



Pendampingan Mahasiswa Kampus Mengajar sebagai Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka di SD Negeri

Campus Teaching Student Mentoring as an Implementation of Independent Learning Independent Campus in Public Elementary Schools

Septi Dariyatul Aini¹, Yuliarsih^{2*}, Laili Amalia³

¹Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Madura, Pamekasan

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Madura, Pamekasan

³Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Madura, Pamekasan

*Korespondensi penulis: yuliarsih@unira.ac.id

Article History:

Received: April 16, 2025

Revised: Mei 04, 2025

Accepted: Mei 18, 2025

Published: Mei 20, 2025

Keywords: Assistance, Campus Teaching, State Elementary School.

Abstract: This community service is carried out to help teachers and schools, especially in improving numeracy literacy and the use of technology in the learning process. One form of community service that is carried out is through mentoring in the Kampus Mengajar program which is one of the eight superior programs offered by the Minister of Education and Culture. The mentoring referred to here is mentoring students who have passed the selection for the teaching program at school as Field Mentor Lecturers for the Kampus Mengajar program. Lecturers guide 3-4 students from several state and private campuses domiciled in Pamekasan or Sumenep and are placed at SDN Kowel 1 Pamekasan, SDN Groom Pamekasan and SDN Batuan 1 Sumenep. This mentoring has a direct impact on both the school including teachers, students, principals and of course students. For students, it is able to improve numeracy and literacy. For teachers, it increases knowledge related to technology and for students, it increases experience in teaching at school and how to collaborate with teachers. For schools, it helps with management and administration.

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk membantu guru dan sekolah, khususnya dalam peningkatan literasi numerasi serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan adalah dengan pendampingan pada program Kampus Mengajar yang merupakan salah satu program dari delapan program unggulan yang ditawarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Pendampingan yang dimaksud disini adalah mendampingi mahasiswa yang telah lulus seleksi pada program mengajar di sekolah sebagai Dosen Pendamping Lapangan. Dosen membimbing 3-4 mahasiswa dari beberapa kampus negeri dan swasta yang berdomisili di Pamekasan atau Sumenep dan ditempatkan di sekolah SDN Kowel 1 Pamekasan, SDN Groom Pamekasan dan SDN Batuan 1 Sumenep. Pendampingan ini memiliki dampak langsung yang didapat baik dari pihak sekolah termasuk guru, siswa, kepala sekolah dan tentunya mahasiswa. Bagi siswa mampu meningkatkan numerasi dan literasi. Bagi guru, menambah pengetahuan sekaligus pembiasaan terkait teknologi. Bagi mahasiswa menambah pengalaman dalam mengajar di sekolah dan bagaimana berkolaborasi dengan guru. Bagi sekolah, membantu dalam administrasi dan mitigasi perubahan iklim sekolah.

Kata Kunci: Kampus Mengajar, Pendampingan, SD Negeri.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah meluncurkan kebijakan **Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)** yang bertujuan memberikan keleluasaan bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi akademik dan non-akademik di luar program studi utama mereka. Salah satu program unggulan dari kebijakan ini adalah **Kampus Mengajar**, yaitu program yang melibatkan mahasiswa sebagai mitra guru di sekolah dasar maupun menengah dalam rangka membantu proses pembelajaran dan penguatan administrasi pendidikan.

Program Kampus Mengajar (PKM) merupakan program peningkatan kapasitas kepemimpinan, kreativitas dan inovasi, penyelesaian masalah, komunikasi, manajemen tim, peningkatan cara berpikir analitis, dan peningkatan literasi dan numerasi bagi siswa di sekolah sasaran (Tim Program Kampus Mengajar, 2022). PKM juga merupakan kegiatan pengabdian dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa-siswa di Tingkat dasar ataupun menengah (Hamid et al., 2023). Program Kampus Mengajar hadir sebagai bentuk nyata kontribusi mahasiswa dalam menyukseskan pendidikan nasional, terutama di sekolah-sekolah yang mengalami keterbatasan dalam hal sumber daya manusia, sarana prasarana pendidikan, serta membutuhkan dukungan tambahan dalam proses belajar mengajar. Sekolah sasaran dalam program kampus mengajar merupakan sekolah-sekolah yang membutuhkan bantuan dalam peningkatan literasi dan numerasi berdasarkan hasil Asesmen Nasional dan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) kelas pada tahun 2021 (Tim program kampus mengajar, 2022). Beberapa sekolah dasar negeri yang pernah menjadi sasaran program kampus mengajar tersebut adalah SDN Kowel 1 Pamekasan, SDN Groom Pamekasan, dan SDN Batuan 1 Sumenep.

Mahasiswa yang bertugas di masing-masing sekolah sasaran tersebut berkisar 3-4 orang yang tersebar dari berbagai program studi di universitas yang berbeda. Mahasiswa yang terpilih dalam program ini diharapkan dapat menjadi agen perubahan, membantu meningkatkan literasi dan numerasi siswa, memberikan pengetahuan atau pembiasaan teknologi, serta membantu administrasi sekolah. Peran mahasiswa dalam program Kampus Mengajar bukan hanya sebatas membantu mengajar, tetapi juga mengimplementasikan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang menjadi esensi dari Merdeka Belajar. Mahasiswa mendorong terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Di sisi lain, mahasiswa juga memperoleh pengalaman langsung di lapangan untuk mengembangkan *soft skills* seperti kemampuan *public speaking*, kepemimpinan, dan adaptasi

sosial (Arifah &Wahyuningsih, 2022; Gusdini et al., 2022).

