

LAPORAN

Program Kampus Mengajar

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi
di SMK Negeri 1 Sewon



Disusun oleh :

Rafita Prasetya Ningsih

NIM 2200026061

Program Studi Sastra Inggris
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2025

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR**

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi
Di SMK Negeri 1 Sewon

Rafita Prasetya Ningsih
NIM 2200026061

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

Yogyakarta, 8 Maret 2025
Menyetujui/Mengesahkan

Guru Pembimbing



Natalia Dwi Prasetyowati, S.Pd., M.Hum.

Dosen Pembimbing Lapangan



Fariz Setyawan, M.Pd



Dekan

Wairan, S.S., M.A., Ph.D.

NIPM : 19791218 200309 111 0900733

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan program Kampus Mengajar 8. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas kegiatan yang telah dilaksanakan selama program berlangsung. Terima kasih penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membimbing penulis dalam pelaksanaan program Kampus Mengajar 8, sehingga penulis dapat mengikuti kegiatan tersebut dengan lancar.

Laporan ini penulis tulis sebagai luaran kegiatan program Kampus Mengajar 8, dan juga sekaligus sebagai laporan akhir kegiatan KKN. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kegiatan yang telah penulis laksanakan serta memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait. Penulis juga berharap dari laporan ini, penulis dapat memenuhi rekognisi KKN dengan lancar.

Yogyakarta, 20 Februari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR	2
KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI.....	4
ABSTRAK	5
BAB I.....	6
PENDAHULUAN.....	6
A. Latar Belakang	6
B. Tujuan	6
BAB II.....	8
ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM	8
A. Analisis Situasi.....	8
B. Rencana Program dan Kegiatan	9
BAB III.....	11
PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL.....	11
A. Persiapan	11
B. Pelaksanaan Program	12
C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program.....	16
D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan	17
BAB IV	18
PENUTUP.....	18
A. Kesimpulan.....	18
B. Saran.....	18
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN.....	21
1. Rencana Program dan Kegiatan	21
2. Kegiatan Mingguan	22
3. Hasil Pelaksanaan Program.....	28
4. Dokumentasi Kegiatan	29

ABSTRAK

Laporan KKN Kampus Mengajar ini disusun agar pembaca dapat mengetahui apa saja kegiatan mahasiswa Kampus Mengajar 8 di Sekolah Penugasan dan bagaimana hasil dari program kerja yang telah dirancang. Dapat kita ketahui bahwa banyak sekali sekolah yang masih memiliki kekurangan dalam aspek literasi dan numerasi. Program Kampus Mengajar adalah salah satu program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), sebagai program kolaborasi antar mahasiswa dan sekolah, agar sekolah mengalami perkembangan dalam meningkatkan literasi dan numerasi. Laporan ini disusun berdasar dengan yang sudah penulis alami di lapangan. Melalui program ini, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam soft skill seperti kreatifitas, adaptasi, penyelesaian masalah, dan lainnya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program Kampus Mengajar merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program ini memberikan kesempatan kepada Mahasiswa untuk belajar di luar program studi dengan menjadi mitra guru dalam melakukan pengembangan strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan di satuan pendidikan dasar dan menengah. Dengan melaksanakan program ini, Mahasiswa didorong untuk mengembangkan keahlian dan keterampilan abad 21 (berpikir analitis, penyelesaian masalah, kepemimpinan, manajemen tim, kreativitas dan inovasi, komunikasi interpersonal).

B. Tujuan

Program Kampus mengajar merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diselenggarakan secara nasional oleh Kemdikbudristek. Secara umum program ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempertajam kompetensi abad 21 yaitu berpikir analitis, penyelesaian masalah, kepemimpinan, manajemen tim, kreativitas dan inovasi serta komunikasi interpersonal. Kesempatan ini dilakukan melalui aktivitas pembelajaran di satuan pendidikan dasar dan menengah.

Tujuan lain dari program Kampus Mengajar adalah :

1. Peningkatan keterampilan mahasiswa meliputi :
 - a) Kemampuan kepemimpinan, empati sosial dan berpikir analitis
 - b) Kemampuan penyelesaian masalah dimana mahasiswa dituntut untuk memberikan solusi yang kreatif dan inovatif
 - c) Kemampuan bekerja sama dalam tim dengan bidang ilmu yang beragam
 - d) Kreativitas dan inovasi dalam merancang model, metode, strategi, dan teknis pembelajaran melalui kolaborasi dengan guru
 - e) Kemampuan komunikasi dengan pemangku kepentingan terkait

2. Peningkatan variasi metode pembelajaran literasi dan numerasi di satuan pendidikan :

Literasi dan numerasi merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Literasi mencakup kemampuan membaca, memahami, dan mengolah informasi. Sedangkan kemampuan numerasi berkaitan dengan kemampuan berpikir logis, konsep matematika, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Metode pembelajaran literasi dapat ditetapkan meliputi pendekatan berbasis bacaan menarik seperti cerita, dan novel. Selain itu juga dapat diterapkan strategi membaca interaktif seperti membaca berpasangan, dan dapat dilakukan pembelajaran berbasis proyek seperti menulis cerita pendek dan lain sebagainya. Sedangkan untuk meningkatkan numerasi pada siswa, strategi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah pendekatan kontekstual seperti menganalisis data dari lingkungan sekitar, pembelajaran berbasis game seperti belajar menggunakan teka-teki matematika, dan pemanfaatan teknologi digital seperti aplikasi pembelajaran matematika.

Dengan demikian, program Kampus Mengajar tidak hanya memberikan manfaat bagi mahasiswa dalam meningkatkan kompetensinya, tetapi juga membantu meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa di satuan pendidikan dasar dan menengah.

BAB II

ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM

A. Analisis Situasi

Pada masa awal penugasaan, kami berfokus pada observasi lingkungan sekolah guna mengetahui hal-hal yang dibutuhkan sekolah. Kami melakukan kegiatan observasi sekitar dua minggu untuk benar benar memastikan kondisi sekolah dan mengetahui hal-hal yang dibutuhkan oleh sekolah. Pihak sekolah menerima kami dengan sangat baik, mereka dengan senang hati menerima mahasiswa dari program Kampus Mengajar Angkatan 8.

