
Implementasi 29 Program Kampus Mengajar Angkatan 7 pada Sekolah Dasar di Klakah Lumajang

Eko Yudi Febriyanto*¹

¹Pendidikan Matematika, Universitas Jember, Indonesia

Email: 1ekoyudifebriyanto123@gmail.com

Received : Feb 1, 2025; Revised : Feb 10, 2025; Accepted : Feb 19, 2025

Abstrak

Program Kampus Mengajar Angkatan 7, sebagai bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), dirancang untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar melalui partisipasi mahasiswa dalam penguatan literasi, numerasi, adaptasi teknologi, dan administrasi sekolah. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi 29 program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SDN Kebonan 2, Kecamatan Klakah, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur, yang menghadapi tantangan keterbatasan sarana-prasarana, rendahnya literasi-numerasi siswa, dan kekurangan tenaga pengajar. Metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan partisipatif digunakan untuk mengkaji proses pelaksanaan program selama satu semester (Februari–Juni 2024), melibatkan observasi, diskusi partisipatif, dan analisis data lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program-program seperti revitalisasi pojok baca, penggunaan platform digital (Wordwall, Canva), pelatihan teknologi, serta kolaborasi dengan komunitas lokal (Rumah Kreatif Anak Lumajang) berhasil meningkatkan minat baca, kemampuan numerasi, dan kesadaran lingkungan siswa. Selain itu, kegiatan seperti Festival Literasi-Numerasi (LIRASNARA) dan Lomba Poster Lingkungan mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran kreatif. Tantangan utama meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi dan kesenjangan adaptasi metode baru oleh guru. Temuan penelitian menegaskan bahwa sinergi antara mahasiswa, sekolah, dan pihak eksternal menjadi kunci keberhasilan program. Keberlanjutan inisiatif ini memerlukan komitmen sekolah dalam mengadopsi praktik terbaik, dukungan pemerintah dalam penyediaan sarana, serta pelibatan orang tua untuk memperkuat dampak jangka panjang pada pembentukan generasi literat dan responsif terhadap perkembangan zaman.

Kata Kunci : kolaborasi, kampus mengajar, literasi, numerasi, sekolah dasar, teknologi;

1. PENDAHULUAN

Sebuah masyarakat harus mampu untuk mengembangkan keterampilan dalam menghadapi perubahan yang terjadi akibat perkembangan zaman yang mengharuskan adanya perubahan dan pembaruan dalam hidup mereka [1]. Pendidikan adalah aspek yang harus dikembangkan terus-menerus. Upaya pemerintah untuk menghadapi tantangan tersebut yaitu dengan menyelenggarakan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dibawah naungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek). Program tersebut didukung dan dibiayai oleh LPDP (Lembaya Pengelola Dana Pendidikan) yang bertujuan untuk membiayai penyelenggaraan program [2]. Kampus Merdeka adalah program pendidikan yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa agar dapat menemukan pengalaman kerja di masyarakat (lapangan) untuk meningkatkan kemampuannya dengan bantuan pembimbing yaitu dosen dalam pelaksanaan MBKM [3]. Berdasarkan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1, program kampus merdeka dilakukan berupa kegiatan pembelajaran di dalam program studi dan di luar program studi, salah satu programnya yaitu asistensi mengajar di satuan pendidikan atau kampus mengajar [4].

Kampus mengajar adalah program kampus merdeka (MBKM) yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran di sekolah khususnya sekolah tingkat dasar dan menengah sehingga mahasiswa mampu meningkatkan kemampuannya melalui kegiatan di

luar kampus serta menemukan/memperluas ilmu yang diperolehnya [5]. Perlu adanya kerjasama berbagai pihak untuk mencapai keberhasilan program kampus mengajar dalam keberhasilan pendidikan nasional. Mahasiswa berperan penting sebagai pelaku utama dalam memberikan dukungan dan bantuan kepada sekolah untuk mengembangkan sekolah khususnya upaya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa di sekolah [6].

Kampus mengajar mampu membuat mahasiswa memiliki wawasan dan pengalaman yang luar biasa sehingga soft skill mahasiswa dapat berkembang dan mampu memberikan kontribusi nyata dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah [7]. Tugas mahasiswa dalam program kampus mengajar tidak hanya mengajar, namun tugas inti dari mahasiswa adalah membantuk mengajar numerasi, membantu mengajar literasi, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi [8]. Program kampus mengajar merupakan contoh bentuk program pengabdian kepada masyarakat yang kegiatannya dilakukan di sekolah mitra dengan tuntutan harus memberikan dampak baik dan nyata dalam proses mengembangkan atau memperbaiki kualitas sekolah menjadi lebih baik. Dengan demikian, sekolah mitra yang dipilih harus memiliki kriteria tertentu, salah satunya maksimal terakreditasi B [7]. Hal tersebut mengindikasikan sekolah tersebut membutuhkan pengembangan/peningkatan terkait kualitas sekolah maupun warga sekolah yang harapannya dapat dibantu melalui program kampus mengajar.

