UAD



Muh. Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D.
NIPM. 197103172008031110763796

Kata Pengantar

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 8 yang telah berlangsung selama periode bulan September hingga Desember 2024.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung selama pelaksanaan program ini, khususnya kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, pihak sekolah tempat kami mengabdikan, dosen pembimbing, serta rekan-rekan mahasiswa yang telah bekerja sama dalam menjalankan program ini.

Semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kegiatan yang telah dilakukan serta menjadi bahan evaluasi dan referensi bagi program sejenis di masa mendatang. Kami menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, sehingga kami terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun.

Yogyakarta, 11 Maret 2025



M. Nafis Andana

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN.....	2
Kata Pengantar.....	3
Daftar Isi.....	4
Abstrak	5
BAB I PENDAHULUAN	6
A. Latar Belakang	6
B. Tujuan	6
BAB II ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM	8
A. Analisis Situasi	8
B. Rencana Program dan Kegiatan	9
BAB III PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	13
A. Persiapan	13
B. Pelaksanaan Program	14
C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program.	16
D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan.....	18
PENUTUP	19
A. Kesimpulan	19
B. Saran.....	19
Daftar Pustaka	20
Lampiran.....	21

Abstrak

Program Kampus Mengajar merupakan inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan melibatkan mahasiswa sebagai tenaga pendamping pembelajaran di sekolah-sekolah yang membutuhkan. Laporan ini menyajikan gambaran umum mengenai pelaksanaan program, capaian yang diperoleh, serta evaluasi dari pengalaman selama menjalankan tugas di sekolah penempatan.

Dalam pelaksanaan program, mahasiswa berperan dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa, membantu administrasi sekolah, serta mengadakan kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung pembelajaran. Berbagai metode inovatif diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran, meskipun beberapa hambatan seperti keterbatasan fasilitas dan rendahnya partisipasi siswa tetap menjadi tantangan yang harus diatasi.

Hasil dari program ini menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan literasi dan numerasi siswa serta efisiensi dalam administrasi sekolah. Evaluasi program menunjukkan bahwa keberlanjutan program ini dapat ditingkatkan dengan dukungan yang lebih baik dari berbagai pihak, baik dari segi fasilitas maupun pelatihan bagi mahasiswa sebelum penugasan.

Kata Kunci: Kampus Mengajar, Literasi, Numerasi, Pendidikan, Administrasi Sekolah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa. Namun, masih terdapat tantangan dalam pemerataan akses dan kualitas pendidikan di berbagai daerah di Indonesia. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya tingkat literasi dan numerasi siswa, serta kurangnya sumber daya pendukung dalam kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah tertentu.

Menanggapi permasalahan ini, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi meluncurkan Program Kampus Mengajar sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar dan menengah melalui peran aktif mahasiswa. Program ini melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pengajaran, pendampingan administrasi sekolah, serta penguatan kapasitas sekolah dalam menghadapi tantangan pendidikan.

Melalui Program Kampus Mengajar, mahasiswa diharapkan dapat berkontribusi secara nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah penempatan mereka. Selain itu, program ini juga untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan serta diharapkan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila sehingga nantinya akan menjadi guru profesional (Atin Nurhalimah, 2021)

B. Tujuan

Program Kampus Mengajar memiliki beberapa tujuan utama, yaitu:

1. Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa
Mahasiswa berperan dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung dengan pendekatan yang lebih interaktif dan inovatif.

2. Mendukung Guru dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa bertindak sebagai pendamping guru dalam kegiatan mengajar, membantu persiapan materi ajar, serta memberikan dukungan dalam penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif.
3. Memberikan Pengalaman Mengajar bagi Mahasiswa Program ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengalami langsung dinamika dunia pendidikan, mengasah keterampilan mengajar, dan memahami tantangan yang dihadapi oleh para pendidik.
4. Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kepemimpinan Mahasiswa Mahasiswa dituntut untuk beradaptasi dengan lingkungan sekolah, bekerja sama dengan berbagai pihak, serta mengelola program pembelajaran dengan baik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kepemimpinan dan komunikasi mereka.

BAB II

ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM

A. Analisis Situasi

SMP Baitul Quran Ponjong merupakan salah satu sekolah yang berorientasi pada pendidikan berbasis nilai-nilai keislaman dengan menekankan pada penguatan literasi Al-Qur'an dan akademik secara seimbang. Sekolah ini memiliki visi untuk mencetak generasi muda yang berakhlak mulia serta unggul dalam bidang akademik dan non-akademik.

1. Profil Sekolah

- Nama Sekolah: SMP Baitul Quran
- Lokasi: Ponjong, Gunungkidul, D.I. Yogyakarta
- Jumlah Siswa: 164
- Jumlah Guru: 14
- Fasilitas: Ruang kelas, perpustakaan, lab komputer, masjid, dan asrama santri.

