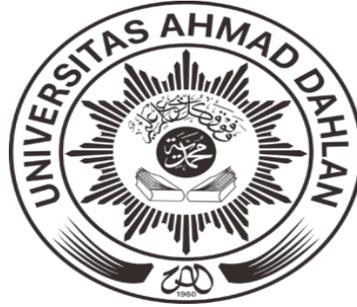


LAPORAN

Program Kampus Mengajar

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi

di SD NEGERI 019/XI SUNGAI JERNIH



Disusun oleh :

MOHD IBRA YAHYA

NIM 2100005203

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2025

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR**

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administasi di
SD Negeri 019/XI Sungai Jernih

MOHD IBRA YAHYA
NIM 2100005203

Laporan Akhir Kuliah Kerja Nyata Pada Program Kampus Mengajar Angkatan 8 Tahun 2024
Di SD Negeri 019/XI Sungai Jernih

Sungai Penuh, Jumat 15 Maret 2025
Menyetujui/Mengesahkan

Guru Pembimbing



Fitri Dewi, S.Pd.

Dosen Pembimbing Lapangan



Fariz Setyawan, M.Pd



Dekan



Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kami sehingga kami dapat menyusun laporan akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Tujuan dari laporan akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan pertanggungjawaban dari Program Kampus Mengajar yang dilaksanakan di Satuan Pendidikan SD Negeri 019/XI Sungai Jernih. Dalam pembuatan laporan akhir ini, tak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu selama kegiatan.

Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah mengadakan Program Kampus Mengajar Angkatan 8, orang tua yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya, pihak Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti Program Kampus Mengajar Angkatan 8, Dosen Pembimbing Lapangan SD Negeri 019/XI Sungai Jernih, Bapak dan Ibu guru serta Kepala Sekolah SD Negeri 019/XI Sungai Jernih, teman-teman mahasiswa Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SD Negeri 019/XI Sungai Jernih, dan semua pihak yang telah membantu kelancaran Program Kampus Mengajar Angkatan 8.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan ini. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca. Terima kasih.

Sungai Penuh, 15 Maret 2025

MOHD IBRA YAHYA

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
ABSTRAK	v
BAB I	6
PENDAHULUAN	6
A. Latar Belakang	6
B. Tujuan	6
BAB II	7
ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM	7
A. Analisis Situasi	7
B. Rencana Program dan Kegiatan	8
BAB III	13
PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	13
A. Persiapan	13
B. Pelaksanaan Program	14
C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program	17
D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan	19
BAB IV	20
PENUTUP	20
A. Kesimpulan	20
B. Saran	20
Daftar Pustaka	21
Lampiran	22
1. Rencana Program dan Kegiatan	22
2. Kegiatan Mingguan	29
3. Hasil Pelaksanaan Program	31
4. Dokumentasi Keg	35
5. Luaran KKN Kampus Mengajar	45

ABSTRAK

Laporan ini menyajikan hasil pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 8 yang diadakan di SD Negeri 019/XI Sungai Jernih. Program ini bertujuan untuk meningkatkan akses serta kualitas pendidikan di daerah terpencil melalui peran mahasiswa sebagai pengajar. Dalam laporan ini, penulis membahas analisis kondisi awal sebelum pelaksanaan program, termasuk tantangan yang dihadapi dalam menjaga konsentrasi siswa dan keterbatasan metodologi pengajaran yang digunakan.

Program ini mencakup berbagai kegiatan yang dirancang untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, seperti kelas literasi, gerakan literasi sekolah, serta kegiatan numerasi. Melalui pendekatan pengajaran yang inovatif dan interaktif, diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil akademik mereka. Laporan ini juga menyoroti upaya untuk melibatkan masyarakat dan menciptakan kolaborasi yang efektif antara komunitas, sekolah, dan mahasiswa dalam mendukung pendidikan.

Berdasarkan observasi dan pelaksanaan kegiatan selama program, terdapat peningkatan dalam partisipasi siswa dan kualitas pembelajaran di sekolah. Walaupun ada beberapa tantangan yang dihadapi, program ini berhasil memberikan dampak positif, baik bagi siswa maupun bagi pengembangan diri mahasiswa. Dengan kegiatan yang telah dilaksanakan, laporan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan pendidikan di Indonesia dan menjadi referensi untuk program-program serupa di masa mendatang.

BAB I.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kampus Mengajar merupakan inisiatif yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Program ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih baik kepada siswa di wilayah terpencil dan kurang terlayani. Kesenjangan Pendidikan Di Indonesia, terdapat perbedaan yang mencolok dalam akses dan mutu pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan. Banyak sekolah di daerah terpencil menghadapi masalah kekurangan tenaga pengajar yang kompeten. Mahasiswa memiliki kemampuan yang besar untuk berkontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan. Dengan latar belakang akademis yang beragam, mereka dapat memperkenalkan metode pengajaran yang inovatif dan sesuai konteks. Program ini tidak hanya memberikan keuntungan bagi siswa, tetapi juga mendukung pengembangan diri mahasiswa. Melalui pengalaman mengajar, mahasiswa dapat belajar tentang kepemimpinan, komunikasi, dan nilai-nilai empati. Kehadiran mahasiswa yang terlibat dalam pengajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta secara keseluruhan memperbaiki kualitas pendidikan di daerah tersebut. Kampus Mengajar juga bertujuan untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam dunia pendidikan. Inisiatif ini menciptakan kolaborasi antara sekolah, mahasiswa, dan masyarakat, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

B. Tujuan

Meningkatkan Akses Pendidikan, Program ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa yang berada di daerah terpencil dan kurang mendapatkan perhatian memiliki akses yang lebih baik kepada pendidikan yang berkualitas dan berstandar tinggi. Meningkatkan Kualitas Pengajaran, Dengan melibatkan mahasiswa sebagai pengajar, program ini berfokus pada pengenalan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pengajaran di berbagai sekolah. Mengembangkan Karakter Mahasiswa Program ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis yang berharga, yang dapat membantu mereka mengasah keterampilan interpersonal, kepemimpinan, dan empati melalui interaksi langsung dengan siswa. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan mendukung, program ini bertujuan untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar, sehingga mereka lebih termotivasi untuk meraih prestasi akademik yang lebih tinggi. Mendorong Keterlibatan Masyarakat, Kampus Mengajar mengajak masyarakat untuk berkontribusi aktif dalam pendidikan, sehingga terbentuk kolaborasi yang kuat antara sekolah, mahasiswa, dan komunitas untuk mendukung proses pembelajaran. Memberdayakan Siswa Program ini berfokus pada pengembangan keterampilan penting bagi siswa yang akan berguna di masa depan, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan untuk bekerja sama dalam tim. Memperkuat Jaringan Pendidikan Dengan membangun kemitraan yang solid

antara institusi pendidikan tinggi, sekolah, dan lembaga masyarakat, program ini bertujuan untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih baik dan saling mendukung.

BAB II.

ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM

A. Analisis Situasi

Metode yang dipakai saat observasi sekolah yaitu metode pengamatan langsung (observasi tidak terstruktur) , yang mana observasi dilakukan dengan mengamati masing- masing kelas serta lingkungan sekolah dan mencatat hal- hal yang terjadi tanpa disertakan panduan khusus serta membuat gambaran yang lebih jelas dan luas tentang keadaan kelas. Metode ini dipilih agar memungkinkan pengamatan untuk menyesuaikan fokus berdasarkan situasi yang ada disekolah, dan observasi ini memberikan pandangan yang komprehensif tentang perilaku siswa disekolah, yang mungkin tidak muncul dalam observasi terstruktur. Melalui pengamatan ini bisa membangun hubungan yang lebih baik dengan siswa dan guru- guru disekolah serta mendukung lingkungan belajar yang positif.

