

Penerapan Literasi, Numerasi, Administrasi Sekolah dan Adaytasi Teknologi dalam Program Kampus Mengajar 4 di SD Pasanggrahan II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka

Nuruddin Araniri¹, Nabila Putri², Meta Hendriyani³, Juju Juriah⁴, Afwan Al-Afghani⁵, Nirma Lasari⁶

¹ Universitas Majalengka, ² Universitas Pendidikan Indonesia, ³ Universitas Siliwangi, ⁴ Universitas Pendidikan Indonesia, ⁵ Universitas Pendidikan Indonesia, ⁶ Universitas Majalengka

*Corresponding Author: siuddin1308@unma.ac.id

ABSTRACT

In implementing it, the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia launched the Freedom to Learn program, one of which is the Teaching Campus Program to respond to education in the industrial revolution era 4.0.

The Campus Teaching Program batch 4 of 2022 is a continuation of the previous KM 3 as a form of implementation of the Merdeka Learning Campus Merdeka which has a noble goal of helping teaching and learning activities in schools, including in Pasanggrahan 2 Public Elementary School located in the Maja sub-district, Majalengka Regency by trying to improve literacy and numeracy of students, in addition to helping the introduction of school members both students and teachers in supporting information technology in facilitating interesting learning media, as well as assisting school administration.

The method used in this Teaching Campus activity is that there are several stages. The stages are: Debriefing; Observation; jump; Program Planning; and program implementation.

The results of the program from the various methods that have been implemented are helping efforts to improve literacy and numeracy learning for students in elementary schools, helping school administration as an effort to ease the burden on teachers and students can gain experience in learning administration in processing learning tools, and can participate actively in participating as well as with teachers in certain activities, with the use of technology in learning with the application of power point media and learning videos, where learning takes place effectively, efficiently and helps students to be technologically literate.

Keywords: *Teaching campus, literacy and numeracy, helping school administration, technology adaptation*

ABSTRAK

Dalam mengimplementasikannya Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia meluncurkan program Merdeka Belajar salah satunya adalah Program Kampus Mengajar untuk merespon pendidikan terhadap era revolusi industri 4.0. Program Kampus Mengajar angkatan 4 tahun 2022 sebagai kelanjutan dari sebelumnya yaitu KM 3 sebagai bentuk implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang mempunyai tujuan yang mulia dalam membantu kegiatan belajar mengajar di sekolah, diantaranya di SD Negeri Pasanggrahan 2 terletak di daerah kecamatan Maja Kabupaten Majalengka dengan berusaha meningkatkan literasi dan numerasi siswa, selain itu membantu pengenalan kepada warga sekolah baik siswa maupun guru dalam menunjang teknologi informasi dalam memudahkan media pembelajaran yang menarik, serta membantu administrasi sekolah.

Metode yang digunakan dalam kegiatan Kampus Mengajar ini yaitu ada beberapa tahapan. Tahapannya yaitu : Pembekalan; Observasi; Penerjuran; Perencanaan Program; dan Pelaksanaan program.

Hasil program dari berbagai metode yang sudah dilaksanakan yaitu membantu upaya meningkatkan pembelajaran literasi dan numerasi peserta didik di sekolah dasar, membantu administrasi sekolah sebagai upaya meringankan beban guru dan bagi mahasiswa dapat memperoleh pengalaman dalam administrasi pembelajaran dalam mengolah perangkat pembelajaran, serta dapat berpartisipasi aktif dalam ikut

Article History:
Received yyyy-mm-dd
Accepted yyyy-mm-dd

serta bersama para guru dalam kegiatan tertentu, dengan adanya penggunaan teknologi pada pembelajaran dengan penerapan media power point dan video pembelajaran, dimana pembelajaran berlangsung dengan efektif, efisien serta membantu melek teknologi kepada siswa.