2. Tantangan yang Dihadapi

- Keterbatasan fasilitas teknologi dalam pembelajaran digital
- Rendahnya tingkat literasi dan numerasi di kalangan siswa
- Kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih inovatif
- Keterbatasan tenaga pengajar dalam mata pelajaran tertentu

3. Potensi dan Keunggulan Sekolah

- Lingkungan pendidikan yang berbasis nilai-nilai Islam
- Program hafalan Al-Qur'an yang terstruktur
- Siswa memiliki kedisiplinan tinggi dan motivasi belajar yang kuat
- Dukungan dari orang tua dalam proses pembelajaran

4. Peran Kampus Mengajar dalam Pengembangan Sekolah

- Mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan literasi digital
- Memberikan bimbingan tambahan dalam mata pelajaran utama seperti matematika dan bahasa Indonesia
- Meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa dengan pendekatan yang lebih interaktif

- Membantu tenaga pendidik dalam penyusunan administrasi sekolah dan evaluasi pembelajaran

B. Rencana Program dan Kegiatan

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan di SMP Baitul Qur'an Ponjong, maka mahasiswa kampus mengajar angkatan 8 merancang beberapa program yang akan diimplementasikan selama penugasan antara lain sebagai berikut:

1. Mengajar

No	Nama Program	Deskripsi	Sasaran
1.	Klub Liteasi	Forum literasi ini bertujuan untuk membangun minat baca siswa dengan mendiskusikan berbagai jenis buku secara rutin. Siswa dapat berbagi pendapat dan belajar dari sudut pandang teman-teman mereka.	kelas 8
2.	Fun math	Program ini bertujuan untuk mengajarkan konsep matematika dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, menggunakan ermainan dan aktivitas didalam kelas maupun diluar kelas.	Kelas 8
3.	Matematika Masterclass	Matematika Masterclass adalah program bimbingan intensif yang dirancang untuk siswa yang berminat dalam olimpiade	Kelas 8

		matematika. Kegiatan ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang kompleks dan meningkatkan keterampilan problem-solving melalui metode pengajaran yang interaktif dan aplikatif.	
--	--	---	--

2. Adaptasi teknologi

No	Nama Program	Deskripsi	Sasaran
1.	Kelas digital	Pelatihan ini mengajarkan siswa cara menggunakan aplikasi pendidikan seperti Kahoot!, Quizizz, dan Geogebra.	Siswa kelas 8
2.	Pelatihan Canva	Program pelatihan Canva ini dirancang untuk siswa SMP dengan tujuan mengembangkan keterampilan desain grafis dasar menggunakan platform Canva. Pelatihan ini akan membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan untuk membuat konten visual yang menarik dan informatif, seperti poster, presentasi, infografis. Pelatihan ini juga menekankan pentingnya	Siswa kelas 8

		keaktivitas, estetika, dan komunikasi visual dalam dunia digital.	
3.	Pelatihan liveworksheet	Pelatihan LiveWorksheet adalah program yang dirancang untuk memperkenalkan dan melatih guru, dalam menggunakan platform LiveWorksheet. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat, membagikan, dan mengerjakan lembar kerja interaktif secara daring, sehingga memperkaya pengalaman pembelajaran.	Seluruh Guru

3. Administrasi sekolah

No	Nama Program	Deskripsi	Sasaran
1.	Revitalisasi perpustakaan	Meliputi penataan ulang koleksi buku sesuai kategori dan tingkat kesulitan untuk memudahkan akses siswa, perubahan system manual menjadi digital dimana setiap buku telah diberi barcode sesuai kategorinya. Kami juga membersihkan dan memperbaiki fasilitas yang ada, seperti rak buku dan area baca guna	Perpustakaan sekolah

		menciptakan suasana yang lebih nyaman.	
2.	Membantu pelayanan perpustakaan	Mahasiswa membantu perpustakaan untuk memberikan pelayanan, menata buku, mencatat kunjungan serta mencatat peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan.	Perpustakaan sekolah
3.	(SULIT) Sudut Literasi	Proram ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa dengan menyediakan ruang baca yang nyaman dan menyenangkan. Sudut literasi akan menjadi tempat siswa mengembangkan kemampuan literasi, memperluas wawasan dan meningkatkan budaya membaca di lingkungan sekolah.	Untuk seluruh siswa

BAB III

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

1. Pembekalan

Pembekalan dilakukan pada 26 Agustus – 02 September 2024 secara online melalui Zoom dan Streaming Youtube Ditjen Diktiristek. Pembekalan ini mencakup beberapa materi sebagai bekal mahasiswa serta apa saja peran mahasiswa selama bertugas disekolah mitra.

