LAPORAN PROGRAM KAMPUS MENGAJAR (KAMPUS MERDEKA) PADA SMP ARDJUNA KOTA MALANG

LAPORAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA MASYARAKAT

Untuk Memenuhi Tugas
Matakuliah Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat

Oleh:

Hafiz Nafi'uddin
NIM 21.51.0002

PROGRAM STUDI S1 – SISTEM INFORMASI

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI SAINS DAN TEKNOLOGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PPKIA PRADNYA PARAMITA
MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

LAPORAN PROGRAM KAMPUS MENGAJAR (KAMPUS MERDEKA) PADA SMP ARDJUNA KOTA MALANG

Oleh:
Hafiz Nafi'uddin
NIM 21.51.0002

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 22 Januari 2025

Menyetujui,
Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing PMKM

Dr. Mochamad Husni, S.PdI., MM., MMSI
NIK 01.09.10.036

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Dr. Dwi Safiroh Utsalina, S.Kom., MMSI
NIK 00.12.01.016

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN PROGRAM KAMPUS MENGAJAR (KAMPUS MERDEKA) PADA SMP ARDJUNA KOTA MALANG

Oleh:
Hafiz Nafi'uddin
NIM 20.51.0002

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 22 Januari 2025

Menyetujui,
Dewan Penguji

Dr. Mochamad Husni, S.PdI., MM., MMSI
NIK 01.09.10.036

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Dr. Dwi Safitroh Ursalina, S.Kom., MMSI
NIK 00.12.01.016

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan PMKM yang telah saya tulis merupakan hasil pemikiran saya sendiri dan tidak adanya kecurangan yang dilakukan. Semoga laporan ini sesuai dengan yang diharapkan oleh pihak yang bersangkutan dalam memenuhi mata kuliah PMKM.

Malang, 22 Januari 2025
Pembuat Laporan

Hafiz Nafi'uddin
20.51.0002

RINGKASAN

Program Kampus Mengajar Angkatan 8 adalah inisiatif Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah mitra. Pada program ini, mahasiswa ditugaskan untuk mendukung pembelajaran di SMP Ardjuna Malang dengan fokus pada pengembangan literasi, numerasi, dan transformasi digital.

Tujuan Program

1. Meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa.
2. Memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.
3. Mengembangkan kreativitas siswa melalui aktivitas yang inovatif.
4. Meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media digital.
5. Membentuk lingkungan belajar yang nyaman dan berkarakter.

Kegiatan Utama

1. **Literasi dan Numerasi**
    a. Revitalisasi perpustakaan dan pojok baca untuk meningkatkan minat baca siswa.
    b. Program Klinik Numerasi, Ular Tangga Numerasi, dan *Mathopoly* untuk mendukung pembelajaran matematika secara interaktif.
    c. Pembiasaan literasi 15 menit setelah salat dan diskusi hasil literasi.
2. **Transformasi Digital**
    a. Pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* untuk siswa dalam pembuatan poster.
    b. Pelatihan penggunaan *Quizizz* dan *Google Form* untuk guru sebagai alat evaluasi digital.
    c. Branding sekolah melalui media sosial untuk meningkatkan daya tarik SMP Ardjuna.
3. **Program Pengembangan Karakter dan Lingkungan**
    a. Sosialisasi tentang tiga dosa besar pendidikan (kekerasan seksual, perundungan, dan intoleransi).

b. Program HIASI (Hijau, Asri, dan Bebas Polusi) untuk menciptakan lingkungan sekolah yang lebih hijau dan sehat.

4. **Kegiatan Besar**
    a. *Literacy Camp* yang mencakup lomba *storytelling*, pembuatan diorama literasi, dan analisis film.

Hasil dan Dampak

1. **Kemajuan Literasi dan Numerasi**
    a. Peningkatan skor post-test AKM menunjukkan perkembangan kemampuan siswa.
    b. Minat baca siswa meningkat melalui pembiasaan literasi dan revitalisasi perpustakaan.
2. **Peningkatan Kompetensi Guru**
    a. Guru lebih memahami penggunaan teknologi pembelajaran digital.
3. **Lingkungan Sekolah Lebih Nyaman**
    a. Program HIASI menciptakan suasana sekolah yang lebih hijau dan sehat.
4. **Pengembangan Kreativitas Siswa**
    a. Siswa menunjukkan antusiasme dalam kegiatan kreatif seperti desain poster, *storytelling*, dan pembuatan diorama.

Tantangan dan Saran

1. Tantangan terbesar adalah membangun motivasi belajar siswa dan melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran.
2. Program literasi, numerasi, dan transformasi digital yang telah berjalan perlu dilanjutkan secara mandiri oleh pihak sekolah agar dampaknya berkelanjutan.

Program ini berhasil menciptakan perubahan positif dalam pembelajaran di SMP Ardjuna Malang, tetapi kesinambungan program dari pihak sekolah sangat diperlukan untuk hasil yang lebih signifikan dan jangka panjang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan kegiatan Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SMP Ardjuna Malang dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini merupakan dokumentasi dari seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan selama program berlangsung, yang meliputi persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi program.

Dalam laporan ini, disajikan pemaparan rinci terkait program kerja yang telah dilaksanakan, seperti pengembangan literasi dan numerasi siswa, transformasi digital untuk pembelajaran, serta berbagai inisiatif lain yang bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Ardjuna. Selain itu, laporan ini juga memuat refleksi dan evaluasi sebagai bahan pembelajaran dan perbaikan di masa mendatang.

Kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung keberhasilan program ini, terutama Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), kepala sekolah, guru-guru SMP Ardjuna, serta rekan-rekan mahasiswa yang telah berkontribusi aktif. Semoga program yang telah kami laksanakan dapat memberikan manfaat bagi siswa-siswi SMP Ardjuna Malang, mendorong pengembangan pendidikan di lingkungan sekolah, dan menjadi inspirasi bagi pelaksanaan program serupa di masa mendatang.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS iv
RINGKASAN v
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR LAMPIRAN xi
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Analisis Permasalahan 2
1.3 Solusi Permasalahan 4
1.4 Tujuan Pengabdian 7
BAB II 9
METODE PELAKSANAAN 9
2.1 Tinjauan IPTEK 9
2.2 Kerangka Kerja 11
2.3 Indikator 21
BAB III 22
PELAKSANAAN DAN HASIL 22
3.1 Pelaksanaan Pengabdian 22
3.2 Hasil Pengabdian 29
BAB IV 33
PENUTUP 33
4.1 Kesimpulan 33
4.2 Saran 34
DAFTAR PUSTAKA 35
LAMPIRAN 36

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 RAK Program Kampus Mengajar Angkatan 8 SMP Ardjuna Malang..12

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pembiasaan Literasi 15 Menit 37
Gambar 2 *Literacy Camp* 37
Gambar 3 Revitalisasi Perpustakaan dan Pojok Baca 38
Gambar 4 Klinik Numerasi 39
Gambar 5 Ular Tangga Numerasi 39
Gambar 6 *Mathopoly* 39
Gambar 7 Pembelajaran Software Canva 40
Gambar 8 Pembelajaran Aplikasi Ujian Quizizz untuk Guru 40
Gambar 9 Branding Sekolah 41
Gambar 10 Sosialisasi 3 Dosa Besar Pendidikan 41
Gambar 11 HIASI (Hijau, Asri, Bebas Polusi) 42
Gambar 12 Memulai Penugasan Kampus Mengajar dengan FKKS I bersama Kepala Sekolah, DPL, dan Dinas Pendidikan Kota Malang 42
Gambar 13 Merancang Rencana Aksi Kolaborasi bersama Mahasiswa, DPL, dan Kepala Sekolah 43
Gambar 14 Penyerahan Rencana Aksi Kolaborasi kepada Dinas Pendidikan Kota Malang 43
Gambar 15 Supervisi oleh Kementerian Pendidikan dan BBPMP di SMP Ardjuna 43
Gambar 16 Lampiran Nilai Akhir Kampus Mengajar 45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 CV Mahasiswa.....36
Lampiran 2 Daftar Kegiatan Pengabdian Yang Telah Dilakukan 36
Lampiran 3 Dokumentasi.....37
Lampiran 4 Formulir Penilaian.....44

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Kampus Mengajar Angkatan 8 merupakan salah satu inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia melalui kolaborasi antara mahasiswa dan sekolah. Dalam program ini, mahasiswa ditugaskan untuk mendukung pembelajaran di sekolah yang membutuhkan intervensi, khususnya dalam aspek literasi, numerasi, dan transformasi digital.