Selama melaksanakan kegiatan observasi, kami sebisa mungkin melaksanakan kegiatan tersebut dengan menyeluruh. Kami melaksanakan kegiatan observasi pada lingkungan sekolah, lingkungan kelas, dan kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu aspek penting lainnya yang kami amati adalah sumber daya manusia, infrastruktur, dan tingkat pemahaman siswa dalam belajar. Menurut kami lingkungan sekolah sudah sangat bagus dan memadai, terdapat Perpustakaan yang sangat nyaman dan bagus sehingga membuat siswa mau untuk berdatangan ke Perpustakaan, selain itu fasilitas lainnya seperti ruang kelas, ruang praktik, aula, mushola dan lainnya juga sudah sangat bagus dan memadai. Kami juga telah melaksanakan kegiatan observasi pada pembelajaran di kelas. Beberapa kali, kami telah melaksanakan kegiatan asistensi mengajar di kelas. Kami mengamati beberapa hal seperti kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran, antusiasme siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan sebagainya.

Setelah melaksanakan kegiatan observasi tersebut, kami merasa bahwa dalam upaya peningkatan literasi dan numerasi pada siswa di SMK Negeri 1 Sewon perlu dilakukan dengan hal-hal yang dapat menarik perhatian dan minat siswa. Kami berupaya meningkatkan minat literasi dan numerasi siswa dengan pendekatan yang lebih menarik, banyak fasilitas yang tersedia di sekolah namun tidak dimanfaatkan dengan semestinya seperti mading yang tidak pernah di *update*, rak buku yang tidak digunakan, dan lainnya. Oleh karena itu kami berupaya untuk memanfaatkan fasilitas tersebut sebagaimana mestinya sehingga akan lebih bermanfaat. Kami berupaya untuk membuat program-program yang dapat menarik perhatian siswa, dikarenakan siswa di SMK Negeri 1 Sewon cukup sulit untuk mengikuti hal yang mereka kurang minati.

Sehingga kami berupaya untuk membuat program yang dapat relevan dan menarik perhatian siswa.

B. Rencana Program dan Kegiatan

Pada kegiatan FKKS II kami telah mempresentasikan rancangan program-program yang telah kami rancang sebelumnya. Program yang kami rancang merupakan hasil dari observasi kami pada awal masa penugasan. Program-program yang kami anggap relevan untuk diimplementasikan di SMK Negeri 1 Sewon adalah :

Nama Program	Deskripsi dan Tujuan	Sasaran Program
Taman Baca	Penyediaan taman baca di gazebo sekolah dengan menyediakan buku-buku bacaan beserta <i>E-Book</i> sehingga dapat menarik dan menumbuhkan minat baca siswa secara mandiri.	Seluruh siswa SMK Negeri 1 Sewon.
Mading	Pengelolaan mading yang bertujuan untuk memanfaatkan tempat-tempat mading yang ada di Sekolah. Pengisian mading berisi konten-konten edukatif seperti konten bertemakan literasi, numerasi, dosa besar dalam pendidikan dan lain sebagainya. Pada kegiatan pengelolaan mading kami juga bekerja sama dengan anggota OSIS.	Seluruh siswa SMK Negeri 1 Sewon.
Jurnalistik	Kegiatan jurnalistik pembuatan konten Infografis bertemakan budaya yang diangkat pada kegiatan P5 sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk mengasah kreativitas dan literasi siswa.	Siswa Kelas 10 dan 11.
Bibliotherapy	Kegiatan terapi yang dilakukan dengan membaca buku dan bertujuan untuk membangun empati wawasan dan rasa kasih sayang yang lebih besar dengan mengeksplorasi cerita yang	Siswa kelas 11.

	berhubungan dengan pengalaman sasaran yang akan dituju.	
Funny Day's	Kegiatan yang dilakukan dengan metode belajar sambil bermain. Bertujuan untuk menumbuhkan minat literasi siswa dan pembiasaan dalam berbahasa Inggris.	Siswa kelas 11.
Festival literasi dan Numerasi	Kegiatan yang dilaksanakan pada saat Class Meeting sekolah berlangsung dengan berkolaborasi dengan OSIS. Kegiatan ini akan diadakan dengan mengadakan lomba literasi dan numerasi untuk menumbuhkan minat siswa dalam berliterasi dan bernumerasi.	Siswa kelas 10 dan 11.
Game Numerasi	Program pembiasaan numerasi yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam bernumerasi dengan memanfaatkan media pembelajaran digital seperti <i>Quizizz</i> sehingga siswa tertarik untuk mengikuti.	Siswa kelas 11.
Go Scan Me!	Program adaptasi teknologi dengan memberikan barcode berisi informasi tumbuhan yang dituju. Program ini bertujuan untuk membiasakan warga sekolah untuk menambah wawasan mengenai tumbuhan dengan memanfaatkan teknologi yang ada.	Seluruh warga SMK Negeri 1 Sewon.
Climate Mitigation	Program ini merupakan program pendukung kegiatan Adiwiyata yang ada di sekolah. Dengan membuat poster-poster edukatif tentang pengelolaan sampah, mitigasi iklim	Seluruh warga SMK Negeri 1 Sewon.

	dan membenahi poster-poster tata cara mencuci tangan yang ada di tempat cuci tangan di sekolah.	
--	---	--

BAB III

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

Pada awal masa penugasan program Kampus Mengajar 8, sebagai peserta penulis terlebih dahulu mengikuti kegiatan pembekalan yang dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus sampai dengan 2 September 2024. Setelah itu penulis melaksanakan kegiatan koordinasi bersama dengan anggota kelompok dan DPL sebagai pembimbing kami selama masa penugasan. Kegiatan penerjunan dan pengenalan mahasiswa ke sekolah penugasan dilaksanakan pada tanggal 9 September didampingi oleh DPL dan dihadiri oleh kepala sekolah dan guru.

