

**KONTRIBUSI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 8 DALAM PENINGKATAN LITERASI DAN NUMERASI DI SD NEGERI 140/IV KOTA JAMBI**

Shanata Pratiwi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Email: [sanatapratiwi02@gmail.com](mailto:sanatapratiwi02@gmail.com)

**Abstrak**

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dan pembangunan bangsa. Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SD Negeri 140/IV Kota Jambi bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa di tengah keterbatasan fasilitas. Berdasarkan observasi awal, ditemukan berbagai tantangan, seperti rendahnya minat baca dan keterbatasan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Program ini melibatkan kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Beberapa program yang dilaksanakan meliputi Pojok Baca, Restorasi Perpustakaan, penggunaan teknologi melalui aplikasi seperti Quizizz, serta kegiatan berbasis permainan seperti Treasure Hunt Literasi dan Battle Game Numerasi. Hasil implementasi menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan minat baca siswa, keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika dasar. Program ini juga menunjukkan pentingnya peran kolaboratif dalam memperbaiki kualitas pendidikan di daerah yang membutuhkan perhatian lebih.

**Kata Kunci:** Program Kampus Mengajar, literasi, numerasi, teknologi, pembelajaran interaktif

**Article History**

Received: Desember 2024  
Reviewed: Desember 2024  
Published: Desember 2024  
Plagiarism Checker No 7863  
Prefix DOI: Prefix DOI:  
10.8734/CAUSA.v1i2.365  
**Copyright: Author**  
**Publish by: SINDORO**



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul, yang berfungsi sebagai pilar pembangunan bangsa (Abdillah, 2024). Di Indonesia, sektor pendidikan terus berupaya meningkatkan kualitasnya, terutama di daerah-daerah yang memiliki keterbatasan fasilitas. SD Negeri 140/IV Kota Jambi, yang terletak di Talang Banjar, Kec. Jambi Timur, merupakan salah satu sekolah yang menjadi mitra dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 8. Program ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam aspek literasi dan numerasi, di tengah tantangan yang dihadapi oleh sekolah tersebut (Anggraini & Mayrita, 2024). Berdasarkan hasil observasi selama satu minggu oleh mahasiswa Kampus Mengajar, ditemukan beberapa kebutuhan yang perlu segera diatasi, seperti keterbatasan dalam penggunaan media teknologi dalam pembelajaran dan rendahnya tingkat minat baca serta kemampuan numerasi siswa.

Salah satu hasil observasi yang signifikan adalah kondisi fasilitas dan infrastruktur di SD Negeri 140/IV Kota Jambi. Sekolah ini memiliki 11 ruang kelas yang cukup baik dari segi ventilasi dan pencahayaan, serta dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti perpustakaan, UKS, dan lapangan olahraga. Namun, pemanfaatan perpustakaan dan pojok baca di kelas masih belum maksimal. Meskipun sekolah sudah menyediakan berbagai sumber bacaan di perpustakaan, minat baca siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya penggunaan perpustakaan oleh siswa, meskipun fasilitas tersebut telah tersedia. Selain itu, sekolah juga memiliki akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, namun masih terbatas dalam hal kestabilan dan ketersediaan perangkat yang memadai di beberapa kelas.

Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun infrastruktur sekolah cukup mendukung, pemanfaatan fasilitas yang ada belum optimal. Oleh karena itu, salah satu solusi yang diusulkan dalam Program Kampus Mengajar adalah pembenahan dan restorasi perpustakaan serta pembuatan pojok baca yang menarik di

setiap kelas. Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong minat membaca di kalangan siswa. Selain itu, kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa dalam memanfaatkan fasilitas tersebut menjadi penting untuk menciptakan suasana yang lebih kondusif bagi kegiatan literasi.