SMP Ardjuna Malang, sebagai salah satu sekolah mitra, memiliki kondisi yang mencerminkan kebutuhan akan penguatan di bidang literasi, numerasi, dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa fasilitas sekolah seperti perpustakaan dan pojok baca belum dimanfaatkan secara optimal, sementara kemampuan literasi dan numerasi siswa masih memerlukan peningkatan. Selain itu, kebutuhan akan pelatihan teknologi bagi guru juga menjadi perhatian untuk menunjang pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

Sebagai upaya untuk menjawab tantangan ini, mahasiswa peserta Program Kampus Mengajar menyusun berbagai rencana aksi kolaborasi yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan sekolah. Melalui pendekatan kreatif dan interaktif

Melalui laporan ini, kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan selama program, mulai dari revitalisasi perpustakaan, pembiasaan literasi, hingga pelatihan transformasi digital, didokumentasikan sebagai wujud kontribusi mahasiswa dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional.

1.2 Analisis Permasalahan

Berdasarkan hasil observasi dan pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di sekolah tersebut, ditemukan sejumlah hambatan yang memengaruhi proses pembelajaran dan pengembangan siswa. Hambatan-hambatan ini membutuhkan perhatian khusus agar solusi yang diterapkan dapat memberikan dampak yang optimal dan berkelanjutan.

Salah satu permasalahan utama adalah minimnya pemanfaatan fasilitas sekolah. Fasilitas seperti perpustakaan, pojok baca, dan media pembelajaran berbasis teknologi tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa dan guru. Hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman guru mengenai cara memanfaatkan fasilitas tersebut untuk mendukung pembelajaran, serta kurangnya upaya untuk menciptakan suasana yang menarik bagi siswa agar tertarik menggunakannya. Dampaknya adalah rendahnya minat baca siswa serta terbatasnya pengalaman mereka dalam pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Selain itu, ditemukan pula bahwa kemampuan literasi dan numerasi siswa masih rendah, seperti yang terlihat dari hasil pretest AKM (Asesmen Kompetensi Minimum). Kemampuan ini tidak mencapai standar yang diharapkan, yang sebagian besar disebabkan oleh metode pembelajaran yang didominasi oleh

ceramah tanpa banyak interaksi. Kurangnya program pengayaan untuk meningkatkan kemampuan dasar siswa juga memperburuk keadaan ini. Akibatnya, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, yang pada gilirannya dapat memengaruhi prestasi akademik mereka secara keseluruhan.

Permasalahan berikutnya adalah keterbatasan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun sekolah tersebut memiliki fasilitas teknologi seperti proyektor dan perangkat komputer, penggunaannya dalam proses pembelajaran masih sangat minim. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan perangkat tersebut dan tidak adanya program pembelajaran digital yang terstruktur. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran di kelas menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa, yang akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi belajar mereka.

Masalah lain yang perlu diperhatikan adalah minimnya kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Banyak siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan kurang terlibat secara aktif, terutama dalam kegiatan literasi dan numerasi. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi serta minimnya aktivitas yang mendorong kreativitas siswa. Dampak dari masalah ini adalah rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, yang menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas mereka.

Terakhir, ditemukan pula bahwa kesadaran siswa terhadap lingkungan dan nilai-nilai karakter positif masih rendah. Lingkungan sekolah belum sepenuhnya hijau dan asri, dan sosialisasi terkait nilai-nilai seperti toleransi, anti-

bullying, dan anti-kekerasan masih minim. Tidak adanya program khusus yang berfokus pada pelestarian lingkungan dan penguatan karakter siswa menjadi penyebab utama masalah ini. Akibatnya, lingkungan sekolah menjadi kurang nyaman, dan siswa tidak memiliki pemahaman yang cukup mendalam tentang pentingnya menjaga lingkungan dan membangun karakter positif.

Kesimpulannya, permasalahan utama di sekolah tersebut meliputi rendahnya pemanfaatan fasilitas sekolah, kurangnya pelatihan untuk guru, dan terbatasnya program pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Solusi yang diterapkan melalui program Kampus Mengajar, seperti revitalisasi perpustakaan, pengembangan literasi dan numerasi, serta pelatihan teknologi, merupakan langkah awal yang baik. Namun, untuk memastikan dampak yang lebih besar dan berkelanjutan, pihak sekolah perlu melanjutkan dan mengembangkan program ini secara mandiri.

1.3 Solusi Permasalahan

Untuk mengatasi masalah minimnya pemanfaatan fasilitas sekolah, langkah utama yang dilakukan adalah merevitalisasi perpustakaan dan pojok baca di setiap kelas. Upaya ini melibatkan pengelompokan dan penataan buku-buku agar lebih rapi serta menyediakan koleksi bacaan yang relevan dan menarik bagi siswa. Selain itu, pelatihan bagi guru mengenai cara memanfaatkan fasilitas ini secara optimal juga dilakukan agar perpustakaan dan pojok baca dapat mendukung pembelajaran. Dengan menciptakan ruang baca yang nyaman dan menarik, diharapkan minat baca siswa dapat meningkat secara signifikan.

Guna meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa yang masih rendah, diimplementasikan berbagai program berbasis interaksi dan kreativitas. Salah satu program utama adalah pembiasaan literasi 15 menit setelah salat, di mana siswa diminta membaca buku secara mandiri dan mempresentasikan hasil bacaannya. Untuk numerasi, program seperti Klinik Numerasi, Ular Tangga Numerasi, dan *Mathopoly* dirancang untuk membantu siswa memahami konsep matematika secara interaktif dan menyenangkan. Program-program ini memberikan pendekatan alternatif yang lebih menarik dibandingkan metode ceramah tradisional, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Masalah keterbatasan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga diatasi melalui pelatihan bagi guru. Pelatihan ini mencakup penggunaan aplikasi seperti *Quizizz* dan *Google Form*, yang memungkinkan guru membuat evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien. Selain itu, siswa juga dilibatkan dalam kegiatan pelatihan kreatif, seperti desain poster menggunakan *Canva*, yang tidak hanya mengasah keterampilan mereka dalam desain grafis, tetapi juga memperkenalkan mereka pada teknologi digital. Untuk mendukung branding sekolah, media sosial diaktifkan dan digunakan untuk mempublikasikan hasil kegiatan, sehingga meningkatkan daya tarik sekolah tersebut di kalangan masyarakat luas.

Untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran, diadakan kegiatan seperti *Literacy Camp*. Kegiatan ini mencakup lomba *storytelling*, pembuatan diorama literasi, dan analisis film yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir

kritis mereka. Melalui pendekatan berbasis proyek dan permainan, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dan merasa lebih termotivasi dalam proses belajar.

Kesadaran siswa terhadap lingkungan dan karakter positif juga menjadi fokus utama program. Program HIASI (Hijau, Asri, Bebas Polusi) dilaksanakan dengan melibatkan siswa dalam kegiatan penghijauan, seperti menanam pohon dan membersihkan lingkungan sekolah secara rutin. Selain itu, dilakukan sosialisasi mengenai tiga dosa besar pendidikan, yaitu kekerasan seksual, perundungan, dan intoleransi, untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai karakter positif. Dengan cara ini, lingkungan sekolah menjadi lebih hijau dan asri, sementara siswa lebih memahami pentingnya menjaga kebersihan dan membangun sikap toleransi.