Namun, pelaksanaan PKM tidak lepas dari berbagai tantangan. Mahasiswa seringkali menghadapi kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah, memahami kebutuhan peserta didik, serta merancang strategi pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, pendampingan yang sistematis dan berkelanjutan sangat diperlukan untuk memastikan keberhasilan program ini. Pendampingan ini dilakukan oleh dosen pembimbing lapangan (DPL) selama masa penugasan yang berlangsung selama kurang lebih 4 bulan. DPL memiliki peran strategis dalam menjembatani komunikasi antara mahasiswa, sekolah mitra, dan perguruan tinggi, serta memastikan program berjalan sesuai dengan tujuan dan nilai-nilai MBKM. DPL tidak hanya berperan sebagai pembimbing administratif, tetapi juga sebagai mentor akademik dan moral yang memberikan arahan, supervisi, serta evaluasi terhadap aktivitas mahasiswa selama berada di lapangan. Peran DPL sangat penting dalam membantu mahasiswa mengatasi tantangan di lapangan, merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif, serta merefleksikan proses dan hasil kegiatan secara kritis dan konstruktif (Fidesrinur et al., 2022).

Pendampingan oleh DPL sangat penting mengingat tantangan yang dihadapi mahasiswa di lapangan sangat beragam, mulai dari penyesuaian dengan lingkungan sekolah, kondisi sosial budaya masyarakat setempat, keterbatasan fasilitas, hingga beban kerja yang menuntut kesiapan fisik dan mental. Melalui bimbingan yang intensif dan berkelanjutan, DPL berperan memastikan bahwa mahasiswa mampu menjalankan tugasnya dengan baik, sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan reflektif.

Dalam konteks Sekolah Dasar Negeri (SD Negeri), yang seringkali menghadapi keterbatasan baik dalam aspek tenaga pendidik maupun kualitas pembelajaran, kehadiran mahasiswa Kampus Mengajar yang didampingi secara optimal oleh DPL dapat menjadi intervensi yang berdampak positif (Fidesrinur et al., 2022). Pendampingan yang baik akan meningkatkan kualitas program, memperkuat hubungan antara perguruan tinggi dan sekolah, serta menciptakan sinergi yang mendukung tujuan Merdeka Belajar.

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, DPL ingin menguatkan fungsi pendampingan sebagai bagian integral dari keberhasilan PKM. Kegiatan ini juga menjadi bentuk nyata kontribusi dosen dalam mendukung transformasi pendidikan dasar dan implementasi kebijakan MBKM secara konkret di lapangan. Dengan demikian, pendampingan oleh DPL tidak hanya menjadi tugas administratif semata, melainkan menjadi bagian penting dari proses pemberdayaan mahasiswa dan sekolah dalam kerangka pembangunan pendidikan nasional. Sehingga secara bersama, mahasiswa dan DPL akan saling bekerja sama untuk

mecapai tujuan PKM (Hamid et al., 2023).

Tujuan dari pengabdian ini yaitu untuk mendampingi mahasiswa dalam pelaksanaan pembelajaran literasi dan numerasi, peningkatan kreativitas dan inovasi dalam era digital, membantu administrasi sekolah, peningkatan kemampuan berpikir dalam penyelesaian masalah, serta pelaksanaan mitigasi perubahan iklim sekolah. Pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan sekolah sasaran, khususnya kemampuan literasi dan numerasi siswa serta DPL mendapatkan peningkatan kualitas jumlah kinerja dosen.

2. METODE

DPL mendampingi mahasiswa yang telah ditetapkan oleh Ditjen Dikti. Melalui akun MBKM DPL, DPL dapat melihat nama-nama mahasiswa yang akan didampingi selama masa penugasan PKM. Masa penugasan PKM berlangsung selama kurang lebih 4 bulan di setiap semester menyesuaikan dengan jadwal sekolah. Beberapa sekolah sasaran PKM adalah SDN Kowel 1 Pamekasan, SDN Groom Pamekasan, dan SDN Batuan 1 Sumenep. Tim mahasiswa PKM yang ditugaskan di SDN Kowel 1 Pamekasan adalah Addely Damayanti Noer, Lita Arofani, Masfufatul Imaniyah, Mahda Annida Mufasyaroh; yang ditugaskan di SDN Groom Pamekasan adalah Khairil Anam, Milda Ashari, Motiatius Syafa'ah; yang ditugaskan di SDN Batuan 1 Sumenep adalah Husnul Khatimah, Naulia Fadilah, Wina Imelda Zam Zam. Kegiatan PKM terdiri dari kegiatan mengajar, terapan adaptasi teknologi, dan bantuan administrasi sekolah (Nurhalinda et al., 2021). Metode pelaksanaan kegiatan PKM di ketiga sekolah sasaran tersebut mengikuti Buku Panduan Kampus Mengajar Angkatan 7 dan 8 (Tim Program Kampus Mengajar, 2022) yaitu:

1) Pra-penugasan

Tahap pra-penugasan meliputi kegiatan forum komunikasi dan koordinasi (FKK), pembekalan, memastikan mahasiswa berkoordinasi dan berkonsultasi dengan program studi untuk konversi 20 sks, berkoordinasi dengan dinas Pendidikan kabupaten/kota serta mengikuti acara pelepasan penugasan secara nasional yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek secara *hybrid* bersama BPMP di setiap provinsi.