2. Kunjungan Awal

Kunjungan awal atau dalam program kampus mengajar disebut dengan istilah lapor diri, telah kami laksanakan pada 05 September 2024 beberapa hari sebelum penerjunan. Kunjungan awal ini merupakan tahap pengenalan awal antara mahasiswa peserta program Kampus Mengajar Angkatan 8 dengan pihak sekolah. Dalam kegiatan ini, mahasiswa bertemu dengan kepala sekolah, dewan guru, dan tenaga kependidikan untuk menjelaskan tujuan serta cakupan program yang akan dilaksanakan. Selain itu, kunjungan awal juga digunakan untuk memahami kondisi sekolah secara umum.

3. Penerjunan

Penerjunan dilaksanakan pada 11 September 2024 didampingi oleh dosen pendamping Ibu Mahilda Dea Komalasari. Penerjunan mahasiswa merupakan tahapan lanjutan setelah kunjungan awal yang menandai dimulainya keterlibatan langsung dalam kegiatan di sekolah. Pada tahap ini, mahasiswa secara resmi diperkenalkan kepada seluruh warga sekolah dan mulai melakukan observasi lebih mendalam terkait proses pembelajaran, interaksi guru dan siswa, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Selain itu, mahasiswa juga mulai berpartisipasi dalam kegiatan sekolah dan menyusun program kerja berdasarkan hasil observasi serta diskusi dengan pihak sekolah

4. Observasi

Observasi dilakukan selama satu pekan yang bertujuan untuk menganalisis kondisi pembelajaran, interaksi guru-siswa, serta fasilitas pendidikan yang tersedia. Tim mengamati metode pengajaran, partisipasi

siswa, serta kendala seperti keterbatasan akses sumber belajar dan minimnya pemanfaatan teknologi. Selain itu, aspek sarana prasarana, seperti ruang kelas, perpustakaan, dan laboratorium, turut diperhatikan. Hasil observasi ini menjadi dasar dalam menyusun strategi peningkatan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah, sehingga kontribusi tim dapat memberikan dampak optimal bagi siswa dan tenaga pendidik

5. Perencanaan Program

Perencanaan program dalam Kampus Mengajar dilakukan berdasarkan hasil observasi di sekolah mitra, dengan tujuan merancang strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tim menganalisis kebutuhan sekolah, merancang intervensi yang sesuai, serta menyusun program kerja yang mencakup penguatan literasi, numerasi, dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Diskusi dengan pihak sekolah dilakukan untuk menyelaraskan program dengan kurikulum serta memastikan kebermanfaatannya bagi siswa dan guru. Selain itu, pembagian tugas dalam tim, penyusunan jadwal kegiatan, serta penyiapan bahan ajar dan media pembelajaran turut menjadi bagian dari perencanaan agar pelaksanaan program berjalan optimal dan berkelanjutan.

Berikut

B. Pelaksanaan Program

1. Mengajar

a. Klub Literasi

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi siswa. Adapun bentuk kegiatannya berupa membaca bersama, Latihan membaca cepat serta menjawab soal dari bahan bacaan yang disediakan. Program ini telah dilaksanakan di kelas 8.

b. Fun math

Program ini bertujuan untuk mengajarkan konsep matematika dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, menggunakan permainan dan aktivitas didalam kelas maupun diluar kelas. Program ini sudah dilaksanakan dikelas 8A, 8B dan 8C.

c. Matematika masterclass

Matematika Masterclass adalah program bimbingan konsep matematika yang lebih mendalam serta membahas soal-soal yang memiliki level tinggi. Program ini sudah terlaksana di kelas 8A

2. Membantu Adaptasi Teknologi

a. Kelas Digital

Yakni pembelajaran dengan memanfaatkan media digital dalam hal ini menggunakan geogebra pada Pelajaran matematika materi grafik fungsi linear.

b. Pelatihan Canva

Pelatihan ini terlaksana dengan sasaran kelas 8B dan 8C, Dimana dalam pelaksanaanya peserta membuat luaran karya puisi yang dibuat pada media canva.

c. Pelatihan Liveworksheet

Pelatihan liveworksheet berhasil terlaksana dengan sasaran bapak ibu guru dari berbagai mata Pelajaran. Fokus kegiatan ini adalah mempelajari fitur-fitur yang ada di liveworksheet lalu dilanjutkan praktik membuat LKPD interaktif. Kegiatan ini berlangsung di ruang lab komputer sekolah.

3. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

a. Revitalisasi perpustakaan

Kegiatan ini meliputi penataan ulang koleksi buku sesuai kategori dan tingkat kesulitan untuk memudahkan akses siswa, perubahan system manual menjadi digital dimana setiap buku telah diberi barcode sesuai kategorinya. Kami juga membersihkan dan memperbaiki fasilitas yang ada, seperti rak buku dan area baca guna menciptakan suasana yang lebih nyaman

b. Membantu pelayanan perpustakaan

Program ini meliputi pembuatan sistem peminjaman buku yang lebih tertata, peningkatan peran pustakawan siswa, serta promosi perpustakaan melalui program "Satu Buku Satu Minggu" untuk mendorong siswa lebih aktif membaca.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program.