Salah satu mitra dalam program Kampus Mengajar adalah SDN kebonan 2 di Kecamatan Klakah, Kabupaten Lumajang, Provinsi Jawa Timur. Pelaksanaan program Kampus Mengajar di sekolah tersebut adalah pada program Kampus Mengajar Angkatan 7 Tahun 2024. Ada beberapa hal yang ditemukan di SDN Kebonan 2 yang perlu mendapat perhatian, yang juga merupakan kekurangan dari sekolah tersebut diantaranya adalah sarana dan prasarana sekolah yang masih terbatas, kemampuan literasi dan numerasi siswa yang rendah, dan jumlah tenaga pengajar yang masih kurang.

2. METODE

Penelitian ini menerapkan desain penelitian kualitatif dengan mengadopsi paradigma interpretif yang artinya peneliti terlibat dalam proses pelaksanaannya secara intensif dan berkelanjutan dengan peserta lain [9], [10]. Penelitian kualitatif dipilih ketika suatu fenomena memerlukan pendalaman kontekstual untuk memperoleh pemahaman holistik tentang masalah spesifik. Metode ini merupakan pendekatan pengumpulan data kontekstual dimana peneliti berperan sebagai alat analisis sentral dalam menginterpretasikan dan mengkaji fenomena sosial. Berbeda dengan pendekatan kuantitatif, analisis data dalam penelitian kualitatif tidak mengandalkan perhitungan statistik atau teknik pengukuran numerik [11]. Sementara itu, metode deskriptif merupakan teknik analisis data bertujuan menguraikan temuan penelitian tanpa melakukan generalisasi hasil [9]. Secara operasional, metode deskriptif kualitatif mengimplementasikan prosedur sistematis melalui tiga tahap utama: penggambaran karakteristik objek, penyajian fakta lapangan, dan analisis komprehensif terhadap seluruh data empiris yang terkumpul.

Program pengabdian masyarakat ini diimplementasikan di SDN Kebonan 2, Kecamatan Klakah, Kabupaten Lumajang melalui skema kampus mengajar Angkatan 7 dengan melibatkan empat mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi negeri dan satu dosen pembimbing lapangan. Pelaksanaan kegiatan mengacu pada empat tugas utama mahasiswa pada kebijakan kampus mengajar yaitu a) pendampingan pedagogis dan penguatan literasi, b) pendampingan pedagogis dan penguatan numerasi, c) implementasi teknologi pendidikan, dan d) mendukung kegiatan administrasi sekolah. Proses implementasi dirancang dalam rentang waktu satu semester akademik (Februari-Juni 2024) melalui tiga tahapan sistematis sesuai kerangka operasional kampus mengajar [12]. Tahapan dimulai dengan fase persiapan berupa observasi ekosistem pendidikan dan identifikasi kebutuhan spesifik, dilanjutkan fase eksekusi program inti bersamaan dengan pemantauan berkala, serta diakhiri fase

evaluasi komprehensif melalui analisis data lapangan dan penyusunan laporan akhir yang merefleksikan capaian program secara holistik.

Tahap persiapan meliputi serangkaian aktivitas pengamatan lapangan sebelum implementasi untuk memetakan kondisi nyata lingkungan sekolah. Proses identifikasi permasalahan sekolah dilakukan secara partisipatif melalui diskusi tim Kampus Mengajar sebelum dilaporkan dalam bentuk *draft* laporan awal yang wajib diserahkan pada pekan pertama program. Pada tahap implementasi yang berlangsung selama periode Februari-Juni 2024, dilakukan implementasi program mencakup koordinasi berkala antara mahasiswa dengan dosen pembimbing lapangan (DPL), pelaporan rutin melalui logbook yang harus mendapatkan verifikasi DPL, serta penyelenggaraan forum diskusi kolaboratif dengan tim mahasiswa kampus mengajar sekolah lain. Tahap terakhir merupakan tahap evaluasi menyeluruh yang melibatkan penyusunan laporan akhir sebagai pelaporan pelaksanaan program selama bulan Februari sampai Juni, dimana dilakukan penilaian kinerja mahasiswa yang melibatkan penilaian dari DPL, rekan sejawat, dan guru pamong sebagai pemangku kepentingan langsung.