Kata Kunci: Kampus mengajar, literasi dan numerasi, membantu administrasi sekolah, adaptasi teknologi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan beberapa usaha sadar yang dilakukan oleh orang dewasa dalam membimbing anak didik dalam pencapaian kedewasaannya sehingga menjadikan dia siap dan mampu dalam melaksanakan tanggung jawabnya nanti di masyarakat untuk mencapai kebahagiaannya serta berguna bagi nusa bangsa dan agama.

Pengertian pendidikan sebagaimana yang dijelaskan oleh Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003(Indonesia, 2006) :

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan bpspiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dari uraian penjelasan mengenai pengertian pendidikan diatas, sejatinya pendidikan harus dapat mempersiapkan generasi muda saat ini untuk siap menghadapi masa depan yang pada saat ini telah berkembang dan maju secara cepat di era revolusi industri 4.0. Berkembangnya teknologi informasi saat ini tentunya pendidikan di Indonesia harus berkesinambungan dan semakin maju, tenaga kependidikan, guru maupun dosen, dan para pejabat kebijakan terkait pendidikan harus dapat bekerja sama mencari solusi dan inovasi untuk dapat menjawab tantangan yang semakin kompleks saat ini.

Dalam mengimplementasikannya Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia meluncurkan program Merdeka Belajar salah satunya adalah Program Kampus Mengajar untuk merespon pendidikan terhadap era revolusi industri 4.0 setiap pelaksanaannya tentunya mendapat dukungan dari Lembaga Pengelola Pendidikan (LPDP)(Dasar, 20021).

Kegiatan kampus mengajar ini mengajak seluruh mahasiswa dari berbagai program studi dan beberapa perguruan tinggi se-Indonesia untuk bersama-sama berjuang berkontribusi, sebagai agen perubahan bidang pendidikan dengan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh mahasiswa dengan langsung terjun kelapangan. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi berharap agar mahasiswa dapat membantu mendampingi para guru disekolah dengan memberikan dampak sosial langsung dengan meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia melalui program kampus mengajar(Dasar, 20021).

Program Kampus Mengajar angkatan 4 tahun 2022 sebagai kelanjutan dari sebelumnya yaitu KM 3 sebagai bentuk implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang mempunyai tujuan yang mulia dalam membantu kegiatan belajar mengajar di sekolah, diantaranya di SD Negeri Pasanggrahan 2 terletak di daerah kecamatan Maja Kabupaten Majalengka dengan berusaha meningkatkan literasi dan numerasi siswa, selain itu membantu pengenalan kepada warga sekolah baik siswa maupun guru dalam menunjang teknologi informasi dalam memudahkan media pembelajaran yang menarik, serta membantu administrasi sekolah. Dalam kegiatan ini mahasiswa dapat mengembangkan wawasan, karekteristik dan soft skill nya untuk melakukan perubahan terhadap kondisi pembelajaran disekolah kearah yang lebih baik lagi dalam memecahkan permasalahan yang ada, mampu berfikir mencari solusi dan memunculkan rasa empati terhadap kualitas pendidikan di Indonesia pada umumnya(Jannah & Mahardhan, 2022).

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan memberikan sebuah wadah untuk memfasilitasi dan mengembangkan Pendidikan di Indonesia khususnya pada daerah 3T yakni dilakukan melalui program Kampus Merdeka dengan sebutan MerdekanBelajar Kampus Merdeka (MBKM) memunculkan suatu paradigmanbaru di dalam dunia pendidikan. Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dianggap relevan dan tepat dilaksanakan di era demokrasi saat ini. Arti merdeka disini dapat diterapkan dalam proses

pendidikan pada proses perkuliahan diperguruan tinggi, mahasiswa pada memilih delapan program merdeka belajar yang ditawarkan oleh kementerian, dimana mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengikuti perkuliahan di luar program studinalam perguruan tinggi yang sama selama satu semester atau setara dengan 20 sks(Widodo, 2021).