1. Ketercapaian Tujuan

Secara umum, program yang dilaksanakan dalam Kampus Mengajar Angkatan 8 di SMP Baitul Quran Ponjong telah mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan literasi dan numerasi siswa, membantu adaptasi teknologi dalam pembelajaran, serta memperbaiki sistem administrasi sekolah, khususnya perpustakaan.

- a. Program mengajar melalui Klub Literasi, Fun Math, dan Matematika Masterclass berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca, memahami konsep matematika dengan cara yang lebih menyenangkan, serta memperdalam pemahaman materi bagi siswa yang membutuhkan tantangan lebih lanjut.
- b. Program adaptasi teknologi telah memperkenalkan siswa dan guru pada berbagai media digital yang mendukung pembelajaran, seperti Geogebra untuk visualisasi konsep matematika, Canva untuk pengembangan kreativitas dalam pembuatan karya, serta Liveworksheet untuk menciptakan LKPD interaktif yang mempermudah proses evaluasi.
- c. Program administrasi sekolah, terutama revitalisasi dan pelayanan perpustakaan, memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat baca siswa dan mempermudah sistem peminjaman buku dengan sistem yang lebih modern.

2. Rencana dan Pelaksanaan Kegiatan

Secara keseluruhan, program telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun, baik dalam hal sasaran, metode, maupun output yang dihasilkan. Meskipun ada beberapa penyesuaian teknis selama implementasi, program tetap berjalan dengan baik tanpa kendala yang signifikan.

3. Dampak

Hasil dari program yang telah terlaksana tidak hanya terlihat dalam ketercapaian tujuan utama, tetapi juga membawa dampak positif yang lebih luas. Beberapa dampak yang terlihat antara lain:

- a. Peningkatan minat belajar siswa: Dengan adanya metode pembelajaran yang lebih interaktif, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kelas, terutama dalam kegiatan Fun Math dan Matematika Masterclass.
- b. Peningkatan keterampilan digital siswa dan guru: Guru yang mengikuti pelatihan Liveworksheet kini memiliki keterampilan dalam membuat LKPD interaktif, sehingga dapat diterapkan dalam evaluasi pembelajaran ke depannya. Siswa juga lebih terbiasa menggunakan media digital untuk mendukung pembelajaran.
- c. Efisiensi dalam sistem perpustakaan: Dengan adanya sistem barcode dan pengelolaan yang lebih rapi, proses pencatatan dan peminjaman buku menjadi lebih mudah, sehingga siswa lebih termotivasi untuk menggunakan fasilitas perpustakaan.
- d. Peningkatan kreativitas siswa: Melalui pelatihan Canva, siswa tidak hanya belajar desain grafis tetapi juga mengekspresikan diri melalui karya sastra yang lebih menarik secara visual.
- e. Kolaborasi lebih erat antara guru dan mahasiswa: Guru semakin terbuka terhadap inovasi pembelajaran, terutama dalam penggunaan teknologi, dan menunjukkan minat untuk melanjutkan penggunaan media digital dalam kelas.

4. Contoh baik

Beberapa praktik baik yang muncul dari pelaksanaan program ini dapat menjadi model bagi sekolah atau program serupa di masa depan:

- a. Integrasi teknologi dalam pembelajaran: Penggunaan Geogebra dan Liveworksheet memberikan contoh bahwa teknologi dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran
- b. Pendekatan interaktif dalam mengajar: Fun Math dan Matematika Masterclass menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis aktivitas dan tantangan dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi.

- c. Manajemen perpustakaan berbasis digital: Revitalisasi perpustakaan dengan sistem barcode menjadi contoh bagaimana pengelolaan perpustakaan dapat lebih modern dan efisien, yang dapat diadopsi oleh sekolah lain dengan kondisi serupa.

D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan

Agar program yang telah terlaksana dapat terus memberikan manfaat, perlu adanya dukungan berkelanjutan dari pihak sekolah, guru, dan siswa. Kegiatan yang telah berjalan dengan baik sebaiknya diintegrasikan ke dalam program sekolah agar tidak hanya bergantung pada keberadaan tim Kampus Mengajar. Selain itu, pelatihan teknologi dan inovasi pembelajaran perlu diperluas, terutama bagi guru, agar mereka semakin terampil dalam memanfaatkan media digital untuk mendukung proses belajar mengajar.

Dari sisi administrasi, optimalisasi perpustakaan harus dilanjutkan dengan pengelolaan yang lebih modern, misalnya melalui sistem digital untuk katalog dan peminjaman buku. Sekolah juga disarankan untuk mengalokasikan anggaran khusus guna mendukung penyediaan sarana belajar yang lebih lengkap.