Selain masalah infrastruktur, hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran masih sangat terbatas. Beberapa guru telah mulai menggunakan teknologi seperti proyektor dan aplikasi pembelajaran sederhana, namun masih banyak kendala yang dihadapi. Akses internet yang kurang stabil dan terbatasnya perangkat teknologi menjadi hambatan utama dalam penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, diperlukan penggunaan aplikasi yang lebih menarik, seperti *Quizizz* yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan permainan edukatif dalam pembelajaran numerasi. Hal ini diharapkan dapat menarik minat siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan juga bahwa tingkat literasi siswa, terutama dalam membaca dan memahami teks, masih sangat rendah. Banyak siswa yang kesulitan dalam mengidentifikasi ide pokok dalam bacaan serta menghubungkan informasi yang ada dalam teks dengan pengetahuan yang dimiliki. Meskipun ada upaya untuk menyediakan sumber bacaan, banyak siswa yang tidak tertarik untuk membaca. Selain itu, metode pengajaran bahasa Indonesia yang masih mengutamakan hafalan membuat siswa kurang aktif dalam mengembangkan pemahaman mereka terhadap teks yang dibaca. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, seperti melalui permainan berbasis literasi seperti *Treasure Hunt Literasi*, yang dapat mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Di sisi numerasi, hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika, seperti operasi hitung, pecahan, dan pengukuran. Pengajaran matematika yang masih didominasi oleh metode konvensional yang mengutamakan hafalan membuat siswa kurang terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, banyak siswa yang masih kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika, terutama yang berkaitan dengan aplikasi konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, program pembelajaran yang lebih aplikatif dan menarik, seperti *Battle Game Numerasi*, diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan numerasi mereka dengan cara yang lebih menyenangkan dan mengurangi kesulitan yang mereka hadapi dalam memahami konsep matematika.

Selain itu, observasi terhadap kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri 140/IV Kota Jambi menunjukkan bahwa kegiatan tersebut masih terbatas dan belum maksimal dalam mengembangkan minat dan bakat siswa. Banyak siswa yang belum menemukan kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan minat mereka. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan ekstrakurikuler yang lebih bervariasi, seperti pelatihan tari yang dapat mengembangkan kreativitas dan bakat siswa, terutama untuk siswa kelas V dan VI. Selain itu, kegiatan seperti Festival Literasi dan Numerasi yang melibatkan seluruh siswa juga dapat menjadi ajang untuk menumbuhkan minat dan keterampilan literasi serta numerasi siswa secara lebih aktif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan sekolah tersebut, Program Kampus Mengajar Angkatan 8 diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 140/IV Kota Jambi. Melalui kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan pihak sekolah, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan inovatif, yang mampu mengatasi masalah rendahnya literasi dan numerasi siswa. Program ini juga bertujuan untuk memperkenalkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, serta mendukung pengembangan karakter siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler yang bervariasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan pelaksanaan program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SD Negeri 140/IV Kota Jambi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perencanaan, pelaksanaan, dan dampak dari program-program yang dilaksanakan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa. Kegiatan yang dilakukan melibatkan kolaborasi antara mahasiswa, guru, siswa, dan pihak terkait lainnya dengan fokus pada penerapan metode pengajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

### **Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 140/IV Kota Jambi yang terletak di Talang Banjar, Kecamatan Jambi Timur. Sekolah ini dipilih karena menjadi lokasi penugasan bagi Program Kampus Mengajar Angkatan 8. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas III, IV, dan V, yang menjadi sasaran utama dalam program literasi dan numerasi. Selain itu, mahasiswa Kampus Mengajar yang terlibat dalam pelaksanaan program juga menjadi subjek penelitian, bersama dengan guru dan kepala sekolah yang berkolaborasi dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan.

### **Jenis dan Sumber Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan berasal dari dua sumber utama: data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi kegiatan yang dilaksanakan selama program. Observasi dilakukan untuk memantau pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan dalam Rencana Aksi Kolaborasi (RAK). Wawancara dilakukan dengan guru, mahasiswa, dan siswa untuk memperoleh pandangan lebih dalam mengenai dampak dan efektivitas program yang telah dilaksanakan. Dokumentasi yang digunakan mencakup foto kegiatan, laporan program, dan materi pembelajaran yang diterapkan. Data sekunder diperoleh dari literatur yang berhubungan dengan pendidikan literasi dan numerasi serta teori-teori terkait pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan konteks penelitian.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang lengkap dan akurat:

#### **1. Observasi**

Peneliti mengamati langsung pelaksanaan setiap program yang ada dalam Rencana Aksi Kolaborasi, seperti *Pojok Baca*, *Battle Game Numerasi*, dan lainnya. Observasi bertujuan untuk menilai bagaimana kegiatan dilaksanakan, bagaimana interaksi antara siswa dan mahasiswa, serta untuk melihat dampak kegiatan terhadap peningkatan literasi dan numerasi siswa.

#### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan guru, kepala sekolah, mahasiswa, dan siswa. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi lebih lanjut mengenai pengalaman mereka selama pelaksanaan program dan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi serta hasil yang diperoleh.

#### **3. Dokumentasi**

Peneliti mengumpulkan foto, laporan kegiatan, dan materi pembelajaran yang digunakan selama program. Dokumentasi ini memberikan gambaran lebih jelas tentang implementasi program dan bagaimana program tersebut diterapkan di sekolah.

### **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis dengan menggunakan analisis tematik. Langkah pertama adalah mengorganisir data yang telah dikumpulkan, kemudian peneliti mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul, seperti peningkatan literasi, numerasi, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan. Setelah itu, peneliti menganalisis hubungan antara tema-tema tersebut dan menginterpretasikan hasil temuan untuk menjawab tujuan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 140/IV Kota Jambi, Program Kampus Mengajar Angkatan 8 telah mengimplementasikan berbagai inisiatif yang berfokus pada pengembangan keterampilan literasi dan numerasi siswa. Program-program yang dirancang dalam Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, serta memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Setiap program diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar mengajar di sekolah ini, dengan melibatkan siswa, guru, dan mahasiswa dalam kolaborasi yang erat. Adapun hasil dari implementasi program-program ini sebagai berikut:

## Pojok Baca



Gambar 1. Pojok Baca

Pojok Baca yang diterapkan di SD Negeri 140/IV Kota Jambi berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung minat membaca siswa. Pembuatan pohon literasi dan penataan buku secara sistematis berdasarkan kategori memudahkan siswa dalam mengakses bacaan yang sesuai dengan minat dan tingkat bacaan mereka (Kurniawan & Sutopo, 2021).. Pojok Baca dilengkapi dengan kursi dan dekorasi dinding yang menarik, menciptakan atmosfer yang mengundang siswa untuk lebih sering mengunjungi ruang ini. Selain itu, kegiatan membaca yang dijadwalkan setiap minggu memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan berbagai jenis buku, yang turut meningkatkan minat baca mereka. Program ini berhasil mengurangi tingkat ketidaktertarikan siswa terhadap kegiatan membaca, terbukti dengan meningkatnya kunjungan ke Pojok Baca dan semakin banyaknya siswa yang terlibat dalam kegiatan membaca di luar jam pelajaran.

## Restorasi Perpustakaan



Gambar 2. Restorasi Perpustakaan

Restorasi perpustakaan yang melibatkan kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa berhasil menciptakan ruang yang lebih nyaman dan menarik untuk kegiatan membaca. Dengan penataan buku yang lebih teratur, serta penambahan poster yang berisi tips membaca dan manfaat literasi, perpustakaan kini menjadi tempat yang lebih ramai dikunjungi oleh siswa. Meskipun pada awalnya perpustakaan kurang dimanfaatkan, setelah dilakukan pembenahan, minat siswa terhadap perpustakaan meningkat signifikan. Melalui program ini, siswa diharapkan tidak hanya memanfaatkan fasilitas perpustakaan dengan lebih baik, tetapi juga dapat mengembangkan kebiasaan membaca yang berkelanjutan.

## Mading Informasi



Gambar 3. Mading Informasi

Kegiatan pengelolaan dan pemanfaatan mading berjalan dengan baik, di mana siswa dan staf sekolah bekerja sama untuk merancang dan memelihara mading yang informatif dan menarik. Papan pengumuman ini berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efektif di antara siswa, guru, dan orang tua. Mading berisi informasi mengenai kegiatan sekolah, prestasi siswa, serta pesan-pesan inspiratif yang dapat memotivasi siswa (Fitriansyah, 2024).. Selain itu, teknologi modern seperti kode QR yang ditempelkan di mading juga memudahkan siswa untuk mengakses informasi tambahan secara online. Program ini memperkuat ikatan komunitas sekolah dan menciptakan atmosfer yang lebih positif di lingkungan sekolah.