Solusi-solusi ini dirancang agar relevan dengan kondisi di sekolah tersebut dan dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan. Melalui kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa, diharapkan berbagai permasalahan yang ada dapat diatasi secara efektif, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif, interaktif, dan inspiratif.

1.4 Tujuan Pengabdian

Program Kampus Mengajar di sekolah tersebut bertujuan untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan dengan berfokus pada pengembangan literasi, numerasi, transformasi digital, serta pembentukan karakter siswa. Salah satu tujuan utama program ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Melalui kegiatan seperti pembiasaan literasi 15 menit dan program berbasis permainan seperti Ular Tangga Numerasi dan *Mathopoly*, siswa diajak untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa mampu memahami konsep literasi dan numerasi dengan lebih baik dan memiliki antusiasme yang tinggi dalam proses belajar.

Selain itu, program ini juga bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas sekolah, seperti perpustakaan dan pojok baca, yang sebelumnya kurang digunakan secara maksimal. Dengan revitalisasi fasilitas tersebut, diharapkan siswa memiliki akses yang lebih baik terhadap bahan bacaan yang menarik, sementara guru juga diberikan pelatihan untuk memanfaatkan fasilitas tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

Peningkatan kompetensi guru menjadi tujuan lain yang diusung oleh program ini. Melalui pelatihan penggunaan aplikasi digital seperti *Quizizz* dan *Google Form*, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Tidak hanya itu, siswa juga diajak untuk meningkatkan keterampilan digital mereka melalui pelatihan desain poster menggunakan *Canva*, yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas sekaligus memperluas wawasan mereka dalam teknologi.

Selain aspek akademik, program ini bertujuan untuk membentuk karakter positif siswa, seperti toleransi, kejujuran, dan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan. Kegiatan seperti sosialisasi tiga dosa besar pendidikan (kekerasan seksual, perundungan, dan intoleransi) serta program HIASI (Hijau, Asri, Bebas Polusi) dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan kepedulian terhadap lingkungan. Dengan demikian, siswa tidak hanya berkembang secara akademik, tetapi juga secara moral dan sosial.

Secara keseluruhan, tujuan program ini adalah menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif, mendukung pengembangan potensi siswa dan guru, serta memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi sekolah tersebut. Melalui program ini, diharapkan siswa menjadi lebih percaya diri, guru lebih kompeten, dan sekolah lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.

BAB II

METODE PELAKSANAAN

2.1 Tinjauan IPTEK

SMP Ardjuna Malang adalah Sekolah Menengah Pertama yang terletak di Kota Malang, tepatnya di Jalan Teluk Pelabuhan Ratu No.41, Kelurahan Arjosari, Kecamatan Blimbing. Letak sekolah tersebut berada di lokasi yang strategis yakni berdekatan dengan Terminal Arjosari. Sekolah ini terletak di tengah-tengah pemukiman pendudukan sehingga banyak dari siswa-siswi adalah warga sekitar sekolah tersebut.

Untuk mengetahui bagaimana kondisi dan kebutuhan sekolah tersebut yang menjadi sasaran Program Kampus Mengajar, kami melakukan analisis kebutuhan sekolah melalui observasi secara langsung dan wawancara dengan pemangku sekolah. Kami melakukan dua kali kunjungan, yang pertama sebelum kami melakukan penugasan di sekolah untuk mengobservasi situasi dan kondisi umum sekolah, kedua kami melakukan kunjungan pada saat sudah memulai penugasan di sekolah untuk mengobservasi lebih lanjut mengenai kebutuhan apa yang sekolah butuhkan. Selama kunjungan ini, kami mewawancarai sekolah, guru pamong, guru, dan siswa-siswi untuk mendapatkan informasi yang lengkap

Sekolah tersebut memiliki tiga ruang kelas yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, terdapat satu ruang guru, satu ruang kepala sekolah, satu lab komputer, satu lab IPA, satu perpustakaan, satu musholla, 4 toilet, aula serbaguna, lapangan basket, lapangan tenis, dan lapangan futsal.

Pembelajaran di sekolah tersebut berlangsung dari hari Senin hingga hari Jum'at. Ekstrakulikuler yang ada di sekolah tersebut antara lain Pramuka, mengaji, futsal, dan hadrah. Kegiatan-kegiatan ekstrakulikuler yang ada berfungsi untuk mengembangkan karakter siswa. Kegiatan sekolah dimulai pukul 07.00 WIB dengan mengaji dan literasi selama 30 menit. Kemudian pembelajaran dimulai pada jam 07.30 dan diakhiri pada jam 13.20 WIB. Total jumlah siswa 7,8, dan 9 adalah 27 siswa. Dengan rincian kelas 7 sejumlah 7 siswa, kelas 8 sejumlah 10 siswa, kelas 9 sejumlah 10 siswa. Sekolah ini memiliki total 13 tenaga pendidik yang terdiri dari kepala sekolah, guru BK, guru TIK, guru IPA, guru Matematika, guru Bahasa Indonesia, guru Bahasa Jawa, dan guru Agama.

Sekolah ini menggunakan 2 kurikulum yaitu kurikulum merdeka untuk kelas 7 dan 8, kurikulum K13 untuk kelas 9. Metode pengajaran yang digunakan secara dominan adalah ceramah. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah ini adalah papan tulis putih dan buku paket. Sekolah juga memiliki fasilitas untuk menunjang teknologi berupa proyektor, komputer, dan chromebook, tetapi jarang digunakan dalam pembelajaran. Guru-guru membutuhkan bimbingan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan literasi juga masih kurang dikembangkan. Ruang untuk pojok baca, perpustakaan, dan mading sekolah juga belum dimanfaatkan secara maksimal sehingga terjadi keterhambatan dalam pemahaman literasi dan numerasi.

Kesimpulan dari hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sekolah tersebut memerlukan pengembangan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi kegiatan belajar mengajar. Perlu dilakukan kegiatan pengembangan ruang-ruang

belajar siswa melalui kegiatan menghias maupun mendekorasi kelas untuk menunjungan kenyamanan belajar siswa. Perlu juga adanya tambahan pengayaan untuk siswa-siswi yang mengalami kesulitan dalam pengembangan kegiatan literasi dan numerasi dengan media pembelajaran yang efektif, agar dapat menghasilkan dan meningkatkan kualitas dan prestasi siswa.

2.2 Kerangka Kerja

Berdasarkan hasil observasi di sekolah tersebut dan hasil pre-test AKM kelas, kami menemukan bahwa ada aspek-aspek yang harus kami perhatikan dan pertimbangkan sebagai bahan untuk menyusun Rencana Aksi Kolaborasi. Rancangan program kerja yang kami buat kami fokuskan sesuai apa yang menjadi kebutuhan sekolah antara lain literasi, numerasi, transformasi digital, dan program tambahan lainnya. Program-program kerja yang kami susun berikut telah kami presentasikan melalui Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah (FKKS). Kami menyusun program kerja ini melalui masukan-masukan dari kepala sekolah, guru, dan DPL. Berikut adalah program kerja yang kami telah susun dan disetujui oleh DPL dan pihak sekolah.

