

**LAPORAN AKHIR  
MAHASISWA  
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 8  
TAHUN 2024**



Disusun Oleh :  
Ana Maharani  
1062232

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,  
DAN TEKNOLOGI  
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN TINGGI  
POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI BANGKA BELITUNG**

2024

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
MAHASISWA**

Nama Kegiatan : Program Kampus Mengajar Angkatan 8 Tahun 2024

Nama Perguruan Tinggi : Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung

Mahasiswa

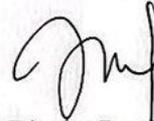
1. Nama Lengkap : Ana Maharani
2. NIM : 1062232
3. NPSN Sekolah : 10900194
4. Sekolah Penugasan : UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat
5. Nama DPL : Indah Riezky Pratiwi, M.Pd
6. Nama Koordinator PT: Juanda, S.S.T., M.T.

Guru Pamong



Harsiwi, S.Pd  
NIP. 199210012019032006

Dosen Pembimbing Lapangan



Indah Riezky Pratiwi, M.Pd  
NIP. 199010082019032018

Mengetahui/Menyetujui



Sidhiq Andriyanto, M.Kom  
NIP. 19907182019031011

## BAB I

### LAPORAN BULAN DESEMBER MAHASISWA

#### A. Refleksi Kegiatan atau Implementasi Rencana Aksi Kolaborasi

Silakan isi sesuai dengan kegiatan/program kerja yang dilaksanakan satu bulan ke belakang!

No	Nama Kegiatan/Program Kerja	Pelaksana Kegiatan/Program Kerja (Individu/Kelompok)	Uraian Kegiatan/Program Kerja	Rencana Tindak Lanjut (RTL) Kegiatan/Program Kerja
1.	Rapat Bulanan 3 Kampus Mengajar Angkatan 8 bersama BPMP	Kelompok	Jumat 06 Desember 2024 kami mengikuti rapat Bulanan 3 Kampus Mengajar Angkatan 8 bersama BPMP Provinsi Kepulauan Bangka Belitung diadakan secara daring melalui Zoom Meeting dan dihadiri oleh seluruh mahasiswa peserta Kampus Mengajar di wilayah Bangka Belitung. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi, membahas perkembangan pelaksanaan program, serta merumuskan strategi yang lebih efektif dalam mendukung implementasi Kampus Mengajar Angkatan 8. Melalui diskusi dan evaluasi bersama, diharapkan tercipta sinergi yang lebih baik antara mahasiswa, BPMP, dan pihak sekolah untuk mencapai tujuan program secara optimal.	-
2.	Program Kerja Sudut Sejuta Harapan	Kelompok	Pada Selasa 10 Desember 2024 kami kembali menjalankan program kerja Sudut Sejuta Harapan. Program kerja ini bertujuan menciptakan ruang bagi siswa untuk menyalurkan aspirasi, ide, serta harapan mereka secara kreatif dan inklusif. Program ini melibatkan pembuatan kotak harapan sebagai media penyampaian pesan secara tertulis, yang kemudian akan dievaluasi untuk mendukung pengembangan	-

			lingkungan belajar yang lebih positif. Dengan hadirnya sudut ini, diharapkan siswa merasa didengar, lebih percaya diri, dan terinspirasi untuk berkontribusi dalam menciptakan suasana sekolah yang lebih baik.	
3.	Program Kerja Donasi Buku	Kelompok	Kami melakukan penyerahan buku hasil dari program kerja donasi buku ini pada tanggal 13 Desember 2024 kepada pihak Perpustakaan Pelangi UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat. Tujuan dari program ini yaitu meningkatkan minat baca siswa dan menambah koleksi buku bacaan di perpustakaan Pelangi UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat.	-
4.	Post Test AKM	Kelompok	Pelaksanaan post-test dilakukan pada Kamis 12 Desember 2024 menggunakan perangkat pribadi siswa karena pelaksanaannya masih menggunakan mode offline. Kami memilih pelaksanaan dengan mode offline dikarenakan terkendala jaringan. Post-test di ikuti oleh siswa kelas 8B, sama seperti yang mengikuti Pre-test diawal penugasan.	-
5.	Program Kerja Kelas Elektronika	Kelompok	Pelaksanaan Program Kerja Kelas Elektronika pada Jumat 13 Desember 2024, Program Kerja ini merupakan praktik baik pengenalan elektronika dalam lokakarya. Tujuan dari diadakan program kerja ini untuk memberikan pengetahuan baru dalam bidang keteknikan dan memperkenalkan teknologi yang sederhana dengan base on ilmu pengetahuan dan praktik sederhana.	-
6.	Program Kerja Laga Berkembang	Kelompok	Pada Jumat 13 Desember setelah menjalankan program kerja kelas elektronika, kami menjalankan program kerja laga berkembang. Pada program ini kami membuat perlombaan interaktif dalam upaya	-

			<p>pengembangan karakter dan nalar siswa. Dengan terjalankannya program ini di harapkan dapat meningkatkan jiwa kompetisi dan keberanian siswa dalam menghadapi tantangan serta agar siswa terbiasa untuk menjawab dan bertanya serta melatih inisiatif siswa dalam proses belajar mengajar.</p>	
7.	Program Kerja Festival Literasi Numerasi	Kelompok	<p>Program kerja Festival Literasi Numerasi ini akan di adakan pada tanggal 17 Desember. Di Program kerja ini melibatkan siswa dalam setiap kegiatan seperti lomba Mading, lomba Story Telling, dan lomba Ranking 1 Numerasi</p> <p>Dengan adanya program kerja ini di harapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa serta mampu menciptakan ide kreativitas siswa dalam menghasilkan karya karya terbaik mereka.</p>	-
8.	Program Kerja Mading Kreatif	Kelompok	<p>Program kerja Mading Kreatif ini akan di adakan pada tanggal 17 Desember 2024 di Festival Literasi Numerasi. Mading Kreatif dibuat untuk meningkatkan pengetahuan kosa kata siswa dengan memajang kalimat-kalimat positif dari setiap sudut kotak "Sejuta Harapan". Mading ini juga berfungsi sebagai media pembelajaran literasi yang kuat, memberikan wadah bagi individu atau kelompok untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui kata-kata yang inspiratif, serta menarik perhatian pembaca untuk terus belajar.</p>	-
9.	Program Kerja Mading 3D dari Barang Bekas Daur Ulang	Kelompok	<p>Program kerja Mading 3D dari Barang Bekas Daur Ulang ini juga akan kami adakan pada tanggal 17 Desember 2024 di Festival Literasi Numerasi. Program ini merupakan perlombaan dan pameran karya siswa dapat menjadi sarana edukasi, dimana pengunjung dapat belajar lebih banyak tentang</p>	-

			beragam bakat dan minat siswa, serta mendukung pengembangan kreatifitas mereka.	
--	--	--	---	--

Catatan : Silakan isi RTL untuk kegiatan yang perlu ada tindak lanjutnya, apabila kegiatan/program kerja sudah selesai dapat diisi menggunakan tanda baca (-)

## B. Refleksi Diri

Silakan ceritakan satu pengalaman yang paling memberikan pembelajaran di sekolah selama satu bulan ke belakang. Uraikan pengalaman tersebut dalam kolom situasi, tugas, aksi, dan hasil berikut!