3. HASIL

3.1. Analisis Kebutuhan Sekolah

SDN Kebonan 2 Klakah memiliki enam ruangan yang mana satu ruangan digunakan untuk Ruang Kepala Sekolah sekaligus ruang guru yang disekat dengan papan kayu. Lima ruangan lainnya digunakan untuk ruang kelas tempat belajar mengajar. Kelas 2 dan Kelas 3 menggunakan satu ruangan yang sama dengan dipisahkan papan triplek hal tersebut terjadi karena keterbatasan ruangan yang ada di sekolah. Kondisi kelas sudah baik namun terdapat kekurangan dalam hal penataan dan kemenarikan ruangan. Lingkungan kelas kurang kaya akan teks literasi dan numerasi. Ruangan kelas juga terdapat pojok baca namun pojok baca yang baik hanya terdapat di kelas 6 sedangkan kelas lainnya membutuhkan perhatian khusus dalam menciptakan pojok baca yang nyaman dan menarik. Kuantitas dan kualitas buku juga perlu adanya perubahan yang lebih baik terutama buku non-mata pelajaran. SDN Kebonan 2 tidak memiliki perpustakaan sekolah karena keterbatasan tempat sehingga sekolah hanya memanfaatkan pojok baca di kelas sebagai tempat membaca. Kondisi di luar kelas meliputi koridor sekolah dan halaman sekolah. Koridor sekolah sudah baik dimana terdapat tanaman-tanaman hias hanya saja kurang adanya tempat duduk dan poster-poster kaya teks. Halaman sekolah juga sudah baik dengan halaman yang sudah di paving sehingga tidak terdapat lahan tanah untuk menanam tanaman buka. Selain itu, kondisi kamar mandi sekolah juga sudah baik sebanyak dua kamar mandi. Di sekolah juga terdapat kantin sekolah namun kualitas makanan yang dijual masih terdapat makanan kurang sehat. Selain itu, kemampuan literasi dan numerasi siswa SDN Kebonan 2 masih tergolong rendah. Dengan demikian, diperlukan program yang dapat mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa serta menciptakan sekolah sehat dan nyaman untuk pembelajaran.

3.2. Implementasi Program

Program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SDN Kebonan 2, Kecamatan Klakah, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur yang terlaksana 29 program kegiatan antara lain:

1. Jurnal Bacaan Kelas

Jurnal bacaan yaitu setiap siswa membaca wajib dicatat dalam jurnal tersebut agar siswa maupun guru dapat mengetahui bagaimana minat literasi siswa tersebut. Tujuan diadakannya kegiatan ini ialah membuat siswa mudah dalam memahami makna buku yang dibaca, mempermudah guru mengetahui minat baca siswa, dan melatih literasi siswa dan pencatatan hasil bacaan. Kegiatan ini bersasaran untuk kelas 1 sampai kelas 6. Dilakukan setiap pagi setelah siswa membaca buku selama

15 menit lalu siswa mencatat dalam jurnal bacaan kelas seperti judul buku yang dibaca, halaman yang dibaca lalu di paraf oleh wali kelas.



Gambar 1. Jurnal Bacaan Kelas

2. Festival Literasi dan Numerasi (LIRASNARA)

Festival Literasi dan Numerasi ialah kegiatan yang diselenggarakan oleh koordinator pusat yang dilaksanakan secara serentak oleh program Kampus Mengajar Angkatan 7 seluruh Indonesia. Dalam Festival Literasi dan Numerasi mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 7 berkolaborasi dengan Rumah Kreatif Anak Lumajang. Dilaksanakan pada tanggal 3-4 Mei 2024 yaitu kegiatan pada hari pertama apel pembukaan, materi tentang pendidikan karakter, pelaksanaan proyek P5 berupa kereta bangun ruang dan rumah impian. Hari kedua diawali dengan pelaksanaan bazar untuk memamerkan hasil proyek siswa dan menjual makanan yang dibuat siswa, lalu dilanjutkan dengan tapak nusantara yaitu nanti siswa diajak jelajah medan dan nanti siswa berhenti di setiap pos lalu diberi pertanyaan tentang literasi dan numerasi, dan kegiatan terakhir yaitu refleksi yang dilakukan di dalam kelas.



Gambar 2. Kegiatan Proyek pada Festival Lirasnara

3. Sekolah Kaya Teks

Setiap kelas wajib membuat poster edukasi dan ditempatkan di ruang kelas & mading sekolah untuk menarik siswa membaca. kegiatan ini bertujuan untuk menarik minat baca teks poster pada siswa dan melatih bacaan siswa dengan bacaan poster. Pelaksanaan kegiatan ini ditujukan untuk siswa kelas 1 sampai kelas 6 dan mahasiswa untuk fasilitator. Tujuan dari adanya sekolah kaya teks yaitu membiasakan siswa untuk membaca, program ini dilaksanakan di perpustakaan mini sekolah dan setiap kelas yaitu dalam bentuk pembuatan poster berupa tulisan motivasi lalu ditempel sehingga siswa tertarik membaca.