### ***Treasure Hunt Literasi***



Gambar 4. Treasure Hunt Literasi

*Treasure Hunt Literasi*, yang diterapkan di kelas V, merupakan sebuah kegiatan berbasis literasi yang menyenangkan dan interaktif. Siswa dihadapkan dengan teka-teki berbasis pelajaran Pendidikan Pancasila, yang mengharuskan mereka untuk memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan dengan benar untuk menemukan "harta". Kegiatan ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam memahami materi pelajaran. Aktivitas berbasis permainan ini terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap pelajaran (Febianti & Sukmawati, 2024).

### **Kurikulum Buku Teks**



Gambar 5. Kurikulum Buku Teks

Program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui pendekatan bercerita dan menyimpulkan. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya membaca buku teks tetapi juga melakukan diskusi kelompok untuk membahas bacaan mereka dan kemudian menceritakan kembali isi buku dengan cara yang menarik. Pendekatan ini berhasil mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan informasi secara lisan. Program ini juga membantu siswa mengembangkan kemampuan menyimpulkan dan menyajikan informasi secara singkat dan jelas.

**Smart Box**



Gambar 6. *Smart Box*

*Smart Box* adalah inisiatif untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap masalah perundungan (bullying). Melalui penggunaan kotak informasi yang didesain secara menarik, siswa dapat belajar mengenai pengertian, jenis-jenis bullying, dampak dari bullying, dan cara mencegahnya. Sosialisasi ini dilakukan secara kelompok di kelas rendah, dan hasilnya menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih peka terhadap isu perundungan. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, program ini berhasil mengedukasi siswa mengenai pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang bebas dari bullying.

**Pembinaan dan Pengembangan Bahasa**



Gambar 7. Pembinaan dan Pengembangan Bahasa

Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa melalui kegiatan menulis cerpen dan puisi. Siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka dalam bentuk karya tulis yang kemudian dipajang di mading sekolah sebagai bentuk apresiasi terhadap kreativitas mereka. Pembelajaran yang dilakukan tidak hanya mengajarkan teknik menulis, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka. Program ini berhasil memperkaya pengalaman belajar siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri mereka dalam menulis.

**Numerasi Dalam Genggaman (Penggunaan *Game Quizizz*)**



Gambar 8. Penggunaan *Game Quizizz*

Penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran numerasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar matematika. Melalui kuis interaktif yang dapat dikerjakan di kelas maupun di rumah, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Program ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memeriksa pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan secara langsung dan melihat hasil kinerja mereka dalam bentuk statistik. Dengan adanya fitur peringkat dan tantangan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat (Priyani, 2022).

### ***Battle Game Numerasi dan Jenga Matematika***



Gambar 9. Kegiatan Battle Game Numerasi dan Jenga Matematika

Kegiatan *Battle Game Numerasi dan Jenga Matematika* juga berhasil menarik minat siswa dalam belajar matematika dasar. Kedua permainan ini memadukan unsur belajar dan bermain, di mana siswa harus menjawab soal matematika untuk melanjutkan permainan. *Battle Game Numerasi* mengajarkan siswa untuk berpikir cepat dan akurat dalam menyelesaikan soal, sementara *Jenga Matematika* mengintegrasikan latihan operasi matematika dengan elemen permainan yang menyenangkan. Kedua program ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan numerasi siswa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

### ***Game Make and Match***



Gambar 10. *Game Make and Match*

Program *Game Make and Match* merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran. Siswa diajak untuk membuat materi pembelajaran seperti kartu, poster, atau model terkait topik yang sedang dipelajari, kemudian mencocokkan materi tersebut dengan konsep atau informasi yang relevan. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa tentang materi, tetapi juga mendorong kreativitas dan kolaborasi antar siswa. Program ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama dalam pembelajaran numerasi, di mana mereka belajar sambil bermain. Siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

### ***Engklek- Engklek Numerasi***



Gambar 11. Engklek-Engklek Numerasi

Engklek-Engklek Numerasi adalah permainan tradisional yang dimodifikasi untuk mengajarkan konsep matematika dasar kepada siswa. Dalam permainan ini, siswa mengenal angka dan konsep-konsep matematika melalui gerakan fisik yang menyenangkan, di mana mereka harus melompat di kotak-kotak angka. Permainan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman numerasi siswa, karena mereka dapat mengaitkan konsep matematika dengan aktivitas fisik yang mereka lakukan. Selain itu, permainan ini membantu meningkatkan koordinasi motorik siswa, memberikan kesempatan untuk bergerak sambil belajar, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