<p><b><i>Situation (Situasi)</i></b> Silakan tuliskan satu situasi yang paling memberikan pembelajaran!</p>
<p>Situasi yang memberikan pembelajaran adalah masih adanya program kerja yang belum terlaksana diakhir penugasan karena ada anggota tim yang kurang aktif dalam menyelesaikannya. Sikap hitung-hitungan dalam bekerja menyebabkan tugas yang seharusnya menjadi tanggung jawab bersama justru terasa seperti menjadi beban individu. Di sisi lain, laporan akhir kelompok dan individu mendekati tenggat waktu, sehingga fokus tim terpecah antara menyelesaikan laporan tersebut dan tugas akhir lainnya. Situasi ini menuntut kesabaran, kerja keras, dan strategi yang tepat untuk memastikan semua tanggung jawab dapat terselesaikan dengan baik.</p>
<p><b><i>Task (Tugas)</i></b> Silakan ceritakan peran yang dilakukan pada situasi tersebut!</p>
<p>Tugas saya dalam menghadapi situasi ini adalah memastikan seluruh program kerja kelompok dapat diselesaikan tepat waktu meskipun ada anggota yang kurang terlibat. Saya juga bertanggung jawab membantu tim menjaga fokus dan semangat, serta mencari solusi agar tugas-tugas kelompok dapat terselesaikan secara kolektif tanpa membebani individu tertentu.</p>
<p><b><i>Action (Aksi)</i></b> Silakan ceritakan strategi dan tindakan yang dilakukan untuk menghadapi situasi tersebut!</p>

Saya melakukan koordinasi melalui grup diskusi untuk mengingatkan dan mengarahkan anggota tim yang kurang aktif agar lebih terlibat dalam penyelesaian program kerja. Saya juga mengambil inisiatif untuk menyelesaikan sebagian besar tugas kelompok yang terbengkalai agar program tetap berjalan sesuai rencana. Meskipun banyak pekerjaan yang harus diselesaikan sendiri, saya tetap menjaga semangat tim dengan memberikan pengingat secara positif dan mendorong mereka untuk lebih berpartisipasi. Selain itu, saya berfokus pada penyelesaian laporan kelompok agar dapat selesai tepat waktu. Meskipun harus bekerja lebih keras, saya tetap berusaha menjaga semangat tim dan memastikan laporan kelompok dapat selesai tepat waktu. Saya berfokus pada penyelesaian tugas yang harus segera diselesaikan dan tetap berusaha profesional meskipun menghadapi berbagai tantangan. Di tengah kesulitan ini, saya berusaha menjaga emosi agar tetap sabar dan fokus pada pencapaian tujuan bersama. Saya juga berusaha membagi waktu sebaik mungkin untuk mengerjakan laporan kelompok dan laporan individu agar keduanya dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

**Result (Hasil)**

Silakan ceritakan hasil yang didapatkan setelah menjalankan peran, strategi, dan tindakan pada situasi tersebut!

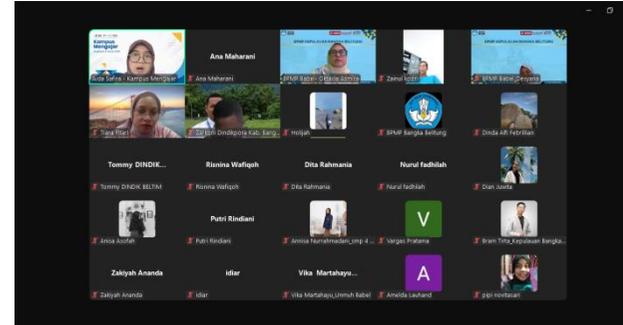
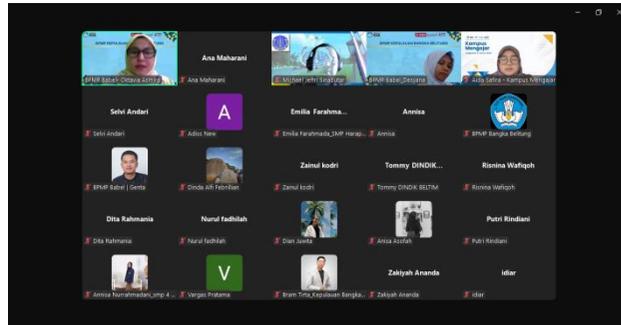
Hasilnya, seluruh program kerja berhasil diselesaikan tepat waktu. Tugas yang sebelumnya terasa berat karena kurangnya kontribusi dari anggota tertentu dapat diselesaikan dengan inisiatif pribadi, sehingga program kerja yang sudah direncanakan sejak awal dapat terlaksana dengan baik.

Pengalaman ini memberikan banyak pelajaran berharga. Saya belajar bahwa kerja sama tim sangat penting untuk menyelesaikan tanggung jawab bersama, meskipun kadang kala diperlukan inisiatif pribadi untuk memastikan semuanya berjalan sesuai rencana. Kesabaran dalam menghadapi situasi yang sulit, kemampuan untuk tetap fokus pada solusi, dan semangat untuk menjaga profesionalisme menjadi pelajaran yang sangat berarti. Saya juga belajar bahwa menjaga komitmen terhadap tanggung jawab adalah bagian penting dalam menciptakan hasil kerja yang berdampak positif.

### C. Dokumentasi Kegiatan

Silakan cantumkan dokumentasi dalam bentuk foto yang berhubungan dengan kegiatan yang dilaporkan di bagian A!

#### Rapat Bulanan 3 Kampus Mengajar Angkatan 8 bersama BPMP



#### Program Kerja Sudut Sejuta Harapan



## Program Kerja Donasi Buku



## Post Test AKM



### Program Kerja Kelas Elektronika



### Program Kerja Laga Berkembang



### Program Kerja Mading Kreatif



### Program Kerja Mading 3D dari Barang Bekas Daur Ulang



### Festival Literasi Numerasi



Tautan *google drive* dokumentasi kegiatan/program kerja: <https://drive.google.com/drive/folders/1-xL9m6XOUW4aSOsc7qzuhyENeeIk7iSH>

**\*Dokumentasi boleh lebih dari 4 file foto**

## **BAB II**

### **LAPORAN AKHIR MAHASISWA**

#### **A. Hasil Analisis Kebutuhan Sekolah**

Salah satu sekolah menengah pertama yang menjadi tempat sasaran tim program Kampus Mengajar Angkatan 8 yaitu UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat yang terletak di Jalan Raya Belinyu, Kelurahan Sinarjaya Jelutung, Kecamatan Sungailiat, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Lokasi sekolah ini mudah dijangkau dan berada di area yang strategis. Sekolah UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, serta memiliki akreditasi A. Sumber listrik yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar berasal dari PLN.

Keadaan lingkungan sekolah di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat sangat mendukung proses pembelajaran. Fasilitas ruangan kelas sudah memadai dengan papan nama informasi ruangan yang terpasang rapi. Lingkungan sekolah tertata dengan baik, dihiasi taman yang memiliki berbagai jenis bunga dan pepohonan rindang sehingga suasana sekolah terasa sejuk dan asri.