4. Tryout AKM Literasi

Try out merupakan sebagai bahan latihan siswa kelas 5 dan juga sebagai bahan evaluasi untuk guru dalam hal literasi. Kegiatan ini difokuskan untuk kelas 5. Tujuan dari kegiatan Try Out AKM ini sendiri ialah melatih siswa kelas 5 dalam mempersiapkan Posttest AKM sehingga mereka pada saat melaksanakan posttest AKM siswa kelas 5 mampu mengerjakan soal dengan baik dan memperoleh nilai maksimal. Tryout AKM literasi memiliki tujuan melatih siswa kelas 5 dalam mempersiapkan Posttest AKM sehingga mereka pada saat melaksanakan posttest AKM siswa kelas 5 mampu mengerjakan soal dengan baik dan memperoleh nilai maksimal



Gambar 3. Try Out AKM

5. Pembelajaran Menggunakan Website

Matematika yang Menarik dan Menyenangkan Menggunakan media digital berbasis website atau situs internet dalam menunjang pembelajaran dalam kegiatan literasi dan numerasi khususnya untuk meningkatkan tingkat literasi siswa yang masih kurang dikarenakan kekurangan buku bacaan yang memadai. dan juga untuk dijadikan sebagai bahan pegangan bagi Bapak dan/atau Ibu Guru untuk pembelajaran di kelas agar suasana Pembelajaran tidak tegang. Sasaran dari kegiatan ini ialah siswa kelas 1 sampai kelas 6 dan seluruh guru SD Negeri Kebonan 2. Tujuan dilaksanakannya kegiatan ini ialah meningkatkan tingkat literasi siswa, mengajarkan siswa cara menggunakan website yang terkait dengan pembelajaran, dan diharapkan dapat dilanjutkan oleh guru-guru di sekolah. Program ini dilaksanakan dengan menggunakan bantuan website wordwall, gimkit, google formulir yaitu mengajak siswa untuk bermain dan belajar sehingga siswa tertarik pada pelajaran matematika.

6. Pelatihan Canva

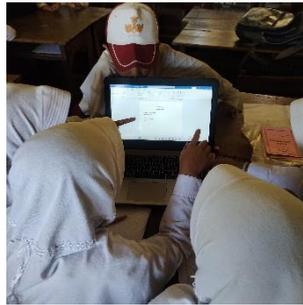
Canva merupakan platform desain yang mudah digunakan dan dapat membantu anak-anak untuk membuat berbagai macam desain menarik. Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Program pelatihan canva dilakukan di kelas 4 dan kelas 5 yaitu mengajarkan pada siswa untuk membuat poster dengan tema lingkungan. Setiap kelas dibagi menjadi 4 kelompok lalu mahasiswa kampus mengajar mendampingi setiap kelompok.



Gambar 4. Pelatihan Canva

7. Pelatihan Microsoft Word

Program tersebut dilatarbelakangi dengan kemampuan penggunaan teknologi khususnya laptop masih kurang. Peserta didik belum mengenal Microsoft word yang berfungsi dalam penulisan dokumen secara digital. Pelatihan microsoft word merupakan kegiatan pembelajaran dengan mengadaptasi teknologi. Kegiatan ini dilakukan dengan adanya pemanfaatan laptop mahasiswa yang digunakan secara kelompok untuk membuat suatu dokumen word. Membuat dokumen dengan cara berkelompok dengan didampingi mahasiswa kampus mengajar. Program pelatihan microsoft word dilakukan di kelas 4 dan kelas 5 yaitu mengajarkan pada siswa untuk membuat cerita pendek. Setiap kelas dibagi menjadi 4 kelompok lalu mahasiswa kampus mengajar mendampingi setiap kelompok.



Gambar 5. Pelatihan Microsoft Word

8. Sosialisasi Sekolah Sehat dan Sabtu Gizi

Kegiatan Sabtu gizi berupa membawa bekal merupakan solusi praktis untuk menjaga gizi seimbang. Selain itu, kegiatan ini memiliki manfaat seperti meningkatkan kebiasaan makan sehat dan mengajarkan gaya hidup hemat kepada siswa. Program ini dilaksanakan tanggal 1 april 2024 untuk target audiens mulai dari kelas 1-6 bertempat di ruang kelas 6 dengan narasumber mahasiswa kampus mengajar SDN Kebonan 2.

9. Open Donasi Buku Bacaan

Penggalangan atau Donasi Buku merupakan salah satu dari serangkaian program kerja kelompok Kampus Mengajar di SDN Kebonan 2 yang melibatkan khalayak umum agar bersedia berdonasi Buku maupun Uang Tunai demi Tercapainya target Kemampuan Literasi dan Numerasi pada siswa dan siswi. Mahasiswa membuat pamflet open donasi buku bacaan lalu disebar melalui media sosial seperti instagram dan whatsapp

10. Pengembangan Pojok Baca di Dalam Kelas

Penggalangan atau Donasi Buku merupakan salah satu dari serangkaian program kerja kelompok Kampus Mengajar di SD Negeri Kebonan 2 yang melibatkan khalayak umum agar bersedia berdonasi Buku maupun Uang Tunai demi Tercapainya target Kemampuan Literasi dan Numerasi pada siswa dan siswi. Pelaksanaan program ini bertujuan untuk menjadi sarana yang efektif untuk memberikan akses kepada siswa dalam membaca buku dan sebagai upaya meningkatkan minat baca. mahasiswa melakukan revitalisasi pada pojok baca yang kurang layak dengan menghias sehingga siswa lebih tertarik lagi dalam membaca.