Secara lebih terperinci peran mahasiswa dalam pelaksanaan Kampus Mengajar adalah sebagai berikut(Mengajar, 2022b) :

1. Pendampingan kepada guru dalam pembelajaran di semua mata pelajaran baik yang dilakukan dari rumah atau tatap muka di sekolah, khususnya dalam literasi dan numerasi;
2. Pendampingan adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran di SD dan SMP menggunakan metode daring maupun luring;
3. Pengenalan produk kebijakan dan pembelajaran Kemendikbudristek Platform Merdeka Mengajar (PMM) dan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas;
4. Sosialisasi dan improvisasi materi promosi Profil Pelajar Pancasila;
5. Duta edukasi perubahan perilaku di masa pandemi;
6. Memberikan inspirasi mengenai kemajuan ilmu dan teknologi kepada sekolah, serta memberikan motivasi kepada siswa agar tetap memiliki semangat dalam menempuh pendidikan hingga perguruan tinggi;
7. Pendampingan kepada sekolah dalam bidang administrasi dan manajerial sekolah yang berkaitan dengan program.

Agar proses pada kegiatan kampus mengajar ini mahasiswa peserta Kampus Mengajar 4 dalam melaksanakan kegiatannya didampingi oleh Dosen Pembimbing Lapangan, ada beberapa point tugas dari Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)(Mengajar, 2022a), yaitu :

1. Mendampingi implementasi program kerja yang dilaksanakan oleh mahasiswa dan pihak sekolah;
2. Melakukan sharing session bersama mahasiswa bimbingan setiap dua minggu sekali selama masa penugasan;
3. Memberikan bimbingan setiap akhir minggu terkait log book harian dan laporan mingguan mahasiswa (paling lambat hari Senin setelah minggu berjalan pada laman MBKM);
4. Mereviu log book harian dan laporan mingguan mahasiswa dengan sungguh-sungguh dan memberikan umpan balik agar mahasiswa segera melakukan revisi jika laporan belum sesuai;
5. Memberikan persetujuan log book harian dan laporan mingguan mahasiswa melalui laman MBKM;
6. Menghadiri kegiatan Forum Komunikasi dan Koordinasi DPL (FKKD);
7. Memberikan penilaian tengah program kepada mahasiswa (mid assessment) di laman MBKM;
8. Melengkapi laporan minggu ke-1 hingga minggu ke-8 sebagai syarat pencairan honor termin pertama di laman MBKM.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Program Kampus Mengajar 4 dilaksanakan pada 13 Juli – 12 Desember 2022 dengan penempatan di SDN Pasanggrahan II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka Provinsi Jawa Barat. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini dengan beberapa tahapan.

Tahapan tersebut diantaranya terdiri dari:

1. Pembekalan

Mahasiswa yang sudah dinyatakan lolos diwajibkan mengikuti pembekalan yang dilaksanakan kurang lebih satu bulan dari tanggal 12 Juli 2022 – 27 Juli 2022 melalui zoom aplikasi zoom meeting dan youtube. Materi dalam pembekalan yaitu meliputi penguatan literasi dan numerasi agar mahasiswa faham tugas pokok mengenai peran mereka disekolah saat pelaksanaannya nanti di sekolah penempatan, termasuk didalamnya terdapat materi soft skill, studi tentang psikologi dan pedagogig anak, metode pembelajarannya , dan lain-lainya.

2. Observasi

Setelah mahasiswa mendapatkan pembekalan dari panitia KM 4, selanjutnya mahasiswa peserta Kampus Mengajar melakukan observasi pada tanggal 29 juli 2022. Observasi ini dilaksanakan lebih awal dari surat penugasan resmi pada tanggal 1-5 agustus 2022. Observasi yang kami lakukan diantaranya yaitu:

- a) Lingkungan sekolah dengan melakukan observasi berupa sarana dan prasarana, lingkungan fisik/sosial.
- b) Observasi proses pembelajaran meliputi analisis perangkat pembelajaran (kurikulum, RPP), metode pembelajaran yang digunakan, media dan sumber pembelajaran, adaptasi teknologi, organisasi sekolah, dan administrasi sekolah.