Keadaan kelas dengan jumlah siswa yang sedikit sering kali diwarnai oleh tantangan dalam menjaga fokus belajar. Dengan jumlah siswa yang terbatas, interaksi sosial antar siswa menjadi minim, menciptakan suasana kelas yang cenderung sepi dan kurang energik. Hal ini dapat membuat siswa merasa kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, kurangnya keragaman dalam dinamika kelas seringkali menyebabkan siswa mudah teralihkan perhatiannya, terutama jika metode pengajaran yang digunakan tidak cukup menarik. Situasi ini, ditambah dengan kurangnya dukungan sosial dari teman sekelas, dapat menghambat konsentrasi siswa dan mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Keadaan lingkungan sekolah cukup kondusif dan mendukung. Akan tetapi dengan jumlah siswa yang minim membuat potensi siswa kurang berkembang, sehingga perlu adanya strategi dan inisiatif pendidik agar terciptanya kegiatan belajar mengajar yang optimal.

1. Kurikulum yang digunakan SDN 019/XI SUNGAI JERNIH saat ini yaitu Kurikulum Merdeka, yang mana penerapannya telah mengikuti komponen dalam kurikulum merdeka seperti adanya CP, ATP dan P5 dan bertujuan untuk mewujudkan pembelajaran siswa yang holistik dan kontekstual.

2. Metode pembelajaran TPS dan model pembelajaran berbasis inquiri yang sekarang digunakan SDN 019/XI SUNGAI JERNIH guna meningkatkan interaksi antar siswa sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dan ingin tahu akan materi yang dipelajari. Model pembelajaran inquiri yang diterapkan saat kegiatan belajar dapat meningkatkan dan bertujuan

untuk keterampilan dan kebiasaan berfikir peserta didik disekolah agar memberikan kesempatan peserta didik dalam penyelidikan atau pemecahan suatu masalah.

3. Media dan sumber pembelajaran yang saat ini digunakan yaitu berupa buku pedoman yang diberikan oleh guru serta modul dalam pembelajaran.

4. Penerapan pembelajaran literasi dan numerasi di SDN 019/XI SUNGAI JERNIH berupa adanya rutinitas setiap minggu pada hari selasa dan rabu yaitu guru memberikan penjelasan materi dan latihan berupa quis serta games guna untuk pemahaman siswa disekolah mengenai literasi dan numerasi.

5. Adanya Gerakan Literasi Sekolah di SDN 019/XI SUNGAI JERNIH yaitu guru disekolah telah membuat dan menyediakan pojok baca/ literasi pada setiap masing- masing kelas dengan berbagai buku yang menarik guna untuk menambah daya tarik siswa dalam membaca buku.

6. Implementasi kegiatan pengembangan sekolah dan kompetensi guru sudah hampir 80% terlaksana dengan baik berupa kompetensi pedagogik dan kompetensi sosial yang dimiliki oleh guru, serta kegiatan pengembangan sarana dan prasarana, peningkatan kualitas pembelajaran berupa evaluasi pengembangan kurikulum merdeka, dan pengembangan karakter dan etika.

7. Dari hasil observasi mengenai kemampuan guru dalam menggunakan teknologi yang tersedia dapat dijabarkan bahwa beberapa guru disekolah mengalami kendala integritas alat digital kedalam pengajaran dikelas, karena hampir seluruh guru berpedoman pada penerapan buku pegangan atau buku paket. Hal ini disebabkan mungkin karena kurangnya kepelatihan dan ketidakpahaman tentang manfaat teknologi, hingga terjadinya metode pembelajaran tradisional.

B. Rencana Program dan Kegiatan

Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program
Literasi (Tuliskan sesuai jumlah program literasi)	1.	Kelas literasi	Mengajar terkait dengan materi literasi baik yang sesuai dengan materi pembelajaran di kelas maupun diluar materi pembelajaran
	2.	Gerakan Literasi Sekolah (GLS)	Mengadakan Gerakan Literasi Sekolah yaitu kegiatan membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai, setelah membaca siswa diminta untuk menuliskan rangkuman isi buku yang telah dibacanya dalam jurnal literasi membaca

	3.	Film Literasi	Mengadakan penayangan film terkait tema literasi sebelum pembelajaran dimulai dan dilaksanakan pada saat baris di halaman sekolah
	4.	Festival Literasi	Mengadakan perlombaan menulis dan membaca cerita pendek pada setiap perwakilan masing- masing kelas
Numerasi (Tuliskan sesuai jumlah program numerasi)	1.	Kelas Numerasi	Mengajar terkait dengan materi numerasi baik sesuai dengan materi pembelajaran matematika di kelas maupun di luar materi pembelajaran
	2.	Tangga Numerasi	Membuat kreatifitas dengan menghias serta memberi angka pada tangga perpustakaan sekolah.
	3.	Engklek	Permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh peserta didik yang disertai dengan angka-angka numerasi.
Transformasi Digital untuk Pembelajaran/Adaptasi Teknologi	1.	Pelatihan Canva	Kegiatan pelatihan bagi Siswa dan Siswi terkait dengan penggunaan fitur-fitur canva, mendesain media
	2.	Pemanfaatan Akun Belajar.id	Memudahkan kegiatan belajar mengajar seperti dokumen daring, pengarsipan kelas, serta untuk mengakses berbagai platform yang berasal dari Kemendikbudristek dengan satu akun belajar.id.
Program lainnya	1.	Ecogreen	Pemanfaatan barang bekas dari ban untuk dijadikan taman mini dengan

(Pengembangan Karakter Siswa; Pelestarian Lingkungan atau Mitigasi Perubahan Iklim, Variasi metode pembelajaran.dan lainnya)			meanamkan tumbuhan pada ban bekas tersebut
	2.	Pembuatan Poster Literasi, Numerasi, 3 Dosa Pendidikan, dan Lingkungan	Pembuatan poster yang bertema literasi, numerasi, 3 dosa pendidikan, dan lingkungan untuk ditempelkan pada dinding di lingkungan sekolah.
	3.	Menata Ulang Susunan Perpustakaan	Kegiatan menyusun dan memperbaiki tata letak buku-buku dalam perpustakaan.
	4.	Menghias Perpustakaan	Kegiatan menghias perpustakaan yaitu kegiatan yang dilakukan untuk memperindah perpustakaan agar dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengunjungi perpustakaan.
	5.	Pembuatan Mading Sekolah	Pembuatan mading bertema literasi dan numerasi yang diikuti oleh seluruh peserta didik agar menumbuhkan literasi peserta didik
	6.	Evaluasi Upacara Bendera	Membuat perbaikan susunan acara dengan menambahkan teks dalam Bahasa Inggris serta pengucapan sumpah pemuda pada saat kegiatan wajib upacara bendera dilaksanakan.
	7.	Manajemen Pengadaan tong sampah	Pembuatan 2 jenis tong sampah sesuai dengan jenis sampah dari barang bekas untuk diletakkan di lingkungan sekitar sekolah
	8.	Sosialisasi Pemilahan Sampah	Sosialisasi dengan peserta didik berkaitan dengan pemilahan sampah berdasarkan jenisnya

