

IMPLEMENTASI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SMPK SWADAYA TUAKEPA

Fransiska Jone Mare¹⁾, Bartoldus Sora Leba¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka

*Corresponding Author: Chikamare9@gmail.com

Article Info

Article History:

Received February 26, 2025

Revised March 20, 2025

Accepted March 26, 2025

Keywords:

Learning Interest

Numeracy Literacy

Technological Skills

ABSTRAK

Sekolah-sekolah di daerah pelosok masih menghadapi berbagai tantangan dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa, khususnya dalam aspek literasi, numerasi, dan adaptasi terhadap teknologi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengobservasi kondisi nyata di lapangan serta merumuskan konsep program yang dapat menjawab permasalahan tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah sasaran. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan wawancara. Hasil dari kegiatan ini adalah penyusunan dan pelaksanaan program kerja yang dirancang untuk menjawab kebutuhan siswa dan sekolah dalam aspek literasi, numerasi, serta kecakapan teknologi. Program-program yang dijalankan terbukti memberikan dampak positif, antara lain meningkatkan semangat dan kemampuan belajar siswa serta menciptakan atmosfer belajar yang lebih kondusif dan inspiratif di lingkungan sekolah.

ABSTRACT

Schools in remote areas still face various challenges in meeting students' learning needs, particularly regarding literacy, numeracy, and technological adaptation. This community service activity aims to observe real conditions in the field and to formulate program concepts that address the identified issues based on the needs of students at the target schools. The method employed is qualitative with a descriptive approach. Data collection techniques include observation and interviews. The results of this activity include the development and implementation of work programs designed to address the literacy, numeracy, and technological skills needs of students and schools. The programs implemented have shown positive impacts, such as increasing students' learning motivation and abilities and creating a more conducive and inspiring learning atmosphere within the school environment.

Copyright © 2025, The Author(s).
This is an open access article
under the CC-BY-SA license



How to cite: Mare, F. J., & Leba, B. S. (2025). IMPLEMENTASI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SMPK SWADAYA TUAKEPA. *Devote : Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.55681/devote.v4i1.3665>

PENDAHULUAN

Kampus mengajar merupakan suatu Program Kerja yang diwadahi oleh Kementerian Pendidikan Republik Indonesia guna memberikan ruang kepada mahasiswa untuk turun langsung menjadi agen perubahan pada sekolah-sekolah terpilih. Mahasiswa menjadi cikal bakal tatanan majunya suatu bangsa (Maran, 2024). Sebagai bagian dari cikal bakal tersebut, mahasiswa yang terlibat langsung wajib memiliki potensi dan keterampilan-keterampilan diri. Mereka akan menjadi garda terdepan dalam memberikan perubahan pada wajah pendidikan negeri saat ini yang disebabkan oleh adanya ketertinggalan pelajaran akibat covid 19. Untuk itu mahasiswa perlu dibekali dan diarahkan oleh tim kampus mengajar terkait mekanisme pelaksanaan program tersebut khususnya pada bidang literasi, numerasi, kecakapan teknologi dan karakter.

Literasi, numerasi kecakapan teknologi dan karakter merupakan potensi utama yang diharapkan untuk dimiliki oleh peserta didik dalam memahami teks dan angka sesuai konteks (DWI, 2022). Oleh karena itu, Pemerintah melalui kampus mengajar terus berupaya meningkatkan

pemulihan pembelajaran pada bidang tersebut. Rendahnya Tingkat literasi dan numerasi di Indonesia berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh CSSU (*Central Connecticut State University*), Indonesia berada di urutan yang ke-60 dalam *The World's Most Literate Nation* ((Meliyanti, 2021). Dalam pada itu, pemerintah terus berupaya meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi pada peserta didik dengan berbagai cara, diantaranya adalah terus mengoptimalkan kurikulum Merdeka belajar dan keberlanjutan program kampus mengajar hingga Angkatan ke tujuh dengan fokus pada bidang-bidang tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan data PISA tahun 2022 (Kemendikbud, 2023), Tingkat literasi dan numerasi Indonesia mengalami peningkatan naik posisi 5-6 dibandingkan tahun 2018. Hal tersebut patut diapresiasi dan perlu ditingkatkan.