3. Penerjunan

Pada tanggal 5 Agustus 2022 seluruh peserta mahasiswa Kampus diterjunkan ke penempatan sekolah sasaran, diawali dengan koordinasi oleh para ibu/bapak Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) terlebih dahulu. Setelah itu diadakan pelepasan bersama Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Majalengka yang dihadiri tidak hanya DPL namun juga kepala sekolah dan semua mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 4.

Selesai dari kegiatan tersebut dilanjutkan ke sekolah penempatan untuk menjelaskan tujuan dari adanya program Kampus Mengajar ini. Fokus kegiatan program Kampus Mengajar yaitu membantu dalam penerapan pembelajaran literasi dan numerasi, membantu administrasi sekolah, dan membantu adaptasi teknologi sekaligus menyerahkan surat tugas dari Ditjen, surat tugas dari Perguruan Tinggi, dan surat dari Dinas Pendidikan sebagai lapor diri untuk menjalin komunikasi awal dengan kepala sekolah dan warga sekolah.



4. Perencanaan Program

Dalam kegiatan ini, mahasiswa Peserta Kampus Mengajar Angkatan 4 menyusun rencana melalui pendekatan, model, metode pembelajaran yang akan diimplementasikan kegiatan belajar mengajar, kelengkapannadministrasinpembelajaran danmkegiatanadaptasi teknologi oleh mahasiswa kepada guru dan siswa.

5. Pelaksanaan Program

1. Kegiatan Mengajar

- a) Berkolaborasi dengan guru dalam proses pembelajaran, baik mengajar secara langsung atau tatap muka di sekolah, membantu guru dalam mengajar di kelas, membuat media pembelajaran baik manul dan berbasis teknologi, serta memberikan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan untuk siswa.
- b) Program peningkatan kegiatan numerasi yaitu pelaksanaan market day, pembuatan pohon numerasi dan mading numerasi, serta penerapan sebuah permainan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan penggunaan permainan akan membuat
- c) pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik, misalnya TTS matematika, permainan tebak-tebakan dengan penggunaan korek api, permainan matematika dengan sebuah tantangan, dan lain-lain.

- d) Program peningkatan kegiatan literasi, yaitu membaca 30 menit sebelum kegiatan pembelajaran untuk kelas 3, 4, 5, dan 6, penerapan bercerita bergambar untuk kelas 1 dan 2, serta pembuatan pojok literasi, pohon literasi, dan mading literasi.
- e) Program mewarnai gambar, dimana kami menyiapkan sketsa gambar yang nantinya oleh siswa digunakan untuk diwarnai dengan sebagus mungkin.
- f) Penerapan media pembelajaran baik manual maupun berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran.
- g) Gotong Royong, bersama-sama membersihkan lingkungan sekolah, ruangan kelas, dan ruangan kantor yang dilakukan dalam satu minggu sekali pada hari Sabtu setelah kegiatan senam sehat.
- h) Mengadakan ice breaking menarik saat pembelajaran. Mengadakan ice breaking menarik agar peserta didik tidak jenuh, apalagi peserta didik kelas tingkat rendah perlu pembelajaran sambil bermain agar menyenangkan mereka saat pembelajaran berlangsung dan sekaligus bermanfaat terhadap daya konsentrasi peserta didik.