	9.	Membawa Bekal Sehat	Mengadakan makan bersama saat jam istirahat dengan masing- masing siswa membawa bekal makanan ke sekolah.
	10.	Pop Up Pembelajaran	Membuat Pop Up dari kardus bekas yang berisi materi tentang literasi dan numerasi dan di hias sekreatif mungkin
	11.	Menghitung waktu	Membuat jam dinding yang berukuran cukup besar sekreatif mungkin pada dinding sekolah.
	12.	Hafalan ayat- ayat suci	Mengadakan pada setiap siswa untuk menghafal ayat- ayat pendek setiap kepercayaan masing- masing, dan menyediakan kartu setoran hafalan ayat- ayat suci.
	14.	Revitalisasi Pojok Baca	Pembuatan pojok baca di sudut kelas peserta didik agar meningkatkan kemampuan literasi
	15.	Sosialisasi Bullying	Sosialisasi dengan peserta didik berkaitan dengan bullying atau kekerasan pada anak
	16.	Kolaboratif Siswa Dalam Membuat Kerajinan Karya Seni	Membuat kerajinan karya seni dari kertas yang bergambar batik lalu di warnai dan dijadikan kipas menggunakan karton,lem,dan stik es. Membagi rata jumlah siswa menjadi beberapa kelompok agar menciptakan pembelajaran yang berkolaboratif

	17.	IPS Quest (Cinta Belajar Melalui Teka-Teki)	Permainan teka teki silang yang mana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok memberikan kunci jawaban berhubungan dengan materi IPS yang telah dipelajari. Setiap jawaban akan memberikan petunjuk berikutnya, menciptakan misi yang seru dan menantang
	18.	Feel Card (Mencari arti kata)	Permainan ini membagi siswa dalam beberapa kelompok, siswa mencari kata bahasa inggris beserta artinya di kartu yang telah di siapkan, selanjutnya setiap kata yang di dapat ditempelkan dikertas yang telah di sediakan.
Kegiatan Membantu Administrasi Sekolah		Mengawas Ujian Tengah Semester SDN 019/XI Sungai Jernih	

BAB III.

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

Tahap persiapan Program Kampus Mengajar dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan platform Zoom Meeting dan YouTube, di mana seluruh peserta diberikan pembekalan oleh pemateri yang berkompeten di bidangnya. Pembekalan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang tujuan, mekanisme, serta contoh-contoh program yang akan dijalankan di sekolah penempatan. Dalam sesi ini, pemateri menjelaskan dengan sangat rinci berbagai aspek penting terkait pelaksanaan program, termasuk peran dan tanggung jawab mahasiswa dalam mendukung proses pembelajaran, membantu implementasi teknologi di sekolah, serta berperan dalam administrasi sekolah dan guru. Selain itu, peserta juga diberikan wawasan yang lebih luas mengenai kondisi dan tantangan yang mungkin dihadapi di sekolah sasaran, yang dapat memengaruhi jalannya program.

Pembekalan ini tidak hanya memberikan gambaran teoritis tentang pelaksanaan program, tetapi juga mempersiapkan peserta untuk menghadapi berbagai dinamika yang mungkin terjadi di lapangan. Dengan adanya sesi ini, peserta memperoleh pemahaman yang lebih konkret dan praktis mengenai implementasi Program Kampus Mengajar, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri dengan lebih matang sebelum diterjunkan ke sekolah masing-masing.

Setelah tahap pembekalan, kegiatan penerjunan dilakukan dengan melibatkan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), Kepala Sekolah, guru-guru, serta mahasiswa Kampus Mengajar. Sebelum hari penerjunan, kami melakukan koordinasi yang intens dengan pihak sekolah untuk memastikan penentuan hari yang tepat, agar seluruh pihak yang terlibat dapat mempersiapkan diri dengan baik dan proses penerjunan berjalan lancar. Pada hari penerjunan, kami langsung terjun ke sekolah untuk melakukan observasi selama satu minggu guna memahami lebih jauh kondisi lingkungan belajar, fasilitas yang tersedia, serta dinamika yang terjadi di dalam kelas.

Selama periode observasi ini, kami mengidentifikasi berbagai aspek penting yang harus diperhatikan, seperti kebutuhan spesifik sekolah, tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa, serta peluang yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas program. Observasi ini juga memberi kami pemahaman tentang bagaimana cara berinteraksi dengan siswa dan guru secara lebih efektif, serta mengidentifikasi sumber daya yang ada untuk mendukung kelancaran pelaksanaan program.

Hasil dari observasi yang dilakukan akan menjadi landasan untuk merancang strategi dan program kerja yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan sekolah. Dengan demikian, diharapkan pelaksanaan Program Kampus Mengajar dapat memberikan dampak yang maksimal, baik bagi sekolah, guru, maupun siswa, selama masa pengabdian kami di lapangan.

B. Pelaksanaan Program

a. Mengajar

1. **Perencanaan Pembelajaran:** Sebelum memulai kegiatan pengajaran, mahasiswa melakukan proses perencanaan yang matang dan terstruktur. Mereka bekerja sama dengan guru untuk merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku serta kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam tahapan ini, mahasiswa memastikan bahwa tujuan pembelajaran yang ditetapkan jelas dan dapat dicapai, serta memilih metode pengajaran yang bervariasi agar proses pembelajaran lebih efektif dan menarik.
2. **Penggunaan Media Pembelajaran:** Mahasiswa memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar untuk mendukung dan memperkaya proses pengajaran. Mereka menggunakan alat peraga, buku, serta teknologi seperti presentasi digital, video pembelajaran, dan aplikasi interaktif untuk menjadikan materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan pemanfaatan media yang tepat, siswa diharapkan dapat lebih mudah mengasimilasi materi yang disampaikan.
3. **Penerapan Metode Pembelajaran Aktif:** Selama kegiatan pembelajaran, mahasiswa menerapkan metode yang mendorong siswa untuk aktif terlibat, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan proyek kolaboratif. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, karena mereka diberi kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara bersama-sama.
4. **Pemantauan dan Penilaian Pembelajaran:** Mahasiswa secara aktif memantau perkembangan siswa selama proses pengajaran dan melakukan penilaian formatif untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Mereka memberikan umpan balik secara langsung, membantu siswa yang mengalami kesulitan, serta memberikan motivasi agar siswa terus berusaha dan berkembang dalam proses belajar.
5. **Pengelolaan Kelas:** Mahasiswa memiliki tanggung jawab besar dalam mengelola suasana kelas agar tetap kondusif dan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang efektif. Mereka berusaha menciptakan suasana yang aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga siswa merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, kegiatan belajar, dan proses pembelajaran lainnya.
6. **Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran:** Mahasiswa tidak hanya mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga mengajarkan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam mendukung proses belajar. Mereka mengenalkan berbagai perangkat lunak pendidikan, aplikasi belajar, dan sumber daya digital lainnya yang relevan, yang dapat membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan lebih mudah diakses.
7. **Pelibatan Siswa dalam Proyek Kreatif:** Untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, mahasiswa mengajak siswa untuk terlibat dalam proyek kreatif yang

relevan dengan topik pembelajaran. Misalnya, mereka dapat membuat poster, presentasi, atau video yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Proyek-proyek ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan cara yang lebih inovatif dan menyenangkan.