Agar keberlanjutan program lebih terjamin, penting bagi sekolah untuk membentuk tim atau komunitas yang bertanggung jawab dalam menjalankan dan mengembangkan program-program yang telah dirintis. Selain itu, kolaborasi dengan pihak eksternal, seperti perguruan tinggi atau komunitas pendidikan, dapat menjadi strategi efektif untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SMP Baitul Quran Ponjong telah terlaksana dengan berbagai kegiatan yang mencakup penguatan literasi dan numerasi, adaptasi teknologi dalam pembelajaran, serta peningkatan administrasi sekolah, khususnya pada revitalisasi perpustakaan. Melalui program ini, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sementara guru memperoleh pelatihan dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu, sistem perpustakaan yang lebih tertata telah meningkatkan minat baca siswa dan efisiensi dalam pelayanan peminjaman buku. Secara keseluruhan, program ini memberikan dampak positif bagi seluruh warga sekolah dan mendorong peningkatan kualitas pendidikan di SMP Baitul Quran Ponjong.

B. Saran

Agar manfaat dari program ini dapat berkelanjutan, disarankan kepada pihak sekolah untuk mengintegrasikan metode dan inovasi yang telah diterapkan ke dalam kegiatan belajar mengajar secara rutin. Guru dapat terus mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital, sedangkan siswa didorong untuk aktif dalam komunitas literasi dan kegiatan edukatif lainnya. Selain itu, pengelolaan perpustakaan dapat lebih dioptimalkan dengan sistem katalog digital serta program literasi yang berkelanjutan. Sekolah juga diharapkan dapat menjalin kerja sama dengan berbagai pihak, seperti perguruan tinggi dan komunitas pendidikan, untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan upaya yang berkesinambungan, diharapkan SMP Baitul Quran Ponjong dapat menjadi sekolah yang semakin maju dan inovatif dalam mendukung perkembangan akademik serta karakter siswa.

Daftar Pustaka

Atin Nurhalimah, M. A. (2021). Peningkatan Profesionalisme Mahasiswa Sebagai calon Guru Melalui Program Kampus Mengajar . *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 12-20.

Lampiran

A. Rencana Program dan Kegiatan

Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan**	Sasaran	PIC (Person In Charge)
Literasi	1	Klub Literasi	Klub literasi ini bertujuan untuk membangun minat baca siswa dengan mendiskusikan berbagai jenis buku secara rutin. Siswa dapat berbagi pendapat dan belajar dari sudut pandang teman-teman mereka.	Kegiatan ini dilakukan dengan metode diskusi kelompok serta diskusi dua arah antara siswa dan PJ mahasiswa yang dilaksanakan rutin 1x seminggu.	Siswa kelas 8	Nafis
	2	LOPUS (Lomba Puisi)	Lomba baca puisi ini bertujuan untuk memberikan platform bagi siswa untuk mengekspresikan diri melalui puisi, meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum.	Kegiatan ini dilaksanakan 1x selama program KM 8.	Setiap kelas mengirimkan perwakilan 1 orang.	Annisa
	3	Perpustakaan keliling	Program ini bertujuan meningkatkan akses siswa terhadap buku dengan membawa buku ke lingkungan sekolah melalui kegiatan membaca di luar kelas.	Program ini dilakukan dengan bekerjasama bersama perpustakaan daerah sekitar.	Seluruh siswa	Lia

Numerasi	4	(SULIT) Sudut Literasi	Proram ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa dengan menyediakan ruang baca yang nyaman dan menyenangkan. Sudut literasi akan menjadi tempat siswa mengembangkan kemampuan literasi, memperluas wawasan dan meningkatkan budaya membaca di lingkungan sekolah.	Kegiatan ini melibatkan siswa dan pihak sekolah.	Untuk seluruh siswa	Annisa
	1	Fun math	Program ini bertujuan untuk mengajarkan konsep matematika dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, menggunakan permainan dan aktivitas didalam kelas maupun diluar kelas.	Kegiatan ini dilakukan dengan interaksi dua arah yang memanfaatkan media pembelajaran konvensional maupun digital.	Siswa kelas 8	Nafis
	2	Misteri Mading	Misteri Mading adalah kuis mingguan yang diadakan di papan mading sekolah, di mana siswa diajak untuk memecahkan teka-teki atau tantangan yang berhubungan dengan numerasi dan literasi. Setiap minggu, satu misteri baru	Kegiatan ini dilaksanakan setiap 1 pekan sekali dengan memanfaatkan madding yang ada di sekolah.	Seluruh Siswa	Lia

