

LAPORAN

Program Kampus Mengajar

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi
di SMP Negeri 16 Yogyakarta



Disusun oleh :

Abi Zaky Mashuri

NIM 2200026085

Program Studi Sastra Inggris
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2025

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR

PROGRAM KAMPUS MENGAJAR

Program Pendampingan Literasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi

di SMP Negeri 16 Yogyakarta

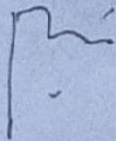
Abi Zaky Mashuri
NIM 2200026085

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

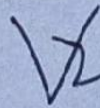
Yogyakarta, 7 Juni 2025
Menyetujui/Mengesahkan

Guru Pembimbing

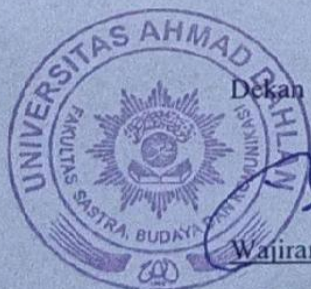
Dosen Pembimbing Lapangan



Dimitria Dwikora Ratnasari, S.Pd
NIP. 19650112 198601 2 001



Fariz Setyawan, M.Pd
NIPM. 198905242016061111234223



Dekan

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

NIPM. 197912182003091110900733

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR.....	2
DAFTAR ISI	3
KATA PENGANTAR	4
ABSTRAK	5
BAB I PENDAHULUAN	6
BAB II. ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM	7
1. Literasi:	7
2. Numerasi:	7
3. Transformasi Digital:	7
4. Pelestarian Lingkungan:	8
BAB III. PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	8
BAB IV. PENUTUP	12
Daftar Pustaka	13
Lampiran	13
1. Rencana Program dan Kegiatan	13
2. Kegiatan Mingguan	15
3. Hasil Pelaksanaan Program	24
4. Dokumentasi Kegiatan	24
5. Link Publikasi Media Massa Luaran KKN	27

KATA PENGANTAR

Pertama-tama mari kita panjatkan syukur kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan Kampus Mengajar dan dapat menyelesaikan laporan akhir ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw. yang memberikan kita petunjuk untuk hari akhir nanti.

Terimakasih saya ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membimbing saya dalam pelaksanaan Kampus Mengajar, sehingga saya dapat melakukan kegiatan dengan lancar.

Laporan ini penulis tulis sebagai luaran kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 7, dan juga sekaligus sebagai laporan akhir kegiatan KKN. Dari laporan ini, pembaca dapat mengetahui kegiatan apa saja dan bagaimana pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh penulis pada kegiatan Kampus Mengajar yang penulis ikuti. Penulis harap dari laporan ini, penulis dapat memenuhi rekognisi KKN dengan lancar.

Yogyakarta, 7 Juli 2025

Penulis

ABSTRAK

Laporan KKN ini disusun agar pembaca dapat mengetahui apa saja kegiatan mahasiswa Kampus Mengajar di sekolah penugasan dan bagaimana hasil dari program kerja yang telah dirancang. Seperti yang kita tahu, masih ada beberapa sekolah yang masih memiliki nilai kurang dalam beberapa aspek, misalnya dalam aspek literasi dan numerasi. Kegiatan Kampus Mengajar adalah salah satu program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) yang diselenggarakan oleh KEMDIKBUD, sebagai program kolaborasi antar mahasiswa dan sekolah, agar sekolah mengalami perkembangan. Laporan ini disusun berdasar dengan yang sudah penulis alami di lapangan. Melalui program ini, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam hal berkolaborasi dengan guru dalam pembelajaran, kreatifitas dalam pengimplementasian teknologi, dan membantu pengadministrasian sekolah dan guru.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kampus Mengajar adalah salah satu program MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka) yang diselenggarakan oleh KEMDIKBUD. Sampai pada tahun ini, sudah ada 8 angkatan Kampus Mengajar. Kegiatan Kampus Mengajar ini adalah kegiatan dimana mahasiswa menjadi mitra sekolah dalam pengembangan variasi pembelajaran di sekolah. Mahasiswa membantu sekolah agar pembelajaran menjadi lebih inovatif dan bervariasi.

B. Tujuan

Tujuan dari kegiatan Kampus Mengajar yaitu untuk memberikan mahasiswa pengalaman di luar kelas, terutama pada pengabdian di dunia pendidikan, mahasiswa akan mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah yang sebenarnya. Tugas mahasiswa adalah untuk berkolaborasi dengan pihak sekolah, agar sekolah mengalami perkembangan dalam pengajaran kepada peserta didik. Bentuk pengabdian seperti membantu guru untuk asistensi mengajar di kelas, lalu mengaplikasikan teknologi atau adaptasi teknologi di kelas, dan juga membantu guru untuk melaksanakan tugas.