Tabel 2.1. Rencana Aksi Kolaborasi (RAK)
Program Kampus Mengajar Angkatan 8
SMP Ardjuna Malang

Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan**	Sasaran	PIC *(Person In Charge)*
Literasi (Tuliskan sesuai jumlah program literasi)	1	*Literacy Camp*	Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui berbagai kegiatan kreatif dan interaktif. Selama program ini, siswa terlibat dalam aktivitas seperti membaca, menulis, berdiskusi, dan bermain peran, semuanya dirancang untuk memperkuat pemahaman bahasa, kemampuan komunikasi, dan minat terhadap literasi. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kolaboratif. Di dalam kegiatan ini akan dilakukan serangkaian kegiatan sebagai berikut : A. Hari Pertama: 1. Sosialisasi Terkait Pembuatan	Interaksi dua arah	Seluruh siswa-siswi	Tim KM 8 SMP ARDJUNA

Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan**	Sasaran	PIC *(Person In Charge)*
			Diorama Literasi Untuk Persiapan Lomba 2. Pemberian Materi Sesuai Prodi Masing-masing B. Hari Kedua: 1. Lomba Membuat Diorama Literasi 2. Lomba *Storytelling* C. Hari Ketiga: 1. Analisis Film 2. Pengumuman Juara Lomba			
	2	Pembiasaan Literasi 15 Menit	Siswa dibiasakan untuk melakukan literasi selepas sholat dhuhur dan mendiskusikan apa yang mereka dapat dari hasil literasi tersebut(Selasa& Rabu). Kegiatan literasi tidak hanya melalui membaca buku tetapi juga melalui analisis film dan karya sastra lainnya.	Diskusi kelompok	Seluruh siswa-siswi	Tim KM 8 SMP ARDJUNA

Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan**	Sasaran	PIC *(Person In Charge)*
	3	Revitalisasi Pojok Baca dan Perpustakaan	Program ini bertujuan untuk memperbarui dan menghidupkan kembali fungsi pojok baca serta perpustakaan di sekolah. Program ini mencakup pendataan inventaris perpustakaan, pengadaan buku-buku baru yang relevan dan menarik, penataan ulang ruang baca agar lebih nyaman dan ramah pengguna, serta penyelenggaraan kegiatan literasi seperti diskusi buku. Dengan menciptakan lingkungan membaca yang lebih menarik, program ini berupaya menumbuhkan minat baca siswa dan memperkuat budaya literasi di sekolah.	Interaksi dua arah	Seluruh siswa-siswi	Tim KM 8 SMP ARDJUNA
Numerasi (Tuliskan sesuai jumlah program numerasi)	1	Klinik Numerasi	Program ini bertujuan untuk memberi pendampingan kepada siswa-siswi yang mengalami kesulitan dalam	Interaksi dua arah, diskusi kelompok	Seluruh siswa-siswi	Hafiz Nafi'uddin

Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan**	Sasaran	PIC *(Person In Charge)*
			pemahaman numerasi.			
	2	Ular Tangga Numerasi	**Ular Tangga Numerasi** adalah permainan edukatif berbasis numerasi yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep matematika dasar. Dengan mengikuti aturan permainan klasik ular tangga, siswa akan menjawab pertanyaan-pertanyaan numerasi di setiap langkah mereka. Permainan ini mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif dengan menggabungkan kesenangan bermain dengan tantangan pemahaman numerik, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.	Media ajar konvensional	Siswa-siswi kelas 7	Tim KM 8 SMP ARDJUNA

Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan**	Sasaran	PIC *(Person In Charge)*
	3	*Mathopoly*	***Mathopoly*** adalah permainan papan berbasis matematika yang terinspirasi dari konsep Monopoly. Dalam permainan ini, siswa akan membeli, menjual, dan mengembangkan properti dengan menyelesaikan soal-soal matematika di setiap giliran. Setiap transaksi dan keputusan dalam permainan mengharuskan siswa menggunakan keterampilan numerasi seperti perhitungan, estimasi, dan pemecahan masalah.	Media ajar konvernsional	Siswa-siswi kelas 8	Tim KM 8 SMP ARDJUNA
Transformasi Digital untuk Pembelajaran/ Adaptasi Teknologi	1	Pembelajaran dan Pengenalan Software *Canva*	Program ini bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada penggunaan *Canva*, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan. Dalam program ini, siswa akan diajarkan dasar-dasar desain visual, mulai dari	Media Ajar Digital	Siswa kelas 9	Hafiz Nafi'uddin

Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan**	Sasaran	PIC *(Person In Charge)*
			pembuatan mading, poster, presentasi, hingga konten kreatif lainnya. Program ini dirancang untuk meningkatkan kreativitas siswa dan memperluas keterampilan digital mereka, yang dapat diterapkan dan dikolaborasikan dalam berbagai proyek sekolah, tugas, maupun kegiatan ekstrakurikuler.			
	2	Pembelajaran Penggunaan Media Pembelajaran /Aplikasi Ujian Berbasis Online(*Quzziz* dan *Google Form*)	Program ini bertujuan untuk melatih para guru dalam menggunakan aplikasi ***Quizizz*** dan ***Google Form*** sebagai alat untuk membuat dan menyelenggarakan ujian berbasis online. Guru akan diajarkan cara menyusun soal, mengatur penilaian otomatis, serta menganalisis hasil ujian secara efektif. Dengan aplikasi ini, guru dapat menyelenggaraka	Media Ajar Digital	Guru SMP ARDJUNA	Tim KM 8 SMP ARDJUNA

Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan**	Sasaran	PIC *(Person In Charge)*
			n ujian yang lebih interaktif, efisien, dan mudah diakses oleh siswa, sehingga meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.			
	3	Branding Sekolah	Program ini bertujuan untuk mengenalkan dan mempromosikan SMP ARDJUNA ke khalayak luas melalui video pengenalan, brosur, dan media sosial sekolah. Tim KM 8 SMP ARDJUNA akan mengelola akun media sosial sekolah dan mengisi konten-konten di akun tersebut. Konten yang disajikan adalah bentuk kolaborasi antara Tim KM 8 SMP ARDJUNA dengan warga sekolah SMP ARDJUNA.	Media ajar digital	Seluruh warga sekolah	Hafiz Nafi'uddin
Program lainnya	1	Sosialisasi 3 Dosa Besar Pendidikan (Kekerasan	Program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang	Interaksi 2 arah	Seluruh warga sekolah	Tim KM 8 SMP

Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan**	Sasaran	PIC *(Person In Charge)*
(Pengembangan Karakter Siswa; Pelestarian Lingkungan atau Mitigasi Perubahan Iklim, Variasi metode pembelajaran.dan lainnya)		Seksual, Perundungan dan Intoleransi)	mendalam kepada warga sekolah mengenai tiga pelanggaran serius di dunia pendidikan: **kekerasan seksual**, **perundungan**, dan **intoleransi**. Melalui sosialisasi ini, peserta akan diajak untuk mengenali bentuk-bentuk dari setiap pelanggaran tersebut, dampaknya terhadap korban, serta langkah-langkah pencegahan dan penanganannya. Program ini berfokus pada membangun kesadaran kolektif untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang aman, inklusif, dan bebas dari segala bentuk kekerasan dan diskriminasi.			ARDJUNA
	2	HIASI (Hijau, Asri, dan Bebas Polusi)	**HIASI (Hijau, Asri, dan Bebas Polusi)** adalah program lingkungan yang	Interaksi dua arah	Seluruh warga sekolah	Tim KM 8 SMP ARDJUNA

Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan**	Sasaran	PIC *(Person In Charge)*
			bertujuan untuk menciptakan lingkungan sekolah yang lebih hijau, nyaman, dan bebas polusi. Program ini melibatkan siswa, guru, dan tenaga kependidikan dalam berbagai kegiatan seperti penanaman pohon, penghijauan taman sekolah, pengelolaan sampah, dan kampanye bebas plastik. Selain itu, program ini juga mengedukasi komunitas sekolah tentang pentingnya menjaga lingkungan demi menciptakan ruang belajar yang sehat dan mendukung kelestarian alam			

2.3 Indikator

Pelaksanaan AKM kelas menunjukkan hasil yang cukup memuaskan, dengan sebagian besar siswa mengalami peningkatan skor post-test meskipun masih ada beberapa siswa yang membutuhkan pendampingan tambahan. Dalam program literasi, seperti *Literacy Camp* dan pembiasaan literasi 15 menit, sekitar 70% siswa berpartisipasi aktif, sementara revitalisasi perpustakaan berhasil menarik perhatian sebagian siswa meskipun tingkat kunjungan masih perlu ditingkatkan

Pada program numerasi, seperti Klinik Numerasi, Ular Tangga Numerasi, dan *Mathopoly*, sekitar 60-70% siswa terlibat aktif, dengan sebagian siswa menunjukkan peningkatan pemahaman. Dalam transformasi digital, sekitar 80% siswa mampu membuat poster sederhana menggunakan *Canva*, sementara mayoritas guru mulai memahami dasar penggunaan *Quizizz* dan *Google Form* meskipun belum sepenuhnya terintegrasi dalam pembelajaran sehari-hari.