Adaptasi Teknologi			akan dipajang, dan siswa dapat mengirimkan jawaban mereka melalui kotak saran yang disediakan.			
	3	Matematika Masterclass	Matematika Masterclass adalah program bimbingan intensif yang dirancang untuk siswa yang berminat dalam olimpiade matematika. Kegiatan ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang kompleks dan meningkatkan keterampilan problem-solving melalui metode pengajaran yang interaktif dan aplikatif.	Kegiatan ini dilakukan dengan metode interaksi dua arah dan diskusi kelompok.	Siswa kelas 8	Nafis
	1	Kelas digital	Pelatihan ini mengajarkan siswa cara menggunakan aplikasi pendidikan seperti Kahoot!, Quizizz, dan Geogebra.	Kegiatan ini dilakukan dengan memanfaatkan media ajar digital.	Siswa kelas 8	Nafis
			Pelatihan LiveWorksheet adalah program yang dirancang untuk memperkenalkan dan melatih peserta,	Kegiatan ini dilakukan 1x selama program KM 8 dengan memanfaatkan media		

	2	Pelatihan liveworksheet	terutama guru, dalam menggunakan platform LiveWorksheet. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat, membagikan, dan mengerjakan lembar kerja interaktif secara daring, sehingga memperkaya pengalaman pembelajaran.	ajar digital dan guru sebagai sasarannya.	Guru	Nafis
	3.	Pelatihan Canva	Program pelatihan Canva ini dirancang untuk siswa SMP dengan tujuan mengembangkan keterampilan desain grafis dasar menggunakan platform Canva. Pelatihan ini akan membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan untuk membuat konten visual yang menarik dan informatif, seperti poster, presentasi, infografis. Pelatihan ini juga menekankan pentingnya kreativitas, estetika, dan komunikasi visual dalam dunia digital.	Kegiatan ini dilakukan 1x selama program KM 8 dengan memanfaatkan media berupa canva dan siswa sebagai sasarannya.	Siswa	Annisa

B. Kegiatan Bulanan

1. Bulan September

No	Nama Kegiatan/Program Kerja	Pelaksana Kegiatan/Program Kerja (Individu/Kelompok)	Uraian Kegiatan/Program Kerja
1.	Penerjunan ke sekolah mitra	Kelompok	Kelompok mahasiswa KM 8 yang terdiri dari M. Nafis Andana, Amaliawati dan Annisa Rahmadita dengan didampingi oleh DPL yaitu Ibu Mahilda Dea
2.	Observasi lingkungan sekolah	Kelompok	Mahasiswa didampingi guru berkeliling sekolah untuk mengenal lingkungan sekolah. Disela-sela itu mahasiswa juga mencari informasi mengenai visi misi sekolah, menenal struktur organisasi sekolah, infrastruktur yang ada serta bagaimana budaya yang ada disekolah
3.	FKKS 1	Kelompok	Mahasiswa mengikuti forum Komunikasi dan koordinasi Sekolah secara daring via youtube dan zoom. Tidak lupa kami juga memberitahukan kepada pihak sekolah untuk mengikuti forum tersebut.
4.	Pengisian Formulir Informasi sekolah	Kelompok	Mahasiswa mengisi formulir informasi sekolah secara bersama-sama berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah.
5.	Membantu pelayanan perpustakaan	Kelompok	Mahasiswa membantu perpustakaan untuk memberikan pelayanan, menata buku, mencatat kunjungan serta mencatat peminjaman buku di perpustakaan.
6.	Menggantikan guru mengajar di Kelas	Kelompok	Mahasiswa memberikan pembelajaran dikelas 7A dan 7B mata pelajaran Bahasa Inggris dikarenakan guru yang mengampu sedang berhalangan.

7.	Mendampingi siswa mengikuti lomba	Kelompok	Mahasiswa mendampingi siswa yang sedang mengikuti lomba literasi dan numerisasi di lab komputer sekolah.
8.	Menyusun RAK	Kelompok	Mahasiswa berdiskusi bersama untuk menyusun RAK yang nantinya akan diaplikasikan di sekolah selama program kampus mengajar 8 ini.
9.	Persiapan <i>Pretest</i> AKM	Kelompok	Mahasiswa mempersiapkan AKM kelas dengan mendownload dan melakukan percobaan aplikasi AKM, serta mengumpulkan data siswa kelas 8 yang akan mengikuti AKM.

2. Bulan Oktober

No	Nama Kegiatan/Program Kerja	Pelaksana Kegiatan/Program Kerja (Individu/Kelompok)	Uraian Kegiatan/Program Kerja
1.	Pelaksanaan <i>Pretest</i> AKM	Kelompok	Kegiatan <i>pretest</i> AKM dilaksanakan di ruang lab komputer dan diikuti oleh 19 siswa kelas 8A.
2.	Revitalisasi perpustakaan	Kelompok	Meliputi penataan ulang koleksi buku sesuai kategori dan tingkat kesulitan untuk memudahkan akses siswa, perubahan system manual menjadi digital dimana setiap buku telah diberi barcode sesuai kategorinya. Kami juga membersihkan dan memperbaiki fasilitas yang ada, seperti rak buku dan area baca guna menciptakan suasana yang lebih nyaman.
3.	Pemilihan Ketua Osis	Kelompok	Pemilihan Ketua OSIS bertujuan untuk mengajarkan demokrasi pada siswa. Kegiatan dimulai dengan seleksi calon, kampanye visi-misi, dan persiapan pemungutan suara. Hari pemilihan berjalan tertib, diikuti penghitungan suara terbuka. Hasil diumumkan dan Ketua OSIS baru