Hal lain yang perlu diperhatikan juga adalah pada bidang teknologi dan karakter peserta didik. Kemajuan teknologi tentu berdampak pula pada pembelajaran yang bersifat digital. Melalui platform Merdeka mengajar yang dirancang khusus bagi guru untuk belajar dari sesama, pemerintah menjadikan isu digital sebagai momentum untuk mengoptimal digitalisasi pendidikan ((Indah Pratiwi et al., 2023).

Kehadiran Kampus Mengajar dinilai dapat memberikan warna berbeda pada wajah pendidikan di Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari terlaksananya kegiatan kampus mengajar dari angkatan I hingga angkatan VII. Dalam kebijakan Merdeka-Belajar, asesmen kompetensi minimum difokuskan pada penguasaan literasi, numerasi, adaptasi teknologi dan karakter (Kemendikbud, 2020). Asesmen merupakan aktivitas yang dilakukan guna mengungkapkan kualitas proses dan hasil pembelajaran (Resti, Y, 2020). Oleh karena itu, tujuan dilaksanakan asesmen sebagai dasar dalam memberikan deskripsi atas keberhasilan peserta didik untuk menguasai kompetensi dan proses pembelajaran, mengevaluasi dan memberi tindakan atas hasil belajar agar dapat dipertanggung jawabkan (Syafitri, 2021). Untuk keseluruhan asesmen dirangkum dalam satu kesatuan sebagai bentuk asesmen nasional yang dinilai dalam tiga aspek yakni survei lingkungan belajar, survei karakter dan asesmen kompetensi minimum (Novita, 2021).

Untuk menjawab kebutuhan dasar peserta didik dalam bidang literasi, numerasi, adaptasi teknologi dan pengembangan karakter, perlu dirancang dengan baik dan teratur. Oleh karena itu, dalam menjalankan program kerja kampus mengajar, terlebih dahulu mahasiswa melakukan observasi dan analisis kebutuhan baik dalam pembelajaran maupun dalam lingkungan sekolah. Kehadiran peserta kampus mengajar di sekolah sejatinya bukan untuk menggantikan peran guru di kelas, melainkan sebagai rekan kerja guna saling menyempurnakan untuk dapat merancang program kerja sesuai asesmen kompetensi minimum yang diharapkan.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara. Menurut (Grashinta, 2023) penelitian kualitatif perlu dilakukan dengan beberapa tahap diantaranya eksplorasi untuk menemukan data awal, mengenal pola, menghasilkan pertanyaan dan deskriptif. Oleh karena itu, Observasi dilakukan selama dua minggu di SMPK Swadaya Tuakepa sebagai bentuk eksplorasi. Setelah semua data terkumpul, data kemudian dianalisis untuk membuat Program kerja guna menjawab kebutuhan siswa. Program kerja yang dibuat direduksi sesuai kebutuhan asesmen kompetensi, yakni literasi, numerasi, adaptasi teknologi dan karakter. Setelah semua program kerja dibuat, lalu di sosialisasikan kepada pihak sekolah dan dilakukan implementasi selama empat bulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil implementasi Program Kerja sebagai berikut:

A. Tahap Observasi

Pada tahap ini, dilakukan observasi dan sosialisasi Program Kerja baik pada proses pembelajaran maupun pada lingkungan sekolah.



Gambar 1. Observasi



Gambar 2. Sosialisasi Program Kerja

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk menemukan persoalan-persoalan mendasar yang perlu dibenahi selanjutnya dituangkan ke dalam program kerja selama empat bulan.

B. Tahap Implementasi Program Kerja

Pada tahap ini, semua program kerja wajib menjawab kebutuhan siswa sesuai dengan asesmen kompetensi yang diharapkan, antara lain:

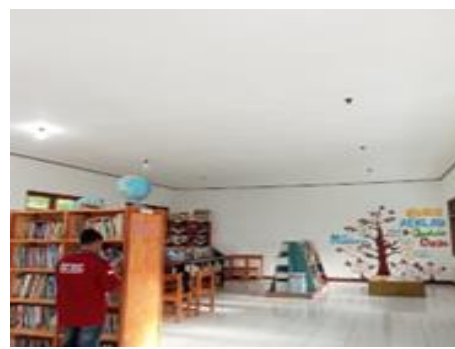
1. Bidang Literasi

Adapun kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan bidang literasi adalah sebagai berikut:

a. Revitalisasi Perpustakaan



Gambar 3. Sebelum Revitalisasi



Gambar 4. Sesudah Revitalisasi

Perpustakaan adalah gudang ilmu. Kondisi perpustakaan yang bersih, rapi dan wangi akan membuat warga sekolah betah untuk membaca. Oleh karena itu, revitalisasi perpustakaan perlu dilakukan guna menghadirkan situasi nyaman dalam membaca. Penyortiran buku-buku juga perlu dilakukan agar dapat menyediakan buku-buku yang masih layak untuk dibaca. Berdasarkan hasil observasi, perpustakaan sekolah ini sangat tidak terawat dan berantakan

sehingga perlu dilakukan revitalisasi perpustakaan dan memberikan pemahaman terkait pentingnya perpustakaan yang bersih, nyaman dan rapi kepada pihak sekolah untuk ditindaklanjuti.

b. Pembuatan Taman Baca dan Program Baca 15 menit

Membaca 15 menit sebelum pelajaran di mulai sengaja dilakukan untuk menarik perhatian peserta didik sebelum pembelajaran pertama dimulai. Peserta didik bebas mengambil tempat duduk sesuai dengan keinginan mereka di taman baca. Dalam proses tersebut peserta didik juga diberi waktu untuk menyampaikan isi penting dari teks yang dibaca guna mengetahui sejauh mana pemahaman mereka akan teks tersebut.



Gambar 5. Pembuatan Taman Baca



Gambar 6. Menyampaikan Hasil Bacaan



Gambar 7. Membaca 15 Menit

c. Program Mengunjungi Peta Mimpi pada pohon impian

Pada program ini, peserta didik diberi waktu mengunjungi pohon impian dan membuat mimpi dan cita-cita. Mereka akan mengunjungi pohon impian setiap hari sabtu. Kegiatan yang dilakukan adalah menceritakan kembali hal-hal apa saja yang dilakukan selama satu minggu berkaitan dengan cita-cita peserta didik. Kegiatan ini sebagai bentuk evaluasi diri sendiri untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab dan daya juang tinggi untuk mencapai cita-cita.



Gambar 8. Menempelkan Mimpi



Gambar 9. Mengunjungi Pohon Impian



Gambar 10. Menceritakan Hal-Hal yang Dikerjakan Sesuai Cita-Cita

2. Bidang Numerasi

Pada bidang numerasi, banyak peserta didik yang belum memahami perkalian dan bangun ruang, sehingga program kerja yang dibuat berusaha menjawab kebutuhan peserta didik terhadap perkalian. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan Alat Peraga Matematika Bangun Ruang

Bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran matematika khususnya terkait bangun ruang sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Mengenal macam-macam bangun ruang dan proses pembuatan dapat membantu kemampuan kognitif siswa untuk cepat tanggap dan berpikiran kritis. Dalam membuat alat peraga ini, peserta didik terlebih dahulu diperkenalkan terkait konsep bangun datar.



Gambar 11. Bahan Pembuatan Alat Peraga Bangun Ruang



Gambar 12. Proses Membuat Bangun Ruang

b. Quis Puzzel Game

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah melalui angka. Metode permainan ini menekankan pada kemampuan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Dalam permainan ini ditemukan banyak peserta didik yang belum memahami dengan baik perkalian dan pembagian sehingga solusi yang ditawarkan adalah memberi perhatian khusus kepada peserta didik yang mengalami keterlambatan pemahaman.



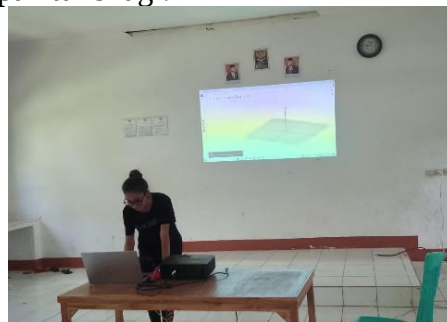
Gambar 13. Menjawab Quiz Puzzel

3. Bidang Teknologi

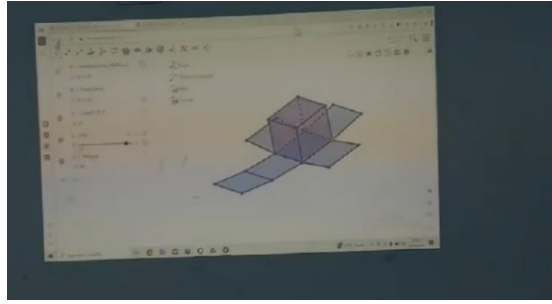
Dalam penerapan pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi, terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan, yakni:

a. Penerapan Aplikasi Geogebra dalam Pembelajaran Matematika

Kegiatan ini bertujuan untuk membantu guru dalam menerapkan aplikasi geogebra dalam mengajar matematika khususnya terkait bangun ruang. Manfaat yang diperoleh oleh guru dan peserta didik adalah mereka lebih cepat memahami konsep bangun ruang dan guru tidak perlu menggambar di papan tulis lagi.



Gambar 14. Penjelasan Aplikasi Geogebra



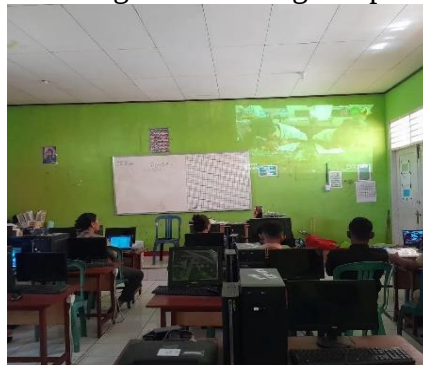
Gambar 15. Model Aplikasi Geogebra

b. Pengenalan Aplikasi Canva dalam mendesain pembelajaran

Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan penggunaan aplikasi Canva kepada para guru dalam membuat materi-materi pembelajaran yang menarik, dengan desain PPT yang berbeda. Dalam pelaksanaannya banyak guru yang belum memahami dengan baik aplikasi ini sehingga mereka sangat antusias mengikuti kegiatan tersebut.



Gambar 16. Mengikuti Bimbingan Aplikasi Canva



Gambar 17. Praktik Menggunakan Aplikasi Canva

c. Pengenalan Power Point Kepada Peserta Didik

Kegiatan ini bertujuan untuk menghadirkan pembelajar di kelas dengan menggunakan media visual berupa animasi dan gambar bergerak pada PPT kepada siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam belajar dengan menggunakan media audio atau audio visual.



Gambar 18. Pengenalan Power Point



Gambar 19. Menjawab Quiz

4. Pengembangan Karakter dan Jiwa Nasionalisme

Kegiatan ini bertujuan untuk membangun wawasan kebangsaan dan menumbuhkan jiwa Nasionalisme kepada peserta didik akan Tanah Air Indonesia. Kegiatan ini juga berkaitan dengan pembentukan jiwa dalam mencintai seni dan budaya Indonesia. Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya :

a. Menggali Wawasan Kebangsaan dan Debat

Pada kegiatan ini, peserta didik membaca materi terkait wawasan kebangsaan dan berdiskusi bersama. Peserta didik kemudian diajak untuk terlibat dalam debat yang berkaitan dengan wawasan kebangsaan. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme dan cinta akan Tanah Air Indonesia.



Gambar 20. Kuis Wawasan Kebangsaan



Gambar 21. Debat Wawasan Kebangsaan

b. Kegiatan Nonton Bareng dan Beda Film Nasionalisme

Kegiatan nonton bareng dan beda film nasionalisme bertujuan untuk memberitahukan kepada peserta didik bahwa begitu besar pengorbanan para pahlawan untuk kemerdekaan negara. Peserta didik diminta untuk menyampaikan pesan dan kesan selama menonton film

nasionalisme dan nilai atau pesan moral apa yang mereka petik untuk mempertahankan kemerdekaan negara Indonesia.



Gambar 22. Kegiatan Nonton Bareng Film Nasional



Gambar 23. Bedah Film Menurut Pandangan Peserta Didik

5. Kegiatan Pengembangan Minat dan Bakat

Untuk kegiatan pengembangan minat dan bakat, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok. Dalam pembagian tersebut banyak peserta didik yang memiliki lebih dari satu minat, sehingga dibuat penjadwalan kegiatan pengembangan minat dan bakat, diantaranya:

a. Bola Kaki dan Voli

Kegiatan Bola kaki dan voli terjadi pada hari Sabtu. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan bakat dan juga menumbuhkan rasa kebersamaan antara peserta didik. Selain itu, bagus untuk menumbuhkan daya juang dan kekompakan antara peserta didik.