### **Game Edukasi Ular Tangga**



Gambar 12. Game Edukasi Ular Tangga

Game Edukasi Ular Tangga adalah pengembangan dari permainan ular tangga tradisional yang dimodifikasi untuk mendukung pembelajaran numerasi. Dalam permainan ini, siswa harus menjawab soal matematika sebelum mereka dapat naik tangga atau menghindari jebakan ular. Program ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan cara yang menyenangkan. Selain meningkatkan keterampilan matematika siswa, permainan ini juga melatih kemampuan pengambilan keputusan, strategi, dan interaksi sosial antar siswa. Aktivitas ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sambil memperkenalkan konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih aplikatif.

### **Kelas Canva (Membuat Poster Anti Bullying)**



Gambar 13. Kelas Canva

Kelas Canva merupakan program yang mengajarkan siswa cara menggunakan platform desain grafis Canva untuk membuat karya kreatif, khususnya poster dengan tema anti-bullying. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa sekaligus menyampaikan pesan penting mengenai perundungan di sekolah. Selain memperkenalkan siswa pada teknologi desain, program ini juga menumbuhkan kesadaran mereka tentang pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan bebas dari bullying. Karya-karya poster yang dibuat oleh siswa dipajang di mading sekolah dan diunggah di media sosial Kampus Mengajar SD Negeri 140/IV Jambi, yang memperluas dampak positif dari program ini.

### Psikologi Digital Pendidikan (Sosialisasi 3 Dosa Besar)



Gambar 14. Sosialisasi 3 Dosa Besar

Program ini mengedukasi siswa tentang fenomena cyber bullying melalui video informatif yang menjelaskan pengertian, jenis-jenis, serta dampak dari cyber bullying. Setelah menonton video, siswa diajak berdiskusi dan membuat pertanyaan kreatif terkait tema yang dibahas. Program ini berhasil meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak negatif penggunaan media sosial dan pentingnya menjaga etika digital. Dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis diskusi, siswa tidak hanya memahami bahaya dari cyber bullying, tetapi juga belajar cara mencegah dan menghadapinya dengan bijak.\

### Tour Virtual



Gambar 15. *Tour Virtual*

Melalui teknologi virtual tour, siswa dapat mengunjungi museum atau lokasi bersejarah secara digital. Program ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menjelajahi tempat-tempat bersejarah yang relevan dengan materi pelajaran Pendidikan Pancasila. Program ini sangat efektif dalam memperkenalkan siswa pada sejarah Indonesia dan dunia tanpa harus meninggalkan ruang kelas. Dengan menggunakan proyektor dan layar, siswa dapat melihat gambar dan informasi tentang lokasi yang dikunjungi, yang membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih visual dan menarik.

### Bioskop Literasi



Gambar 16. Bioskop Literasi

Bioskop Literasi mengajak siswa untuk menonton film yang diadaptasi dari buku atau karya sastra lainnya yang berhubungan dengan materi pelajaran PPKn. Setelah menonton, siswa diajak untuk berdiskusi dan merefleksikan tema, karakter, dan pesan moral yang terkandung dalam film tersebut. Program ini tidak hanya meningkatkan literasi siswa, tetapi juga memperkenalkan mereka pada karya sastra dan film sebagai sumber pembelajaran yang menarik. Dengan kegiatan refleksi setelah menonton, siswa dapat lebih mendalam memahami nilai-nilai yang ada dalam cerita dan mengaitkannya dengan kehidupan mereka sehari-hari.