BAB II. ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM

A. Analisis Situasi

Di bagian luar gerbang sekolah terdapat cukup ruang untuk parkir beberapa motor ketika orangtua menjemput anaknya sekolah. Ketika memasuki gerbang sekolah, di sebelah kiri terdapat tempat parkir motor untuk guru dan karyawan. Di sekolah ini terdapat halaman yang luas, dapat dipakai untuk kegiatan upacara dan olahraga. Lalu, di belakang lapangan terdapat aula indoor, aula cukup luas, diperuntukkan untuk tempat berkumpul jika ada acara. Di sekolah ini terdapat 21 kelas.

Terdapat satu kantor guru, satu laboratorium komputer, satu ruang kepala sekolah, satu ruang BK, satu gudang, dua UKS, satu perpustakaan, beberapa toilet, dan juga satu musholla.

Musholla lumayan besar, lalu di belakangnya terdapat tempat wudhu. Pada sebelah musholla terdapat taman kecil yang berisikan tanaman obat dan tanaman hias.

Terdapat juga 3 lab komputer dan setiap ruangan berisikan kurang lebih 30 komputer, AC, kipas angin, dan LCD proyektor. Lalu di sebelahnya ada ruang guru, ruangan guru tergolong cukup untuk menampung lebih dari 30 guru.

Di sekolah ini terdapat beberapa bilik toilet, sehingga peserta didik tidak perlu berlama-lama mengantri.

Di sekitaran lapangan terdapat tumbuhan seperti pohon dan tanaman hias, tersebar juga tempat sampah agar peserta didik dapat membuang sampah dengan mudah, dan ada keran untuk mencuci tangan.

B. Rencana Program dan Kegiatan

1. Literasi:

- Buku antologi puisi dan cerpen.
- Majalah karya siswa dengan QR Code.
- Penguatan profil budaya melalui cerita "Indahnya Negeriku".

2. Numerasi:

- Teka-teki silang (TTS) numerasi.
- Games ular tangga numerasi.

3. Transformasi Digital:

- Pelatihan AI dan literasi digital di era Society 5.0.

4. Pelestarian Lingkungan:

- QR Code tanaman kelas untuk edukasi lingkungan.

BAB III. PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

Sebelum pelaksanaan program, penulis melakukan komunikasi dengan anggota kelompok, kami membuat grup obrolan di *WhatsApp* agar mempermudah kami dalam berkomunikasi. Setelah itu, kami mendapat link untuk grup obrolan dengan DPL Kampus Mengajar, pada grup tersebut, kami melakukan diskusi tentang hal apa saja yang perlu kami persiapkan.

Sebelum penerjunan di sekolah, kelompok kami sebelumnya melakukan kunjungan perkenalan terlebih dahulu. Kegiatan ini dilakukan agar pihak sekolah tidak kaget dengan kedatangan kami. Kami memperkenalkan apa itu Kampus Mengajar, dan kegiatan apa saja yang akan kami lakukan selama penugasan. Kunjungan kami diterima oleh Kepala Sekolah juga guru pamong dan disambut dengan baik.

Pada saat penerjunan, kami diterima oleh kepala sekolah dan guru pamong. Di sana, kami diberitahu hal-hal apa saja yang ingin sekolah kembangkan, dan sekolah sedang menargetkan apa saja, sehingga kami dapat membantu. Kepala sekolah dan guru pamong menerima kami dengan baik, dan mereka menjelaskan juga dengan jelas, sehingga kami dapat mengerti.

Setelah penerjunan, kami melakukan observasi sekolah selama dua minggu. Pada masa tersebut, kami mendata dan mencaritahu hal-hal yang dibutuhkan oleh sekolah. Kami memasuki setiap kelas, mengelilingi sekolah, masuk ke dalam ruang kelas, laboratorium computer, taman, dan perpustakaan. Ternyata dari sana, kami menemukan hal-hal yang bisa kami masukkan ke dalam program kerja kami.

Setelah menemukan apa saja yang dibutuhkan oleh sekolah, kami berdiskusi apa saja yang akan kami lakukan untuk mengembangkan atau memperbaiki hal-hal yang ada di sekolah. Selanjutnya kami melakukan presentasi program kerja kepada pihak sekolah. Kegiatan ini kami lakukan sebelum FKKS II, jadi kami masih mempunyai waktu untuk melakukan revisi sebelum pengesahan proker. Ternyata, pada presentasi tersebut, kami mendapatkan beberapa masukan dari guru-guru, mereka memberitahu kami hal-hal yang sebaiknya ditambah. Lalu, pada FKKS II, kami melakukan presentasi program kerja yang sudah benar. Pihak sekolah termasuk kepala sekolah, guru pamong, dan DPL Kampus Mengajar, menghadiri acara tersebut. Mereka menyetujui rancangan program kerja kami.

B. Pelaksanaan Program

Uraian pelaksanaan program kerja akan penulis sampaikan sebagai berikut:

1) . Buku Antologi

Pelaksanaan program literasi peserta didik melalui kepenulisan karya tulis. Siswa per Kelas diharuskan membuat satu karya, karya berupa puisi dan cerpen. Puisi dan cerpen karya peserta didik akan dikumpulkan menjadi satu file buku antologi yang kemudian dibentuk menjadi kliping dan disimpan di perpustakaan sekolah sebagai arsip maupun bahan bacaan. Pembagian subjek:

Kelas 7 :Puisi.