Gambar 24. Permainan Bola Kaki



Gambar 25. Permainan Bola Voli

b. Seni Lukis

Kegiatan ini bertujuan untuk merangsang kecerdasan motorik halus peserta didik. Kegiatan ini bermanfaat untuk mengetahui kemampuan peserta didik yang lebih dominan.



Gambar 26. Penerimaan Hadiah Juara Lomba Lukis



Gambar 27. Hasil Karya Peserta Didik

c. Seni Sastra

Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan jiwa seni pada peserta didik, khususnya pada pembacaan puisi, menulis puisi dan bermain peran. Output dari kegiatan ini adalah adanya panggung kreasi Kesenian dan budaya. Peserta didik diberi ruang untuk mengenali minat dan bakat yang ada dalam diri mereka dan didorong untuk berani berekspresi di atas panggung pementasan.



Gambar 28. Pembacaan Puisi



Gambar 29. Moderator



Gambar 30. Bermain Peran dan Pantomin



Gambar 31. Panggung Kreasi Seni dan Budaya

KESIMPULAN DAN SARAN

Implementasi Program Kerja yang dibuat dalam kegiatan Kampus Mengajar dinilai memberikan dampak positif kepada sekolah sasaran, khususnya kepada peserta didik. Adapun implementasi program kerja dibuat berdasarkan analisis kebutuhan sehingga program kerja tersebut betul-betul menyentuh kebutuhan peserta didik. Dalam mengimplementasikan program kerja bidang literasi, difokuskan pada kemampuan membaca dan memahami isi teks, bidang numerasi difokuskan pada kemampuan perkalian dan kemampuan berpikir kritis, bidang teknologi difokuskan pada pembelajaran yang melibatkan teknologi seperti aplikasi geogebra untuk bangun ruang, penggunaan media canva untuk membuat PPT yang menarik, pengenalan *powerpoint*. Dalam bidang karakter dan nasionalis, peserta didik diberi kesempatan untuk mengenal Indonesia yang beragam, menumbuhkan toleransi serta rasa cinta tanah air, sedangkan pada bidang minat

dan bakat, peserta didik diberi ruang untuk mengembangkan bakat dalam permainan voli, bola kaki, seni lukis dan seni sastra.

DAFTAR PUSTAKA

- DWI, N. (2022). IMPLEMENTASI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 2 DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI LITERASI DAN NUMERASI PESERTA DIDIK Dwi Noerbella Universitas Pendidikan Indonesia dwinoerbella@upi.edu Ab. *JURNAL CAKRWALA PENDAS*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.58218/kreasi.v3i3.752>
- Grashinta, A. (2023). METODE PENELITIAN KUALITATIF (Issue May 2024).
- Indah Pratiwi, N., Yuliansyah, F., Nyoman Subanda, I., Suparna, P., & Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora, P. (2023). Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure pada Karakter John Doe dalam Film Se7en. 17(1), 2579–8146. <http://journal.ubm.ac.id/>
- Kemendikbud. (2020). kemdikbud.go.id (Vol. 17, Issue 1).
- Kemendikbud. (2023). Pisa 2022 dan pemulihan pembelajaran di indonesia 5.
- Maran, M. D. M. M. (2024). Implementasi Kampus Mengajar Angkatan 6 di SMPN 1 Titehena. *Journal on Education*, 6(4), 18721–18732. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5703>
- Meliayanti, D. (2021). Kajian Literatur : Perkembangan Literasi dan Numerasi di Lingkungan Keluarga. 5, 6504–6512.
- Novita, N. (2021). Asesmen Nasional (AN): Pengetahuan dan Persepsi Calon Guru. 5(1).
- Resti, Y, dkk. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI MELALUI PELATIHAN DALAM BENTUK TES UNTUK ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM BAGI GURU SDIT AULADI SEBRANG ULU II PALEMBANG (pp. 1–4).
- Syafitri, dkk. (2021). ANALISIS KEEFEKTIFAN PENERAPAN APLIKASI AKSI (ASESMEN KOMPETENSI SISWA INDONESIA) DI SD NEGERI. 1(2), 185–197.