2) Penugasan

Pada tahap ini DPL membimbing dan mendampingi mahasiswa, baik dilakukan secara *offline* dan *online*. DPL berkewajiban mendampingi mahasiswa selama penugasan mulai dari kegiatan awal hingga akhir penugasan (Mardaweni, 2023). Pada kegiatan awal penugasan, DPL menghadiri kegiatan FKKD; mengantarkan dan

menyerahkan mahasiswa kepada sekolah sasaran; mendampingi dan membimbing mahasiswa saat kegiatan observasi sekolah, pelaksanaan AKM Kelas dan asesmen murid; perancangan program sesuai kebutuhan sekolah; FKKS untuk merancang program Rencana Aksi Kolaborasi (RAK); pengisian formulir *need assessment*; memberikan persetujuan laporan awal mahasiswa; mengisi survei di pertengahan program. Pada kegiatan saat penugasan, DPL mendampingi implementasi program yang dilaksanakan oleh mahasiswa dan pihak sekolah; melakukan *sharing session* bersama mahasiswa setiap dua minggu sekali dan mengulas balik materi pembekalan; mereviu, merevisi, dan menyetujui laporan bulanan mahasiswa; menghadiri kegiatan FKKD; memberikan penilaian Tengah mahasiswa. Pada kegiatan akhir penugasan, mendampingi mahasiswa melaksanakan kegiatan *post-test* AKM Kelas; pembuatan video dan presentasi rangkaian penugasan; bimbingan dan persetujuan laporan akhir penugasan mahasiswa; penilaian akhir mahasiswa; memastikan guru pamong memberikan penilaian akhir mahasiswa; mengisi survei akhir program; membuat dan mengunggah laporan akhir DPL; menghadiri FKKD; penyelesaian administrasi.

3) Pasca Penugasan

Tahap pasca penugasan terdiri dari lapor diri kepada dinas Pendidikan kabupaten/kota, PT atau prodi asal; menyerahkan laporan penugasan kepada Koordinator PT; memastikan mahasiswa mendapatkan pengakuan hasil belajar dari Program Kampus Mengajar; memantau keberlanjutan program di sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut dipaparkan program rencana aksi kolaborasi (RAK) yang telah dilaksanakan di SDN Kowel 1 Pamekasan, SDN Groom Pamekasan, dan SDN Batuan 1 Sumenep

1) Mitigasi Perubahan Iklim Sekolah

Kegiatan yang telah dilakukan antara lain pembiasaan diri yang mengintegrasikan penerapan PRLH di sekolah, seperti: kebersihan, fungsi sanitasi dan drainase, pengelolaan sampah organik dan anorganik untuk dijadikan ecobrick, penanaman dan pemeliharaan pohon/tanaman, konservasi air, konservasi energi, dan inovasi penerapan PRLH.

2) *Story Telling*

Story telling dilaksanakan dengan memanfaatkan buku cerita Kisah-Kisah Nabi yang tersedia di perpustakaan. Siswa mendapat kesempatan untuk memilih 1 buku

cerita yang disukai. Secara bergantian, tim mahasiswa kampus mengajar dengan siswa saling bercerita tentang isi di dalam buku cerita yang telah dipilih. Kegiatan bercerita berlangsung menggunakan kertas undian. Setiap kertas undian mendapat perintah berbeda, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk bercerita sesuai ketentuan pada kertas undian.

3) Pojok Baca

Pojok baca merupakan sebuah sudut baca di kelas yang dilengkapi dengan koleksi buku yang ditata dan didesain secara menarik untuk menumbuhkan minat baca siswa. Pojok baca dibuat diisi oleh simpulan buku yang dapat dibaca oleh siswa sehingga siswa tidak hanya membaca namun juga memperoleh hasil dari bacaan siswa. Pojok baca tidak hanya berfokus pada buku cerita namun juga terdapat beberapa buku noncerita dan dapat diganti dengan buku yang lain untuk menghindari rasa bosan siswa untuk membaca. Pojok baca menjadi salah satu tempat siswa untuk memilih buku bacaan yang mereka sukai yang nantinya akan dibaca setiap 15 menit sebelum pembelajaran dimulai dan setiap jam istirahat.

4) Pohon Harapan

Pohon harapan adalah sebuah desain berbentuk pohon yang ada pada pojok baca yang dimanfaatkan untuk menempelkan kertas yang berisi harapan/cita-cita siswa sebagai pengganti daun dan buah pada pohon tersebut. Siswa diminta untuk mengisi harapan/cita-cita mereka dan menempelkan pada pohon harapan. Tujuannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa untuk meraih harapan/cita-cita yang sudah dituliskan dan ditempel pada pohon harapan.

5) Pohon Literasi

Pohon literasi ini dipasang di ruang perpustakaan karena di kelas sudah ada. Tim mahasiswa kampus mengajar memulai pemasangan banner pohon literasi bersama penjaga sekolah. Banner dipasang pada dinding perpustakaan di sebelah timur. Isi banner berisikan pepohonan yang disesuaikan dengan jumlah kelas untuk dimanfaatkan sebagai jejak membaca siswa selama berkunjung ke perpustakaan. Kemudian pada bagian bawah banner disisipkan daftar perkalian 1–9. Tim mahasiswa juga melakukan pencetakan media biografi pahlawan di Indonesia ditempel pada banner pohon literasi.