Kelas 8 :Cerpen.

Kelas 9 :Cerpen berbahasa inggris.

Tema Puisi :Guru, keluarga, pahlawan, masa depan, toleransi, Tema Cerpen :Indonesia (indahny negeriku).

2) . Majalah Karya Siswa

Majalah karya siswa merupakan tindak lanjut dari buku antologi. Karya yang dimasukan di majalah merupakan hasil sortir karya peserta didik yang berdasarkan isi cerita dan kreatifitas, yang diharapkan bisa menjadi majalah tahunan.

Isi majalah:

1. Cover luar
2. Cover dalam
3. Kata pengantar kepala sekolah
4. Halaman persembahan
5. Puisi dan cerpen (ilustrasi)
6. Kesan pesan MBKM
7. Foto penulis dan biodata penulis
8. Kuis TTS Numerasi
9. Cover penutup

Majalah di cetak kemudian diberikan kepada perpustakaan sebagai bahan bacaan.

Majalah juga dibuatkan QR CODE dan diseebarkan ke seluruh sekolah agar dapat diakses semua warga sekolah.

3) Penguatan Profil Budaya Melalui Karya Cerita

Sosialisasi dan Kegiatan Belajar Mengajar di kelas agar peserta didik dapat memperoleh wawasan tambahan tentang kebudayaan Indonesia dan mengarahkan untuk bernalar kritis terhadap fenomena budaya yang akan dijadikan sumber inspirasi dalam menulis cerita pendek. Anggota

kampus mengajar memberikan arahan siswa untuk membuat cerita dengan kreativitas masing-masing sehingga terjadi proses interaksi. Peserta didik juga diajak merefleksikan budaya Indonesia yang akan dituangkan dalam bentuk tulisan berupa cerita pendek yang bertajuk “Indahnya Negeriku”.

4) . TTS Numerasi

TTS Numerasi merupakan alat belajar sambil bermain dengan menggabungkan games Teka teki silang dengan numerasi. TTS Numerasi diharapkan menjadi permainan interaktif bagi peserta didik dan menumbuhkan kemampuan problem solving peserta didik.

Pembuatan Teka-teki silang numerasi berdasarkan pembelajaran peserta didik SMP yaitu aljabar. Teka-teki silang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan minat peserta didik pada permainan dan di input pada majalah karya siswa.

5) . Ular Tangga Numerasi

Pembuatan games ular tangga numerasi dengan penyesuaian pembelajaran jenjang sekolah menengah pertama. Membuat peraturan dan cara bermain pada games ular tangga numerasi. Membuat alat permainan games numerasi pada bidang datar. Menyerahkan alat permainan ular tangga kepada pengurus perpustakaan agar dapat dimainkan secara mandiri oleh peserta didik.

6) . Praktik soft skill teknologi Artificial Intelligence

Melakukan sosialisasi cara menggunakan web dengan menggunakan smartphone peserta didik. Praktek pembuatan ilustrasi Ai pada peserta didik dengan web <https://ideogram.ai>. Peserta didik melaksanakan praktek pembuatan ilustrasi didampingi anggota kampus mengajar. Setelah karya dikumpulkan, peserta didik memberikan refleksi pembelajaran kepada seluruh peserta didik di kelas. Anggota kampus mengajar mengarahkan peserta didik untuk saling membantu dan bekerja sama, serta membangun keaktifan siswa untuk bertanya dan berdiskusi. Karya dikumpulkan melalui link. Karya di himpun dan di sortir, lalu dijadikan sebagai elemen majalah siswa.

7) . Literasi digital di era society 5.0 (artificial intelligent)

Sosialisasi materi literasi digital era societ 5.0 dengan pembelajaran interaktif berbasis digital, soft skill, analytical thinking and creative problem solving di sekolah.

Sosialisasi tahap 1 dilakukan dengan Menjelaskan pengertian, manfaat, dan kegunaan Ai dan antisipasi bahaya Ai dalam kehidupan sehari-hari. Anggota kampus mengajar mengarahkan peserta didik untuk membangun keaktifan peserta didik untuk bertanya dan berdiskusi.