8. **Refleksi dan Diskusi:** Di akhir setiap kegiatan pembelajaran, mahasiswa mengadakan sesi refleksi bersama siswa untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung. Dalam sesi ini, mereka mendiskusikan hal-hal yang telah dipelajari, tantangan yang dihadapi selama proses belajar, serta cara-cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan. Sesi ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi pendapat, pengalaman, dan umpan balik mengenai materi yang telah diajarkan.
9. **Pelaksanaan Ujian dan Penilaian Akhir:** Mahasiswa turut berperan dalam membantu persiapan dan pelaksanaan ujian untuk mengukur sejauh mana pencapaian siswa. Mereka membantu dalam penyusunan soal ujian, persiapan materi ujian, serta proses penilaian hasil ujian. Kegiatan ini sangat penting untuk mengevaluasi perkembangan siswa, memberikan umpan balik yang konstruktif, serta mengetahui area yang perlu ditingkatkan untuk pembelajaran di masa mendatang.
10. **Interaksi dan Pendekatan Personal:** Selama berada di kelas, mahasiswa berusaha menjalin hubungan yang baik dengan siswa dengan pendekatan yang lebih personal. Mereka mendengarkan kebutuhan, kekhawatiran, dan perasaan siswa, serta memberikan dukungan moral yang diperlukan. Dengan membangun hubungan yang positif, mahasiswa membantu siswa merasa lebih termotivasi, nyaman, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Pendekatan ini juga membantu menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan suportif, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar.

b. Membantu Adaptasi Teknologi

1. Pengenalan Canva ke siswa

1. **Sosialisasi Awal:** Kegiatan ini dimulai dengan sesi sosialisasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang Canva serta manfaat yang dapat diperoleh dari platform tersebut. Siswa diajak untuk berdiskusi mengenai konsep desain grafis dan bagaimana Canva dapat digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk membuat poster, presentasi, dan undangan yang menarik.

2. **Pengenalan Antarmuka Canva:** Selanjutnya, siswa diperkenalkan dengan antarmuka pengguna Canva. Melalui demonstrasi langsung yang dilakukan oleh guru, siswa dapat melihat berbagai fitur dan menu yang tersedia, seperti pilihan template, elemen desain, penambahan teks, dan variasi warna yang dapat digunakan untuk mempercantik desain mereka.

3. **Proses Pembuatan Akun Canva:** Dalam langkah ini, siswa diajarkan cara membuat akun Canva secara gratis. Guru memberikan panduan langkah demi langkah dalam proses pendaftaran, serta menekankan pentingnya menjaga kerahasiaan informasi pribadi agar siswa dapat menggunakan platform ini dengan aman.

4. **Workshop Desain Sederhana:** Siswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk mengikuti workshop desain yang bersifat praktis. Setiap kelompok diberikan tema spesifik, seperti "Poster Hari Bumi" atau "Undangan Ulang Tahun," di mana mereka dapat berkreasi dan menerapkan apa yang telah dipelajari menggunakan Canva.

5. **Pemanfaatan Template:** Dalam sesi workshop, siswa diajarkan cara memanfaatkan berbagai template yang telah disediakan di Canva. Mereka belajar memilih template yang sesuai, mengedit teks, mengganti gambar, dan menyesuaikan elemen lain agar sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

6. **Eksplorasi Fitur Kreatif:** Siswa diberikan waktu untuk mengeksplorasi berbagai fitur kreatif yang ditawarkan oleh Canva. Mereka didorong untuk menambahkan gambar dari galeri, menggunakan ikon, dan menerapkan efek animasi. Kegiatan ini merangsang kreativitas dan inovasi dalam desain yang mereka buat.

7. **Presentasi Karya Desain*** Setelah menyelesaikan proyek desain, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum, tetapi juga membantu siswa meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan ide.

2. *Pemanfaatan Akun Belajar.id*

1. Kegiatan dimulai dengan sesi sosialisasi yang bertujuan untuk menjelaskan tujuan dan manfaat penggunaan Akun Belajar.id. Mahasiswa menguraikan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan, serta bagaimana platform ini dapat membantu guru meningkatkan kualitas pengajaran dan mempermudah akses terhadap berbagai materi pembelajaran.

2. Mahasiswa memberikan bantuan kepada guru dalam proses pembuatan Akun Belajar.id. Pada tahap ini, mereka menyajikan panduan yang jelas dan terperinci, mulai dari langkah pendaftaran hingga pengaturan profil akun, serta menjelaskan berbagai fitur yang ada pada platform tersebut.

3. Setelah akun berhasil dibuat, mahasiswa memperkenalkan beragam fitur menarik yang terdapat dalam Akun Belajar.id. Mereka menunjukkan cara mengakses materi pembelajaran yang relevan, mengunduh sumber belajar, serta menggunakan fitur interaktif yang dapat meningkatkan pengalaman belajar di kelas.

4. Kegiatan dilanjutkan dengan workshop praktis di mana guru diajak untuk menjelajahi konten pembelajaran yang tersedia di Akun Belajar.id. Dalam workshop ini, mahasiswa memberikan contoh konkret tentang cara mengintegrasikan berbagai jenis materi, seperti video, kuis, dan modul pembelajaran, ke dalam rencana pengajaran mereka.

5. Pada sesi ini, mahasiswa memfasilitasi simulasi di mana guru dapat mencoba menerapkan materi dari Akun Belajar.id dalam skenario pembelajaran nyata. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu guru memahami cara mengadaptasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

6. Mahasiswa menyelenggarakan sesi diskusi terbuka, memberikan kesempatan kepada guru untuk mengajukan pertanyaan terkait penggunaan Akun Belajar.id. Sesi ini juga menjadi ajang bagi guru untuk berbagi pengalaman, menghadapi tantangan, dan mengemukakan ide-ide baru tentang penerapan teknologi dalam kelas.

7. Setelah memahami cara memanfaatkan Akun Belajar.id, guru diajak untuk menyusun rencana pembelajaran yang memanfaatkan konten dari platform tersebut. Mahasiswa membantu mereka dalam merancang aktivitas yang sesuai dengan kurikulum dan memenuhi kebutuhan siswa.

8. Kegiatan ditutup dengan sesi umpan balik di mana guru dapat membagikan pengalaman mereka selama pelatihan. Mahasiswa memberikan masukan yang konstruktif dan membantu guru merumuskan langkah-langkah selanjutnya untuk menerapkan teknologi dalam pengajaran mereka.

c. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Mahasiswa berperan sebagai pengawas yang mendampingi guru dalam mengawasi jalannya ujian, dengan tugas utama memastikan bahwa seluruh siswa mengikuti ujian sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Sebagai pengawas, mahasiswa bertanggung jawab untuk berkeliling di dalam ruang ujian guna memastikan bahwa tidak ada siswa yang melakukan kecurangan atau pelanggaran terhadap aturan ujian. Selain itu, kami juga memberikan bantuan kepada siswa yang mungkin membutuhkan klarifikasi terkait instruksi ujian, baik itu mengenai cara mengerjakan soal atau aturan teknis lainnya yang perlu dipahami oleh peserta ujian.