Pada awal penrjunan dan pengenalan kami disambut dengan baik oleh pihak sekolah. Setelah kegiatan penerjunan penulis dan anggota kelompok melaksanakan kegiatan observasi lingkungan sekolah dengan mengamati kondisi lingkungan sekolah. Selain itu, kami juga melakukan observasi pada lingkungan kelas, seperti mengamati kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Dengan kegiatan observasi tersebut kami dapat mengetahui hal-hal apa saja yang mungkin dibutuhkan sekolah untuk meningkatkan literasi dan numerasi.

Setelah melaksanakan kegiatan observasi penulis dan anggota kelompok mulai merencanakan program-program yang dibutuhkan oleh sekolah. Kami berdiskusi bersama dengan DPL dan guru pamong. Lalu setelahnya kami melaksanakan kegiatan FKKS II yang dimana kami mempresentasikan program apa saja yang akan kami terapkan kepada sekolah, selama kegiatan FKKS II tersebut kami juga diberikan masukan dan arahan untuk program-program yang nantinya akan kami terapkan. Pihak sekolah menyetujui rancangan program yang kami berikan dan memberikan dukungan.

B. Pelaksanaan Program

Uraian pelaksanaan program kerja akan penulis sampaikan sebagai berikut :

1. Literasi

- **Taman Baca**

Taman baca merupakan program yang telah kami rancang dan dilaksanakan dengan tujuan untuk menumbuhkan minat literasi siswa secara mandiri. Pada awalnya nama program tersebut bukanlah Taman Baca melainkan Pojok Baca, namun atas saran dari guru kami akhirnya mengubah nama menjadi Taman Baca sehingga akan lebih menarik siswa.

Penyediaan Taman Baca ini diisi dengan buku-buku fiksi dan non-fiksi yang sesuai untuk bacaan anak sekolah. Selain itu juga, kami telah menyediakan barcode yang berisi *E-Book* sehingga siswa dapat memilih ingin membaca buku secara fisik maupun non fisik. Adapun waktu pelaksanaan program dimulai dari tanggal 14 November dan selesai pada tanggal 6 Desember 2024, sasaran yang kami tuju adalah seluruh warga sekolah SMK Negeri 1 Sewon.

Dengan demikian, program ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebaik mungkin oleh seluruh warga SMK Negeri 1 Sewon, serta kami berharap bahwa melalui program ini tingkat literasi di sekolah akan terus bertambah.

- **Mading**

Kegiatan pengelolaan mading dengan tujuan untuk memanfaatkan kembali tempat-tempat mading yang berada di sekolah. Kegiatan ini juga dibantu oleh anggota OSIS yang diharapkan dapat mengasah kreativitas siswa. Selain itu kami juga membuka wadah bagi siswa yang ingin menuangkan ide serta kekreativitasan mereka. Mereka dapat mengirimkan hasil karya seperti cerpen, puisi dan lainnya, yang nantinya akan kami pasang di mading.

Dengan adanya kegiatan pengelolaan mading ini, kami berharap bahwa siswa dapat menumbuhkan minat baca secara mandiri dan juga melatih siswa dalam kegiatan kerjasama dan tanggung jawab. Kegiatan ini juga akan menumbuhkan lingkungan kaya akan teks.

Selain pengelolaan mading diadakan dalam beberapa minggu sekali, untuk mengisi tempat mading kami juga memasang poster-poster edukatif lainnya dengan tema pencegahan kekerasan seksual, pergaulan cerdas, dan *stop bullying*. Poster tersebut diharapkan dapat menciptakan lingkungan kaya teks, dan

mumbuhkan minat baca siswa, serta membantu menciptakan lingkungan sekolah yang inklusif, aman dan ramah anak.

- **Jurnalistik**

Kegiatan jurnalistik merupakan kegiatan berupa pembuatan infografis oleh siswa setelah pelaksanaan kegiatan P5. Kegiatan P5 diisi dengan kirab budaya, dimana perkelas akan mengangkat satu budaya dari setiap provinsi yang ada di Indonesia. Isi dari infografis yang dibuat oleh siswa adalah budaya-budaya yang diangkat dari masing-masing kelas.

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 1 November 2024, dengan target yang dituju adalah seluruh siswa kelas 10 dan 11. Dalam kegiatan ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan demikian siswa akan berdiskusi dengan anggota kelompok masing-masing. Adanya diskusi tersebut akan mengembangkan kemampuan analitis, aktif dalam berfikir, komunikasi, dan kerja sama didalam tim. Selain itu program ini bertujuan untuk menubuhkan literasi siswa dan juga mengasah kreativitas siswa.

- **Bibliotherapy**

Bibliotherapy merupakan kegiatan terapi yang dilakukan dengan membaca buku atau mendengarkan cerita. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun empati dan wawasan serta rasa kasih sayang yang lebih besar dengan mengeksplorasi cerita yang berhubungan dengan pengalaman sasaran yang akan dituju. Dalam kegiatan ini siswa diharapkan mempunyai tujuan dan harapan mereka kedepannya. Sasaran program ini adalah kelas 11 Busana 4, kegiatan Bibliotherapy ini telah dilaksanakan selama dua kali pertemuan.

- **Funny Day's**

Kegiatan *Funny Day's* merupakan program yang dirancang untuk membangun minat baca siswa dan menumbuhkan pembiasaan dalam berbahasa inggris. Kegiatan ini dilakukan dengan metode belajar sambil bermain sehingga siswa tidak merasa bosan.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan *Funny Day's* sudah terlaksana dua kali dengan sasaran yang dituju adalah kelas 11 Busana 4. Kegiatan pertama diisi

dengan membaca cerpen berbahasa Inggris dan siswa diminta untuk menuliskan afirmasi positif untuk diri mereka sendiri. Dan kegiatan kedua bersamaan dengan kegiatan bibliotherapy diisi dengan permainan sambung kata. Dalam kegiatan ini siswa berpartisipasi aktif.