8) . QR CODE Tanaman Kelas

Pembuatan QR Code sebagai media menyiarkan informasi mengenai kebermanfaatan tanaman di sekitar sekolah untuk kehidupan sehari-hari, dengan cara:

1. Menganalisis jenis tanaman yang dimiliki peserta didik di setiap kelas.
2. Mencari referensi nama tanaman dan manfaatnya melalui laman wikipedia maupun artikel terkait.
3. Membuat QR CODE pada masing-masing tanaman.
4. Mensosialisasikan penggunaan QR Code pada seluruh peserta didik

Penulis akan mengelompokkan uraian hasil pengerjaan:

a) . Mengajar

Penulis dan teman kelompok melakukan kolaborasi dengan guru pengampu mata pelajaran untuk melakukan kegiatan sosialisasi di kelas. Guru yang berkolaborasi dengan kami adalah guru Bahasa Indonesia, guru Bahasa Inggris, dan guru TIK dari kelas 7, 8, dan 9. Kami juga menjelaskan materi apa aja yang akan kami bawa, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dan guru paham tentang tujuan kami berada di kelas. kami mengeksekusi materi dengan cara yang asyik, misalnya seperti menjadikan pembelajaran lebih interaktif dengan cara membebaskan peserta didik untuk bertanya jika mereka merasa kebingungan. Selain itu, kami juga melakukan *ice breaking* dan game yang membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar.

b) . Membantu Adaptasi Teknologi

Peran kami dalam adaptasi teknologi adalah mengajarkan peserta didik tentang pelatihan AI. Salah satunya adalah penggunaan AI <https://ideogram.ai> agar para siswa bisa mengikuti perkembangan zaman dalam hal pembuatan ilustrasi AI. Hal ini dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik terhadap perkembangan teknologi khususnya AI. Namun kami juga membeberkan dampak buruk jika siswa jika ketergantungan dengan AI daripada mengandalkan dirinya sendiri. Alasan kami melakukan itu adalah supaya ada keseimbangan antara peran manusia dan perkembangan zaman termasuk AI.

c) . Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Kami membantu guru untuk menjaga kelas ketika mereka sedang ada urusan lain di sekolah maupun urusan lain di luar sekolah. Kami juga membantu guru dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan sekolah seperti P5, dan HUT.

C) . Analisis Hasil Pelaksanaan Program

a) Mengajar

Dampak kami mengajar dengan metode yang menyenangkan adalah membuat peserta didik tertarik, menyimak, dan menikmati pelajaran. Mereka tertarik dan menyimak kelas secara antusias karena mereka aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ketika mereka gerak dan langsung praktik, mereka akan lebih mudah menyerap dan mengingat informasi yang mereka terima. Dengan seperti itu, peserta didik dapat lebih menikmati kegiatan pembelajaran di kelas.

b) . Membantu Adaptasi Teknologi

Ketika pelaksanaan pelatihan AI Ideogram, peserta didik sangat antusias ketika mereka mengetahui hal apa yang akan mereka pelajari. Mereka sangat tertarik untuk mencoba hal baru, terutama pada bidang teknologi. Mereka mengikuti tutorial pengoperasian AI tersebut dengan seksama, lalu mereka langsung mencoba mempraktikkan. Ketika mereka mengoperasikan AI, awalnya mereka bingung bagaimana caranya, tetapi semakin lama, para peserta didik dapat beradaptasi, sehingga mereka dapat membuat ilustrasi dengan kreatifitas mereka.

c) . Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Ketika kami membantu guru dalam mengisi jam pelajaran di kelas, mereka sangat terbantu dengan kami. Mereka merasa lebih tenang ketika kelasnya kami bantu isi materi atau kegiatan lain. Selanjutnya guru juga meminta kami untuk membantu dalam pelaksanaan P5 dan HUT karena guru merasa untuk adanya tenaga tambahan dalam melancarkan kegiatan tersebut.

d) . Rekomendasi dan Usulan Perbaikan

Untuk Sekolah beneruskan program literasi dan numerasi yang telah dimulai, seperti menjadikan majalah siswa sebagai agenda tahunan, bisa memanfaatkan teknologi AI secara lebih luas dalam pembelajaran, dengan tetap mempertimbangkan dampak positif dan negatifnya, dan melakukan pemeliharaan rutin terhadap fasilitas seperti QR Code tanaman dan alat permainan edukatif agar tetap berfungsi optimal.

BAB IV. PENUTUP

A) . Kesimpulan

Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SMP Negeri 16 Yogyakarta telah memberikan dampak positif bagi peserta didik, guru, dan lingkungan sekolah. Melalui berbagai program seperti literasi (buku antologi, majalah siswa), numerasi (TTS, ular tangga), adaptasi teknologi (pelatihan AI), dan pelestarian lingkungan (QR Code tanaman), mahasiswa berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kolaborasi dengan guru dan pihak sekolah juga berjalan lancar, sehingga tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan administrasi sekolah tercapai.

Selain itu, program ini memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa dalam mengembangkan soft skill seperti kreativitas, kolaborasi, dan problem solving. Siswa juga menjadi lebih antusias dalam belajar, terutama dalam penggunaan teknologi, sementara guru merasa terbantu dengan adanya pendampingan di kelas dan administrasi.