Program karakter dan lingkungan, seperti sosialisasi tiga dosa besar pendidikan dan HIASI, berhasil dilaksanakan dengan melibatkan sebagian besar siswa dan guru. Penanaman tanaman dilakukan meskipun jumlahnya belum memenuhi target, dan kesadaran siswa terhadap kebersihan dan lingkungan masih perlu ditingkatkan melalui kegiatan lanjutan.

BAB III

PELAKSANAAN DAN HASIL

3.1 Pelaksanaan Pengabdian

Program kerja yang telah disetujui oleh pihak sekolah diimplementasikan langsung di sekolah penugasan. Implementasi program kerja yang telah kami susun adalah sebagai berikut:

1. Literasi

   a. Literacy Camp

   Kegiatan *Literacy Camp* di sekolah tersebut terlaksana dengan baik. Kegiatan dimulai dengan lomba *story telling* di hari pertama yang diikuti oleh perwakilan tiap kelas 7, 8, dan 9. Cerita yang akan dibawakan oleh siswa akan mereka pilih sudah disiapkan oleh mahasiswa. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan diorama literasi berupa pembuatan rumah adat yang terbuat dari barang-barang bekas yang terdapat di lingkungan sekitar siswa-siswi. Nantinya siswa-siswi diminta untuk mempresentasikan hasil diorama mereka di depan guru selaku juri. Kegiatan ditutup dengan analisis film yang berjudul "*Hafalan Sholat Delisa*". Siswa siswi diminta untuk menganalisis film dan memberi komentar terhadap film yang sudah mereka tonton.

b. Pembiasaan Literasi 15 Menit

Program pembiasaan literasi 15 menit dilaksanakan setiap hari selasa dan rabu. Terlihat antusias dari siswa-siswi saat mengikuti program literasi. Kegiatan diawali dengan mengajak siswa melakukan kegiatan literasi secara mandiri di pagi hari, kemudian dilanjut dengan menuliskan hasil literasi mereka dalam sebuah jurnal harian. Hasil literasi pada pagi hari akan dipresentasikan oleh mereka di siang harinya. Semua siswa diajak untuk berdiskusi bersama dan salling menyampaikan umpan balik atas apa yang sedang dipresentasikan.

c. Revitalisasi Pojok Baca dan Perpustakaan

Revitalisasi pojok baca dan perpustakaan dimulai dengan melakukan identifikasi dan pendataan kondisi awal melalui survei fasilitas, koleksi buku, tata ruang, dan pemanfaatan pojok baca oleh siswa. Hasil survei ini digunakan untuk menentukan prioritas perbaikan. Setelah itu revitalisasi pojok baca dan perpustakaan dilanjutkan dengan penataan buku-buku dengan baik sehingga minat baca siswa meningkat.

2. Numerasi

a. Klinik Numerasi

Implementasi Klinik Numerasi dimulai dengan identifikasi siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman konsep dasar matematika melalui hasil evaluasi belajar dan rekomendasi guru. Siswa-siswa ini kemudian dikelompokkan berdasarkan tingkat kesulitan yang dihadapi. Kegiatan ini dilaksanakan secara berkala di luar jam pelajaran reguler

dengan melibatkan tutor dari mahasiswa dan guru matematika. Untuk memotivasi siswa, keberhasilan individu maupun kelompok dalam menyelesaikan tantangan numerasi diberikan apresiasi berupa sertifikat atau hadiah kecil. Evaluasi rutin dilakukan untuk mengukur perkembangan siswa, dan hasilnya dilaporkan kepada guru dan orang tua sebagai bentuk transparansi serta untuk menentukan langkah intervensi lanjutan.

b. Ular Tangga Numerasi

Implementasi program Ular Tangga Numerasi dilakukan dengan mengadaptasi permainan ular tangga tradisional menjadi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Papan permainan dirancang khusus dengan kotak-kotak yang berisikan tangga dan ular. Jika salah satu siswa mendarat pada salah satu tangga maupun ular, mereka harus menjawab soal-soal berkaitan dengan numerasi. Program ini tidak hanya melatih keterampilan matematika, tetapi juga meningkatkan kerja sama, konsentrasi, dan kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan masalah.

c. Mathopoly

Implementasi program ***Mathopoly*** dilakukan dengan mengadaptasi konsep permainan Monopoly menjadi media pembelajaran matematika yang interaktif dan menyenangkan. Papan permainan dirancang khusus dengan tema matematika, di mana setiap kotak memiliki tantangan numerasi seperti soal hitungan dasar, pecahan, aljabar, geometri, hingga soal kontekstual berbasis kehidupan sehari-hari. Pemain melempar dadu

untuk menentukan langkah dan harus menyelesaikan soal di kotak yang mereka tempati. Permainan ini tidak hanya melatih kemampuan matematis siswa, tetapi juga mengasah keterampilan strategi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Sebelum permainan berakhir, diadakan sesi evaluasi untuk mendiskusikan soal-soal yang telah dikerjakan dan memberikan penjelasan lebih lanjut jika ada jawaban yang kurang tepat. Dengan pendekatan ini, ***Mathopoly*** diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika.

3. Transformasi Digital untuk Pembelajaran / Adaptasi Teknologi

   a. Pembelajaran dan Pengenalan Software *Canva*

      Implementasi program Pembelajaran dan Pengenalan Software *Canva* dimulai dengan sesi pengenalan dasar mengenai platform *Canva*, termasuk fitur-fitur utama seperti template, elemen desain, teks, dan tata letak. Setelah itu, siswa diberi kesempatan untuk mencoba langsung di perangkat mereka dengan panduan dari mahasiswa. Materi pembelajaran difokuskan pada pembuatan poster digital, dengan tema yang telah ditentukan, yaitu Hari Sumpah Pemuda.