Salah satu keunggulan UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat adalah jumlah kelas yang memadai, yakni sebanyak 21 kelas yang tersebar untuk tiga tingkatan kelas, yaitu kelas VII, VIII, dan IX. Dengan jumlah kelas yang mencukupi, sekolah ini mampu menampung siswa dalam jumlah besar tanpa mengurangi kualitas pembelajaran. Setiap kelas dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti papan tulis, meja, dan kursi yang nyaman, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Selain itu, sekolah ini juga memiliki ruang perpustakaan dan laboratorium untuk mendukung kegiatan literasi dan pembelajaran berbasis praktik.

Sekolah ini menjalankan berbagai program yang mendukung pengembangan karakter dan kompetensi siswa, seperti jam literasi dan jam spiritual yang dilaksanakan secara teratur. Waktu pembelajaran di sekolah ini berlangsung selama 5 hari dalam seminggu, dengan hari Jumat dikhususkan untuk kegiatan senam, jalan sehat, dan pelaksanaan penuh Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

Kurikulum yang digunakan di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat adalah Kurikulum Merdeka untuk semua jenjang kelas. Namun, dalam implementasinya, kurikulum ini masih berada dalam tahap pengembangan karena adanya keterbatasan perangkat pembelajaran dan guru yang masih dalam proses mendalami aspek-aspek pelaksanaan kurikulum tersebut. Metode pembelajaran yang digunakan mayoritas masih bersifat konvensional, seperti metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Strategi pembelajaran di sekolah ini menekankan pengembangan nilai-nilai keagamaan, akademik, dan keterampilan siswa. Sumber belajar siswa sebagian besar masih berasal dari buku-buku bacaan yang tersedia di perpustakaan sekolah.

Di luar kegiatan akademik, UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat aktif melaksanakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan potensi siswa di bidang non-akademik. Beragam ekstrakurikuler seperti olahraga, seni, dan keagamaan ditawarkan, sehingga siswa dapat mengeksplorasi minat dan bakat mereka. Kegiatan ini juga menjadi sarana untuk meningkatkan rasa kebersamaan, tanggung jawab, dan keterampilan sosial siswa. Program-program yang dijalankan menunjukkan komitmen sekolah untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus membentuk karakter siswa yang unggul dan berintegritas. Kombinasi antara program kurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler yang diterapkan di sekolah ini mencerminkan upaya sekolah untuk memberikan pendidikan yang holistik kepada para siswanya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa prioritas kebutuhan sekolah yang dirancang oleh mahasiswa kampus mengajar antara lain seperti :

1. Adaptasi Teknologi dalam Pembelajaran

- Kebutuhan Perangkat dan Infrastruktur Digital Akses internet yang stabil perlu ditingkatkan agar siswa dan guru dapat memanfaatkan sumber belajar daring dan platform pembelajaran digital dengan optimal.
- Peningkatan Keterampilan Siswa Memberikan siswa kesempatan untuk menggunakan teknologi dalam proyek-proyek pembelajaran, seperti pembuatan presentasi interaktif atau riset daring berbasis teknologi modern.

## 2. Peningkatan Lingkungan Literasi dan Numerasi

- Jam Kunjung Perpustakaan Meningkatkan intensitas jam kunjung perpustakaan agar siswa lebih sering terpapar dengan bahan bacaan yang beragam. Hal ini juga didukung dengan pengadaan koleksi buku bacaan dan referensi baru, terutama buku-buku berbasis literasi digital, sains, dan teknologi.
- Pengembangan Numerasi Praktis Membuat program penguatan numerasi dengan menggunakan aplikasi seperti Quizizz untuk latihan soal interaktif, serta menyusun kegiatan berbasis waktu seperti tantangan matematika mingguan untuk meningkatkan keterampilan numerasi secara menyenangkan.

## B. Perancangan Rencana Aksi Kolaborasi

Dalam kegiatan perancangan program, kami menyusun rancangan kegiatan selama penugasan berdasarkan hasil observasi sekolah mengenai kegiatan belajar mengajar, metode dan model serta media pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar, administrasi sekolah, dan adaptasi teknologi oleh mahasiswa kepada siswa. Kami juga menyusun rancangan kegiatan lain di luar pembelajaran yang dapat dilakukan oleh siswa. Rancangan program kegiatan ini kemudian dikonsultasikan kepada kepala sekolah, guru pamong, serta dosen pembimbing lapangan untuk mendapatkan persetujuan, masukan, dan saran terkait pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan program Kampus Mengajar di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat dilaksanakan mulai tanggal 09 September 2024 hingga 27 Desember 2024. Adapun beberapa program yang kami rancang antara lain:

1. Program Literasi :
  - a. Baca Tulis Berbicara
  - b. Aplikasi Pendidikan Berbasis Game Literasi
  - c. Sudut Sejuta Harapan
  - d. Mading Kreatif
  - e. Kelas Literasi Bahasa Inggris
  - f. Kunjungan Perpustakaan Terstruktur
2. Program Numerasi:
  - a. TM Program (Time Manage Program)
  - b. Aplikasi Pendidikan Berbasis Game Numerasi
3. Program Transformasi Digital atau Adaptasi Teknologi:
  - a. Pelatihan Canva
  - b. Kelas Elektronika
  - c. Mulai Koding
  - d. Bioskop Mini
4. Program Pengembangan Karakter:
  - a. Sosialisasi 3 Dosa Besar Pendidikan
  - b. Laga Berkembang
5. Program Pelestarian Lingkungan atau Mitigasi Perubahan Iklim
  - a. Mading 3D dari Barang Bekas Daur Ulang
6. Program Lainnya:
  - a. Donasi Buku

## b. Festival Literasi Numerasi

Diskusi program kerja dilaksanakan di FKKS II (Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah). FKKS II yang kami laksanakan pada Jumat 04 Oktober 2024 dihadiri oleh Mahasiswa, Dosen pembimbing lapangan, Kepala Sekolah, Guru Pamong serta guru – guru UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat. Dalam Kegiatan diskusi ini kami membuat seluruh rencana program kerja yang akan kami realisasikan. Apabila rencana program kerja yang kami paparkan sudah disetujui oleh Dosen Pembimbing Lapangan, Kepala Sekolah dan para guru maka kami akan merealisasikan program kerja tersebut sesuai dengan waktunya.

## C. Mitra yang Terlibat dalam Penugasan Program Kampus Mengajar

Pelaksanaan penugasan dalam program Kampus Mengajar Angkatan 8 tidak terlepas dari dukungan berbagai mitra dan faktor pendukung yang memungkinkan kegiatan ini berjalan dengan baik. Salah satu pihak yang berperan besar adalah Ibu Kepala Sekolah UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat, Ibu Andriana Marsianti, S.Pd., yang memberikan kesempatan serta menerima kehadiran kami untuk melaksanakan penugasan hingga selesai. Selain itu, guru pamong kami, Ibu Harsiwi, S.Pd., juga turut mendukung penuh program ini, memberikan arahan, dan memfasilitasi berbagai kebutuhan kami selama di sekolah. Para guru lainnya juga sangat kooperatif dengan memberikan layanan dan dukungan terbaik, baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga program berjalan lancar. Tidak ketinggalan, para siswa dengan antusias menyambut kehadiran kami dan terlibat aktif dalam kegiatan yang kami laksanakan.