### Penyuluhan Sampah



Gambar 17. Penyuluhan Sampah

Program Penyuluhan Sampah bertujuan untuk mengedukasi siswa tentang pengelolaan sampah yang bertanggung jawab dan pentingnya gaya hidup ramah lingkungan. Melalui kegiatan ini, siswa belajar tentang cara mengurangi, mendaur ulang, dan mengelola limbah dengan cara yang efektif. Program ini juga mencakup penggunaan video pembelajaran yang interaktif untuk memperkenalkan konsep-konsep terkait dengan pengelolaan sampah. Hasilnya, siswa tidak hanya memahami pentingnya menjaga kebersihan lingkungan, tetapi juga mulai mengimplementasikan kebiasaan ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

### Festival Literasi Dan Numerasi



Gambar 18. Festival Literasi Dan Numerasi

Festival Literasi dan Numerasi yang diselenggarakan untuk memperingati Hari Guru Nasional berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif bagi siswa dalam menunjukkan keterampilan mereka. Program ini melibatkan berbagai kegiatan yang berfokus pada literasi dan numerasi, seperti lomba membaca, penulisan, dan tantangan matematika. Festival ini tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik siswa, tetapi juga mempererat hubungan antara siswa, guru, dan mahasiswa, serta mempromosikan semangat belajar yang lebih positif di sekolah.

### Refleksi dan Evaluasi Implementasi Rencana Aksi Kolaborasi

Refleksi dan evaluasi implementasi rencana aksi kolaborasi dalam **Program Kampus Mengajar 8** sangat penting untuk mengukur sejauh mana tujuan kolaboratif antara berbagai pihak tercapai. Dalam pelaksanaannya, kolaborasi antara mahasiswa, guru, kepala sekolah, dan peserta didik perlu dievaluasi secara berkala untuk memastikan bahwa program berjalan efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Proses refleksi melibatkan analisis terhadap keterlibatan masing-masing pihak dalam setiap aktivitas

pembelajaran, seperti pengelolaan kelas, penggunaan teknologi, serta pengembangan media ajar yang relevan dan menarik. Evaluasi ini juga mencakup umpan balik dari siswa mengenai metode yang digunakan dengan melaksanakan Posttest setelah semua program telah terlaksana, serta tanggapan dari guru pembimbing terkait kualitas pengajaran mahasiswa. Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi, perbaikan dapat dilakukan untuk menyempurnakan rencana aksi kolaborasi, dengan fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran, penguatan keterampilan siswa, serta penguatan sinergi antara pihak-pihak yang terlibat, guna mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih baik.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Program Kampus Mengajar memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah yang menjadi mitra. Melalui kolaborasi antara mahasiswa, guru, kepala sekolah, dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), program ini berhasil memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan berbasis teknologi, yang tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan profesional mereka sebagai calon pendidik. Program ini juga mendukung pengembangan karakter siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler dan pembinaan nilai-nilai sosial yang diterapkan oleh mahasiswa. Secara keseluruhan, **Program Kampus Mengajar** membantu menciptakan hubungan yang lebih erat antara dunia pendidikan formal di perguruan tinggi dan sekolah, yang memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat.

### Saran

Sebaiknya program ini dapat terus berkembang dan memberikan dampak yang lebih luas bagi dunia pendidikan, terutama di daerah yang membutuhkan perhatian khusus. Program ini juga sebaiknya mendapatkan dukungan lebih besar dari pihak sekolah dan masyarakat untuk menciptakan kolaborasi yang lebih solid, serta meningkatkan keberlanjutan program, terutama dalam menciptakan perubahan positif yang berdampak pada kualitas pendidikan jangka panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F. (2024). Peran perguruan tinggi dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. *EDUCAZIONE: Jurnal Multidisiplin*, 1(1), 13-24.
- Anggraini, F., & Mayrita, H. (2024). Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 8 dalam Peningkatan Literasi di SD Negeri 166 Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(9), 4116-4121.
- Kurniawan, W., & Sutopo, A. (2021). Implementasi pojok baca untuk meningkatkan minat baca siswa Muhammadiyah kartasura. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 37-42.
- Fitriansyah, F. (2024). Menumbuhkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah Pada Program Kampus Mengajar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(3), 238-246.
- Febianti, F. A., & Sukmawati, W. (2024). Improving Students' Science Literacy Skills through Treasure Hunting Games with Problem Based Learning Model. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(9), 6363-6375.
- Priyani, N. E. (2022). Pengembangan literasi numerasi berbantuan aplikasi etnomatematik puzzle game pada pembelajaran matematika di sekolah perbatasan. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 267-280.