11. Membangun Perpustakaan Mini

Latar belakang dari pembuatan Perpustakaan minimalis ini ialah karena di sekolah ini tidak memiliki ruang perpustakaan yang dapat digunakan siswa untuk menambah, mencari dan mengetahui literasi ataupun numerasi dari media cetak lainnya sehingga pola pikir siswa bisa berkembang. Desain yang kami rencanakan cukup mudah dan simpel, dimana hanya membuat ruangan persegi yang nantinya bisa di bongkar pasang. Sehingga ruang perpustakaan tidak menjadi ruangan permanen dan bisa di pindah-pindah. Implementasi program ini diawali dengan membeli triplek dan kayu untuk dibuat menjadi sekat/penutup di area koridor sekolah, lalu selanjutnya kami membeli besi digunakan untuk rak buku, progres perpustakaan mini ini sudah selesai 100% dan siap digunakan.



Gambar 6. Pembangunan Perpustakaan Mini

12. Lomba Poster Lingkungan

Lomba Poster Lingkungan merupakan sebuah kompetisi dimana, Kompetisi ini adalah bentuk partisipasi untuk menjaga lingkungan dan juga untuk menyambut Hari Bumi Se-Dunia pada tanggal 22 April 2024 dengan Tema: Menjaga Lingkungan Sekolah. Tujuan dari kegiatan ini ialah melatih kreativitas siswa dan menambah wawasan edukasi siswa melalui poster, turut Memberikan semangat dalam mengkampanyekan Kegiatan Cinta Lingkungan, dan memeriahkan Hari Bumi Se-Dunia. Sasaran dari krgiatan ini yaitu, siswa kelas 1 sampai kelas 6.



Gambar 7. Lomba Poster Lingkungan

13. Kolaborasi dengan Perpustakaan Kabupaten Lumajang

Kolaborasi dengan perpustakaan kota menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan minat baca siswa. Kolaborasi yang dilakukan berupa melakukan peminjaman buku dari perpustakaan untuk dijadikan sebagai sumber belajar di sekolah.



Gambar 8. Kolaborasi dengan Perpustakaan Lumajang

14. Sekolah kreasi

Kegiatan merupakan sebuah Inovasi pemanfaatan bahan-bahan Alam maupun Bekas yang kemudian diolah menjadi barang yang memiliki Nilai dan Kualitas. Kegiatan ini tentunya kami rancang untuk meningkatkan minat dan bakat siswa siswi dalam hal kreativitas. Tujuan dari kegiatan ini ialah melatih kekreatifitasan siswa dalam mengolah atau mendaur ulang bahan bekas tak terpakai menjadi barang yang bernilai jual, dan ikut serta dalam menjaga lingkungan agar dapat mencegah kerusakan lingkungan karena limbah industry. Sasaran dari kegiatan ini yaitu untuk kelas tinggi (kelas 4,5, dan 6).



Gambar 9. Sekolah Kreasi

15. Jumat Bersih

Jum'at bersih merupakan kegiatan membersihkan lingkungan sekolah dan juga ruang kelas untuk melatih kepekaan siswa mengenai kebersihan lingkungan supaya kegiatan belajar mengajar lebih nyaman. Tujuan dari kegiatan ini ialah melatih kepekaan siswa akan lingkungan sekolah yang bersih

dan juga agar pembelajaran dapat berjalan dengan nyaman. Sasaran dari kegiatan ini yaitu siswa kelas 1 sampai kelas 6 dan seluruh guru SD Negeri Kebonan 2.

16. Pembuatan Media Pembelajaran Matematika dan Implementasi Pembelajaran Matematika Menarik

Latar belakang dari pembuatan media pembelajaran matematika dan/atau implementasi pembelajaran matematika menarik adalah Sekolah minim akan media pembelajaran/alat peraga matematika sehingga perlu adanya dukungan dari kebutuhan hal tersebut untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Pembuatan media pembelajaran matematika melalui kolaborasi antara mahasiswa, guru kelas, dan peserta didik. Media pembelajaran/alat peraga yang dibuat disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari dan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Dalam pembuatan media pembelajaran guru berkolaborasi dengan mahasiswa bertugas dalam menentukan materi yang akan dibuat media pembelajaran. Selanjutnya mahasiswa akan membuat media pembelajaran/alat peraga sesuai dengan materi dan divalidasi oleh guru.