2. Membantu Adaptasi Teknologi

Dalam kegiatan membantu adaptasi teknologi di sekolah, diantaranya sebagai berikut:

- a) Membantu pengoperasian pada aplikasi smart tv.
- b) Melakukan kegiatan presentasi tentang pengenalan AKM kelas serta aplikasi merdeka belajar dengan penerapan adaptasi teknologi dengan menggunakan bantuan power point dan proyektor. Namun, sekolah tidak memiliki perangkat proyektor sehingga kami pun mempersiapkan sendiri
- c) perangkat tersebut agar kegiatan ini bisa berjalan lancar.
- d) Melakukan pelaksanaan kegiatan FKKS bersama pihak sekolah dan DPL. Kegiatan ini juga menerapkan adaptasi teknologi dengan menggunakan bantuan power point dan proyektor. Kegiatan ini menjelaskan terkait tentang kampus mengajar kepada kepala sekolah dan semua guru.
- e) Melakukan pelaksanaan pretest dan posttest AKM kelas di kelas 5, dalam pelaksanaan kegiatan ini banyak sekali kendala yang kami hadapi karena di sekolah fasilitas teknologi kurang baik. Sebenarnya di sekolah sudah ada WI-FI namun terbatas. Sehingga, kami pun harus mencari tempat yang mampu menunjang kegiatan tersebut. Serta, dalam persiapan dan pelaksanaan pun banyak kendala yang dihadapi sehingga kegiatan AKM kelas yang kami lakukan ini kurang maksimal dalam pelaksanaan dan berpengaruh juga terhadap hasil akhir para peserta didik.
- f) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menerapkan media power point dan video pembelajaran.



3. Membantu Administrasi

Dalam kegiatan membantu administrasi di sekolah, yaitu diantaranya sebagai berikut:

- a. Melakukan pengisian buku induk siswa, dimana buku registrasi induk siswa disetiap ajaran baru di setiap kelas kurang lengkap dan masih banyak yang belum di isi oleh data nilai peserta didik. Sehingga, kami pun melengkapi data-data yang masih belum terisi tersebut.
- b. Membantu mencatat buku tabungan siswa.
- c. Membantu membuat jadwal piket kantor.
- d. Membuat media tempel/kolase 3D berbentuk buah-buahan beserta namanya. Kegiatan ini berkaitan juga dengan kegiatan literasi.
- e. Melakukan perbaikan ruangan kelas, yaitu menutupi dinding yang terkelupas dengan hasil karya mewarnai peserta didik. Hal ini sebagai usaha untuk memperbaiki dan memperindah ruangan kelas agar nyaman bagi peserta didik saat pembelajaran serta sebagai bentuk apresiasi mereka.
- f. Pembuatan perpustakaan (pojok literasi) dan pembuatan Majalah Dinding (mading) literasi dan numerasi. Kegiatan tersebut dilakukan karena keadaan perpustakaan berada satu ruangan dengan kantor, sehingga anak-anak tidak leluasa dalam mengambil dan membaca buku. Serta, buku yang ada belum bervariasi dan keluaran/tertiban yang sudah lama bukan yang terbaru. Sementara itu, media mading tersebut untuk digunakan dalam media pelengkap dalam pembuatan pojok literasi.
- g. Berpartisipasi ikut kegiatan dengan sekolah : peringatan HUT RI yang ke 77, peringatan Maulid Nabi Muhammad saw, peringatan hari santri dan peringatan PGRI.
- h. Pembuatan pohon literasi dan numerasi. Media tersebut digunakan juga sebagai media pelengkap dalam pembuatan pojok literasi
- i. Melakukan kegiatan ekstrakurikuler olahraga, yaitu permainan bola voli untuk mempersiapkan peserta didik dalam mengikuti pertandingan olahraga antar sekolah lain.
- j. k. Kegiatan lainnya, yaitu merapikan dan membersihkan buku-buku yang ada di sekolah, membantu merapikan dan membuat dokumen yang dibutuhkan oleh sekolah, dan membuat daftar nilai matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kegiatan Mengajar