			dilantik resmi oleh pihak sekolah.
4.	Funmath	Kelompok	Program ini bertujuan untuk mengajarkan konsep matematika dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, menggunakan permainan dan aktivitas didalam kelas maupun diluar kelas. Program ini sudah dilaksanakan dikelas 8A, 8B dan 8C.
5.	Matematika Masterclass	Kelompok	Matematika Masterclass adalah program bimbingan konsep matematika yang lebih mendalam serta membahas soal-soal yang memiliki level tinggi. Program ini sudah terlaksana di kelas 8A.
6.	Asistensi Mengajar	Individu	membantu guru dalam mengajar matematika dengan memberikan pendampingan kepada siswa, menjelaskan materi, dan membantu dalam latihan soal. Kegiatan ini mencakup pembahasan topik sulit, seperti aljabar dan geometri, serta penerapan metode belajar interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa dan partisipasi kelas.
7.	Persiapan Pretest PISA	Kelompok	Menyiapkan dan mensetting computer yang ada di lab dengan menginstall aplikasi khusus yang digunakan untuk pelaksanaan pretest PISA.
8.	Donasi Buku	Kelompok	Kegiatan open donasi buku melalui penyebaran pamphlet secara online lalu buku yang terkumpul selama satu bulan kami serahkan ke sekolah melalui petugas perpustakaan.
9.	P5 “Sosialisasi KPU”	Kelompok	sosialisasi tentang pemilu melalui P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila), bekerja sama dengan KPU setempat. Siswa dikenalkan pada pentingnya pemilu, proses pemungutan suara, dan peran KPU. Kegiatan ini bertujuan menumbuhkan kesadaran demokrasi dan hak suara sejak dini.

3. Bulan November

No	Nama Kegiatan/Program Kerja	Pelaksana Kegiatan/Program Kerja (Individu/Kelompok)	Uraian Kegiatan/Program Kerja
1.	Klub Literasi	Kelompok	Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi siswa. Adapun bentuk kegiatannya berupa membaca bersama, Latihan membaca cepat serta menjawab soal dari bahan bacaan yang disediakan. Program ini dilaksanakan di kelas 8.
2.	Matematika Masterclass	Kelompok	Matematika Masterclass adalah program bimbingan konsep matematika yang lebih mendalam serta membahas soal-soal yang memiliki level tinggi. Program ini sudah terlaksana di kelas 8A.
3.	Funmath	Kelompok	Program ini bertujuan untuk mengajarkan konsep matematika dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, menggunakan permainan dan aktivitas didalam kelas maupun diluar kelas. Program ini sudah dilaksanakan dikelas 8A, 8B dan 8C.
4.	Asistensi Mengajar	Kelompok	membantu guru dalam mengajar matematika dengan memberikan pendampingan kepada siswa, menjelaskan materi, dan membantu dalam latihan soal. Kegiatan ini mencakup pembahasan topik, serta penerapan metode belajar interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa dan partisipasi kelas.
5.	Membantu pelayanan perpustakaan	Kelompok	Mahasiswa membantu perpustakaan untuk memberikan pelayanan, menata buku, mencatat kunjungan serta

			mencatat peminjaman buku di perpustakaan.
6.	Persiapan Misteri Mading	Kelompok	Misteri Mading adalah kuis mingguan yang diadakan di papan mading sekolah, di mana siswa diajak untuk memecahkan teka-teki atau tantangan yang berhubungan dengan numerasi dan literasi. Setiap minggu, satu misteri baru akan dipajang, dan siswa dapat Kegiatan ini dilaksanakan setiap 1 pekan sekali dengan memanfaatkan madding yang ada di sekolah.

4. Bulan Desember

No	Nama Kegiatan/Program Kerja	Pelaksana Kegiatan/Program Kerja (Individu/Kelompok)	Uraian Kegiatan/Program Kerja
1.	Pelatihan Liveworsheet	Kelompok	Yaitu kegiatan pengenalan liveworksheet serta praktik langsung membuat LKPD interaktif menggunakan aplikasi web tersebut. Kegiatan ini sebagai bagian dari upaya peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran
2.	Kelas Digital	Individu	Yaitu kegiatan pembelajaran memanfaatkan teknologi dalam hal ini penggunaan geogebra dalam membantu siswa mempelajari grafik fungsi linear.
3.	Misteri Mading	Kelompok	Yaitu program Upaya peningkatan literasi dengan

			menyajikan bahan bacaan yang disertai teka-teki atau pertanyaan untuk siswa
4.	Posttest AKM	Kelompok	Yaitu salah satu rangkaian wajib dalam program Kampus Mengajar yang bertujuan untuk mengukur hasil akhir kemampuan Literasi dan Numerisasi Siswa.