17. Sabtu Gizi

Masa Sekolah Dasar (SD) merupakan periode penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa ini, anak-anak mengalami pertumbuhan fisik yang pesat, perkembangan otak yang optimal, dan pembentukan kebiasaan makan yang akan dibawa hingga dewasa. Oleh karena itu, asupan gizi seimbang sangatlah penting untuk mendukung proses tumbuh kembang optimal anak-anak SD.



Gambar 10. Kegiatan Sabtu Gizi

18. Membaca 15 Menit Sebelum Pembelajaran

Membaca buku selama 15 menit sebelum pembelajaran merupakan strategi atau cara meningkatkan minat baca dan kemampuan membaca peserta didik. Peserta didik meminjam buku dari sekolah/memakai buku sendiri dari rumah untuk kemudian dibaca selama 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Peserta didik dapat menuliskan judul buku bacaan dan jumlah halaman pada jurnal bacaan. Peserta didik mengembalikan buku yang telah dibaca (bagi yang meminjam dari sekolah)

19. Sekolah Kaya Numerasi

Program ini dilakukan dengan menempelkan poster yang berisikan hal-hal numerasi (matematis) dan membuat lingkungan sekolah yang berkaitan dengan numerasi. Mahasiswa membuat poster yang berisi pengetahuan tentang numerasi atau matematika berukuran kertas A3 dan ditempel di dalam kelas serta luar kelas

20. Tryout AKM Numerasi

Try out numerasi merupakan program kerja yang digunakan dalam mempersiapkan peserta didik kelas V untuk menghadapi posttest AKM (Asesmen Kompetensi Minimum). Dalam pelaksanaan kegiatan tersebut dilakukan dengan siswa membawa handphone yang digunakan untuk try out melalui google form. Soal Try Out diperoleh melalui AKM Kelas V yang terdapat pada Platform Merdeka Mengajar.

21. Pembelajaran Menggunakan Website

Di era digital saat ini kebutuhan akan informasi dan pembelajaran sangat penting untuk dipenuhi. Salah satu pemenuh kebutuhan informasi dan pembelajaran tersebut. Oleh karenanya, kami menggelar program kerja Pembelajaran menggunakan website untuk melatih siswa/i dapat mengerti cara mengakses dan menggunakan contoh website yang kami berikan yaitu Wordwall

22. Festival Tiga Hari Besar (Triharsa)

Festival Triharsa atau Festival Tiga Hari Besar merupakan kegiatan peringatan hari Kartini, Hari Buku Internasional, dan Hari Bumi Internasional. Festival Triharsa diselenggarakan pada tanggal 27 April 2024. Kegiatan ini diselenggarakan sebagai bentuk pengenalan makna Kartini dan Pentingnya membaca buku serta menjaga lingkungan sekitar. Dalam kegiatan tersebut terdapat 3 kompetisi yang diselenggarakan antara lain: Lomba Fashion Show Kartini Kartono, Lomba Baca Puisi, Lomba Poster Lingkungan Kegiatan Festival Triharsa diselenggarakan melalui kolaborasi Mahasiswa kampus mengajar 7 dan Rumah Kreatif Anak Lumajang serta dihadiri Langsung oleh Satlantas Polres Lumajang dalam memeriahkan acara tersebut



Gambar 11. Festival Triharsa

23. Pelatihan MC Junior

Dalam rangka menggelar kegiatan program kerja Seminar Mini kami berinisiatif untuk menjadikan 2 perwakilan dari peserta didik untuk menjadi pembawa acara atau Master of Ceremony.

24. Pendampingan Lomba Pramuka (KOGAN 1.0)

KOGAN 1.0 atau Kompetisi Galang merupakan kegiatan lomba pramuka se Kabupaten Lumajang Wilayah Utara yang diselenggarakan oleh SMP Negeri 2 Klakah. Mahasiswa bertugas dalam beberapa kegiatan: Melatih siswa Lomba Pidato. Melatih siswa Lomba Dance Semaphore. Mendampingi peserta dalam perlombaan



Gambar 12. Pendampingan Lomba Pramuka

25. Pembinaan OSN-K Matematika

Pendampingan belajar OSN-K Matematika merupakan kegiatan dalam mempersiapkan peserta didik pilihan yang akan mengikuti kegiatan OSN-K di Kabupaten Lumajang. Pendampingan dilakukan dengan membahas soal-soal olimpiade secara Bersama dan memberikan latihan soal.



Gambar 13. Pendampingan olimpiade matematika

26. Bioskop Mini

Bioskop mini merupakan kegiatan menonton film animasi bersama diluar jam pelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan cerita rakyat indonesia pada siswa.