Analisis hasil pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 4 dalam proses mengajar yang telah dilaksanakan oleh Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 4 khususnya di SD Negeri Pasanggrahan II yang telah sesuai dengan ketercapaian tujuan Program Kampus Mengajar baik dari membantu upaya meningkatkan pembelajaran literasi dan numerasi peserta didik di sekolah dasar, serta baik dari segi penanaman dan mengembangkan wawasan, karakter serta soft skill mahasiswa untuk mendorong dan memacu pembangunan nasional dengan menumbuhkan motivasi untuk berpartisipasi dalam pembangunan, serta meningkatkan peran dan kontribusi nyata perguruan tinggi dan mahasiswa dalam pembangunan nasional. Selain itu juga, sangat nyata dirasakan oleh mahasiswa terkait memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kampus, sekaligus melatih tanggung jawab, kerja sama tim, keterampilan mahasiswa dalam berkomunikasi dan menambah pengalaman dalam mengajar serta mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif hal tersebut sangat bermanfaat untuk mendorong pembangunan nasional dengan menumbuhkan motivasi masyarakat untuk berpartisipasi dalam membangun pendidikan Indonesia yang bermutu. Selain itu juga, rencana kegiatan dan hasil pelaksanaan kegiatan telah sesuai dengan rencana awal yakni kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan peserta didik maupun sekolah, serta membawa perubahan bagi guru dan peserta didik dalam pembelajaran ke arah yang lebih baik, memperbaiki karakter peserta didik dan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Pada proses pembelajaran dibuat semenarik

mungkin dengan menerapkan ice breaking untuk siswa agar meraka mereka merasa tidak bosan dengan materi yang diberikan. Serta penerapan permainan dalam kegiatan pembelajaran, tidak kalah serunya dan membuat peserta didik merasa menyenangkan dan melakukan hal yang baru dan menarik. Selain itu juga, penerapan kegiatan pembelajaran di luar kelas memang harus dilakukan sekali-kali agar peserta didik tidak jenuh karena selalu belajar di dalam kelas, sehingga berilah peserta didik pembelajaran di luar kelas dengan kebebasan mereka namun tetap guru harus tetap memantau kegiatan dan keadaan peserta didik. Hal ini memberikan hasil serta dampak positif bagi peserta didik guru dan sekolah khususnya di SD Negeri Pasanggrahan II.

Adapun dampak yang dirasakan peserta didik yakni meningkatnya motivasi dan minat belajar peserta didik baik dari segi literasi maupun dari segi numerasi. Hal tersebut telah sesuai dengan ketercapaian yang termuat dalam tujuan Program Kampus Mengajar. Sedangkan dampak yang dirasakan oleh guru dan sekolah yakni dapat memudahkan dan membantu guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

2. Membantu Adaptasi Teknologi

Analisis hasil pelaksanaan Program Kampus Mengajar dalam membantu adaptasi teknologi baik bagi peserta didik maupun sekolah. Khususnya di SD Negeri Pasanggrahan II telah sesuai dengan ketercapaian tujuan dari Program Kampus Mengajar yakni membantu dalam meningkatkan adaptasi teknologi di sekolah sehingga peserta didik, guru dan sekolah diharapkan melek akan adanya teknologi dan dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal. Dampak dirasakan dengan adanya penggunaan teknologi pada pembelajaran dengan penerapan media power point dan video pembelajaran, dimana pembelajaran berlangsung dengan efektif, efisien serta membantu melek teknologi kepada siswa. Dengan bantuan teknologi mampu menunjang kelengkapan administrasi baik administrasi guru, kepala sekolah, peserta didik maupun sekolah dan mempermudah dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Selain itu juga dengan adanya adaptasi teknologi ini membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya sangat monoton dengan menggunakan metode ceramah. Sehingga, dengan penerapan adaptasi teknologi ini memberikan dampak yang positif juga bagi pihak sekolah, guru, dan peserta didik.