Selama proses ujian berlangsung, mahasiswa siap berkoordinasi dengan guru untuk menangani situasi-situasi yang tidak terduga, seperti siswa yang memerlukan waktu tambahan, gangguan kesehatan yang dialami oleh siswa, atau masalah teknis terkait dengan penggunaan alat ujian, seperti komputer atau perangkat ujian lainnya (jika berlaku). Keberadaan mahasiswa sebagai pengawas ini sangat penting untuk menjaga kelancaran dan ketertiban ujian, karena mereka menjadi tenaga bantuan yang dapat segera merespons dan menangani berbagai permasalahan yang mungkin muncul.

Selain itu, mahasiswa juga memiliki tanggung jawab untuk mencatat segala kejadian yang terjadi selama ujian, seperti absensi siswa, serta mencatat secara rinci tentang perilaku atau masalah yang mungkin muncul selama ujian berlangsung. Catatan ini sangat penting untuk keperluan administrasi setelah ujian selesai, sebagai bagian dari dokumentasi yang harus disampaikan kepada pihak sekolah atau lembaga yang mengelola ujian. Dengan adanya pencatatan yang teliti dan sistematis, laporan yang disusun setelah ujian dapat lebih akurat dan lengkap, serta memberikan gambaran yang jelas mengenai kelancaran pelaksanaan ujian dan potensi masalah yang perlu diperbaiki di masa depan.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan Program.

a. Mengajar

Mahasiswa berhasil mencapai tujuan mengajar yang telah ditetapkan dengan baik, berkat perencanaan yang terstruktur dan pelaksanaan kegiatan yang tepat sasaran. Setiap langkah yang diambil, mulai dari perencanaan pembelajaran yang cermat, pemanfaatan berbagai media pembelajaran, penerapan metode aktif, hingga pengelolaan kelas yang kondusif, semuanya dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Praktik-praktik terbaik, seperti penggunaan teknologi terkini, pemberian proyek

kreatif yang merangsang imajinasi siswa, dan pendekatan personal yang membangun hubungan positif antara mahasiswa dan siswa, secara signifikan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan perkembangan pribadi siswa. Secara keseluruhan, program ini telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya efektif dan menarik, tetapi juga mendalam, memberikan dampak yang signifikan bagi pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

b. Membantu Adaptasi Teknologi

1. Pengenalan Canva ke Siswa

1. **Ketercapaian Tujuan:** Program pengenalan Canva berhasil mencapai tujuan dengan memberikan pemahaman dasar tentang desain grafis dan pengenalan platform Canva sebagai alat untuk menciptakan karya kreatif. Dengan mengajarkan siswa berbagai fungsi Canva, mulai dari penggunaan template hingga elemen desain, tujuan untuk memperkenalkan teknologi desain grafis yang mudah diakses dan digunakan tercapai.
2. **Kesesuaian Rencana dan Kegiatan:** Rencana pengenalan Canva dilaksanakan dengan sangat sesuai. Mulai dari sesi sosialisasi, pengenalan antarmuka, hingga workshop praktis, setiap tahapan dirancang untuk memberikan siswa keterampilan yang progresif dalam menggunakan Canva. Rencana kegiatan mengikuti struktur yang terorganisir, dimulai dengan pemahaman dasar hingga pengaplikasian dalam proyek nyata.
3. **Hasil dan Dampak Pengiring:** Dampak positif yang timbul antara lain peningkatan keterampilan teknis siswa dalam desain grafis dan peningkatan rasa percaya diri mereka melalui presentasi karya desain. Melalui penggunaan platform ini, siswa tidak hanya belajar desain, tetapi juga mendapatkan keterampilan yang dapat digunakan di luar kelas.
4. **Praktik yang Baik:** Praktik baik yang diterapkan meliputi pengenalan aplikasi desain secara langsung, penggunaan template yang bervariasi, serta mengajak siswa berkreasi dalam kelompok. Hal ini mendemonstrasikan cara yang efektif dalam mengajarkan desain grafis, mendorong kreativitas siswa, serta memberi ruang bagi siswa untuk berkolaborasi.

2. Pemanfaatan Akun Belajar.id

1. **Ketercapaian Tujuan:** Tujuan untuk memperkenalkan Akun Belajar.id kepada guru dan membantu mereka mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran tercapai dengan baik. Mahasiswa berhasil mengedukasi guru mengenai pentingnya platform ini dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan memperluas akses materi pembelajaran. Melalui pemahaman yang diberikan, guru mampu menggunakan Akun Belajar.id untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.
2. **Kesesuaian Rencana dan Kegiatan:** Rencana yang disusun untuk pengenalan Akun Belajar.id berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Mulai dari sosialisasi, pembuatan akun, hingga workshop praktis, seluruh kegiatan mengikuti urutan yang logis, memastikan bahwa guru tidak hanya memahami platform, tetapi juga dapat mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar-mengajar mereka.
3. **Hasil dan Dampak Pengiring:** Dampak yang dihasilkan antara lain peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Penggunaan Akun Belajar.id memberikan guru akses mudah ke berbagai materi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran mereka. Selain itu, sesi diskusi terbuka memberikan kesempatan bagi guru untuk berbagi tantangan yang dihadapi serta mendiskusikan solusi yang lebih baik.

4. **Praktik yang Baik:** Praktik baik yang diterapkan antara lain pendampingan langsung dari mahasiswa dalam pembuatan akun, workshop interaktif yang melibatkan guru dalam eksplorasi fitur Akun Belajar.id, serta sesi umpan balik yang memberikan ruang bagi guru untuk mengemukakan pengalaman mereka. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga mempererat hubungan kolaboratif antara mahasiswa dan guru.

c. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Mahasiswa Kampus Mengajar berhasil menjalankan peran mereka sebagai pengawas ujian dengan baik. Mereka berhasil mencapai tujuan utama untuk memastikan ujian berjalan lancar dan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Kegiatan yang mereka lakukan sangat sesuai dengan rencana pengawasan ujian, yang meliputi pengawasan proaktif, memberikan bantuan kepada siswa, serta mencatat peristiwa-peristiwa penting selama ujian. Praktik-praktik yang baik yang diterapkan, seperti koordinasi dengan guru, memberikan bantuan kepada siswa, dan pencatatan yang rinci, memberikan dampak positif terhadap kelancaran ujian serta mendukung proses administrasi dan evaluasi ujian yang lebih baik di masa depan.

D. Rekomendasi dan Usulan Perbaikan

Pemantauan dan Evaluasi Secara Berkala:

Salah satu rekomendasi yang perlu dipertimbangkan adalah pelaksanaan pemantauan dan evaluasi secara berkala terhadap jalannya program. Dengan memberikan umpan balik yang teratur kepada mahasiswa serta pihak sekolah, program ini dapat lebih cepat menyesuaikan dan merespons kebutuhan nyata yang ada di lapangan. Pemantauan yang rutin memungkinkan pengidentifikasian masalah sejak dini dan memberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan secara terus-menerus, sehingga efektivitas program dapat ditingkatkan dan tujuan yang ingin dicapai dapat lebih optimal.

Pendampingan dan Bimbingan yang Berkelanjutan:

Kami juga merekomendasikan agar mahasiswa yang terlibat dalam Program Kampus Mengajar memperoleh pendampingan dan bimbingan yang berkelanjutan dari dosen atau mentor. Bimbingan ini bisa dilakukan melalui sesi konsultasi secara rutin, di mana mahasiswa dapat mendiskusikan tantangan yang mereka hadapi dalam proses pengajaran serta berbagi pengalaman dan praktik terbaik yang mereka terapkan di lapangan. Dengan adanya pendampingan yang berkelanjutan, mahasiswa akan merasa lebih didukung dalam mengatasi kendala yang muncul, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran mereka secara keseluruhan.