Dinas Pendidikan Kabupaten Bangka telah mengizinkan dan merekomendasikan UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat sebagai salah satu sekolah sasaran Kampus Mengajar Angkatan 8. Dinas Pendidikan juga memberikan peluang besar untuk mendorong kemajuan di sekolah tersebut.

Peran Koordinator Perguruan Tinggi juga sangat signifikan dalam mengelola surat-menyurat, menyampaikan informasi penting, dan mengoordinasikan laporan selama pelaksanaan program. Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) kami, Ibu Indah Riezky Pratiwi, M.Pd., turut membantu dengan memberikan bimbingan terkait penyusunan laporan bulanan, menyetujui laporan akhir, serta menjembatani komunikasi antara mahasiswa, Dinas Pendidikan, dan pihak sekolah.

Selain itu, kami juga mendapat dukungan dari BPMP Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, yang membantu melakukan monitoring dan evaluasi program kerja sesuai dengan standar Kampus Mengajar Angkatan 8. BPMP memastikan implementasi program dapat berjalan dengan baik dan memberikan masukan untuk program yang belum terlaksana. Kerja sama dari semua pihak ini menjadi fondasi penting bagi keberhasilan program Kampus Mengajar Angkatan 8 di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat.

Berikut merupakan peran mitra yang terlibat dalam pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat:

### 1. Ibu Kepala Sekolah, Ibu Andriana Marsianti, S.Pd.

Sebagai pimpinan sekolah, beliau memberikan izin dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan program ini. Perannya mencakup:

- Menyediakan fasilitas sekolah yang diperlukan untuk pelaksanaan program.
- Mengizinkan pelaksanaan berbagai kegiatan yang dirancang oleh peserta Kampus Mengajar.
- Memberikan arahan dan masukan terkait kebijakan sekolah untuk menyelaraskan program dengan kebutuhan siswa.

### 2. Guru Pamong, Ibu Harsiwi, S.Pd.

Guru pamong merupakan mitra langsung yang bertugas:

- Memberikan bimbingan teknis terkait pengelolaan kelas dan pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar.

- Memberi penjelasan kepada mahasiswa agar memahami budaya kerja sekolah serta prosedur yang berlaku.
3. Guru-Guru Lain di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat  
Guru-guru lainnya berperan dalam:
    - Mendukung kegiatan kolaboratif di dalam kelas, seperti diskusi, observasi, dan pelaksanaan metode pembelajaran inovatif.
  4. Para Siswa  
Siswa adalah subjek utama program ini. Peran mereka:
    - Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh peserta Kampus Mengajar.
    - Menjadi bagian dari evaluasi pembelajaran untuk mengukur keberhasilan metode yang diterapkan.
    - Memberikan umpan balik yang berharga untuk menyempurnakan pelaksanaan kegiatan.
  5. Dinas Pendidikan Kabupaten Bangka  
Dinas Pendidikan memainkan peran penting sebagai otoritas pendidikan di tingkat kabupaten, antara lain:
    - Menyetujui dan merekomendasikan UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat sebagai salah satu lokasi program.
    - Memfasilitasi komunikasi antara sekolah dan perguruan tinggi.
  6. Koordinator Perguruan Tinggi  
Koordinator ini berperan dalam manajemen administrasi program, di antaranya:
    - Mengelola surat-menyurat resmi antara kampus, Dinas Pendidikan, dan pihak sekolah.
    - Mendistribusikan informasi penting terkait jadwal, laporan, atau panduan program kepada peserta.
    - Mengatasi kendala administratif yang dihadapi mahasiswa selama pelaksanaan program.
  7. Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), Ibu Indah Riezky Pratiwi, M.Pd.  
DPL bertugas sebagai pembimbing akademik dan pendamping lapangan, dengan peran:
    - Memberikan panduan teknis dalam penyusunan laporan bulanan dan laporan akhir.
    - Menyediakan masukan strategis terkait pelaksanaan program di sekolah.
    - Menjembatani komunikasi antara peserta Kampus Mengajar, pihak sekolah, dan instansi lain yang terlibat.
  8. BPMP Provinsi Kepulauan Bangka Belitung  
BPMP adalah mitra yang memastikan mutu pelaksanaan program melalui:
    - Monitoring dan evaluasi secara berkala terhadap implementasi program kerja peserta.
    - Memberikan rekomendasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan program yang belum terlaksana.
    - Membantu menjaga keberlanjutan program dengan mengintegrasikan standar mutu pendidikan nasional.

Kolaborasi antara semua pihak ini memastikan pelaksanaan program Kampus Mengajar berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah mitra.

#### D. Pelaksanaan AKM Kelas dan Asesmen Murid

AKM atau Asesmen Kompetensi Minimum adalah salah satu bentuk dari Asesmen Nasional yang disusun oleh pemerintah melalui kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. AKM lebih menekankan pada dua konteks dasar yaitu literasi dan numerasi. AKM kelas

digunakan sebagai alat bantu guru di kelas untuk mendiagnosa hasil belajar setiap individu murid. Tujuan AKM adalah untuk merancang pembelajaran yang menyesuaikan tingkat kompetensi murid. Dengan hasil tes AKM dapat membantu guru untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan literasi dan numerasi siswa.

Pelaksanaan AKM kelas di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat diikuti oleh siswa kelas VIII sebanyak 36 siswa. AKM kelas terdiri dari 2 yaitu Pre-Test dan Post-Test. Pre-Test berarti evaluasi atau tes yang dilakukan sebelum pembelajaran. Tujuannya untuk mendapatkan parameter kompetensi awal. Sedangkan Post –Test adalah evaluasi atau tes yang dilakukan setelah materi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui sampai mana siswa menguasai pembelajaran yang sudah diberikan.

#### 1. Pre-Test

Pelaksanaan pre-test dilaksanakan pada Senin 30 September 2024 menggunakan perangkat pribadi siswa karena di laksanakan dengan mode offline Hasil pre-test AKM literasi menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan memahami teks siswa kelas VIII masih memerlukan peningkatan yang signifikan. Dari 36 siswa yang mengikuti tes, hanya 39% dari total jawaban yang benar. Hal ini mengindikasikan bahwa banyak siswa kesulitan dalam menguasai keterampilan dasar literasi, seperti menemukan informasi tersurat dalam teks fiksi. Contohnya, siswa masih sulit menjawab pertanyaan mengenai siapa, kapan, di mana, mengapa, dan bagaimana suatu kejadian dalam cerita. Selain itu, kemampuan siswa untuk membandingkan hal-hal utama dalam teks informasi juga cukup rendah. Banyak dari mereka belum mampu menemukan perbedaan kejadian, prosedur, atau ciri-ciri benda dari teks yang diberikan.

Di sisi lain, hasil pre-test numerasi bahkan lebih rendah, dengan hanya 19% dari total jawaban yang benar. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasi data dalam bentuk visual sederhana seperti turus, piktogram, dan diagram batang. Selain itu, siswa juga belum mampu mengidentifikasi ciri-ciri bangun datar seperti segiempat, segitiga, segibanyak, dan lingkaran. Kesulitan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar numerasi, termasuk geometri dan representasi data, masih sangat minim.

Secara keseluruhan, hasil pre-test menggambarkan kondisi awal yang perlu mendapat perhatian khusus. Kemampuan literasi dan numerasi siswa berada di bawah standar yang diharapkan, terutama pada kompetensi dasar. Temuan ini menjadi dasar penting untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif guna membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka di kedua aspek tersebut.