C. Dokumentasi Kegiatan

1. Aspek Literasi



Buku saku IPA

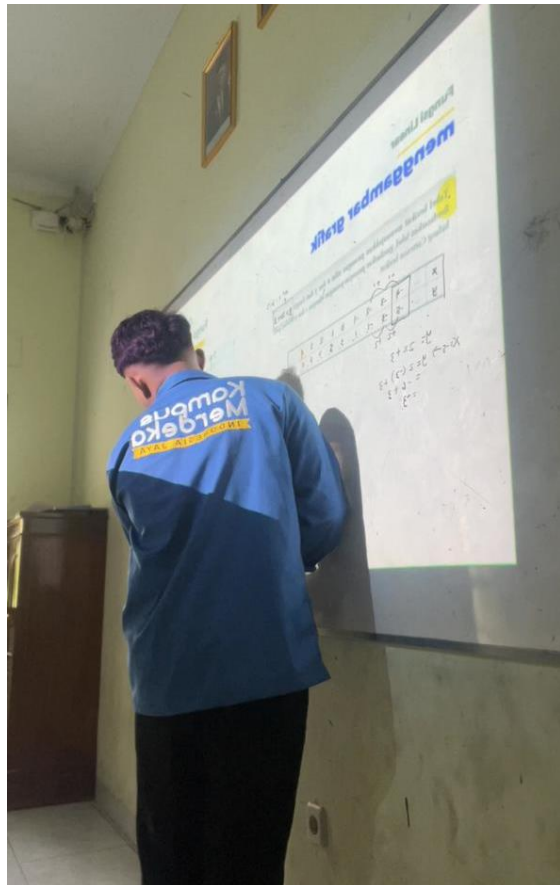


Misteri Dinding



Donasi Buku

2.Aspek Numerisasi

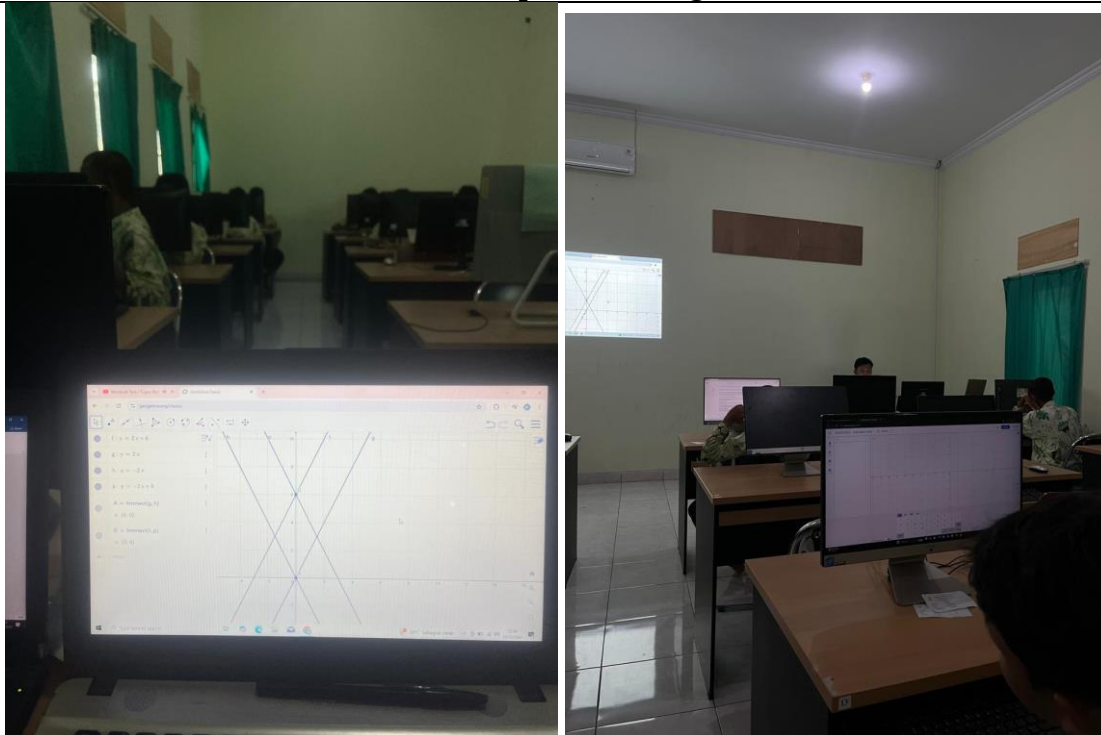


Funmath



Matematika Masterclasas

3.Aspek Teknologi



Kelas digital (geogebra)



Pelatihan Liveworksheet