BAB IV.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kampus Mengajar adalah salah satu program unggulan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang merupakan kanal pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar diluar kampus selama satu semester. Program Kampus Mengajar memberikan banyak dampak positif kepada berbagai pihak yang terlibat didalamnya. Kampus Mengajar adalah program yang baik untuk melatih kepekaan sosial mahasiswa terhadap lingkungan sekitarnya terutama dalam bidang pendidikan. Selain itu melatih kemampuan menyelesaikan permasalahan yang kompleks dengan menjadi mitra guru untuk berinovasi dalam pembelajaran, pengembangan strategi, dan model pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Dengan adanya program ini perlu kita sadari bahwa pendidikan di Indonesia masih banyak membutuhkan perhatian serta kesenjangan terhadap pendidikan benar- benar nyata dan ada tidak jauh dari lingkungan tempat kitatinggal dengan nyaman. Melalui program Kampus Mengajar ini, mahasiswa dari ilmu pendidikan dapat melatih kemampuan mengajar serta memahami karakter,kebutuhan dan kapabilitas siswa yang berbeda-beda sebagai bekal kelak jika berkecimpung sebagai pendidik.

Program ini sangat baik dan sangat bagus terlebih guna meningkatkan minat belajar peserta didik disekolah penempatan terlebih dalam bidang literasi dan numerasi yang diharapkan dapat mendongkrak para generasi muda Indonesia untuk gemar membaca dan cakap dalam berhitung yang menjadi salah satu keterampilan dasar manusia dalam keseharian kita. Semoga program ini dapat terus di galakkan dan menjadi sebuah program yang berkelanjutan yang membawa pengaruh positif bagi semua pihak.

B. Saran

Mengenai jarak antara domisili Mahasiswa Kampus Mengajar dengan sekolah penempatan, sejatinya menjadi masalah yang perlu diperhatikan. Hal ini bersangkutan dengan kenyamanan bersama guna menunjang keoptimalan dalam melaksanakan program kerja serta efisiensi waktu yang di perlukan sehingga program-program kerja dapat dilaksanakan secara maksimal hingga selesai. Saat melaksanakan post-test kami juga mengalami kendala sehingga nilai post-test siswa kelas 5 menurun, dan juga saat pengimputan nilai juga sering eror.

Daftar Pustaka

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Pedoman Program Kampus Mengajar Angkatan 8* . Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nusantara, D. (2021). “Analisis Situasi Pembelajaran di Sekolah Dasar”. *Komunitas Jurnal Pendidikan Berbasis*, 5(2), 150-160.
- Pustaka, A. (2022). *Manajemen Kelas dan Lingkungan Belajar* . Semarang: UNNES Pers.
- Putri, R. (2021). *Pengembangan Literasi dan Numerasi di SD* . Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Rachman, F., & Saleh, M. (2019). *Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar* . Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Supriyadi, A. (2018). *Metode Pembelajaran Inovatif di Kelas* . Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun. (2023). *Kurikulum Merdeka untuk Sekolah Dasar* . Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Lampiran

1. Rencana Program dan Kegiatan

Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan**	Sasaran	PIC (Person In Charge)
Literasi (Tuliskan sesuai jumlah program literasi)	1.	Kelas literasi	Mengajar terkait dengan materi literasi baik yang sesuai dengan materi pembelajaran di kelas maupun diluar materi pembelajaran	Interaksi Dua Arah	Peserta didik dari kelas I-VI, dikhususkan kelas V SDN 019 SUNGAI JERNIH	Regina
	2.	Gerakan Literasi Sekolah (GLS)	Mengadakan Gerakan Literasi Sekolah yaitu kegiatan membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai, setelah membaca siswa diminta untuk menuliskan rangkuman isi buku yang telah dibacanya dalam jurnal literasi membaca	Interaksi Dua Arah	Peserta didik dari kelas I-VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Ibra

	3.	Film Literasi	Mengadakan penayangan film terkait tema literasi sebelum pembelajaran dimulai dan dilaksanakan pada saat baris di halaman sekolah	Media Ajar Digital dan Diskusi Kelompok	Peserta didik dari kelas I-VI, dikhususkan kelas V SDN 019 SUNGAI JERNIH	Negal
	4.	Festival Literasi	Mengadakan perlombaan menulis dan membaca cerita pendek pada setiap perwakilan masing- masing kelas	Interaksi Dua Arah	Peserta didik dari kelas III-V SDN 019 Sungai Jernih	Resya
Numerasi (Tuliskan sesuai jumlah program numerasi)	1.	Kelas Numerasi	Mengajar terkait dengan materi numerasi baik sesuai dengan materi pembelajaran matematika di kelas maupun di luar materi pembelajaran	Interaksi Dua Arah	Peserta didik dari kelas I-VI, dikhususkan kelas V SDN 019 SUNGAI JERNIH	Ibra
	2.	Tangga Numerasi	Membuat kreatifitas dengan menghias serta memberi angka pada tangga perpustakaan sekolah.	Media Ajar Konvesional	Peserta didik dari kelas I-VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Regina

	3.	Engklek	Permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh peserta didik yang disertai dengan angka-angka numerasi.	Media Ajar Konvesional	Peserta didik kelas I-VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Resya
Transformasi Digital untuk Pembelajaran/Adaptasi Teknologi	1.	Pelatihan Canva Bagi Guru	Kegiatan pelatihan bagi Bapak dan Ibu guru terkait dengan penggunaan fitur-fitur canva, mendesain media	Media Ajar Digital	Guru SDN 019 SUNGAI JERNIH	Negal dan Ibra
	2.	Pemanfaatan Akun Belajar.id	Memudahkan kegiatan belajar mengajar seperti dokumen daring, pengarsipan kelas, serta untuk mengakses berbagai platform yang berasal dari Kemendikbudristek dengan satu akun belajar.id.	Media Ajar Digital	Guru dan seluruh peserta didik SDN 019 SUNGAI JERNIH	Regina
Program lainnya (Pengembangan Karakter Siswa; Pelestarian Lingkungan atau Mitigasi Perubahan Iklim, Variasi metode pembelajaran.dan lainnya)	1.	Ecogreen	Pemanfaatan barang bekas dari ban untuk dijadikan taman mini dengan meanamkan tumbuhan pada ban bekas tersebut	Media Ajar Konvesional	Peserta didik kelas IV SDN 019 SUNGAI JERNIH	Ibra
	2.	Pembuatan Poster Literasi, Numerasi, 3	Pembuatan poster yang bertema literasi, numerasi, 3 dosa pendidikan,	Media Ajar Konvesional	Peserta didik dari kelas I-VI SDN	Resya