      Selama kegiatan, siswa diajarkan cara memilih template yang relevan, menyesuaikan elemen visual seperti gambar dan warna, serta menambahkan teks yang informatif dan menarik. Selain itu, siswa juga diberikan tips mengenai prinsip dasar desain, seperti keseimbangan, kontras, dan pemilihan font yang sesuai. Untuk memacu kreativitas, siswa diberi

kebebasan menambahkan elemen personal sesuai interpretasi mereka terhadap tema.

b. Pembelajaran Penggunaan Media Pembelajaran/Aplikasi Ujian Berbasis Online(*Quzziz* dan *Google Form*)

Implementasi program **Pembelajaran Penggunaan Media Pembelajaran/Aplikasi Ujian Berbasis Online (*Quizizz* dan *Google Form*)** dirancang khusus untuk guru dengan tujuan meningkatkan kompetensi mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk evaluasi pembelajaran. Kegiatan diawali dengan sesi pengenalan fitur-fitur dasar dan keunggulan masing-masing platform. Untuk ***Quizizz***, guru diperkenalkan dengan fitur seperti pembuatan kuis interaktif, pengaturan waktu, leaderboard, serta analisis hasil kuis. Sementara itu, untuk ***Google Form***, materi mencakup cara membuat soal berbasis pilihan ganda, isian singkat, skala penilaian, serta pengaturan skor otomatis. Setelah sesi teori, guru diajak untuk praktik langsung dengan panduan langkah demi langkah. Mereka diminta membuat satu set soal sesuai mata pelajaran yang diajarkan, kemudian mengatur soal tersebut di kedua platform. Dalam sesi ini, mahasiswa memberikan pendampingan untuk memastikan setiap guru dapat memahami proses pembuatan hingga publikasi kuis. Selanjutnya, guru mencoba simulasi ujian dengan peran sebagai siswa untuk merasakan pengalaman pengguna.

c. *Branding* Sekolah

Implementasi program ***Branding* Sekolah** difokuskan pada pembuatan poster dan video promosi penerimaan peserta didik baru (PPDB) yang menarik, kreatif, dan informatif untuk dipublikasikan melalui media

sosial. Kegiatan diawali dengan diskusi bersama pihak sekolah untuk memahami visi, misi, dan keunggulan sekolah yang ingin ditonjolkan, seperti fasilitas unggulan, program akademik, ekstrakurikuler, dan prestasi siswa. Informasi ini menjadi dasar dalam merancang konsep visual dan narasi promosi. Kemudian berlanjut ke proses pembuatan konten dan diupload melalui media sosial dan dicetak dengan bentuk brosur.

4. Program Lainnya

   a. Sosialisasi 3 Dosa Besar Pendidikan (Kekerasan Seksual, Perundungan dan Intoleransi)

      Implementasi program **Sosialisasi 3 Dosa Besar Pendidikan (Kekerasan Seksual, Perundungan, dan Intoleransi)** dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman di kalangan siswa dan guru tentang dampak negatif dari tiga isu besar dalam dunia pendidikan. Kegiatan dimulai dengan penyuluhan kepada siswa mengenai pengertian dan bentuk-bentuk kekerasan seksual, perundungan (*bullying*), serta intoleransi yang sering terjadi di lingkungan pendidikan. Siswa diajak untuk mengenali tanda-tanda awal, dampak buruk, dan cara mencegah serta melaporkan kejadian-kejadian tersebut. Kegiatan diakhiri dengan sesi diskusi bersama mengenai topik 3 dosa besar pendidikan.

   b. HIASI (Hijau, Asri, dan Bebas Polusi)

      Implementasi program HIASI (Hijau, Asri, dan Bebas Polusi) bertujuan untuk menciptakan lingkungan sekolah yang lebih sehat, bersih, dan ramah lingkungan. Kegiatan dimulai dengan sosialisasi kepada seluruh warga

sekolah, baik siswa, guru, dan staf, mengenai pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan. Program ini melibatkan penanaman tanaman di area sekitar sekolah. Siswa diajak untuk berpartisipasi dalam memilih jenis tanaman yang sesuai dengan iklim dan kondisi sekolah, serta belajar cara merawatnya dengan benar. Selain penanaman tanaman, dilakukan kegiatan pembersihan lingkungan sekolah secara rutin, di antaranya membersihkan sampah di sekitar area sekolah, membersihkan saluran air, serta merapikan taman-taman yang ada. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk gotong royong, di mana setiap siswa dan guru memiliki tanggung jawab untuk menjaga kebersihan di sekitar mereka.

3.2 Hasil Pengabdian

Mengemban tugas selama 4 bulan pada program Kampus Mengajar di sekolah tersebut menjadi pengalaman yang bermakna. Melalui program ini, kami berkesempatan untuk mengajarkan literasi dan numerasi kepada para siswa sebagai bagian dari upaya meningkatkan kemampuan dasar mereka dalam membaca, menulis, dan berhitung. Program kerja ini menghasilkan perkembangan positif dalam kemampuan literasi dan numerasi siswa di sekolah tersebut. Hasil implementasi program kerja kami terlihat dari peningkatan hasil post-test AKM. Pada hasil post-test AKM tersebut terdapat beberapa siswa yang mengalami peningkatan pada post test kedua, namun ada 1-2 siswa yang tidak mengalami peningkatan, tetapi juga tidak mengalami penurunan. Meskipun demikian minat membaca para siswa sekolah tersebut meningkat, dengan adanya pembiasaan literasi selama 15 menit siswa yang awalnya tidak suka membaca menjadi suka

membaca. Kemudian beberapa siswa juga menjadi suka berdiskusi terkait isi buku yang telah dibaca.

Tantangan yang perlu kami hadapi selama bertugas di sekolah tersebut adalah menyusun strategi pembelajaran yang dapat menjangkau kebutuhan seluruh individu. Kami juga menghadapi tantangan untuk membangun motivasi belajar siswa yang sebagian besar masih rendah. Langkah pertama untuk menghadapi tantangan tersebut adalah, kami bertanya terlebih dahulu kepada para siswa terkait metode pembelajaran yang paling mereka minati, dan ternyata para siswa lebih menyukai pembelajaran yang disertai dengan permainan, karena mereka tidak cepat bosan dan dapat lebih cepat untuk memahami materi yang diberikan. Kemudian kami membuat beberapa permainan menggunakan media interaktif, seperti ular tangga numerasi, dan *Mathopoly* (*Mathematics with monopoly*). Pembelajaran menggunakan media interaktif seperti diatas dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika, serta siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.

Kami juga memiliki acara besar, yaitu Literasi camp. Pada literasi camp terdapat beberapa kegiatan, diantara lomba *story telling*, pembuatan diorama literasi, dan analisis film. Lomba *story telling* sendiri bertujuan untuk melatih siswa untuk memahami, menyusun, menyampaikan cerita dalam bentuk lisan dengan baik dan terstruktur. *Story telling* juga dapat menambah kosa kata bahasa Inggris para siswa, serta dapat melatih siswa untuk berpikir kritis, dan percaya diri. Kemudian pada pembuatan diorama literasi, para siswa diminta untuk bekerjasama dengan teman satu kelasnya untuk membuat rumah adat sesuai dengan daerah yang telah

dipilih, kegiatan pembuatan diorama literasi ini paling disukai oleh para siswa, karena melalui kegiatan ini, siswa dapat mewujudkan imajinasi mereka. Kegiatan yang terakhir adalah analisis film, film yang ditayangkan adalah film Indonesia yang berjudul "*Hafalan Shalat Delisa*". Tidak sedikit siswa yang menonton film tersebut menangis. Dapat dilihat pada kegiatan analisis film, para siswa memiliki kemampuan berpikir kritis dengan mengevaluasi alur cerita, karakter, tema, dan pesan moral yang terkandung pada film tersebut.

Bulan pertama yang kami lakukan adalah melakukan revitalisasi perpustakaan. Kami mengelompokkan buku-buku sesuai dengan temanya, kami juga menata ulang perpustakaan agar nyaman digunakan untuk membaca. Selain revitalisasi perpustakaan, kami juga melakukan revitalisasi pojok baca dan Mading. Revitalisasi pojok baca melibatkan seluruh siswa sekolah tersebut, karena pojok baca tersebut diletakkan di kelas mereka masing-masing. Para siswa mendesain pojok baca sesuai dengan yang diinginkan oleh mereka. Kemudian para siswa juga menghias pojok baca dengan kreativitas yang dimiliki oleh mereka. Pojok baca sangatlah bermanfaat, karena dapat menumbuhkan minat baca para siswa. Dengan tampilan pojok baca yang berwarna dan dilengkapi dengan buku bacaan, siswa lebih tertarik untuk membaca dan berdiskusi satu sama lain. Sedangkan revitalisasi Mading kami lakukan dengan tujuan menghidupkan kembali peran majalah dinding di sekolah. Dengan begitu para siswa dapat membuat poster, puisi, berita sekolah kemudian dipajang di mading. Hal tersebut dapat mengembangkan keterampilan menulis mereka.