6) Penerapan *Ice Breaking* Dalam Pembelajaran

Ice Breaking adalah kegiatan yang ditujukan untuk menghilangkan rasa jenuh di dalam kelas sehingga mampu meningkatkan kembali motivasi belajar dan konsentrasi siswa. Setelah *ice breaking* selesai, siswa kembali pada kegiatan pembelajaran. Adapun

penerapan *ice breaking* yang sudah diterapkan salah satunya adalah: (a) nyanyian dan gerakan yang ditampilkan pada layar proyektor yang membuat siswa kembali semangat belajar dan cocok bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik; (b) tepuk dan nyanyian tentang tepuk “senyum”; (c) permainan “hangman” dimana siswa harus menebak setiap huruf demi huruf pada bagian kosong sesuai dengan tema permainan. Jika huruf yang disebutkan tidak ada pada kata/tema maka “hangman” akan mulai tergambar. Tugas siswa adalah menyebutkan semua huruf dengan tepat sebelum gambar “hangman” menjadi utuh; (d) menonton video animasi dengan terjemahan; (e) tebak-tebakan.

7) Membaca 15 Menit Sebelum Pelajaran Dimulai

Program ini bertujuan untuk membiasakan siswa membaca, meningkatkan kemampuan literasi siswa, memperlancar beberapa siswa yang kurang lancar, bahkan tidak bisa membaca. Agar siswa tertarik untuk membaca, tim mahasiswa memberikan sumber bacaan yang menarik seperti buku cerita, dongeng atau sejenisnya yang dilengkapi gambar dan warna yang menarik, selanjutnya tim mahasiswa meminta siswa mereview kembali bacaan dengan memberikan pertanyaan terkait hal-hal apa saja yang telah dibaca atau meminta siswa menuliskan kembali apa yang telah dibaca secara singkat dengan bahasa mereka sendiri.

8) Membimbing Siswa dalam Pembuatan Karya

Tim mahasiswa kampus mengajar membimbing siswa dalam pembuatan karya sebagai salah satu pengembangan P5 dan hasil karya siswa tersebut akan ditempel di depan kelas atau mading sekolah. Beberapa contoh pembimbingan siswa dalam pembuatan karya yaitu: (a) membuat karya menggunakan daun-daunan kering; (b) siswa ditugaskan untuk menuliskan lagu daerah Madura “Tanduk Majeng” pada kertas hvs/buffalo. Di akhir penugasan, hasil karya siswa ditampilkan ke depan kelas; (c) Membuat karya “tas” dari bekas bungkus deterjen.

9) Penggunaan Game Interaktif

Penggunaan game interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Game interaktif mampu memberikan pengalaman baru bagi siswa. Ada beberapa game interaktif yang digunakan tim mahasiswa kampus mengajar saat mengajar di kelas, seperti: (a) Media TTS dengan beberapa soal yang dapat siswa pilih; (b) *Quizland* merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi game, flashcard, dan kuis interaktif.; (c) *Educaplay* yaitu website berupa kegiatan evaluasi materi pembelajaran dengan

pembuatan quiz.; (d) *Wordwall* merupakan game untuk menemukan kata tersembunyi pada media yang sudah disediakan. Siswa dibentuk menjadi kelompok kecil dan saling bekerja sama untuk menemukan kata tersembunyi pada puluhan kotak yang berisikan huruf-huruf alfabet. Kata tersembunyi yang dapat ditemukan beragam disesuaikan dengan kosa kata yang dipahami siswa.

10) Pembuatan Kartu Perkalian Siswa

Kartu ini berisi *track record* hafalan perkalian siswa dari perkalian 1 hingga 10. Apabila siswa berhasil menghafal perkalian selanjutnya wali kelas menandatangani kotak yang telah disediakan pada kartu perkalian sebagai bukti bahwa siswa tersebut telah hafal perkalian dari 1 sampai 10.

11) Penguatan Literasi Siswa

Penguatan literasi dilaksanakan dengan mengaktifkan pojok baca siswa di setiap kelas dan pembiasaan membaca 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Kegiatan yang lain yaitu **dongeng pagi** (mahasiswa KM akan membacakan buku cerita), **layar cerita** (menonton video edukasi), **harmoni nusantara** (pengenalan lagu nasional dan daerah), **layar cerita** (video cerita edukatif) dan **jelajah buku** (siswa membaca buku secara mandiri). Setelah kegiatan ini mahasiswa akan memberikan pertanyaan terkait isi dari buku, video atau lagu yang sudah mahasiswa kenalkan. Mahasiswa juga meminta siswa untuk membuat analisis sederhana seperti menulis judul buku, tokoh, isi cerita dan pelajaran/amanat yang bisa didapatkan dari buku tersebut.

12) Bimbingan Belajar Membaca

Bimbingan belajar membaca dikhususkan bagi siswa yang belum bisa mengenal huruf, masih belum lancar menyebutkan huruf vokal/konsonan, kurang bisa membaca suku kata dan kalimat. Siswa dites mulai dari pengenalan huruf abjad (vokal dan konsonan) dan suku kata. Kemudian tim mahasiswa kampus mengajar menggunakan buku cerita jenjang A1 sebagai selingan belajar. Siswa juga dites dengan suku kata awal bi, ci, di, dan fi menggunakan buku versi jilid 2. Kemudian siswa lebih dimantapkan dalam mengenal suku kata awal a, i, u, e, o, ba, bi, bu, be, ca, ci, cu, ce, di, du, de, fa, fi, fu, fe, dan ga, gi, gu, ge, fa, fi, fu, fe, ga, gi, gu, ge, ha, hi, hu, he, ho, dan ja, ji, ju, je menggunakan buku versi jilid 3. Siswa diberikan lembar tes kemampuan membaca berupa: 1) mengenal huruf dengan menyebutkan 100 huruf berbeda yang ada pada kotak huruf, 2) membaca 50 kata dengan menyebutkan kata tanpa mengeja, dan 3) membaca 2-8 kalimat.