- **Festival Literasi**

Kegiatan festival literasi ini merupakan kegiatan yang diselenggarakan bersamaan dengan *Class Meeting*, dan bekerjasama dengan OSIS. Pada awalnya kegiatan ini akan diisi dengan perlombaan bertema literasi dan numerasi, namun karena terbatasnya waktu pada akhirnya kegiatan hanya diisi dengan lomba literasi.

Lomba yang dapat kami selenggarakan adalah lomba membaca puisi. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa, dan melatih kepercayaan diri siswa. Dengan partisipasi yang aktif dari siswa kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kesan dan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan minat baca siswa.

2. Numerasi

- **Game Numerasi**

Game numerasi merupakan kegiatan pembelajaran numerasi dengan metode belajar sambil bermain. Kegiatan ini dilakukan untuk mengukur kemampuan dan menanamkan rasa suka siswa terhadap matematika melalui berbagai permainan menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran digital seperti *quizizz* dan lainnya.

Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan siswa dapat termotivasi dan membangun rasa percaya diri dalam menghadapi persoalan matematika. Mereka dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis, pemecahan masalah dan komunikasi. Adanya kegiatan ini diharapkan dapat memupuk minat siswa dalam pembelajaran matematika.

3. Adaptasi Teknologi

- **Go Scan Me!**

Go Scan Me! Merupakan program adaptasi teknologi yang mendukung kegiatan Adiwiyata di sekolah. Karena banyaknya tumbuhan dan pohon-pohon

yang ada di sekolah sehingga mahasiswa berinisiatif untuk membuat program untuk dapat memanfaatkan hal tersebut. Dalam implementasinya, kami memanfaatkan platform digital seperti *Google Sites* untuk membuat *Website* informasi tumbuhan.

Program ini dilaksanakan dengan cara membuat barcode, jika warga sekolah menscan barcode tersebut mereka akan diarahkan pada *Google Sites* yang sudah terisi data dan informasi tumbuhan. Informasi tumbuhan disajikan dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Program ini bertujuan untuk membiasakan warga sekolah untuk menambah wawasan disekitar mereka dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

4. Pelestarian Lingkungan atau Mitigasi Perubahan Iklim

- **Climate Mitigation**

Climate Mitigation merupakan program pendukung Adiwiyata sekolah. Dalam implementasinya kami membuat poster edukatif tentang pengelolaan sampah, dan ajakan untuk menjaga lingkungan sekolah. Selain itu juga kami membenahi poster-poster tentang tata cara mencuci tangan yang sudah rusak di tempat cuci tangan yang tersebar di lingkungan sekolah. Dengan adanya program ini diharapkan mampu untuk mendukung Adiwiyata sekolah dan menjadikan sekolah menjadi lebih asri.

Penulis akan mengelompokkan uraian hasil pelaksanaan program :

a. Mengajar

Penulis dan anggota kelompok melaksanakan kegiatan kolaborasi dengan guru wali kelas dan guru mata pelajaran untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pada kegiatan mengajar kami juga turut mengimplementasikan program yang telah kami rancang sebelumnya, seperti pembelajaran matematika menggunakan game numerasi, pembelajarn Bahasa Inggris dengan program *Funny Day's* , kami juga melaksanakan kegiatan *Ice Breaking* sebeelum memulai pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan. Selain itu kami juga sering kali melaksanakan kegiatan asistensi mengajar, dimana kami diminta untuk menggantikan guru yang berhalangan hadir. Kegiatan asistensi ini biasanya dilaksanakan dengan mendampingi guru dalam memberikan pembelajaran di kelas, mengawasi dan membimbing siswa dalam

kegiatan belajar mengajar, mengawasi siswa dalam ulangan harian, dan mengawasi siswa dalam mengerjakan tugas harian.

b. Membantu Adaptasi Teknologi

Peran kami dalam adaptasi teknologi di sekolah penugasan adalah dengan memberikan pengajaran dan juga game dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada seperti *Quizziz* dan *Canva* sebagai media pembelajaran. Selain itu, kami juga memiliki program kerja *Go! Scan Me!* Program ini dilaksanakan dengan cara membuat barcode, jika warga sekolah menscan barcode tersebut mereka akan diarahkan pada *Google Sites* yang sudah terisi data dan informasi tumbuhan. Informasi tumbuhan disajikan dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Program ini bertujuan untuk membiasakan warga sekolah untuk menambah wawasan disekitar mereka dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

c. Membantu Administrasi Sekolah

Dalam membantu administrasi sekolah, kami biasaya membantu guru untuk mengawasi pembelajaran di kelas. Selain itu juga kami membantu guru dalam persiapan ASAS dan juga membantu menjadi panitia ASAS.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program

a. Mengajar

Dalam aspek mengajar, mahasiswa berperan aktif dalam membantu pembelajaran di kelas, memberikan metode pengajaran yang lebih interaktif. Dampak dari mengajar menggunakan metode yang interaktif dan menyenangkan adalah membuat peserta didik lebih menyimak dan aktif dalam pembelajaran. Adapun dengan pendekatan yang interaktif tersebut siswa menjadi lebih bisa membangun kepercayaan diri dan lebih termotivasi dalam belajar.

b. Membantu Adaptasi Teknologi

Dalam membantu adaptasi teknologi di sekolah penugasan, kami turut membantu dengan mengajar menggunakan teknologi digital seperti *Canva* dan *Quizziz*. Pembelajaran menggunakan teknologi digital tersebut membantu siswa untuk terbiasa dalam menggunakan teknologi serta pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga modern.

Siswa juga cenderung lebih antusias dalam pembelajaran berbasis teknologi modern, dikarenakan lebih interaktif, menarik, dan mudah untuk diakses. Penggunaan pembelajaran berbasis teknologi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena dapat berpartisipasi secara aktif melalui kuis interaktif, simulasi, dan diskusi daring.