#### 2. Post-Test

Pelaksanaan post-test dilakukan pada Kamis 12 Desember 2024 menggunakan perangkat pribadi siswa karena pelaksanaannya masih menggunakan mode offline. Dari hasil post-test literasi dan numerasi menunjukkan bahwa presentase siswa yang menjawab dengan benar adalah 30% dan 19%. Dari hasil post-test, dapat dilihat bahwa kemampuan literasi siswa kelas VIII mengalami penurunan dan numerasi siswa kelas VIII tidak mengalami perubahan.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test siswa kelas VIII dapat dilihat bahwa kemampuan literasi siswa menurun sebanyak 9% sedangkan untuk kemampuan numerasi siswa tidak mengalami perubahan. Ini berarti kemampuan literasi dan numerasi siswa perlu ditingkatkan.

### E. Implementasi Rencana Aksi Kolaborasi

Program kampus mengajar memberikan wadah untuk menunjang kekurangan-kekurangan yang ada di sekolah. Tentunya selama penugasan kurang lebih 4 bulan kami mengimplmentasikan berbagai program kerja dengan fokus rencana aksi kolaborasi yaitu literasi, numerasi, transformasi digital atau adaptasi teknologi, pengembangan karakter,

pelestasian lingkungan atau mitigasi perubahan iklim dan beberapa program lainnya dengan total 17 (tujuh belas) program kerja.

Secara keseluruhan, semua Rencana Aksi Kolaborasi(RAK) sudah terlaksana dengan baik. Pada implementasi Rencana Aksi Kolaborasi kami memanfaatkan media pembelajaran baik itu berbasis teknologi maupun non teknologi. Pada kegiatan AKM sebelum melaksanakan Pre-Test maupun Post Test kami terlebih dahulu melakukan sosialisasi kepada siswa tentang AKM dan melakukan simulasi pengerjaan soal-soal literasi dan numerasi.

Adapun Implementasi Program kerja yang dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat selama 16 minggu masa penugasan sebagai berikut :

Fokus Program	Nama Program	Deskripsi Program	Pelaksanaan
Literasi	Baca Tulis Berbicara	Program literasi ini mengajak siswa untuk membawa atau meminjam buku dari perpustakaan, membaca buku yang mereka sukai, lalu merangkum isi buku di buku tulis. Selanjutnya, siswa diminta menceritakan hasil bacaannya di depan kelas saat jam literasi. Program ini bertujuan meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui tiga pilar utama: membaca, menulis, dan berbicara.	Sudah Terlaksana
	Aplikasi Pendidikan Berbasis Game Literasi	Pembelajaran di kelas melibatkan aplikasi berbasis game seperti Quizizz untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam literasi. Program ini mengintegrasikan game edukasi agar siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.	Sudah Terlaksana
	Sudut Sejuta Harapan	Siswa menuliskan harapan, cita-cita, dan keinginan mereka di kertas asturo untuk dimasukkan ke dalam kotak harapan di sudut kelas. Mereka juga menulis harapan untuk sekolah dan metode pembelajaran yang diinginkan, guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Program ini bertujuan membantu siswa memahami diri dan lingkungannya, sehingga dapat merencanakan masa depan serta mengambil keputusan dengan lebih tepat.	Sudah Terlaksana

	Mading Kreatif	Mading Kreatif dibuat untuk meningkatkan pengetahuan kosa kata siswa dengan memajang kalimat-kalimat positif dari setiap sudut kotak "Sejuta Harapan". Mading ini juga berfungsi sebagai media pembelajaran literasi yang kuat, memberikan wadah bagi individu atau kelompok untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui kata-kata yang inspiratif, serta menarik perhatian pembaca untuk terus belajar.	Sudah Terlaksana
	Kelas Literasi Bahasa Inggris	Program ini menyelenggarakan kelas bahasa Inggris untuk siswa, di mana mereka diminta menulis cerita pengalaman dalam bahasa Inggris dan kemudian menceritakannya di depan teman-teman sekelas. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa dalam bahasa Inggris melalui kegiatan seperti membaca buku cerita dan berbagai aktivitas interaktif yang melibatkan partisipasi aktif siswa.	Sudah Terlaksana
	Kunjungan Perpustakaan Terstruktur	Proker ini mengatur kunjungan yang terstruktur sebagai media promosi perpustakaan untuk meningkatkan kesadaran baca dan membuka pengetahuan dalam literasi, yang akan menjadi bekal dalam kehidupan nyata. Selain itu, proker ini juga mengimplementasikan pojok baca di setiap kelas sebagai motivasi agar siswa terus membaca dan mengembangkan literasi di dalam kelas.	Sudah Terlaksana
<b>Numerasi</b>	TM Program (Time Manage Program)	Program ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengatur waktu dengan cara menyusun jadwal harian, membuat skala prioritas, menyelesaikan tugas satu per satu, tidak menunda pekerjaan, dan memastikan istirahat yang cukup. Dengan demikian, diharapkan siswa-siswi dapat lebih disiplin dalam mengelola waktu mereka.	Sudah Terlaksana
	Aplikasi Pendidikan Berbasis Game Numerasi	Program ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar numerasi dengan menggunakan aplikasi berbasis game seperti Quizizz. Melalui permainan edukatif, siswa dapat belajar	Sudah Terlaksana

		secara menyenangkan dan interaktif, yang membantu mengintegrasikan game dalam proses pembelajaran numerasi.	
<b>Transformasi Digital atau Adaptasi Teknologi</b>	Pelatihan Canva	Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis peserta dengan menggunakan aplikasi Canva, mencakup pemahaman dasar desain, teknik penggunaan alat, serta praktik pembuatan materi promosi seperti poster dan brosur. Selain itu, peserta juga belajar tentang prinsip desain, seperti pemilihan warna dan tipografi, yang dapat meningkatkan kreativitas mereka. Program ini diimplementasikan melalui kolaborasi dengan perpustakaan sekolah yang mengadakan sayembara pembuatan logo, menghasilkan 14 logo yang ikut serta dalam kompetisi tersebut.	Sudah Terlaksana
	Kelas Elektronika	Proker ini merupakan praktik baik pengenalan elektronika dalam lokakarya. Bertujuan untuk memberikan pengetahuan baru dalam bidang keteknikan dan memperkenalkan teknologi yang sederhana dengan base on ilmu pengetahuan dan praktik sederhana.	Sudah Terlaksana
	Mulai Koding	Program ini mengajarkan dasar-dasar pemrograman web melalui pembuatan website, memperkenalkan siswa pada struktur dasar website. Tujuannya adalah memberikan pengalaman praktis yang memudahkan siswa memahami konsep pemrograman web secara interaktif. Dengan mengikuti kegiatan ini, siswa diharapkan dapat memiliki pemahaman dasar tentang pemrograman web yang dapat menjadi landasan untuk pembelajaran lebih lanjut di masa depan.	Sudah Terlaksana