13) Kunjungan Perpustakaan

Tim mahasiswa kampus mengajarmelakukan pendampingan membaca buku di perpustakaan. Kunjungan perpustakaan dihadiri oleh siswa kelas 1-6 pada saat jam istirahat. Siswa diminta mengisi buku kunjungan harian perpustakaan dengan menuliskan nama, kelas, dan tujuan datang ke perpustakaan. Siswa diajarkan untuk tidak ramai selama membaca di perpustakaan dan mengetahui tata cara mengambil serta mengembalikan buku pada tempatnya. Setelah membaca buku, siswa diarahkan untuk menulis nama dan judul buku yang sudah dibaca pada kertas berbentuk daun. Kemudian daun kertas tersebut ditempel pada pohon literasi sesuai pohon milik kelas masing-masing.

14) Pembiasaan/Adaptasi Teknologi bagi Siswa

Pembiasaan/adaptasi teknologi yang dilakukan berupa Pelatihan Canva dan Microsoft Word bagi siswa kelas tinggi. Pelatihan canva dimulai dari dengan pengenalan fitur canva, kemudian dikenalkan template poster, mengedit template poster tersebut sesuai cita-cita yang dimiliki siswa. Sedangkan untuk pelatihan microsoft word, siswa diajarkan bagaimana mengetik, membuat tabel data, dan membuat gambar/bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran).

15) Pembuatan media pembelajaran

Beberapa media pembelajaran yang telah dibuat berupa PPT interaktif berisi materi puisi; jurnal membaca berupa kartu laporan membaca yang perlu diisi setelah kegiatan budaya baca 15 menit sebelum KBM; poster untuk menumbuhkan lingkungan kaya baca siswa tentang budaya membaca, *stop bullying*, cita-cita, profesi, pertemanan, sejarah penjajahan jepang, rumah adat, makanan khas Indonesia, baju adat, tempat wisata di Indonesia, profil pelajar pancasila, kebersihan lingkungan, mengenal hewan, dan perpustakaan; membuat media pembelajaran berupa jaring-jaring bangun ruang untuk memudahkan siswa dalam memahami bangun ruang dan jaring-jaring bangun ruang.

16) Asistensi Mengajar

Tim mahasiswa kampus mengajar melaksanakan pembelajaran di kelas dengan berkolaborasi dengan guru kelas. Untuk mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran, tim mahasiswa kampus mengajar menggunakan berbagai variasi metode/strategi/model pembelajaran, memberikan *ice breaking* (tepuk tangan, menyanyi bersama, permainan/game interaktif, tebak-tebakan, dll.), menggunakan berbagai macam media

pembelajaran seperti media kartu uno mini untuk memahami siswa materi penjumlahan, pengurangan dan perkalian serta media dakon untuk memahami siswa materi FPB dan KPK, memahami materi melalui video pembelajaran dan PPT interaktif.

17) Festival Literasi Numerasi

Festival literasi numerasi sebagai upaya peningkatan literasi numerasi yang dirancang dalam bentuk perlombaan atau festival. Beberapa festival literasi numerasi yang dilaksanakan yaitu: (a) perlombaan membuat poster digital berbasis canva mengangkat tema ‘Pendidikan sebagai Perayaan HARDIKNAS 2024’; (b) lomba scramble yaitu menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata yang benar dengan acuan gambar yang disertai huruf-huruf acak yang terletak di bawah gambar; (c) lomba Tebak Kata yaitu menebak kata yang telah disediakan; (d) lomba Suka Jaka “Susun Kata Jadi Kalimat” yaitu menyusun kata acak menjadi sebuah kalimat utuh sesuai S-P-O-K; (e) lomba pos berantai dimana setiap kelompok berisikan 4 anggota yang bertugas menjaga salah 1 pos dan menjawab soal yang telah disediakan, kelompok yang berhasil mencapai finish lebih cepat dan banyak menjawab soal benar adalah pemenangnya.

18) Pemasangan bel sekolah otomatis

Bel sekolah otomatis ini menggunakan bantuan aplikasi yang disambungkan pada speaker sekolah. Format bel yang tersedia mulai dari bel jam pelajaran pertama – jam pelajaran terakhir, jam istirahat, dan jam pulang sekolah.

19) Kunjungan *MarkeT Day*

Mahasiswa tim kampus mengajar melakukan pendampingan siswa kelas 1 – 6 pada acara *market day*. Di lokasi *market day*, tim mahasiswa kampus mengajar mengenalkan siswa terutama siswa kelas rendah tentang pelajaran ilmu sosial dan matematika yang berada di tempat tersebut, misal timbangan dan satuannya, harga, tawar menawar, interaksi penjual dan pembeli, mengenalkan beberapa istilah seperti: konsumen, produsen, distributor, konsumsi, produksi, distribusi, dan lain-lain.

20) Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa media pembelajaran (manual dan ICT) yang digunakan oleh tim mahasiswa kampus mengajar dalam pembelajaran di kelas, seperti: (a) Media pembelajaran “Dakon” bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa terutama pada materi FPB dan KPK; (b) Media Kartu Uno Mini merupakan media pembelajaran ICT yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam operasi penjumlahan, pengurangan, dan perkalian; (c) Media pembelajaran *crossmath*

berupa lembaran yang harus diisi dengan menghitung hasil penjumlahan/pengurangan/pembagian/perkalian dari keseluruhan bilangan dan mencocokkan nilai hasil yang sudah tertera di samping kolom. Apabila jawaban siswa benar maka hasil hitung bilangan sama dengan nilai bilangan yang ada pada kertas *crossmath*. Apabila siswa menjawab salah maka akan berbeda dengan nilai bilangan pada lembar *crossmath*

21) Revitalisasi Perpustakaan

Revitalisasi perpustakaan dilakukan dengan tujuan menghidupkan kembali pemanfaatan perpustakaan sekolah dengan melakukan beberapa kegiatan, seperti: (a) membersihkan ruangan perpustakaan; (b) pemindahan dan penyusunan rak buku; (c) memilah-milah buku yang layak untuk dibaca; (d) melakukan perjenjangan buku sesuai tingkatan kelas; (e) melakukan penjenjangan buku tematik K13; (f) memisahkan buku yang sudah tidak sesuai kurikulum; (g) melakukan klasifikasi buku perpustakaan berdasarkan kegunaannya; (h) pemasangan nama “perpustakaan” pada dinding perpustakaan. menciptakan lingkungan kaya baca di perpustakaan; (i) pemasangan poster untuk menambah lingkungan kaya baca; (j) melakukan pencatatan setiap buku yang ada di perpustakaan ke dalam file pencatatan buku perpustakaan; (k) melakukan finishing.

22) Revitalisasi Majalah Dinding (Mading)

Ada beberapa tindakan mahasiswa tim kampus mengejar dalam revitalisasi mading yaitu: (1) mendesaian dan mencetak media tema kehutanan dan bahan-bahan (elemen) yang akan digunakan sebagai hiasan mading, (2) pemasangan hiasan, (3) pemasangan poster berisi informasi-informasi, seperti menjaga kebersihan lingkungan, sejarah-sejarah, dan poster ucapan perayaan seperti menyabut hari kartini, (4) pada mading karya siswa, pemasangan hasil karya-karya siswa kelas 5B saat pelajaran P5 dengan memanfaatkan daun-daun yang sudah gugur di taman sekolah.

23) Bantuan Administrasi

Dalam administrasi, mahasiswa tim kampus mengajar membantu verifikasi sekolah dalam hal pendaftaran sekolah di akun MBKM, verifikasi mahasiswa oleh guru, mengisi kusioner sekolah dan asesmen mahasiswa oleh guru. Mahasiswa juga membantu guru wali kelas dalam mengisi raport siswa dengan memasukkan biodata dan nilai siswa.

24) Perpustakaan Keliling

Tim mahasiswa kampus mengajar bersama pihak sekolah mengundang perpustakaan keliling untuk mendatangi sekolah. Siswa diajak membaca buku yang disediakan oleh perpustakaan keliling dan membaca buku bersama-sama di halaman sekolah.

25) Travel Pendidikan “Literasi Numerasi”

Papan media *Travel Pendidikan*” Literasi & Numerasi ini merupakan media pembelajaran yang memiliki 3 jenis kartu yaitu informasi, pertanyaan, dan tantangan. Kartu informasi berisikan informasi mengenai materi-materi yang sudah siswa pelajari selama di kelas. Kartu pertanyaan berisikan soal-soal. Sementara kartu tantangan berisikan perintah yang harus siswa lakukan. Papan media travel pendidikan dapat digunakan untuk seluruh mata pelajaran tinggal menyesuaikan materi, pertanyaan dan tantangannya dengan mata pelajaran yang dipelajari.

26) Pelatihan *Google Form* untuk Guru

Mahasiswa kampus mengajar memberikan pelatihan *google form* untuk guru. Tujuannya adalah agar guru dapat menerapkannya pada penilaian sumatif atau ulangan harian pada siswa dengan pendekatan dan mengenalkan situs digital dari google pada siswa dan memudahkan guru pada penilaian pada siswa.

27) Bimbel Matematika

Tim mahasiswa menyediakan bimbingan belajar lebih lanjut terkait pembelajaran matematika sesuai kelas masing-masing siswa. Kegiatan ini dilakukan pada saat jam istirahat maupun jam pulang sekolah tergantung dari minat para siswa. Kegiatan ini juga membantu para guru untuk mengulang materi yang sudah diajarkan oleh gurunya masing-masing.

28) Jumat Sehat

Tim mahasiswa kampus mengajar mengadakan jum’at sehat yaitu pembiasaan senam pagi bersama yang diikuti oleh seluruh warga sekolah. Pembiasaan ini dilakukan pada hari jum’at. Penempatan siswa saat senam disesuaikan dengan kelas masing-masing. Seluruh tim mahasiswa berada di depan sebagai model senam..

29) Jumat Bersih

Mahasiswa membantu bersih-bersih di kelas 5, kegiatan dimulai dengan menata ulang meja siswa, kemudian dilanjutkan dengan menyapu kelas. Setelah itu mahasiswa membantu siswa membersihkan jendela dan taman di depan kelas.

30) Pelaksanaan pre-test dan post-test AKM kelas 5

Pelaksanaan pretest AKM kelas 5 ini merupakan kegiatan yang wajib dilakukan sebelum menyusun program karena digunakan untuk mengetahui kemampuan awal literasi dan numerasi peserta didik kelas 5 sehingga nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam penyusunan program. Sedangkan post-test AKM kelas 5 dilaksanakan di akhir penugasan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan program RAK melalui peningkatan nilai literasi dan numerasi dibandingkan dengan hasil pre-test sebelumnya. Pelaksanaannya menggunakan chromebook sekolah. Siswa mengerjakan paket soal Numerasi, kemudian dilanjutkan mengerjakan paket soal literasi. Setelah pelaksanaan AKM Kelas selesai, tim mahasiswa kampus mengajar mulai melakukan penskoran hasil AKM Kelas 5.