Pada penerapan program jurnalistik, siswa ditugaskan untuk membuat poster infografis melalui *Canva*, dalam pelaksanaannya siswa cenderung sangat antusias karena mereka cenderung lebih menyukai pembelajaran berbasis digital, mereka dapat mengakses informasi melalui internet dan dapat membuat desain infografis sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Selain itu, pada penerapan program *Go! Scan Me!* Siswa juga sangat antusias untuk mengscan barcode yang sudah ditempel pada tumbuhan yang ada dilingkungan sekolah. Mereka sangat antusias dikarenakan mereka jadi dapat mengetahui informasi tentang tumbuhan tersebut.

c. Membantu Administrasi Sekolah

Pada saat kami membantu guru dalam mengawasi pembelajaran di kelas, guru merasa sangat terbantu dengan hal tersebut. Selain itu juga kami telah membantu persiapan kegiatan ASAS, pertama kami membantu menggunting kartu ujian siswa, selanjutnya kami membantu menempelkan kartu ujian dan denah duduk siswa pada kelas-kelas, dan kami juga turut membantu menjadi panitia pelaksanaan ASAS dimana kami membantu mendata dan memberikan surat ijin masuk ruangan bagi siswa yang terlambat, tidak membawa kartu ujian, dan memakai seragam yang tidak sesuai. Pada saat pelaksanaan ASAS tersebut guru merasa sangat terbantu dengan kami dikarenakan mereka merasa bahwa pekerjaan menjadi lebih efektif.

D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan

Untuk meningkatkan efektivitas program Kampus Mengajar di masa depan, ada beberapa usulan yang perlu dipertimbangkan. Pertama adalah dukungan fasilitas dan teknologi di sekolah perlu ditingkatkan agar integrasi pembelajaran digital dapat berjalan dengan lebih optimal. Selain itu juga, komunikasi dan koordinasi antara mahasiswa, guru dan pihak sekolah perlu diperkuat untuk memastikan sinergi yang lebih baik dalam pelaksanaan program. Selain itu, sistem evaluasi yang lebih

komprehensif harus diterapkan untuk mengukur dampak program secara nyata, baik terhadap peningkatan kualitas pembelajaran siswa maupun terhadap pengalaman dan keterampilan mahasiswa. Dengan adanya perbaikan yang berkelanjutan, program Kampus Mengajar diharapkan dapat, memberikan manfaat yang lebih besar dan berkontribusi dalam peningkatan pendidikan di Indonesia.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Program Kampus Mengajar merupakan kegiatan yang melibatkan mahasiswa dari berbagai latar belakang yang berbeda. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempertajam kompetensi abad 21, seperti berpikir analitis, kepemimpinan, kreativitas, dan inovasi. Selain itu juga kegiatan ini bertujuan untuk membantu sekolah-sekolah yang tertinggal dengan membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan Program Kampus Mengajar Angkatan 8 ini telah memberikan banyak sekali manfaat dan pengalaman yang berharga bagi pihak-pihak yang terlibat. Salah satu hasil yang dapat disimpulkan adalah, terlaksananya program-program yang telah dirancang meskipun terdapat beberapa kendala. Hasil dari program yang telah diimplementasikan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah-sekolah tujuan.

Secara keseluruhan, program Kampus Mengajar bukan hanya sekedar memberikan bantuan dalam proses pembelajaran. Namun, program Kampus Mengajar juga telah membawa perubahan positif bagi seluruh pihak yang terlibat. Untuk selanjutnya, diharapkan program ini bisa terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi pendidikan di Indonesia.

B. Saran

Program Kampus Mengajar merupakan program yang sangat memberikan manfaat kepada pihak-pihak terlibat, seperti mahasiswa, sekolah, guru, dan siswa di sekolah. Salah satu saran untuk program ini adalah, semoga program ini dapat meningkatkan pelatihan intensif, penguatan kolaborasi dengan sekolah dan guru, serta

mengembangkan sistem evaluasi yang komprehensif untuk menilai dampak program terhadap siswa dan mahasiswa. Selain itu juga, pemerintah dapat memperluas cakupan program ke lebih banyak sekolah, terutama di daerah terpencil yang sangat membutuhkan tenaga pengajar tambahan.

DAFTAR PUSTAKA

Kampus, M. (n.d.). *Manfaat Program Kampus Mengajar*. Retrieved from Kampus Merdeka:
<https://pusatinformasi.kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/hc/id/articles/641456203535>
3-Manfaat-Program-Kampus-Mengajar

Kampus, M. (n.d.). *Tujuan Program Kampus Mengajar*. Retrieved from Kampus Merdeka:
<https://pusatinformasi.kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/hc/id/articles/289664423352>
57-Tujuan-Program-Kampus-Mengajar

Mahar Prastiwi, A. A. (2023, November 11). *7 Keuntungan Ikut Kampus Mengajar, Pendaftaran Masih Buka*. Retrieved from Kompas.com:
<https://www.kompas.com/edu/read/2023/11/11/203456171/7-keuntungan-ikut-kampus-mengajar-pendaftaran-masih-buka>

Merdeka, K. (n.d.). *Apa Itu Program Kampus Mengajar?* Retrieved from Kampus Merdeka :
<https://pusatinformasi.kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/hc/id/articles/441881204789>
7-Apa-itu-Program-Kampus-Mengajar

LAMPIRAN

1. Rencana Program dan Kegiatan

Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan	Sasaran	Pihak yang Terlibat	Waktu Pelaksanaan
Literasi (Tuliskan sesuai jumlah program literasi)	1.	Pojok Baca	Penyediaan pojok baca di sudut sekolah dengan buku-buku bacaan yang bisa diakses oleh siswa. Buku berupa buku fisik dan <i>E-book</i> sehingga dapat untuk menumbuhkan minat baca secara mandiri.	Pojok baca interaktif, siswa bebas membaca mandiri di sekitar area pojok baca.	Siswa kelas 10 dan 11.	Anggota Kelompok Mahasiswa KM, Seluruh Siswa, Waka Sarana dan Prasarana Sekolah.	Mulai tanggal 14 Oktober
	2.	Mading	Pengelolaan mading oleh mahasiswa yang bekerja sama dengan OSIS berupa kegiatan pengisian yang berisi konten-konten literasi, dan numerasi yang menarik dengan tujuan membuat lingkungan sekolah menjadi lingkungan yang kaya teks serta dapat menumbuhkan minat baca siswa. Kegiatan pengisian mading juga melibatkan siswa, sehingga dapat menumbuhkan kreatifitas siswa.	Kerja kelompok dalam pengelolaan mading.	Seluruh warga sekolah	Anggota Kelompok Mahasiswa KM, OSIS, Seluruh Siswa.	Oktober : 7 dan 21 November: 4 dan 18 Desember : 2 dan 16