		Dosa Pendidikan, dan Lingkungan	dan lingkungan untuk ditempelkan pada dinding di lingkungan sekolah.		019 SUNGAI JERNIH	
	3.	Menata Ulang Susunan Perpustakaan	Kegiatan menyusun dan memperbaiki tata letak buku-buku dalam perpustakaan.	Diskusi Kelompok	Peserta didik dari kelas I-VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Negal
	4.	Menghias Perpustakaan	Kegiatan menghias perpustakaan yaitu kegiatan yang dilakukan untuk memperindah perpustakaan agar dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengunjungi perpustakaan.	Media Ajar Konvensional	Peserta didik dari kelas I-VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Resya
	5.	Pembuatan Mading Sekolah	Pembuatan mading bertema literasi dan numerasi yang diikuti oleh seluruh peserta didik agar menumbuhkan literasi peserta didik	Media Ajar Konvensional	Peserta didik dari kelas I-VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Regina
	6.	Evaluasi Upacara Bendera	Membuat perbaikan susunan acara dengan menambahkan teks dalam Bahasa Inggris serta pengucapan sumpah pemuda pada saat kegiatan wajib upacara bendera dilaksanakan.	Interaksi Dua Arah	Peserta didik dari kelas I-VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	

	7.	Manajemen Pengadaan tong sampah	Pembuatan 2 jenis tong sampah sesuai dengan jenis sampah dari barang bekas untuk diletakkan di lingkungan sekitar sekolah	Media Ajar Konvensional	Peserta didik dari kelas I-VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Ibra dan Negal
	8.	Sosialisasi Pemilahan Sampah	Sosialisasi dengan peserta didik berkaitan dengan pemilahan sampah berdasarkan jenisnya	Interaksi Dua Arah dan Diskusi Kelompok	Semua peserta didik dari kelas I-VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Ibra dan Resya
	9.	Membawa Bekal Sehat	Mengadakan makan bersama saat jam istirahat dengan masing- masing siswa membawa bekal makanan ke sekolah.	Interaksi Dua Arah	Semua peserta didik dari kelas I-VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Regina
	10.	Pop Up Pembelajaran	Membuat Pop Up dari kardus bekas yang berisi materi tentang literasi dan numerasi dan di hias sekreatif mungkin	Media Ajar Konvensional	Semua peserta didik dari kelas I-VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Ibra
	11.	Menghitung waktu	Membuat jam dinding yang berukuran cukup besar sekreatif mungkin pada dinding sekolah.	Media Ajar Konvensional	Semua peserta didik dari kelas I-VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Negal

	12.	Hafalan ayat- ayat suci	Mengadakan pada setiap siswa untuk menghafal ayat- ayat pendek setiap kepercayaan masing- masing, dan menyediakan kartu setoran hafalan ayat- ayat suci.	Interaksi Dua Arah	Semua peserta didik dari kelas I- VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Resya
	14.	Revitalisasi Pojok Baca	Pembuatan pojok baca di sudut kelas peserta didik agar meningkatkan kemampuan literasi	Media Ajar Konvensional	Semua peserta didik dari kelas I- VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Regina
	15.	Sosialisasi Bullying	Sosialisasi dengan peserta didik berkaitan dengan bullying atau kekerasan pada anak	Interaksi Dua Arah dan Diskusi Kelompok	Semua peserta didik dari kelas I- VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Ibra
	16.	Kolaboratif Siswa Dalam Membuat Kerajinan Karya Seni	Membuat kerajinan karya seni dari kertas yang bergambar batik lalu di warnai dan dijadikan kipas menggunakan karton,lem,dan stik es. Membagi rata jumlah siswa menjadi beberapa kelompok agar	Media Ajar Konvensional	Semua peserta didik dari kelas I- VI SDN 019 SUNGAI JERNIH	Ibra dan Regina dan Resya

			menciptakan pembelajaran yang berkolaboratif			
	17.	IPS Quest (Cinta Belajar Melalui Teka-Teki)	Permainan teka teki silang yang mana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok memberikan kunci jawaban berhubungan dengan materi IPS yang telah dipelajari. Setiap jawaban akan memberikan petunjuk berikutnya, menciptakan misi yang seru dan menantang	Media Ajar Konvensional dan Diskusi Kelompok	Peserta didik kelas V SDN 019 SUNGAI JERNIH	Ibra dan Negal
	18.	Feel Card (Mencari arti kata)	Permainan ini membagi siswa dalam beberapa kelompok, siswa mencari kata bahasa inggris beserta artinya di kartu yang telah di siapkan, selanjutnya setiap kata yang di dapat ditempelkan dikertas yang telah di sediakan.	Media Ajar Konvensional dan Diskusi Kelompok	Peserta didik kelas V SDN 019 SUNGAI JERNIH	Negal

2. Kegiatan Mingguan

JADWAL BELAJAR MENGAJAR DI DALAM KELAS PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 8

No	Nama Mahasiswa	Hari											
		Senin		Selasa		Rabu		Kamis		Jumat		Sabtu	
		Kelas	Waktu	Kelas	Waktu	Kelas	Waktu	Kelas	Waktu	Kelas	Waktu	Kelas	Waktu
1.	Mohd Ibra Yahya	III	07.15-9.00	I	07.15-9.00	VI	07.15-9.00	V	10.00-12.30	IV	10.00-12.30		
2.	Negal Mahendra	IV	07.15-9.00	V	07.15-9.00	II	07.15-9.00	I	07.15-9.00	VI	10.00-12.30		
3.	Regina Dwi Maharani	II	07.15-9.00	IV	10.00-12.30	V	10.00-12.30	III	07.15-9.00	I	07.15-9.00		
4.	Resya Rahmani	I	07.15-9.00	III	10.00-12.30	I	07.15-9.00	IV	10.00-12.30	V	07.15-9.00		

JADWAL AGENDA RUTINITAS ACARA HARIAN
KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 8

Senin (UPB)	Selasa (Literasi)	Rabu (UKS)	Kamis (Pramuka)	Jumat (Keagamaan)
Resya 07 oktober 24	Ibra 08 oktober 24	Negal 09 oktober 24	Gina 10 oktober 24	Ibra 11 oktober 24
Negal 14 oktober 24	Gina 15 oktober 24	Resya 16 oktober 24	Ibra 17 oktober 24	Negal 18 oktober 24
Ibra 21 oktober 24	Resya 22 oktober 24	Gina 23 oktober 24	Negal 24 oktober 24	Ibra 25 oktober 24
Gina 28 oktober	Negal 29 oktober 24	Ibra 30 oktober 24	Resya 31 oktober	Negal 1 november 24
-	Gina 5 november 24	Resya 6 november 24	Negal 7 november 24	Ibra 8 november 24
-	Resya 12 november 24	Ibra 13 november 24	Gina 14 november 24	Negal 15 november 24
-	Negal 19 november 24	Gina 20 november 24	Resya 21 november 24	Ibra 22 november 24
-	Ibra 26 november 24	Negal 27 november 24	Ibra 28 november 24	Negal 29 november 24

3. Hasil Pelaksanaan Program

No.	Program Kerja	Hasil	Keterangan
1.	Kelas Literasi	Terlaksana	Pada tanggal 23 Oktober 2024 kegiatan ini telah dilaksanakan dikelas 4 dan 5. Siswa telah mampu menjawab quis dan bisa membuat deskripsi tentang unsur Instrinsik dalam sebuah cerita yang telah dipaparkan.
2.	Gerakan Literasi Sekolah (GLS)	Terlaksana	Program ini berhasil dilaksanakan dari minggu ke 3- 12, Kebiasaan membaca dan menampilkan sebuah cerita pendek dari pengalaman masing- masing siswa tentunya meningkatkan Literasi.
3.	Film Literasi	Terlaksana	Program ini diselenggarakan pada tanggal 2 November 2024. Memberi dukungan dan memotivasi seluruh siswa dalam belajar.