31) Pemanfaatan Sampah melalui Program “EcoSmart trash” dan “Ecobricks”

Kegiatan ini dilaksanakan karena melihat banyaknya sampah botol dan gelas plastik di kelas jadi mahasiswa mengajak siswa kelas 5 untuk memanfaatkan sampah plastik menjadi hiasan yang nantinya bisa mereka gunakan untuk menghias kelasnya. Sedangkan Ecobricks adalah material bangunan ramah lingkungan yang bisa digunakan untuk membuat berbagai macam barang seperti filler bangunan atau perabotan. Sebelumnya sampah plastik dipilah dan dibersihkan, kemudian dipotong kecil-kecil. Setelah itu sampah plastik yang sudah dipotong kemudian dimasukkan kedalam botol. Hasil akhirnya adalah botol-botol keras berisi plastic yang bisa dijadikan sebagai material.

32) Hari Santri Nasional

Para siswa dan guru diwajibkan memakai pakaian budaya santri yaitu busana muslim, pada kegiatan ini mahasiswa, siswa dan semua guru menyambut bersama datangnya hari santri nasional ini dan melakukan sesi foto Bersama.

33) Pembelajaran Interaktif Menggunakan Akun belajar.id

Mahasiswa memanfaatkan akun belajar.id untuk memberikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, pada kegiatan ini para siswa antusias dalam belajar dan juga banyak yang aktif bertanya dan menjawab sebuah pertanyaan yang ditanyakan, pada kegiatan ini, mahasiswa memanfaatkan quizizz dalam akun belajar.id dan para siswa maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar, banyak dari para siswa yang antusias untuk menjawab dan maju kedepan, pembelajaran ini sangat membantu guru dalam proses mengajar.

34) Penguatan Karakter

Mahasiswa melakukan nonton bersama film-film inspiratif, misalnya yang berjudul “Surat untuk Ibu” dan “mana janji ayah”. Setelah menonton film tim mahasiswa memberikan siswa pertanyaan “Apa pesan/amanat dari film yang sudah ditonton tadi”. Nonton bersama ini biasanya dilaksanakan memasuki jam-jam terakhir dan anak-sudah mulai letih, tim mahasiswa melakukan sebuah kegiatan yang berupa penguatan karakter dengan menampilkan sebuah cerita pendek.

35) Sosialisasi 4 Kata ajaib

Program ini merupakan program yang bertujuan untuk membangun karakter siswa. Tim mahasiswa melakukan edukasi kepada siswa tentang apa saja 4 kata ajaib itu, kapan kita harus mengucapkan kata itu dan pentingnya mengucapkan 4 kata ajaib ini dalam kehidupan mereka.

36) Menyambut Kedatangan Siswa

Menyambut kedatangan siswa dilaksanakan setiap pagi sebelum masuk kelas. Pada kegiatan ini, tim mahasiswa bersama guru menyambut kedatangan siswa di depan pintu gerbang sekolah. Kegiatan ini diikuti tim mahasiswa sekaligus untuk mengenal siswa lebih dekat.

37) Berkolaborasi dan membantu guru menghias kelas

Dalam hal ini, mahasiswa berupaya untuk berinovasi dalam membuat kelas bernuansa literasi dan numerasi dengan menempelkan beberapa poster tentang membaca, membuat dinding pengukuran, dan lain-lain.

38) Pengenalan Permainan Tradisional

Mahasiswa membantu guru dalam mengenalkan permainan tradisional kepada siswa. Adapun permainan tradisional yang diajarkan adalah bekel, lompat tali, dan permainan dakon. Pengenalan permainan tradisional ini sangat penting mengingat siswa saat ini sudah sangat jarang melakukan dan mengenal permainan tradisional, mereka lebih suka bermain HP. Pengenalan permainan tradisional ini juga bermanfaat untuk mengenalkan etnomatematika kepada siswa dimana sambil bermain guru dan mahasiswa menanyakan unsur-unsur matematika yang dapat di *explore* dari permainan tradisional tersebut.

39) Membuat modul media ajar

Kegiatan ini berupa penyusunan modul media ajar yang telah dibuat oleh mahasiswa untuk sekolah. Penyusunan modul tersebut dilakukan secara berkelompok sesuai dengan template yang telah disediakan.



Gambar 1. Kegiatan literasi-numerasi



Gambar 2. Pembiasaan/adaptasi Teknologi



Gambar 3. Pembuatan dan Penggunaan Media Pembelajaran



Gambar 4. Revitalisasi Perpustakaan dan Mading



Gambar 5. Mitigasi Perubahan Iklim Sekolah



Gambar 6. Membantu Administrasi Sekolah

Diskusi

Secara umum, kegiatan ini memberikan hasil yang positif baik bagi sekolah maupun bagi mahasiswa. Dalam aspek pembelajaran, mahasiswa berperan aktif dalam membantu guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyajikan materi ajar, serta mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pendekatan kontekstual dan

pembelajaran berbasis siswa yang diterapkan mahasiswa terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran inti seperti Bahasa Indonesia dan Matematika.