B) . Saran

Berdasarkan pelaksanaan program Kampus Mengajar di SMP Negeri 16 Yogyakarta, disarankan agar program ini dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa, terutama dalam pengembangan literasi digital dan adaptasi teknologi. Sekolah sebaiknya menyediakan infrastruktur yang lebih memadai, seperti akses internet stabil dan perangkat teknologi terkini, untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis digital. Selain itu, perlu adanya pendampingan berkelanjutan dari pihak universitas atau pemerintah untuk memastikan keberlanjutan program dan evaluasi rutin terhadap dampaknya. Guru juga disarankan untuk lebih aktif mengintegrasikan metode pembelajaran inovatif yang telah diperkenalkan oleh mahasiswa ke dalam kurikulum sehari-hari. Terakhir, siswa perlu diberikan lebih banyak ruang untuk bereksplorasi dengan teknologi secara kreatif namun tetap diimbangi dengan pemahaman tentang etika dan dampaknya.

Daftar Pustaka

Lampiran

1. Rencana Program dan Kegiatan

Image 1 RAK

RENCANA AKSI KOLABORASI (RAK) PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 8 SMP NEGERI 16 YOGYAKARTA						
Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan**	Sasaran	PIC (Person In Charge)
Literasi (3)	1.	Buku antologi	• Pelaksanaan program literasi peserta didik melalui kepenulisan karya tulis • Siswa per Kelas diharuskan membuat satu karya, karya berupa puisi dan cerpen. • Puisi dan cerpen karya peserta didik akan dikumpulkan menjadi satu file buku antologi yang kemudian dibentuk menjadi kliping dan disimpan di perpustakaan sekolah	• Siswa diminta membuat sebuah karya yang telah ditentukan. • Pembagian subjek: Kelas 7 = Puisi Kelas 8 = Cerpen. Kelas 9 = Cerpen berbahasa inggris • Tema Puisi = Guru, keluarga, pahlawan, masa depan, toleransi, • Tema Cerpen = Indonesia (indahnya negeriku) • Anggota kampus mengajar memberikan arahan kepada siswa mengenai kepenulisan cerpen/puisi dengan bekerja sama dengan guru pengampu mata Pelajaran.	Semua siswa kelas 7, 8, 9	Ester Nurhana Kusumawati

Image 2 RAK

			sebagai arsip maupun bahan bacaan.			
	2.	Majalah Karya Siswa	- Penggunaan teks multimodal dan ilustrasi interaktif bagi peserta didik dengan media pembelajaran. - Majalah karya siswa merupakan tindak lanjut dari buku antologi. Karya yang dimasukan di majalah merupakan hasil sortir karya peserta didik yang berdasarkan isi cerita dan	- Hasil karya peserta didik yang telah dikumpulkan akan disortir berdasarkan kemenarikan cerita dan kreativitas peserta didik - Setiap Angkatan akan diambil beberapa karya untuk di masukan di majalah. - Karya akan di himpun dan ditulis hingga menjadi majalah. - Isi majalah: - Cover luar - Cover dalam - Kata pengantar kepala sekolah - Halaman persembahan - Puisi dan cerpen (ilustrasi) - Kesan pesan MBKM - Foto penulis dan biodata penulis - Kuis TTS Numerasi - Cover penutup	Semua siswa kelas 7, 8, 9	Faradila Kunti Maharani

Image 3 RAK

				- Melakukan sosialisasi permainan dengan mengadakan games di waktu senggang (istirahat maupun pulang sekolah) - Melaksanakan permainan dengan peserta didik di perpustakaan - Menitipkan alat permainan ular tangga kepada pengurus perpustakaan agar dapat dimainkan secara mandiri oleh peserta didik		
Transformasi Digital untuk Pembelajaran/ Adaptasi Teknologi (2)	1.	Praktik soft skill teknologi Artificial Intelligence	Pelatihan praktik pada peserta didik untuk menggunakan AI untuk memperkenalkan penggunaan AI sebagai media pembelajaran	- Melakukan sosialisasi cara menggunakan web dengan menggunakan smartphone peserta didik - Praktek pembuatan ilustrasi Ai pada peserta didik dengan web https://ideogram.ai - Peserta didik melaksanakan praktek pembuatan ilustrasi didampingi anggota kampus mengajar - Setelah karya dikumpulkan, peserta didik memberikan refleksi pembelajaran kepada seluruh peserta didik di kelas - Anggota kampus mengajar mengarahkan peserta didik untuk saling membantu dan bekerja sama, serta membangun keaktifan siswa untuk bertanya dan berdiskusi - Karya dikumpulkan melalui link	Siswa kelas 8 dan 9	Faradila Kunti Maharani