Pembelajaran lain yang kami ajarkan kepada para siswa sekolah tersebut adalah terkait pembelajaran *Canva*. Para siswa diajarkan untuk menggunakan aplikasi *Canva*, dan mendesain poster di *Canva*. Pada kegiatan tersebut siswa juga sangat antusias sekali. Pembelajaran *Canva* tidak hanya melatih kemampuan siswa dalam desain grafis, tetapi juga mengasah kreativitas, dan keterampilan. Kegiatan lainnya terkait teknologi adalah pelatihan *Quizizz* sebagai media pembelajaran online untuk guru. Kegiatan tersebut memberikan pembelajaran untuk guru agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Sehingga guru dapat menjelaskan materi pelajaran dengan mudah, dan kegiatan pembelajaran menjadi tidak monoton.

Kegiatan kami yang bertujuan untuk membuat lingkungan menjadi enak dipandang dan sehat adalah HIASI atau Hijau Asri dan Bebas Polusi. Kegiatan ini memiliki dampak positif, karena menciptakan lingkungan sekolah yang lebih sehat, bersih, dan nyaman. Selain itu, HIASI dapat memperbaiki kualitas udara di sekitar sekolah, mengurangi polusi, serta mendukung upaya pelestarian lingkungan sekolah. Siswa memiliki tanggung jawab untuk merawat tumbuh-tumbuhan di sekolah, dan bertanggung jawab atas kebersihan sekolah. Tidak ada siswa yang boleh membuang sampah sembarang, siswa juga harus harus menjaga kebersihan kelas serta merawat tumbuh-tumbuhan.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Program kampus mengajar yang dilaksanakan selama 4 bulan di sekolah tersebut memberikan dampak yang positif bagi siswa, guru, dan lingkungan sekolah. Kami berhasil menyelesaikan dan menuntaskan 11 program kerja dengan ketuntasan 100%. Pada program ini, kami mendapatkan pendampingan intensif dari Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Pendampingan intensif pertama yaitu ketika mendampingi mahasiswa kampus mengajar pada proses penerjunan di Dinas Pendidikan kota Malang. Kedua, DPL kami mengadakan sharing session secara rutin dalam dua kali satu bulan untuk mengetahui progres dari program kerja yang kami laksanakan, serta memberikan saran apabila kami mendapatkan kendala di sekolah penugasan. Kemudian untuk Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah (FKKS) sendiri dilaksanakan secara offline di sekolah tersebut untuk membahas program kerja yang telah dirancang oleh mahasiswa kampus mengajar. Dan yang terakhir, DPL kami mengunjungi sekolah penugasan untuk melihat kondisi sekolah serta memberikan saran untuk membantu berjalannya program kerja kami dengan lancar.

4.2 Saran

Memperkuat kolaborasi seluruh pihak, Kolaborasi yang baik antar DPL, mahasiswa kampus mengajar, kepala sekolah, dan guru pamong dapat membantu keberlangsungan pelaksanaan program kerja dengan lancar, dan sebagai antisipasi agar minim terjadinya kendala pada pelaksanaan program kerja di sekolah penugasan.

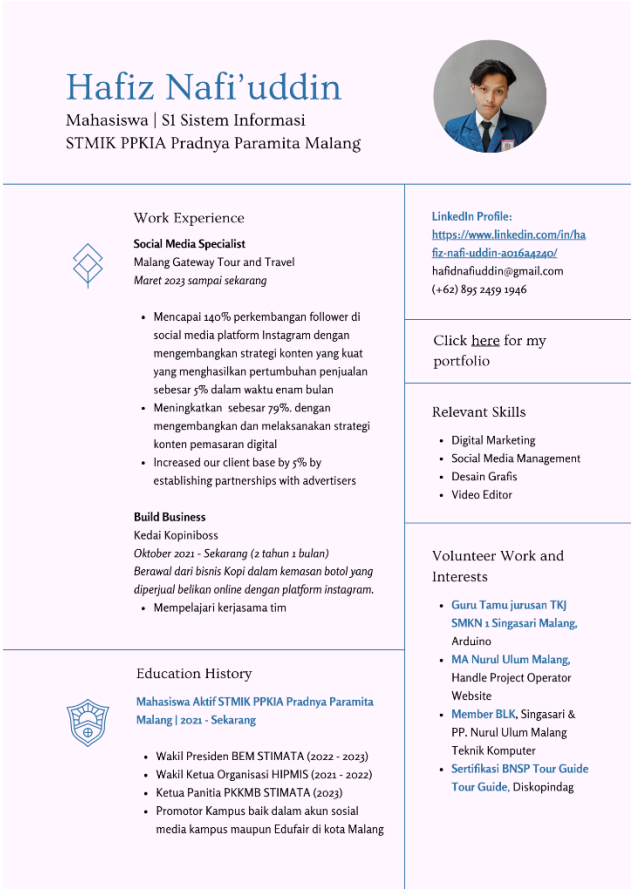
Melanjutkan program kerja yang telah dilaksanakan, Program kerja terkait literasi dan numerasi yang telah dilaksanakan dapat dilanjutkan serta dikembangkan lagi oleh pihak sekolah untuk membantu meningkatkan pemahaman literasi dan numerasi para siswa di sekolah tersebut.

Kami berharap program kampus mengajar ini dapat terus berkembang dan terus memberikan wadah bagi mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Kami juga berharap dengan adanya program kampus mengajar ini dapat memberikan dampak positif dan berkelanjutan bagi sekolah-sekolah di luar sana.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Lampiran 1 CV Mahasiswa



Hafiz Nafi'uddin

Mahasiswa | S1 Sistem Informasi
STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang

Work Experience

Social Media Specialist
Malang Gateway Tour and Travel
Maret 2023 sampai sekarang

- Mencapai 140% perkembangan follower di social media platform Instagram dengan mengembangkan strategi konten yang kuat yang menghasilkan pertumbuhan penjualan sebesar 5% dalam waktu enam bulan
- Meningkatkan sebesar 79%, dengan mengembangkan dan melaksanakan strategi konten pemasaran digital
- Increased our client base by 5% by establishing partnerships with advertisers

Build Business
Kedai Kopiniboss
Oktober 2021 - Sekarang (2 tahun 1 bulan)
Berawal dari bisnis Kopi dalam kemasan botol yang diperjual belikan online dengan platform instagram.

- Mempelajari kerjasama tim

Education History

Mahasiswa Aktif STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang | 2021 - Sekarang

- Wakil Presiden BEM STIMATA (2022 - 2023)
- Wakil Ketua Organisasi HIPMIS (2021 - 2022)
- Ketua Panitia PKKMB STIMATA (2023)
- Promotor Kampus baik dalam akun sosial media kampus maupun Edufair di kota Malang

LinkedIn Profile:
https://www.linkedin.com/in/hafiz-nafi-uddin-a01644240/
hafidnafiuddin@gmail.com
(+62) 895 2459 1946

Click here for my portfolio

Relevant Skills

- Digital Marketing
- Social Media Management
- Desain Grafis
- Video Editor

Volunteer Work and Interests

- **Guru Tamu jurusan TKJ SMKN 1 Singasari Malang,** Arduino
- **MA Nurul Ulum Malang,** Handle Project Operator Website
- **Member BLK,** Singasari & PP. Nurul Ulum Malang Teknik Komputer
- **Sertifikasi BNSP Tour Guide Tour Guide,** Diskopindag