27. Pondok Ramadhan Ceria

Festival Pondok Ramadhan Ceria merupakan Kegiatan yang diselenggarakan oleh Kelompok Mahasiswa Kampus Mengajar dalam rangka Perayaan Bulan Ramadhan di SD Negeri Kebonan 2 pada tanggal 6 April 2024. Mahasiswa berperan sebagai pengatur kegiatan dan menjadi PIC dalam setiap lomba. Kegiatan diawali dengan persetujuan kegiatan kepada pihak sekolah, penyusunan program, dan pelaksanaan program yang melibatkan bapak/ibu guru. Guru berperan sebagai pendukung kegiatan dengan menjadi juri dalam lomba yang diselenggarakan. Kegiatan Festival Pondok Ramadhan Ceria merupakan kegiatan perlombaan yang bertemakan bulan Ramadhan. Lomba-lomba tersebut antara lain: Lomba Kaligrafi, Lomba Adzan, Lomba Cerdas Cermat, Lomba Sambung Ayat.



Gambar 14. Kegiatan Pondok Ramadhan Ceria

28. Kolaborasi Rumah Kreatif Anak Lumajang

Kolaborasi Organisasi Kepemudaan Lumajang RAKA (Rumah Kreatif Anak) Lumajang bertujuan agar mahasiswa dan sekolah dapat menjalin hubungan dengan pihak luar dengan harapan program kerja dapat berjalan dengan baik dengan bantuan dan dukungan RAKA.



Gambar 15. Kolaborasi dengan RAKA

29. Seminar Mini

Seminar Mini merupakan kegiatan seminar yang diselenggarakan oleh Mahasiswa Kampus mengajar pada tanggal 1 April 2024. Kegiatan seminar mini melibatkan guru dalam proses pelaksanaannya yaitu menjadi pemateri. Selain itu mahasiswa juga bertugas menjadi pemateri dan menyiapkan semua materi seminar.

4. DISKUSI

Implementasi 29 program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SDN Kebonan 2 Klakah Lumajang memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi siswa. Salah satu temuan utama adalah meningkatnya minat baca siswa melalui program seperti Buku Bacaan Kelas, Sekolah Kaya Teks, dan pembangunan perpustakaan mini. Siswa yang sebelumnya enggan membaca mulai terbiasa mencatat bacaan harian dan aktif mengakses buku di pojok baca yang direvitalisasi. Selain itu, penggunaan platform digital seperti Wordwall dan Canva dalam pembelajaran matematika berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, sehingga kemampuan numerasi siswa meningkat berdasarkan hasil AKM. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran efektif untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran [13], [14]. Kolaborasi dengan Rumah Kreatif Anak Lumajang dan Perpustakaan Kabupaten juga memperluas akses siswa terhadap sumber belajar eksternal, sekaligus membangun kesadaran akan pentingnya lingkungan sehat melalui kegiatan Lomba Poster Lingkungan dan Jumat Bersih.

Meski demikian, beberapa tantangan masih ditemui, seperti keterbatasan sarana teknologi dan kesenjangan partisipasi antarkelas. Misalnya, pelatihan Microsoft Word dan Canva terhambat oleh minimnya ketersediaan laptop, sehingga siswa harus berbagi dalam kelompok besar. Selain itu, program seperti Sabtu Gizi dan Seminar Mini belum sepenuhnya diadopsi oleh guru sebagai kegiatan rutin pascaprogram. Evaluasi partisipan menunjukkan bahwa pendekatan kolaboratif antara mahasiswa, guru, dan pihak eksternal menjadi kunci keberhasilan, namun perlu adanya komitmen berkelanjutan dari sekolah untuk mempertahankan inisiatif tersebut. Kedepan, sinergi dengan pemerintah daerah dan pelibatan orang tua dinilai penting untuk memperkuat sustainability program.

Temuan lain yang menonjol adalah peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan berbasis kreativitas dan kolaborasi. Program seperti Festival Triharsa dan Lomba Poster Lingkungan berhasil memicu antusiasme siswa untuk terlibat aktif di luar kegiatan akademik rutin. Misalnya, mayoritas siswa menunjukkan ketertarikan dalam lomba poster lingkungan yang tidak hanya meningkatkan kreativitas tetapi juga kesadaran lingkungan. Selain itu, kegiatan Bioskop Mini yang menayangkan cerita rakyat Indonesia berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya lokal, dengan beberapa siswa mampu menceritakan kembali alur film yang ditonton. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran melalui media digital efektif dalam menumbuhkan minat belajar dan kepercayaan diri siswa [15].