Image 4 RAK

				• Karya di himpun • Ilustrasi disortir berdasarkan ilustrasi yang paling baik • Ilustrasi digunakan untuk elemen pada majalah siswa		
	2.	Literasi Digital di Era Society 5.0 (Artificial Intelligent)	Sosialisasi materi literasi digital era societ 5.0 dengan pembelajaran interaktif berbasis digital, soft skill, analytical thinking and creative problem solving di sekolah	• Sosialisasi tahap 1 dilakukan dengan Menjelaskan pengertian, manfaat, dan kegunaan AI dan antisipasi bahaya AI dalam kehidupan sehari-hari • Anggota kampus mengajar mengarahkan peserta didik untuk membangun keaktifan peserta didik untuk bertanya dan berdiskusi	Siswa kelas 8 dan 9	Ester Nurhana Kusumawati
Pelestarian Lingkungan	1.	QR CODE Tanaman Kelas	Pembuatan QR Code sebagai media menyiarkan informasi mengenai kebermanfaatan tanaman di sekitar sekolah untuk kehidupan sehari-hari	• Menganalisis jenis tanaman yang dimiliki peserta didik di setiap kelas • Mencari referensi nama tanaman dan manfaatnya melalui laman wikipedia maupun artikel terkait • Membuat QR CODE pada masing-masing tanaman • Mensosialisasikan penggunaan QR Code pada seluruh peserta didik	Seluruh kelas di SMPN 16 YOGYAKARTA	Faradila Kunti Maharani

CATATAN:

1. Pastikan RAK yang dirancang adalah kegiatan-kegiatan yang mendorong adanya **interaksi** dan adanya **model pembelajaran berkelompok**
2. Silakan isi kolom "Strategi Pelaksanaan" dengan pilihan interaksi dua arah/diskusi kelompok/media ajar konvensional/media ajar digital (boleh lebih dari satu)

2. Kegiatan Mingguan

Table 2.1 Minggu Pertama

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 9 September 2024	• Memulai kegiatan penugasan di sekolah dengan didampingi DPL dengan menyerahkan surat tugas
2.	Selasa, 10 September 2024	• FKKS 1 bersama DPL, pihak sekolah, dan pengawas sekolah
3.	Rabu, 11 September 2024	• Observasi sekolah
4.	Kamis, 12 September 2024	• Observasi sekolah
5.	Jumat, 13 September 2024	• Coaching Clinic: Sosialisasi Laman Program MBKM dan perancangan RAK

Table 2.2 Minggu Kedua

No.	Hari, tanggal	Kegiatan

1.	Senin, 16 September 2024	● Observasi sekolah ● Mengisi formulir informasi sekolah di laman MBKM
2.	Selasa, 17 September 2024	● Coaching Clinic: Pelatihan teknis AKM kelas
3.	Rabu, 18 September 2024	● Wawancara guru pamong dan beberapa siswa
4.	Kamis, 19 September 2024	● Membantu pelaksanaan P5
5.	Jumat, 20 September 2024	● Membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan mengajar

Table 2.3 Minggu Ketiga

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 23 September 2024	● Kunjungan DPL ke sekolah penugasan ● Sharring Session bersama DPL
2.	Selasa, 24 September 2024	● Merancang RAK bersama anggota kelompok Kampus Mengajar
3.	Rabu, 25 September 2024	● Berkonsultasi mengenai RAK kepada DPL
4.	Kamis, 26 September 2024	● Berkonsultasi mengenai RAK kepada Kepala Sekolah dan Guru Pamong
5.	Jumat, 27 September 2024	● Membuat Laporan Bulanan I

Table 2.4 Minggu Keempat

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 30 September 2024	● Berkonsultasi dengan DPL mengenai laporan Bulanan I ● Mengunggah Laporan Bulanan I pada laman MBKM

2.	Selasa, 1 Oktober 2024	● Mematangkan RAK bersama anggota kelompok Kampus Mengajar, dan DPL
3.	Rabu, 2 Oktober 2024	● Pre-Test AKM kelas
4.	Kamis, 3 Oktober 2024	● FKKS II
5.	Jumat, 4 Oktober 2024	● Penyerahan RAK

Table 2.5 Minggu Kelima

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 7 Oktober 2024	● Proses pembuatan TTS Numerasi
2.	Selasa, 8 Oktober 2024	● Proses pembuatan TTS Numerasi ● Sosialisasi peningkatan Literasi siswa kelas 7B dan penugasan puisi
3.	Rabu, 9 Oktober 2024	● Coaching Clinic: Pemanfaatan Chromebook ● Sosialisasi peningkatan Literasi siswa kelas 7G dan penugasan puisi
4.	Kamis, 10 Oktober 2024	● Proses Pembuatan TTS Numerasi ● Sosialisasi peningkatan Literasi siswa kelas 7A dan 7C serta penugasan puisi
5.	Jumat, 11 Oktober 2024	● Pembuatan Ular Tangga Numerasi

Table 2.6 Minggu Keenam

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 14 Oktober 2024	● Sosialisasi peningkatan Literasi siswa kelas

		7F dan penugasan puisi ● Pembuatan Ular Tangga Numerasi
2.	Selasa, 15 Oktober 2024	● Proses pembuatan Ular Tangga Numerasi ● Sosialisasi penguatan profil budaya melalui karya cerita siswa, kelas 8C dan penugasan cerita pendek
3.	Rabu, 16 Oktober 2024	● FKKM ● Sosialisasi penguatan profil budaya melalui karya cerita siswa, kelas 8D dan penugasan cerita pendek ● Praktik softskill teknologi AI dan literasi digital
4.	Kamis, 17 Oktober 2024	● Sosialisasi penguatan profil budaya melalui karya cerita siswa, kelas 8A dan 8B serta penugasan cerita pendek ● Praktik softskill teknologi AI dan literasi digital
5.	Jumat, 18 Oktober 2024	● Sosialisasi peningkatan Literasi siswa kelas 7D dan 7E serta penugasan puisi