	3.	Jurnalistik	Program ini merupakan kegiatan berupa perlombaan jurnalistik dalam bentuk infografis yang bertujuan untuk mengasah kreativitas siswa.	Kerja kelompok dalam pembuatan infografis.	Siswa kelas 10 dan 11.	Anggota Kelompok Mahasiswa KM, OSIS, Seluruh Siswa, Waka Kurikulum.	28 Oktober – 1 November
	4.	Festival Literasi dan Numerasi	Program ini akan dilaksanakan pada saat <i>class meeting</i> yang diisi dengan kegiatan cipta baca puisi dan cerpen, musikalisasi puisi, dan perlombaan rangking 1. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan literasi dan numerasi siswa.	Seluruh siswa berpartisipasi dalam kegiatan festival literasi dan numerasi.	Siswa kelas 10 dan 11.	Anggota Kelompok Mahasiswa KM, OSIS, Seluruh Siswa, Waka Kurikulum, Waka Kesiswaan.	9 – 13 Desember
	5.	Bibliotherapy	Kegiatan terapi yang dilakukan dengan membaca buku. Bertujuan untuk membangun empati wawasan dan rasa kasih sayang yang lebih besar dengan mengeksplorasi cerita yang berhubungan dengan pengalaman sasaran yang akan dituju.	Interaksi dua arah.	Siswa kelas 11.	Shinta, Kelas 11 Busana 4, Ibu Retno Winarsih.	Senin atau Jum'at (menyesuaikan).
	6.	<i>Funny Day's</i>	<i>Funny Day's</i> merupakan usaha mahasiswa untuk menanamkan kecintaan siswa terhadap literasi dan pembiasaan bahasa Inggris. Program ini akan dilaksanakan di dalam kelas	Interaksi dua arah, diskusi kelompok, media konvensional.	Siswa kelas 11.	Rafita, Kelas 11 Busana 4, Ibu Retno Winarsih.	Senin atau Jum'at (menyesuaikan).

			selama 1 jam dengan metode bermain sambil belajar.				
Numerasi (Tuliskan sesuai jumlah program numerasi)	1.	Game Numerasi	Program pembiasaan numerasi yang dipandu oleh mahasiswa. Kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan rasa suka terhadap matematika melalui berbagai permainan menarik ataupun pemanfaatan media pembelajaran digital seperti quizizz.	Interaksi dua arah, diskusi kelompok, media ajar digital.	Siswa kelas 11.	Shofi, Kelas 11 Busana 4, Ibu Retno Winarsih	Senin atau Jum'at (menyesuaikan).
Transformasi Digital untuk Pembelajaran/Adaptasi Teknologi	1.	Go! Scan Me!	Program ini merupakan inisiatif mahasiswa karena melihat banyaknya tanaman di lingkungan sekolah. Go! Scan Me! adalah program adaptasi teknologi berupa pemberian bercode yang berisi informasi tentang identitas tanaman yang dituju. Program ini bertujuan membiasakan warga sekolah untuk menambah wawasan di sekitar mereka dengan memanfaatkan teknologi yang ada.	Media ajar digital.	Seluruh warga sekolah.	Anggota Kelompok Mahasiswa KM, OSIS, Seluruh Siswa.	Mulai tanggal 11 November
Program lainnya (Pengembangan Karakter Siswa;	1.	Climate Mitigation	Program ini bertujuan untuk mendukung program Adiwiyata yang sudah berlangsung di sekolah. Dengan membuat poster tentang	Media Konvensional	Seluruh Warga Sekolah	Anggota Kelompok Mahasiswa KM, Waka Sarana dan Prasarana.	15 November

Pelestarian Lingkungan atau Mitigasi Perubahan Iklim, Variasi metode pembelajaran dan lainnya)			mitigasi iklim seperti memaksimalkan penggunaan air dan listrik, menjaga lingkungan dan lainnya.				
---	--	--	--	--	--	--	--

2. Kegiatan Mingguan

Minggu Pertama

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 9 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Penerjunan dan pengenalan Mahasiswa • Observasi lingkungan sekolah
2.	Selasa, 10 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • FKKS I (Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah I) • Observasi sekolah
3.	Rabu, 11 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Asistensi pembelajaran di kelas • Observasi pembelajaran di kelas
4.	Kamis, 12 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan pembelajaran di kelas

5.	Jumat, 13 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Adiwiyata • Pendampingan pembelajaran di kelas
----	--------------------------	---

Minggu Kedua

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 16 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pengajian Maulid Nabi Muhammad SAW
2.	Selasa, 17 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Coaching Clinic 2
3.	Rabu, 18 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 5S
4.	Kamis, 19 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan AKM kelas
5.	Jumat, 13 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Adiwiyata • Persiapan AKM kelas

Minggu Ketiga

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 23 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Sosialisai AKM di kelas 11 Busana 4
2.	Selasa, 24 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan AKM di kelas 11 Busana 4
3.	Rabu, 25 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Rekap hasil AKM kelas
4.	Kamis, 26 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pembekalan Literasi, Numerasi, dan Sains
5.	Jumat, 27 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Adiwiyata • Kegiatan 5S

Minggu Keempat

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 30 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 5S • Diskusi RAK
2.	Selasa, 1 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi RAK
3.	Rabu, 2 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan FKKS II

4.	Kamis, 3 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan FKKS II
5.	Jumat, 4 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Adiwiyata • Kegiatan 5S

Minggu Kelima

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 7 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 5S
2.	Selasa, 8 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Asistensi pembelajaran di kelas
3.	Rabu, 9 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan mading
4.	Kamis, 10 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan mading • Pemasangan mading
5.	Jumat, 11 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Adiwiyata • Kegiatan 5S • Senam pagi • Pendataan nama-nama tanaman