Lampiran 2 Daftar Kegiatan Pengabdian Yang Telah Dilakukan

a. PMKM Program Kampus Mengajar Kampus Merdeka pada SMP Ardjuna, Arjosari, Kecamatan Blimbing, Kota Malang

Lampiran 3 Dokumentasi

Literasi

Gambar 1. Pembiasaan Literasi 15 Menit

Gambar 2 *Literacy Camp*

Gambar 3 Revitalisasi Perpustakaan dan Pojok Baca

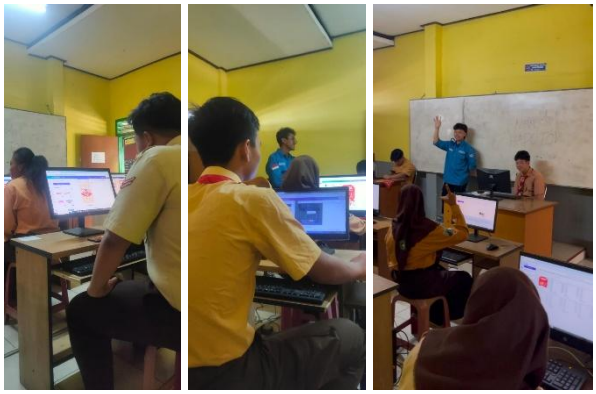
Numerasi

Gambar 4 Klinik Numerasi

Gambar 5 Ular Tangga Numerasi

Gambar 6 *Mathopoly*

Transformasi Digital untuk Pembelajaran/Adaptasi Teknologi



Gambar 7 Pembelajaran Software *Canva*

Gambar 8 Pembelajaran Aplikasi Ujian Quizziz untuk Guru

Gambar 9 Branding Sekolah

Program lainnya (Pengembangan Karakter Siswa; Pelestarian Lingkungan atau Mitigasi Perubahan Iklim, Variasi metode pembelajaran.dan lainnya)

Gambar 10 Sosialisasi 3 Dosa Besar Pendidikan

Gambar 11 HIASI (Hijau, Asri, Bebas Polusi)

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

Gambar 12 Memulai penugasan Kampus Mengajar dengan FKKS I bersama kepala sekolah, DPL, dan Dinas Pendiikan Kota Malang

Gambar 13 Merancang Rencana Aksi Kolaborasi bersama mahasiswa, DPL, dan kepala sekolah

Gambar 14 Penyerahan Rencana Aksi Kolaborasi kepada Dinas Pendidikan Kota Malang

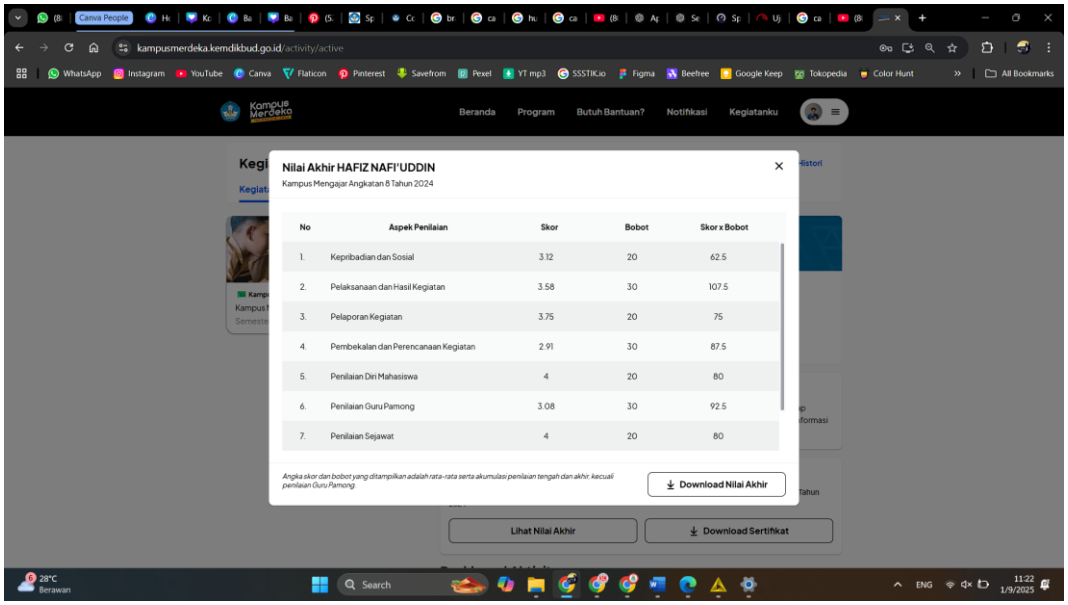
Gambar 15 Supervisi oleh Kementerian Pendidikan dan BBPMP di SMP ARDJUNA

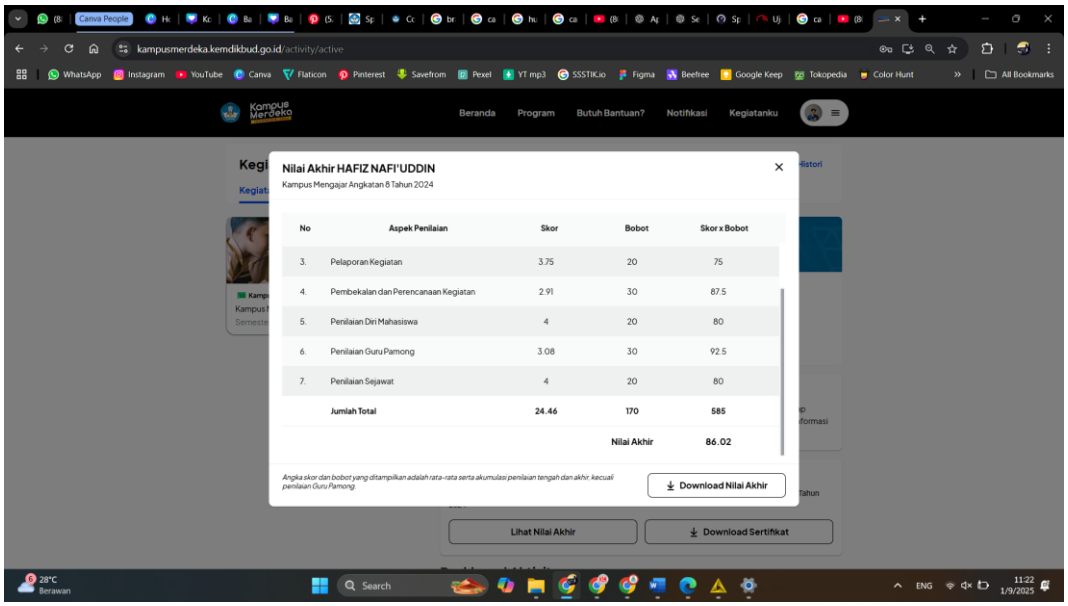
Lampiran 4 Form Penilaian

Nilai Akhir Mahasiswa [Kampus Mengajar Angkatan 8 Tahun 2024]

Nama : HAFIZ NAFI'UDDIN
NIM : 21510002
Program Studi : Sistem Informasi
Perguruan Tinggi : STMIK PPKIA Pradnya Paramita

No	Aspek Penilaian	Skor	Bobot	Skor x Bobot
1	Pembekalan dan Perencanaan Kegiatan	2.91	30	87.5
2	Pelaksanaan dan Hasil Kegiatan	3.58	30	107.5
3	Pelaporan Kegiatan	3.75	20	75
4	Kepribadian dan Sosial	3.12	20	62.5
5	Penilaian Diri Mahasiswa	4	20	80
6	Penilaian Sejawat	4	20	80
7	Penilaian Guru Pamong	3.08	30	92.5
	Jumlah Total	24.45	170	585
			Nilai Akhir	86.02





Gambar 16 Lampiran Nilai Akhir Kampus Mengajar