Table 2.7 Minggu Ketujuh

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 21 Oktober 2024	● Sosialisasi penguatan profil budaya melalui karya cerita siswa, kelas 8E dan penugasan cerita pendek ● Praktik softskill teknologi AI dan literasi digital
2.	Selasa, 22 Oktober 2024	● Praktik softskill teknologi AI dan literasi

		digital ● Sosialisasi penguatan profil budaya melalui karya cerita siswa, kelas 8F dan penugasan cerita pendek
3.	Rabu, 23 Oktober 2024	● Sosialisasi penguatan profil budaya melalui karya cerita siswa, kelas 8G dan penugasan cerita pendek ● Praktik softskill teknologi AI dan literasi digital
4.	Kamis, 24 Oktober 2024	● Proses Pengumpulan puisi
5.	Jumat, 25 Oktober 2024	● Proses Pengumpulan puisi ● Kurasi puisi

Table 2.8 Minggu Kedelapan

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 28 Oktober 2024	● Pembuatan design buku majalah siswa ● Mencetak Ular Tangga Numerasi
2.	Selasa, 29 Oktober 2024	● Laporan Bulanan ● Sharing Session dengan DPL
3.	Rabu, 30 Oktober 2024	● Sosialisasi penguatan profil budaya melalui karya cerita siswa berbahasa inggris kelas 9A dan penugasan cerita pendek berbahasa inggris
4.	Kamis, 31 Oktober 2024	● Sosialisasi penguatan profil budaya melalui karya cerita siswa berbahasa inggris kelas 9D dan penugasan cerita pendek berbahasa inggris
5.	Jumat, 1 Oktober 2024	● Sosialisasi penguatan profil budaya melalui karya cerita siswa berbahasa inggris kelas 9G

		dan penugasan cerita pendek berbahasa inggris
--	--	---

Table 2.9 Minggu Kesembilan

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 4 November 2024	● Praktik softskill teknologi AI dan literasi digital
2.	Selasa, 5 November 2024	● Sosialisasi penguatan profil budaya melalui karya cerita siswa berbahasa inggris kelas 9B dan penugasan cerita pendek berbahasa inggris ● Praktik softskill teknologi AI dan literasi digital
3.	Rabu, 6 November 2024	● FKKM
4.	Kamis, 7 November 2024	● Kurasi ilustrasi AI
5.	Jumat, 8 November 2024	● Pengumpulan cerpen berbahasa inggris ● Pengumpulan cerpen berbahasa indonesia

Table 2.10 Minggu Kesepuluh

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 11 November 2024	● Pengumpulan cerpen berbahasa inggris ● Pengumpulan cerpen berbahasa indonesia
2.	Selasa, 12 November 2024	● Penyelesaian design buku majalah siswa
3.	Rabu, 13 November 2024	● Menghimpun karya dan isi majalah siswa
4.	Kamis, 14 November 2024	● Sharing session bersama guru pamong terkait hasil karya siswa

5.	Jumat, 15 November 2024	● Mengambil data tanaman untuk QR CODE
----	-------------------------	--

Table 2.11 Minggu Kesebelas

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 11 November 2024	● Membuat design QR CODE ● Mencetak majalah siswa
2.	Selasa, 12 November 2024	● Membuat poster publikasi majalah
3.	Rabu, 13 November 2024	● Coaching Clinic
4.	Kamis, 14 November 2024	● Melakukan kegiatan penilaian tengah di laman program MBKM
5.	Jumat, 15 November 2024	● Sharing Session inspiratif

Table 2.12 Minggu Keduabelas

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 18 November 2024	● Sharring Session bersama DPL
2.	Selasa, 19 November 2024	● Mencetak QR CODE ● Hari studi guru/presentasi pembelajaran efektif dan perkembangan teknologi pembelajaran
3.	Rabu, 20 November 2024	● Menyebarkan QR CODE
4.	Kamis, 21 November 2024	● Menyerahkan TTS Numerasi kepada pengawas perpustakaan
5.	Jumat, 22 November 2024	● Membuat tugas akhir berupa video rangkaian kegiatan

Table 2.13 Minggu Ketigabelas

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 25 November 2024	● Membuat tugas akhir berupa PPT Rangkaian Kegiatan
2.	Selasa, 26 November 2024	● Menyerahkan majalah kepada pengawas perpustakaan
3.	Rabu, 27 November 2024	● Membuat Laporan Akhir
4.	Kamis, 28 November 2024	● Merevisi laporan sesuai arahan DPL ● Mengupload laporan ke laman MBKM
5.	Jumat, 29 November 2024	● Sharing Session bersama DPL dan Guru Pamong