	Bioskop Mini	Program ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata dengan menggunakan bioskop mini yang menampilkan video pembelajaran. Video tersebut berupa animasi edukatif dan konten resmi dari YouTube Cerdas Berkarakter, yang fokus pada peningkatan literasi dan numerasi. Setelah menonton, siswa akan melakukan praktik langsung untuk menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka secara inspiratif dan kontekstual.	Sudah Terlaksana
<b>Pengembangan Karakter</b>	Sosialisasi 3 Dosa Besar Pendidikan	Sosialisasi mengenai 3 Dosa Besar Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang perundungan (bullying), kekerasan seksual, dan intoleransi. Perundungan dapat berupa kekerasan fisik, verbal, atau sosial; kekerasan seksual melanggar hak-hak anak dan remaja; sementara intoleransi menunjukkan ketidakmauan menerima perbedaan, seperti perbedaan agama dan budaya. Sosialisasi ini juga mencakup penjelasan dampak negatif dari perilaku tersebut serta menawarkan solusi praktis untuk menghindari dan mengatasinya, guna membantu siswa menjadi pribadi yang lebih baik dan lebih menghargai perbedaan.	Sudah Terlaksana
	Laga Berkembang	Pada program ini membuat perlombaan interaktif dalam upaya pengembangan karakter dan nalar siswa. Dengan terjalankannya program ini di harapkan dapat meningkatkan jiwa kompetisi dan keberanian siswa dalam menghadapi tantangan serta agar siswa terbiasa untuk menjawab dan bertanya serta melatih inisiatif siswa dalam proses belajar mengajar.	Sudah Terlaksana
<b>Pelestarian Lingkungan atau Mitigasi Perubahan Iklim</b>	Mading 3D dari Barang Bekas Daur Ulang	Program ini merupakan pameran karya siswa dapat Menjadi sarana edukasi, dimana pengunjung dapat belajar lebih banyak tentang beragam bakat dan minat siswa, serta mendukung pengembangan kreatifitas mereka.	Sudah Terlaksana
<b>Program Lainnya</b>	Donasi Buku	Program ini merupakan salah satu program yang dimana kami mencari sumber donasi buku dari masyarakat sekitar. Tujuan dari program ini yaitu meningkatkan minat baca siswa melalui peningkatan ketersediaan buku bacaan dan	Sudah Terlaksana

		distribusinya yang lebih merata.	
	Festival Literasi & Numerasi	<p>Program kerja ini melibatkan siswa dalam setiap kegiatan seperti lomba membuat mading literasi yg berhubungan dgn media pembelajaran ataupun membuat karya numerasi seperti jam dinding dari kardus dan lain sebagainya.</p> <p>Dengan adanya program kerja ini di harapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa serta mampu menciptakan ide kreativitas siswa dalam menghasilkan karya karya terbaik mereka.</p>	Sudah Terlaksana

#### F. Refleksi dan Evaluasi Implementasi Rencana Aksi Kolaborasi

Selama bertugas di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat dalam program Kampus Mengajar Angkatan 8, saya mendapatkan banyak pengalaman berharga yang memperkaya keterampilan mengajar dan mengelola kelas. Salah satu hal terbaik yang saya lakukan adalah memperkenalkan berbagai metode pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif. Salah satunya, saya menggunakan permainan matematika untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan antusiasme siswa. Selain itu, saya juga mengajarkan siswa mengenai penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain grafis, yang tidak hanya memperkenalkan mereka pada keterampilan digital, tetapi juga membuka peluang bagi mereka untuk bereksplorasi lebih lanjut dalam dunia kreativitas.

Selain mengajarkan keterampilan digital, saya juga memperkenalkan dasar-dasar pemrograman atau coding kepada siswa. Hal ini penting untuk memberi mereka pemahaman awal mengenai dunia teknologi dan komputer, yang semakin relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Saya menggunakan materi yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran online seperti Quizizz dan penggunaan Chromebook yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini sangat memudahkan dalam mengelola kelas dan meningkatkan efisiensi kerja. Saya juga berkesempatan untuk memberikan pendampingan dalam pengoperasian perangkat teknologi, yang membantu siswa agar lebih familiar dengan teknologi yang ada.

Selain itu, saya belajar banyak tentang dinamika dan karakter siswa yang beragam. Setiap siswa memiliki cara belajar dan kebutuhan yang berbeda, dan hal ini mengajarkan saya untuk lebih sabar, kreatif, serta fleksibel dalam menghadapi tantangan tersebut. Dengan pendekatan yang lebih personal dan berbasis pada karakteristik masing-masing siswa, saya melihat bahwa mereka menjadi lebih percaya diri dan termotivasi dalam belajar.

Namun, meskipun banyak hal positif yang didapatkan, saya juga menghadapi beberapa tantangan yang cukup besar. Salah satunya adalah masalah teknis yang muncul ketika perangkat yang saya gunakan untuk kegiatan pre-test AKM tidak berfungsi dengan baik. Selain itu, jaringan internet yang tidak stabil juga menjadi kendala, sehingga sulit untuk mengakses aplikasi yang diperlukan. Untuk mengatasi hal ini, saya mengambil inisiatif untuk berkoordinasi dengan tim dan mencari solusi dengan menjalankan pre-test secara offline menggunakan perangkat handphone siswa. Saya juga mengarahkan siswa untuk mengunduh aplikasi yang diperlukan dan memastikan mereka bisa mengoperasikannya dengan baik. Dengan demikian, meskipun ada kendala, pre-test tetap dapat dilaksanakan dengan sukses.

Tantangan lain yang saya hadapi adalah dalam hal koordinasi tim, di mana kami berencana untuk menjalankan tiga program kerja sekaligus dalam satu hari. Namun, persiapan

yang kurang maksimal dari anggota tim menyebabkan saya harus turun tangan langsung untuk memastikan semuanya berjalan sesuai rencana. Saya menyusun materi dan memeriksa kesiapan program secara mandiri, serta memastikan bahwa setiap bagian dari program dapat terlaksana dengan baik meskipun ada kendala dalam koordinasi tim. Pengalaman ini mengajarkan saya tentang pentingnya kemampuan kepemimpinan dan pengelolaan waktu yang baik.

Secara keseluruhan, pengalaman saya di program Kampus Mengajar di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat memberikan banyak pembelajaran berharga. Selain meningkatkan keterampilan mengajar dan kemampuan berkomunikasi, saya juga belajar banyak tentang pentingnya kerja sama, kreativitas, dan fleksibilitas dalam menghadapi tantangan di lapangan. Saya merasa lebih siap untuk mengaplikasikan pengalaman ini ke dalam situasi dan tantangan lainnya, dan berkomitmen untuk terus memberikan yang terbaik untuk kemajuan pendidikan.

Berikut evaluasi detail untuk setiap program yang telah dijalankan:

### **1. Program Literasi**

#### **a. Baca Tulis Berbicara**

Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara siswa. Kegiatan dilaksanakan secara menyeluruh tanpa pembagian sesi khusus, namun masih menghadapi tantangan berupa kurangnya minat siswa terhadap kegiatan membaca. Diperlukan strategi yang lebih menarik untuk memotivasi siswa agar lebih terlibat aktif.

#### **b. Aplikasi Pendidikan Berbasis Game Literasi**

Program ini menggunakan aplikasi berbasis game untuk meningkatkan literasi siswa. Siswa merespons dengan antusias, meskipun tantangan berupa keterbatasan perangkat dan akses internet tetap menjadi kendala. Namun, metode ini dinilai efektif untuk membuat literasi lebih menarik bagi siswa.