Selain itu, program ini berhasil mendorong penguatan literasi dan numerasi siswa melalui kegiatan tambahan yang dirancang secara kreatif, seperti jelajah buku, permainan angka, travel pendidikan dan game interaktif. Berdasarkan hasil evaluasi formatif, terjadi peningkatan kemampuan dasar siswa sebesar 20% dibandingkan asesmen awal, menunjukkan adanya dampak positif terhadap kemampuan akademik siswa.

Tak hanya dalam aspek kognitif, pendampingan mahasiswa juga berkontribusi pada pembentukan karakter siswa. Melalui keteladanan yang ditunjukkan mahasiswa serta pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler seperti nonton bareng “nobar” film inspiratif, peringatan Hari Santri Nasional dan sosialisasi 4 kata ajaib, siswa menjadi lebih sopan, hormat, dan taat aturan.

Dalam hal peningkatan kapasitas guru, kolaborasi yang terjalin antara mahasiswa dan tenaga pendidik memberikan dampak yang konstruktif. Mahasiswa turut memperkenalkan berbagai metode pembelajaran inovatif serta membantu guru dalam memanfaatkan teknologi sederhana untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Guru merasa terbantu dan mendapatkan inspirasi baru untuk menyegarkan cara penyampaian materi di kelas.

Selain pembelajaran, mahasiswa juga terlibat dalam kegiatan administratif sekolah, seperti pelatihan *google form*, pendaftaran sekolah di akun MBKM, verifikasi mahasiswa oleh guru, mengisi kusioner sekolah dan asesmen mahasiswa oleh guru. Mahasiswa juga membantu guru wali kelas dalam mengisi raport siswa dengan memasukkan biodata dan nilai siswa, serta digitalisasi data perpustakaan. Hal ini membantu efisiensi kerja sekolah dan menjadi salah satu bentuk kontribusi nyata dari mahasiswa di luar aspek pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan ini membuktikan bahwa implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka dapat memberikan ruang aktualisasi yang luas bagi mahasiswa sekaligus memberikan dampak langsung bagi masyarakat, khususnya di lingkungan pendidikan dasar. Program ini memperkuat esensi tri dharma perguruan tinggi, khususnya pada aspek pengabdian kepada masyarakat, dan menjadi jembatan antara dunia akademik dan kebutuhan riil di lapangan.

Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya belajar menjadi pendidik dan pemimpin, tetapi juga menjalankan peran sebagai agen perubahan sosial. Dampak program tidak hanya bersifat jangka pendek dalam bentuk peningkatan mutu pembelajaran, tetapi juga membangun fondasi penting dalam transformasi pendidikan di sekolah sasaran.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pendampingan Mahasiswa Kampus Mengajar di SDN Kowel 1 Pamekasan, SDN Groom Pamekasan, dan SDN Batuan 1 Sumenep sebagai implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka berhasil memberikan dampak positif bagi sekolah dan mahasiswa. Mahasiswa berperan aktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam hal pembelajaran, penguatan literasi dan numerasi, pembiasaan teknologi, peningkatan kapasitas guru, bantuan administrasi dan mitigasi perubahan iklim di sekolah. Kegiatan ini memperkuat kolaborasi antara kampus dan sekolah serta memberikan pengalaman nyata bagi mahasiswa sebagai calon pendidik dan agen perubahan. Program ini terbukti efektif dalam mewujudkan tujuan Merdeka Belajar Kampus Merdeka melalui pengabdian yang berdampak langsung pada dunia pendidikan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih kami sampaikan kepada Kemendikbudristek yang telah memberikan kepercayaan kepada kami selaku DPL untuk mendampingi mahasiswa dalam melaksanakan program kampus mengajar di SDN Kowel 1 Pamekasa, SDN Groom Pamekasan, dan SDN Batuan 1 Sumenep. Terima kasih kami sampaikan pula kepada tim mahasiswa kampus mengajar serta kepala sekolah, guru pamong, guru kelas, siswa serta semua pihak di sekolah sasaran yang telah mendukung dan ikut membantu berpartisipasi menyukseskan pelaksanaan program kerja kampus mengajar.

DAFTAR REFERENSI

- Arifah, M. N., & Wahyuningsih. (2022). Peran program Kampus Mengajar dalam meningkatkan kompetensi keguruan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 55–64.
- Fidesrinur, Shah, A. H., & Amelia, Z. (2022). Peran dosen pembimbing lapangan dalam meningkatkan efektivitas program Kampus Mengajar. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA Seri Humaniora*, 7(2), 73–82.
- Gusdini, N., Hasibuan, B., & Basriman, I. (2022). Merdeka Belajar Kampus Merdeka sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas lulusan. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 141–149.
- Hamid, J., & Sahib, N. (2023). Eksistensi mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 5 dalam meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi sekolah dasar. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 125–132.

- Mardaweni, R. (2023). Pendampingan mahasiswa program Kampus Mengajar dalam upaya peningkatan literasi dan numerasi siswa di SD Negeri Sodong II. *DIMASTEK (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 3(1), 19–26.
- Nurhalinda, N., Jusmaniar, J., Syam, N., & Nurdiansyah, E. (2021). Implementasi program Kampus Mengajar dalam meningkatkan literasi, numerasi, dan teknologi di masa pandemi Covid-19. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4). <https://doi.org/10.31100/matappa.v4i1.1555>
- Tim Program Kampus Mengajar. (2022). *Buku panduan Kampus Mengajar angkatan 4 tahun 2022*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.