4.	Festival Literasi	Terlaksana	Program ini dilaksanakan pada minggu terakhir yaitu pada tanggal 18 Desember 2024. Siswa mampu menampilkan bakat berupa penampilan cerita pendek, puisi, dan pantun.
5.	Kelas Numerasi	Terlaksana	Program ini berjalan dari minggu ke-4 hingga minggu ke-12, sasaran kelas 1-6. Memberikan dukungan siswa dan pemahaman terkait Numerasi.
6.	Tangga Numerasi	Terlaksana	Kegiatan berupa membuat/menghias tangga dengan rumus serta angka-angka. Siswa menggunakan sebagai media ajar fisik.
7.	Engklek	Terlaksana	Pada tanggal 2 Desember 2024, program ini dilaksanakan di halaman sekolah. meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui metode permainan yang menyenangkan.
8.	Pelatihan Canva	Terlaksana	Pada tanggal 23 November 2024, kegiatan ini memberikan pengetahuan dan melatih siswa dalam penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran.

9.	Pemanfaatan Akun Belajar. Id	Terlaksana	Program ini dilaksanakan pada tanggal 18 November 2024, guru mampu membuat sebuah media ajar.
10.	Ecogreen	Terlaksana	Diimplementasikan pada tanggal 16 November 2024, bermanfaat untuk perubahan iklim dengan menanamkan beberapa tumbuhan berupa bunga.
11.	Pembuatan Poster Literasi, Numerasi dan 3 Dosa Pendidikan dan Lingkungan.	Terlaksana	Pada minggu ke-4, Pembuatan poster berhasil dilaksanakan. Meningkatkan Literasi dan P5 siswa disekolah.
12.	Menata Ulang Susunan Perpustakaan	Terlaksana	Pada minggu ke-9 kegiatan ini berhasil dilaksanakan hingga minggu ke-10. Tatanan buku sesuai dengan kategori dan mengubah posisi susunan buku.
13.	Menghias Perpustakaan	Terlaksana	Dilaksanakan dari minggu ke-10 hingga minggu-12. Kegiatan ini meningkatkan semangat siswa untuk berkunjung ke perpustakaan sekolah.
14.	Pembuatan Mading Sekolah	Terlaksana	Dilakukan pada minggu ke-3. Mading berupa Literasi dan Numerasi. Meningkatkan pemahaman literasi siswa.
15.	Evaluasi Upacara Bendera	Terlaksana	Dilaksanakan pada minggu ke-2,

			kegiatan ini meningkatkan keterampilan siswa sebagai petugas upacara bendera.
16.	Membawa Bekal Sehat	Terlaksana	Program ini berhasil diterapkan pada tanggal 12 Oktober 2024 hingga minggu ke-14. Meningkatkan interaksi dan kekompakan siswa serta perbaikan gizi bagi siswa.
17.	Pop Up Pembelajaran	Terlaksana	Dilaksanakan pada minggu ke-5. sebagai media ajar siswa. Meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa.
18.	Menghitung Waktu	Terlaksana	Dilakukan pada tanggal 11 November 2024, kegiatan ini membuat jam dalam bentuk angka romawi pada dinding sekolah. Meningkatkan Numerasi siswa.
19.	Hafalan Ayat- Ayat Suci Al Qur'an	Terlaksana	Dilaksanakan pada minggu ke-5, kegiatan ini meningkatkan produktivitas dan keterampilan ibadah siswa.
20.	Revitalisasi Pojok Baca	Terlaksana	Program ini dilaksanakan pada tanggal 20 November, perbaikan setiap pojok baca dari kelas 1- 6, menambah hiasan dan memilah buku tatanan pada pojok baca setiap kelas. Siswa sangat antusias dan lebih semangat untuk membaca buku dikelas. Program ini sangat didukung oleh seluruh

			walikelas dari kelas 1 hingga 6. Siswa ikut membantu dalam membuat hiasan pojok baca.
21.	Sosialisasi Bullying	Terlaksana	Dilaksanakan pada tanggal 12 Oktober 2024. Mengurangi perundungan siswa sesama teman dan meningkatkan rasa kepeduliam satu disekolah.

4. Dokumentasi Keg

1. Dokumentasi implementasi rencana aksi kolaborasi

1. Kelas Literasi



2. Gerakan Literasi Sekolah (GLS)



3. Film Literasi



4. Festival Literasi



5. Kelas Numerasi



6. Tangga Numerasi



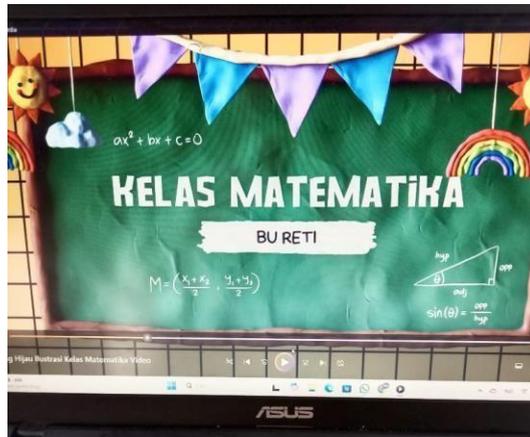
7. Engklek



8. Pelatihan Canva Bagi Siswa



9. Pemanfaatan Akun Belajar.id



10. Ecogreen



11. Pembuatan Poster Literasi, Numerasi, 3 Dosa Pendidikan, dan Lingkungan



12. Menata Ulang Susunan Perpustakaan



13. Menghias Perpustakaan



14. Pembuatan Mading Sekolah



15. Evaluasi Upacara Bendera



16. Membawa Bekal Sehat



17. Pop Up Pembelajaran



18. Menghitung Waktu



19. Hafalan Ayat-Ayat Suci



20. Revitalisasi Pojok Baca



21. Sosialisasi Bullying



22. Kolaboratif Siswa Dalam Membuat Kerajinan Karya Seni



2. Dokumentasi kegiatan mahasiswa bersama DPL dan para pemangku kepentingan terkait (dinas pendidikan, kepala sekolah, guru/guru pamong)

1. Dinas Pendidikan



2. Kepala Sekolah



3. Majelis Guru



5. Luaran KKN Kampus Mengajar

Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

Kampus
Mengajar

Ecogreen

Pembuatan Taman Mini Dari Ban Bekas

Oleh Mohd Ibra Yahya
DPL Fariz Setyawan, M.Pd

Apa itu Ecogreen?

Ecogreen adalah menciptakan dunia yang lebih bersih dan sehat untuk generasi mendatang dengan mengedepankan keberlanjutan dan tanggung jawab lingkungan.

Manfaat Ecogreen

G
Gerakan mengurangi dan pemanfaatan limbah

U
Untuk meningkatkan estetika lingkungan

N
Nyalakan kesadaran lingkungan bagi siswa

A
Aksi sosial siswa dalam kegiatan ramah lingkungan

"Ban Bekas, Taman Ceria: Bersama Jaga Bumi Kita!"

Program Kami

Ecogreen adalah program kami yang bertujuan menumbuhkan kesadaran dan keterampilan lingkungan hidup di kalangan siswa, mendorong tindakan ramah lingkungan, serta berkontribusi pada perubahan iklim melalui penanaman bunga. Kami menggunakan ban bekas sebagai elemen taman untuk mengurangi limbah dan menciptakan produk bermanfaat bagi lingkungan sekolah.