Minggu Keenam

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 14 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 5S • Upacara bendera • Asistensi pembelajaran di kelas • Menata buku perpustakaan
2.	Selasa, 15 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 5S • Pemasangan mading • Pendataan nama-nama tanaman
3.	Rabu, 16 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Rapat koordinasi P5
4.	Kamis, 17 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 5S
5.	Jumat, 18 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Adiwiyata • Funny day's • Coaching clinic IV

Minggu Ketujuh

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 21 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 5S • Game numerasi
2.	Selasa, 22 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 5S • Asistensi pembelajaran di kelas • Observasi tempat pembuatan taman baca sekolah
3.	Rabu, 23 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Briefing pengampu P5
4.	Kamis, 24 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pemasangan poster edukatif
5.	Jumat, 25 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Adiwiyata

Minggu Kedelapan

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 28 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan persiapan P5
2.	Selasa, 29 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan persiapan P5
3.	Rabu, 30 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan P5 (kirab budaya)
4.	Kamis, 31 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • HUT SMK Negeri 1 Sewon
5.	Jumat, 1 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Adiwiyata • Evaluasi kegiatan P5 • Jurnalistik (pembuatan infografis)

Minggu Kesembilan

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 4 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Asistensi pembelajaran di kelas • Persiapan pembuatan Go! Scan Me! • Penyortiran buku untuk taman baca sekolah
2.	Selasa, 5 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 5S • Pembuatan mading bersama dengan anggota OSIS

3.	Rabu, 6 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Asistensi pembelajaran di kelas
4.	Kamis, 7 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pemasangan mading
5.	Jumat, 8 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Adiwiyata

Minggu Kesepuluh

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 11 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 5S
2.	Selasa, 12 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan pembuatan taman baca sekolah
3.	Rabu, 13 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan hiasan taman baca sekolah
4.	Kamis, 14 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan hiasan taman baca sekolah bersama anggota ekstrakurikuler TONTI
5.	Jumat, 15 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Adiwiyata • Bibliotherapy • Funny day's • Penyortiran buku untuk taman baca

Minggu Kesebelas

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 18 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 5S
2.	Selasa, 19 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Climate mitigation (pemasangan poster edukatif) • Membantu guru dalam persiapan ASAS
3.	Rabu, 20 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Menata buku di taman baca sekolah
4.	Kamis, 21 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Climate mitigation (memperbaiki dan memasang tata cara mencuci tangan di lingkungan sekolah)
5.	Jumat, 22 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Adiwiyata

Minggu Keduabelas

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 25 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 5S • Membantu guru dalam persiapan ASAS • Menempel kartu ujian di kelas
2.	Selasa, 26 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu guru menjadi panitia ASAS
3.	Rabu, 27 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu guru menjadi panitia ASAS
4.	Kamis, 28 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu guru menjadi panitia ASAS
5.	Jumat, 29 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu guru menjadi panitia ASAS

Minggu Ketigabelas

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 2 Desember 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu guru menjadi panitia ASAS
2.	Selasa, 3 Desember 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu guru menjadi panitia ASAS
3.	Rabu, 4 Desember 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu guru menjadi panitia ASAS
4.	Kamis, 5 Desember 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Post Test AKM kelas
5.	Jumat, 6 Desember 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Technical meeting untuk class meeting • Go! Scan Me! • Finalisasi taman baca sekolah

Minggu Keempatbelas

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 9 Desember 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Finalisasi Go! Scan Me!
2.	Selasa, 10 Desember 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan Class Meeting

		<ul style="list-style-type: none"> • Festival Literasi Numerasi
--	--	--

Minggu Kelimabelas

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Rabu, 18 Desember 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan FKKS III • Penarikan mahasiswa Kampus Mengajar • Penyerahan kenang-kenangan kepada sekolah

3. Hasil Pelaksanaan Program

a. Mengajar

Dalam aspek mengajar, mahasiswa berperan aktif dalam membantu pembelajaran di kelas, memberikan metode pengajaran yang lebih interaktif. Dampak dari mengajar menggunakan metode yang interaktif dan menyenangkan adalah membuat peserta didik lebih menyimak dan aktif dalam pembelajaran. Adapun dengan pendekatan yang interaktif tersebut siswa menjadi lebih bisa membangun kepercayaan diri dan lebih termotivasi dalam belajar.

b. Membantu Adaptasi Teknologi

Dalam membantu adaptasi teknologi di sekolah penugasan, kami turut membantu dengan mengajar menggunakan teknologi digital seperti *Canva* dan *Quizziz*. Pembelajaran menggunakan teknologi digital tersebut membantu siswa untuk terbiasa dalam menggunakan teknologi serta pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga modern.

Siswa juga cenderung lebih antusias dalam pembelajaran berbasis teknologi modern, dikarenakan lebih interaktif, menarik, dan mudah untuk diakses. Penggunaan pembelajaran berbasis teknologi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena dapat berpartisipasi secara aktif melalui kuis interaktif, simulasi, dan diskusi daring.

Pada penerapan program jurnalistik, siswa ditugaskan untuk membuat poster infografis melalui *Canva*, dalam pelaksanaannya siswa cenderung sangat antusias karena mereka cenderung lebih menyukai pembelajaran berbasis digital, mereka dapat

mengakses informasi melalui internet dan dapat membuat desain infografis sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Selain itu, pada penerapan program *Go! Scan Me!* Siswa juga sangat antusias untuk mengscan barcode yang sudah ditempel pada tumbuhan yang ada di lingkungan sekolah. Mereka sangat antusias diakrenakan mereka jadi dapat mengetahui informasi tentang tumbuhan tersebut.

c. Membantu Administrasi Sekolah

Pada saat kami membantu guru dalam mengawasi pembelajaran di kelas, guru merasa sangat terbantu dengan hal tersebut. Selain itu juga kami telah membantu persiapan kegiatan ASAS, pertama kami membantu menggunting kartu ujian siswa, selanjutnya kami membantu menempelkan kartu ujian dan denah duduk siswa pada kelas-kelas, dan kami juga turut membantu menjadi panitia pelaksanaan ASAS dimana kami membantu mendata dan memberikan surat ijin masuk ruangan bagi siswa yang terlambat, tidak membawa kartu ujian, dan memakai seragam yang tidak sesuai. Pada saat pelaksanaan ASAS tersebut guru merasa sangat terbantu dengan kami dikarenakan mereka merasa bahwa pekerjaan menjadi lebih efektif.