#### **c. Sudut Sejuta Harapan**

Program ini melibatkan siswa dalam menuliskan harapan mereka mengenai pembelajaran yang diinginkan, yang kemudian dimasukkan ke dalam kotak harapan. Kegiatan berjalan dengan baik, tetapi kendala utama adalah beberapa siswa tampak ragu atau kurang terbiasa mengungkapkan harapan mereka secara tertulis.

#### **d. Mading Kreatif**

Mading ini menjadi media siswa untuk menuangkan kreativitas mereka. Namun, partisipasi siswa masih terbatas, sehingga perlu ada upaya yang lebih untuk mendorong keterlibatan mereka, seperti integrasi dengan kegiatan belajar atau kompetisi kecil.

#### **e. Kelas Literasi Bahasa Inggris**

Kelas ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bahasa Inggris. Namun, program ini kurang diminati karena siswa merasa kesulitan menggunakan bahasa Inggris. Diperlukan metode pengajaran yang lebih interaktif dan materi yang lebih sederhana untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

#### **f. Kunjungan Perpustakaan Terstruktur**

Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengenal dan memanfaatkan perpustakaan. Evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini berjalan lancar, namun dampaknya akan lebih optimal jika dikombinasikan dengan panduan pemilihan buku yang sesuai dengan minat siswa.

### **2. Program Numerasi**

#### **a. TM Program (Time Manage Program)**

Program ini bertujuan untuk melatih siswa mengatur waktu melalui aktivitas berbasis numerasi. Kegiatan berjalan cukup baik, tetapi siswa memerlukan lebih banyak bimbingan

dalam menghubungkan aktivitas ini dengan keterampilan manajemen waktu sehari-hari.

b. Aplikasi Pendidikan Berbasis Game Numerasi

Program ini menggunakan pendekatan berbasis game untuk membantu siswa memahami konsep numerasi. Meski respon siswa cukup baik, keterbatasan perangkat dan pemahaman teknis menjadi kendala utama dalam pelaksanaan.

### **3. Program Transformasi Digital atau Adaptasi Teknologi**

a. Pelatihan Canva

Pelatihan Canva memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar desain grafis. Antusiasme siswa cukup tinggi, tetapi kendala berupa keterbatasan perangkat masih menjadi hambatan untuk keterlibatan yang lebih luas.

b. Kelas Elektronika

Program ini mengenalkan siswa pada dasar-dasar elektronika sederhana. Program berjalan baik, tetapi terdapat keterbatasan waktu untuk eksplorasi lebih mendalam.

c. Mulai Koding

Kelas pemrograman memberikan pengenalan dasar coding kepada siswa. Evaluasi menunjukkan bahwa sebagian siswa merasa kesulitan memahami konsep awal, sehingga di masa depan materi dapat lebih disederhanakan atau disampaikan melalui pendekatan yang lebih visual.

d. Bioskop Mini

Pemutaran video edukatif menarik perhatian siswa. Kegiatan ini berjalan dengan baik, dan siswa terlihat menikmati video yang diputar. Namun, evaluasi menunjukkan bahwa waktu penyayangan sempat terkendala karena tidak ada suara pada video. Kesalahan ini terjadi akibat pengaturan perangkat yang kurang optimal. Ke depan, perlu dilakukan pengecekan perangkat secara menyeluruh sebelum kegiatan dimulai untuk memastikan semua aspek teknis berjalan dengan lancar.

### **4. Program Pengembangan Karakter**

a. Sosialisasi 3 Dosa Besar Pendidikan

Program ini berhasil menyampaikan informasi penting mengenai bullying, pelecehan, dan perundungan. Siswa memahami materi dengan baik, tetapi tindak lanjut berupa kegiatan pendampingan atau program pencegahan lebih lanjut dapat memperkuat dampak program ini.

b. Laga Berkembang

Kegiatan ini melibatkan siswa dalam lomba menjawab soal dengan cepat dan benar. Program ini meningkatkan semangat kompetitif siswa sekaligus melatih kemampuan berpikir cepat. Namun, evaluasi menunjukkan perlunya lebih banyak variasi soal untuk menjangkau semua tingkat kemampuan siswa.

### **5. Program Pelestarian Lingkungan atau Mitigasi Perubahan Iklim**

a. Mading 3D dari Barang Bekas Daur Ulang

Siswa terlibat aktif dalam mendaur ulang barang bekas untuk membuat mading 3D. Program ini berjalan lancar, tetapi dukungan sumber daya tambahan seperti alat dan bahan dapat membantu meningkatkan kualitas hasil karya.

### **6. Program Lainnya**

a. Donasi Buku

Program ini bertujuan menambah koleksi buku di Perpustakaan Pelangi UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat. Kendala utama yang ditemukan adalah terbatasnya jumlah buku yang didapatkan

dari donasi, sehingga perlu dilakukan upaya lebih untuk memperluas jangkauan penggalangan buku.

#### b. Festival Literasi Numerasi

Festival ini melibatkan siswa dan guru dalam berbagai kegiatan yang mendukung penguatan literasi dan numerasi. Kegiatan ini berjalan dengan baik dan sukses menarik partisipasi siswa. Namun, waktu persiapan yang lebih panjang di masa depan akan memungkinkan pelaksanaan yang lebih optimal.

#### Kesimpulan Evaluasi :

Secara keseluruhan, program-program ini memberikan dampak positif terhadap siswa, meskipun masih ada tantangan yang perlu diatasi, seperti keterbatasan perangkat, rendahnya minat pada beberapa program, dan kebutuhan akan persiapan yang lebih matang. Pengembangan strategi baru dan pemanfaatan sumber daya yang ada dapat membantu meningkatkan efektivitas program di masa depan.

### G. Deskripsi Kegiatan Mahasiswa dan Dosen Pembimbing Lapangan dalam Penugasan Program Kampus Mengajar

Adapun uraian penugasan mahasiswa dan dosen pembimbing lapangan selama sekolah yaitu:

#### 1. Mahasiswa

Pada kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 8 di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat, mahasiswa bertugas sebagai pelaksana penyusunan program kerja dan perealisasiannya. Mahasiswa juga bertugas sebagai tenaga pendukung pembelajaran, yang diharapkan mampu merancang program pembelajaran, menyiapkan bahan ajar yang kreatif dan relevan, serta memberikan pelajaran yang berkualitas kepada siswa. Selain itu, mahasiswa juga berperan dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif.

Mahasiswa bekerja sama dalam tim untuk menyusun dan melaksanakan program kerja, dengan saling membantu dalam setiap tahap, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan. Mereka juga berkolaborasi dengan guru pamong, kepala sekolah, dan pihak terkait lainnya untuk memastikan program berjalan dengan baik. Mahasiswa turut mengevaluasi program kerja yang telah terlaksana serta memberikan solusi terhadap kendala yang muncul selama pelaksanaan.

Melalui peran dan tanggung jawab ini, mahasiswa Kampus Mengajar di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi sekolah, siswa, dan lingkungan belajar secara keseluruhan.

#### 2. Dosen Pembimbing Lapangan

Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing mahasiswa selama program Kampus Mengajar berlangsung. Dalam penugasan di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat, Dosen Pembimbing Lapangan kami adalah Ibu Indah Riezky Pratiwi, M.Pd. Beliau sangat membantu kami, terutama dalam memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan program kerja. Ibu Indah memberikan saran dan masukan terkait program kerja yang akan dijalankan, memastikan program tersebut sesuai dengan kebutuhan sekolah.