Dalam bentuk pendampingan, peran mahasiswa sebagai fasilitator dinilai mampu membangun dinamika pembelajaran yang lebih inklusif. Guru menyatakan bahwa metode pengajaran mahasiswa yang mengintegrasikan permainan digital dan kerja kelompok membantu siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif bertanya. Contohnya, dalam Pelatihan MC Junior, dua siswa yang awalnya malu-malu berhasil memimpin acara seminar mini dengan percaya diri. Namun, beberapa guru mengakui bahwa adaptasi terhadap teknologi masih menjadi tantangan pribadi, sehingga diperlukan pelatihan lanjutan untuk memastikan keberlanjutan program [16]. Dengan demikian, program ini tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga menciptakan hal positif bagi lingkungan sekolah.

5. KESIMPULAN

Implementasi 29 program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SDN Kebonan 2 Klakah Lumajang berhasil meningkatkan literasi, numerasi, kreativitas, dan kesadaran lingkungan siswa melalui pendekatan interaktif seperti penggunaan platform digital, revitalisasi pojok baca, dan kolaborasi dengan pihak eksternal. Meskipun dihadapkan pada tantangan keterbatasan sarana teknologi dan adaptasi metode baru oleh guru, sinergi antara mahasiswa, sekolah, dan komunitas lokal terbukti efektif dalam menciptakan dinamika pembelajaran yang inklusif. Keberlanjutan program ini memerlukan komitmen sekolah untuk mengadopsi inisiatif secara rutin, dukungan pemerintah dalam penyediaan infrastruktur, serta pelibatan orang tua guna memperkuat dampak jangka panjang dalam membentuk generasi yang literat, kreatif, dan responsif terhadap perkembangan zaman.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada SDN Kebonan 2 yang telah memberikan izin penelitian dan pengabdian pada mahasiswa kampus mengajar Angkatan 7. Terimakasih juga kepada guru

pamong dan dosen pembimbing lapangan yang telah membimbing mahasiswa dalam menyelesaikan program kampus mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Siregar, R. Sahirah, and A. A. Harahap, "Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0," *Fitrah: Journal of Islamic Education*, vol. 1, no. 1, pp. 141–157, Jul. 2020, doi: 10.53802/fitrah.v1i1.13.
- [2] V. Safaringga, W. D. Lestari, and A. N. Aeni, "Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 3514–3525, Mar. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2667.
- [3] A. Y. Tripariyanto *et al.*, "Peran Mahasiswa Dan Dosen Pendamping Lapangan Dalam Meningkatkan Pembelajaran Di SDN Kelutan 2 Ngronggot Nganjuk," *Jurnal Abdimas PHB*, vol. 6, no. 3, pp. 928–948, 2023.
- [4] T. M. Fuadi, "Hubungan Perguruan Tinggi Swasta Dengan Pemerintah Dalam Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)," *Prosiding SEMDI-UNAYA (Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu UNAYA)*, vol. 4, no. 1, pp. 267–286, 2021.
- [5] R. Makhfuzza, Hambali, and M. Hardian, "Persepsi Mahasiswa Peserta Kampus Mengajar Terhadap Program Kampus Mengajar di FKIP Universitas Riau," *JISHUM (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora)*, vol. 1, no. 2, pp. 313–322, 2022.
- [6] I. Kahar and R. Jalil, "Program Kampus Mengajar (PKM) Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa SD Negeri 354 Landoaje," *EPIC: Jurnal Pendidikan Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 70–85, 2022.
- [7] R. N. Anwar, "Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, vol. 9, no. 1, pp. 210–219, Aug. 2021, doi: 10.47668/pkwu.v9i1.221.
- [8] Sub Pokja Kampus Mengajar, *Panduan Pendaftaran Kampus Mengajar Angkatan 2 Tahun 2021*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI, 2021.
- [9] A. Mulyana *et al.*, *Metode Penelitian Kualitatif*, 1st ed. Bandung: Widina Media Utama, 2024.
- [10] J. W. Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*, 4th ed. Boston: Pearson, 2012.
- [11] A. Anggito and J. Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak, 2018.
- [12] A. D. Nurhasanah and H. Nopianti, "Peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi SDN 48 Bengkulu Tengah," *SNPKM: Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, pp. 166–173, 2021.
- [13] A. Y. Ridwan, "Implementasi E-Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Ar-Ruhama," *Charity*, vol. 3, no. 2, Aug. 2020, doi: 10.25124/charity.v3i2.2546.
- [14] D. Tarwidi, P. H. Gunawan, and D. Adytia, "Penerapan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Menunjang Proses Belajar Mengajar di SD Negeri Kertasari 01 Kabupaten Bandung," *Charity*, vol. 3, no. 2, Aug. 2020, doi: 10.25124/charity.v3i2.2357.
- [15] D. Saepudin, K. M. Lhaksana, and D. Adytia, "Video Pembelajaran untuk Menjaga Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran Online di SMP Pajajaran 1 Bandung," *Charity: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 7, no. 2, pp. 1–5, 2024.

- [16] R. R. Wandini, "Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tematik," *NIZHAMIYAH: Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan*, vol. 7, no. 2, pp. 96–111, 2017.