Table 2.14 Minggu Keempatbelas

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 2 Desember 2024	● Melakukan Post Test AKM
2.	Selasa, 3 Desember 2024	● Mencetak Buku Antologi
3.	Rabu, 4 Desember 2024	● Menyerahkan Buku Antologi kepada pengawas perpustakaan
4.	Kamis, 5 Desember 2024	● Memainkan Ular Tangga Numerasi bersama siswa di perpustakaan ● Mewawancarai siswa terkait kampus mengajar
5.	Jumat, 6 Desember 2024	● Melanjutkan membuat laporan akhir berbentuk video

Table 2.15 Minggu Kelimabelas

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 9 Desember 2024	● Melakukan kegiatan penilaian akhir di laman program MBKM
2.	Selasa, 10 Desember 2024	● Lapor Diri ke BPMP
3.	Rabu, 11 Desember 2024	● Membantu guru dalam pembelajaran di kelas
4.	Kamis, 12 Desember 2024	● Membantu guru dalam pembelajaran di kelas
5.	Jumat, 13 Desember 2024	● Membantu guru dalam pembelajaran di kelas

Table 2.16 Minggu Keenambelas

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 16 Desember 2024	● Membantu guru dalam pembelajaran di kelas
2.	Selasa, 17 Desember 2024	● Membantu guru dalam pembelajaran di kelas
3.	Rabu, 18 Desember 2024	● Sharing Session bersama DPL
4.	Kamis, 19 Desember 2024	● FKKS akhir
5.	Jumat, 20 Desember 2024	● FKKM

Table 2.17 Minggu Ketujuhbelas

No.	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 23 Desember 2024	● Membantu guru dalam pembelajaran di kelas
2.	Selasa, 24 Desember 2024	● Lapor Diri ke Dinas Pendidikan dan menyerahkan tugas akhir
3.	Rabu, 25 Desember 2024	● Mengunggah tugas akhir di laman MBKM
4.	Kamis, 26 Desember 2024	● Sharing Session bersama DPL
5.	Selasa, 31 Desember 2024	● Acara penarikan peserta program Kampus

		Mengajar
--	--	----------

3. Hasil Pelaksanaan Program

a) Mengajar

Dampak kami mengajar dengan metode yang menyenangkan adalah membuat peserta didik tertarik, menyimak, dan menikmati pelajaran. Mereka tertarik dan menyimak kelas secara antusias karena mereka aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ketika mereka gerak dan langsung praktik, mereka akan lebih mudah menyerap dan mengingat informasi yang mereka terima. Dengan seperti itu, peserta didik dapat lebih menikmati kegiatan pembelajaran di kelas.

b) Membantu Adaptasi Teknologi

Ketika pelaksanaan pelatihan AI Ideogram, peserta didik sangat antusias ketika mereka mengetahui hal apa yang akan mereka pelajari. Mereka sangat tertarik untuk mencoba hal baru, terutama pada bidang teknologi. Mereka mengikuti tutorial pengoperasian AI tersebut dengan seksama, lalu mereka langsung mencoba mempraktikkan. Ketika mereka mengoperasikan AI, awalnya mereka bingung bagaimana caranya, tetapi semakin lama, para peserta didik dapat beradaptasi, sehingga mereka dapat membuat ilustrasi dengan kreatifitas mereka.

c) Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Ketika kami membantu guru dalam mengisi jam pelajaran di kelas, mereka sangat terbantu dengan kami. Mereka merasa lebih tenang ketika kelasnya kami bantu isi materi atau kegiatan lain. Selanjutnya guru juga meminta kami untuk membantu dalam pelaksanaan P5 dan HUT karena guru merasa untuk adanya tenaga tambahan dalam melancarkan kegiatan tersebut.

4. Dokumentasi Kegiatan

Table 4.1 Dokumentasi Program KM SMPN 16 YOGYAKARTA

No.	Nama Program	Dokumentasi Kegiatan
1.	Buku Antologi	

2.	Majalah Siswa	
3.	Penguatan profil budaya melalui karya cerita.	
4.	Ular Tangga Numerasi	
5.	TTS Numerasi	

6.	Praktik soft skill teknologi Artificial Intelligence.	
7.	Literasi digital di era society 5.0 (artificial intelligent)	
8.	QR CODE Tanaman	

9.	Hari Studi Guru	
10.	AKM Kelas	
11.	Lapor Diri kepada Dinas Pendidikan	

5. Link Publikasi Media Massa Luaran KKN

<https://www.edukasiupdate.com/program-kampus-mengajar-efektifkah-untuk-literasi-dan-numerasi-siswa-indonesia/>

Image 5 Publikasi Kampus Mengajar

Efektifkah untuk Literasi dan Numerasi Siswa Indonesia?

Alzam Amani 📄 2 Min Baca
Agustus 2, 2025



Penulis : Abi Zaky Mashuri