c. Membantu Administrasi Sekolah

Analisis hasil pelaksanaan Program Kampus Mengajar dalam membantu administrasi sekolah khususnya di SD Negeri Pasanggrahan II telah sesuai dengan ketercapaian tujuan yang diharapkan oleh program kampus mengajar yakni membantu administrasi sekolah baik dari segi pelaporan ketercapaian kegiatan pembelajaran meliputi membantu pencatatan data nilai raport peserta didik ke dalam buku register induk siswa dan catatan buku tabungan harian, membantu membuat jadwal piket dan perbaikan ruangan kelas dengan membuat media tempel/kolase 3D dan hasil karya mewarnai peserta didik, merapihkan dan menata buku-buku di rak dan pembuatan pojok literasi, serta mading dan pohon literasi maupun numerasi. Selain itu juga, kami beberapa kali ikut berpartisipasi dalam kegiatan sekolah dan mengadakan beberapa kali acara di sekolah dalam sesuatu perayaan. Serta, kami juga melakukan kegiatan di luar sekolah yaitu ekstrakurikuler olahraga, dimana dalam kegiatan ini peserta didik sangat antusias untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tersebut. Kegiatan ini sebagai usaha dalam meningkatkan minat dan bakat peserta didik dalam kegiatan olahraga. Dampak dari dilakukan administrasi sekolah yaitu dapat meringankan beban guru dan bagi mahasiswa dapat memperoleh pengalaman dalam administrasi pembelajaran dalam mengolah perangkat pembelajaran, serta dapat berpartisipasi aktif dalam ikut serta bersama para guru dalam kegiatan tertentu. Hal ini

membuat kami dan para guru menjalin kebersamaan bersama dan menjadikan kami keluarga baru

KESIMPULAN

Kegiatan program Kampus Mengajar Angkatan 4 di SD Negeri Pasanggrahan II dilaksanakan kurang lebih selama 5 bulan oleh mahasiswa yang berasal dari berbagai universitas dan berbagai program studi. Dalam kegiatan kampus mengajar kita memiliki rancangan mengenai program kerja yang akan dilakukan. Beberapa program yang telah terealisasi diantaranya meningkatkan literasi dan numerasi siswa dengan memberikan pembiasaan khusus untuk peserta didik yang mengalami keterlambatan dalam membaca, menulis, mengeja, maupun berhitung, program membuat mading dan pohon literasi dan numerasi, program kerja kolaborasi dengan guru kelas dalam melaksanakan pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika dan Bahasa Indonesia dengan penerapan media pembelajaran baik manual maupun berbasis teknologi, program kerja adaptasi teknologi kepada siswa berupa latihan pretest dan posttest AKM Kelas, dan sebagai pengenalan perangkat komputer/laptop, program kerja membantu administrasi sekolah dengan merapikan dan mendata buku-buku di rak buku dan membuat perpustakaan sederhana di ruangan kelas (pojok literasi) sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik, program kerja membuat sebuah acara dalam memperingati HUT RI dan maulid Nabi Muhammad SAW. dan program kerja terakhir mengadakan acara perpisahan dan pelepasan Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 4 sebelum pelaksanaan penarikan seluruh mahasiswa se-Indonesia yang lolos program Kampus Mengajar pada tanggal 5 Desember 2022. Semua rencana program kerja dapat dilaksanakan dengan baik di SD Negeri Pasanggrahan II dan mendapatkan hasil yang cukup memuaskan.

REFERENSI

- Dasar, D. S. (2021). *Mendikbud Nadiem Makarim Luncurkan Kampus Mengajar Angkatan I Tahun 2021*. Kemdikbud.
- Indonesia, P. R. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Jannah, F. K., & Mahardhan, A. J. (2022). Implementasi Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di SDN 45 Gresik. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 204–210.
- Mengajar, T. P. K. (2022a). *Buku Saku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Program Kampus Mengajar Angkatan 4 Tahun 2022* (T. H. P. P. K. Merdeka & T. O. P. P. K. Merdeka (eds.)). Program Kampus Mengajar Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mengajar, T. P. K. (2022b). *Buku Saku Mahasiswa Program Kampus Mengajar angkatan 4 tahun 2022*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Widodo, E. R. (2021). *Buku Saku Penunjang sebagai Referensi dan Inspirasi*. : Direktorat Sekolah Dasar.