Dosen Pembimbing Lapangan juga aktif memonitor kegiatan yang dilakukan di sekolah, baik dalam hal progres program kerja maupun laporan bulanan. Selain memanfaatkan platform digital seperti Zoom dan WhatsApp Grup untuk melakukan monitoring, Ibu Indah juga beberapa kali datang langsung ke sekolah. Beliau terlibat dalam berbagai pertemuan penting, seperti diskusi dengan guru pamong, kepala sekolah, dan kami mahasiswa Kampus Mengajar di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat. Contohnya, beliau hadir dalam kegiatan Forum Komunikasi dan Koordinasi II, pelepasan, penarikan, serta diskusi-diskusi lainnya.

Keberadaan Dosen Pembimbing Lapangan yang aktif dan peduli seperti Ibu Indah

sangat membantu kami dalam menjalankan program Kampus Mengajar dengan lebih terarah dan efektif, sekaligus memastikan bahwa seluruh program yang dirancang benar-benar memberikan dampak positif bagi sekolah.

## H. Kesimpulan dan Saran

### 1. Kesimpulan

Program Kampus Mengajar yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat langsung dalam dunia pendidikan Indonesia. Program ini tidak hanya memberikan pengalaman mengajar di sekolah, tetapi juga membekali mahasiswa dengan keterampilan penting dalam pengelolaan kelas, komunikasi, serta pemecahan masalah. Selama penugasan, mahasiswa diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pendidikan di tingkat sekolah dasar maupun menengah, dengan fokus pada penguatan literasi dan numerasi, adaptasi teknologi, serta pembentukan karakter siswa.

Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat yang berlangsung mulai tanggal 09 September hingga 27 Desember 2024 telah memberikan dampak positif yang signifikan. Mahasiswa tidak hanya terlibat dalam proses pengajaran, tetapi juga berkolaborasi dengan guru pamong dan kepala sekolah untuk merancang serta melaksanakan berbagai program pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi. Salah satu pencapaian utama dari program ini adalah peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Melalui berbagai program seperti kelas literasi, aplikasi pendidikan berbasis game, serta kelas pengenalan teknologi, siswa dapat memperoleh keterampilan baru yang dapat meningkatkan kualitas belajar mereka.

Selain itu, program ini juga berhasil menginspirasi siswa untuk lebih semangat dalam mencapai cita-cita mereka. Kegiatan-kegiatan yang melibatkan siswa di luar kelas, seperti festival literasi numerasi dan pelestarian lingkungan, memperkaya pengalaman belajar mereka dan memberi ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi minat dan bakat. Kehadiran mahasiswa dalam program ini memberikan energi positif dan suasana yang menyenangkan bagi siswa, serta membuka pandangan mereka terhadap berbagai potensi yang bisa dikembangkan di masa depan.

Dengan adanya kolaborasi yang erat antara mahasiswa, guru pamong, kepala sekolah, dan dosen pembimbing lapangan, program ini dapat berjalan dengan baik dan memberikan dampak yang nyata terhadap kemajuan pendidikan di UPTD SMP Negeri 3 Sungailiat.

### 2. Saran

Program Kampus Mengajar ini terbukti memberikan manfaat yang besar bagi siswa, mahasiswa, serta pihak sekolah. Oleh karena itu, saya sangat berharap agar program ini dapat terus berlanjut dan bahkan diperluas cakupannya. Program ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk tidak hanya mengembangkan kemampuan mengajar tetapi juga meningkatkan keterampilan digital, komunikasi, serta kepemimpinan. Program ini memberikan peluang bagi mahasiswa untuk terlibat langsung dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dan menjadi bagian dari solusi terhadap tantangan pendidikan di tingkat sekolah.

Selain itu, saya berharap sekolah dapat melanjutkan dan mengembangkan program-program yang telah dilaksanakan selama penugasan. Program-program tersebut, seperti kelas literasi, numerasi, dan pengenalan teknologi, sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan harus tetap dilaksanakan secara berkelanjutan. Sekolah juga diharapkan dapat terus memanfaatkan peran mahasiswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

Untuk kedepannya, saya juga menyarankan agar pihak sekolah memberikan dukungan yang lebih maksimal terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Mengingat tantangan dalam adaptasi teknologi di dunia pendidikan saat ini, dukungan dari sekolah dan pihak terkait akan sangat membantu mempercepat transformasi pembelajaran berbasis teknologi. Terakhir, diharapkan agar program Kampus Mengajar dapat menjadi

agenda rutin yang memberikan dampak yang lebih luas, tidak hanya bagi siswa, tetapi juga bagi peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan di Indonesia.

## Lampiran

### 1. Dokumentasi implementasi rencana aksi kolaborasi

#### Baca Tulis Berbicara



#### Aplikasi Pendidikan Berbasis Game Literasi



#### Sudut Sejuta Harapan



Kelas Literasi Bahasa Inggris



Kunjungan Perpustakaan Terstruktur



TM Program (Time Manage Program)



Aplikasi Pendidikan Berbasis Game Numerasi



### Pelatihan Canva



### Kelas Elektronika



### Mulai Koding



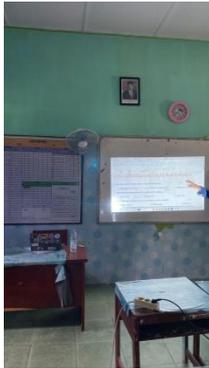
### Bioskop Mini



### Sosialisasi 3 Dosa Besar Pendidikan



### Laga Berkembang



### Donasi Buku





Festival Literasi & Numerasi



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

Pelepasan Luring Kampus Mengajar Angkatan 8 di BPMP Provinsi Kepulauan Bangka Belitung



Lapor Diri ke Dinas Pendidikan Kabupaten Bangka



Penyerahan ke Sekolah Penugasan



## Refleksi dan Sharing Session bersama DPL



FKKS I



FKKS II



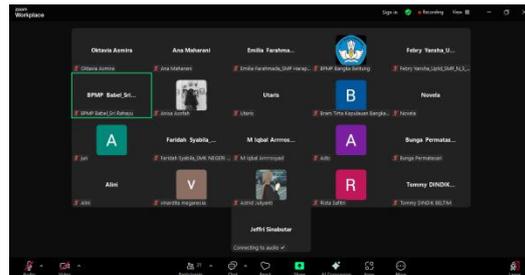
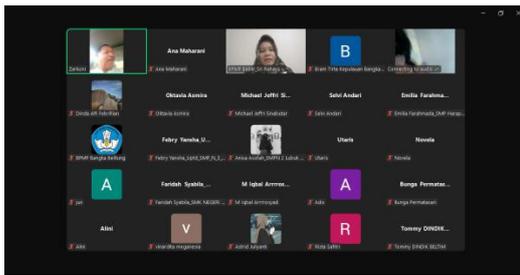
Penyerahan Hasil FKKS II ke Dinas Pendidikan



Diskusi Bersama Guru Pamong



## Rapat Bulanan Kampus Mengajar Angkatan 8 bersama BPMP



## Monitoring dan Evaluasi dengan BPMP (Supervisi KM 8)