4. Dokumentasi Kegiatan

No.	Nama Kegiatan	Dokumentasi Program dan Kegiatan
1.	Kegiatan 5S	

2.	Asistensi Pembelajaran di Kelas	
3.	Membuat mading	
4.	Membantu menata buku perpustakaan	
5.	Rapat Koordinasi P5	

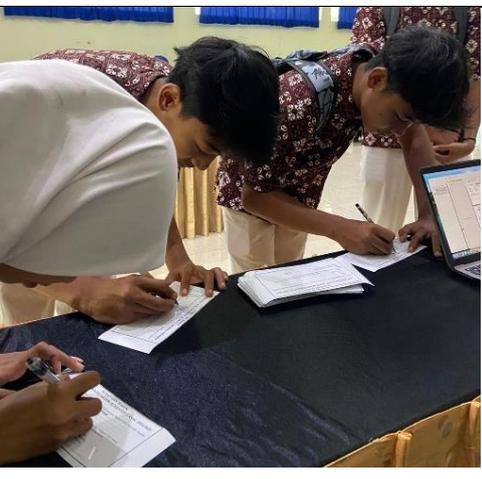
<p>6.</p>	<p>Mendata nama-nama tanaman untuk program Go! Scan Me!</p>	
<p>7.</p>	<p>Pemasangan mading di lingkungan sekolah</p>	
<p>8.</p>	<p>Funny Day's</p>	

9.	Game numerasi	
10.	Adiwiyata	
11.	Senam Sehat	

12.	Pendampingan persiapan P5	
13.	Kirab budaya P5	
14.	Pembacaan asmaul husna di pagi hari	

<p>15. Jurnalistik : pembuatan infografis</p>		 
<p>16. Pembuatan mading bertemakan literasi bersama anggota OSIS</p>		
<p>17. Climate Mitigation : pemasangan poster edukatif</p>		

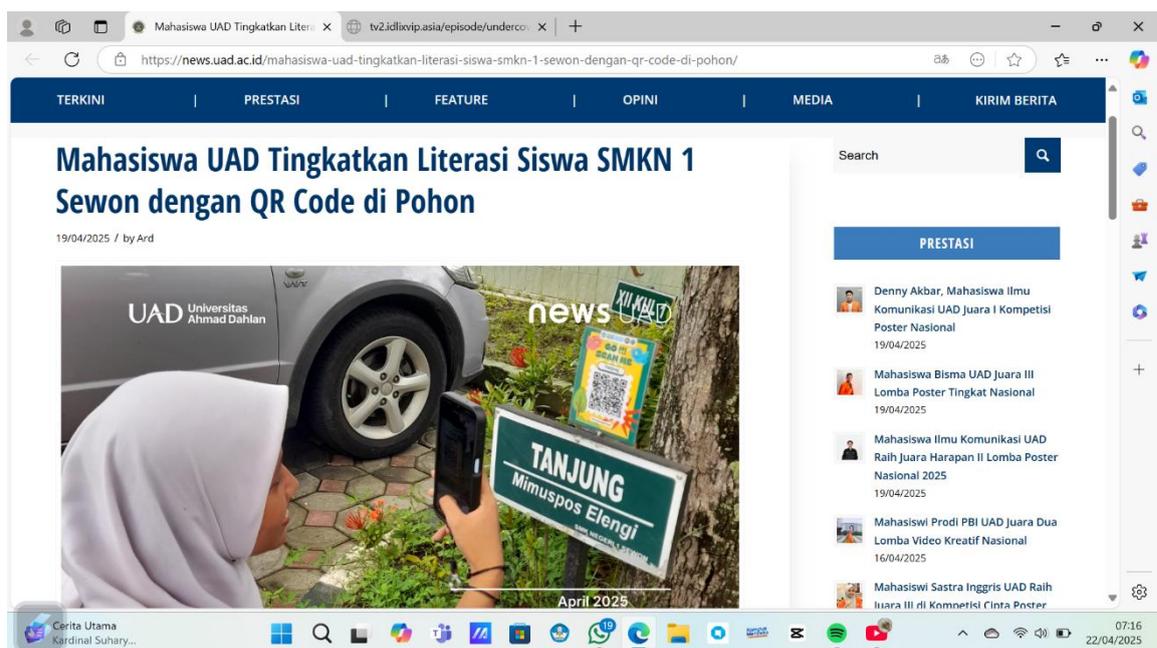
18.	Climate Mitigation : pemasangan tata cara mencuci tangan	
19.	Membuat hiasan taman baca bersama anggota ekstrakurikuler TONTI	
20.	Penyortiran buku untuk taman baca sekolah	
21.	Bibliotherapy	

22.	Go! Scan Me!	
23.	Membantu guru dalam persiapan ASAS	
24.	Menjadi panitia ASAS	

25.	Taman baca sekolah	
26.	Festival literasi dan numerasi	

5. Link Publikasi Media Massa Luaran KKN

<https://news.uad.ac.id/mahasiswa-uad-tingkatkan-literasi-siswa-smkn-1-sewon-dengan-qr-code-di-pohon/>



The screenshot shows a web browser displaying a news article from the UAD website. The article title is "Mahasiswa UAD Tingkatkan Literasi Siswa SMKN 1 Sewon dengan QR Code di Pohon". The article is dated 19/04/2025 and written by Ard. The main image shows a student scanning a QR code on a tree with a sign that says "TANJUNG Mimuspos Elengi". The article is part of a "PRESTASI" (Achievement) section, which lists several other student achievements in various competitions.