



IMPLEMENTASI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 3 SEBAGAI WUJUD KONTRIBUSI BELAJAR SAMBIL BERDAMPAK

^{1*}Septiana Kurniasari, ²Muhammad Yunus, ³Nur Afni Hunggaita, ⁴Sugianti, ⁵Ardhieat Pramesti Regita E. Ali, ⁶Abdurahman Ismail, ⁷Talita Dyas Aprilia, ⁸Moh. Arif Alfian Habibi

^{1,2,3}Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo

⁴Jurusan Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

^{5,6,7}Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo

⁸Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Kanjuruhan Malang

email: ^{1*}septiana@ung.ac.id, ²muhammad.yunus@ung.ac.id, ³nurafnihunggaita@gmail.com, ⁴sugianti.filsuf26@gmail.com, ⁵ardiatali856@gmail.com, ⁶ismailabdurahman952@gmail.com, ⁷talitadyas1404@gmail.com, ⁸alfan.bie@gmail.com

ABSTRAK

Program Kampus Mengajar merupakan salah satu program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk membantu sekolah dasar maupun menengah yang terdampak pandemi Covid-19. Salah satu sekolah dasar yang menjadi sasaran program ini adalah SDN No. 40 Hulonthalangi, Gorontalo. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengetahui implementasi program Kampus Mengajar sebagai wujud kontribusi belajar sambil berdampak. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa implementasi program Kampus Mengajar di SDN No. 40 Hulonthalangi, Gorontalo melalui program pendampingan peningkatan literasi numerasi, adaptasi teknologi dan administrasi, berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif kepada seluruh elemen yang terlibat, khususnya di sekitar lingkungan sekolah.

Kata Kunci :

Kampus Mengajar, Literasi, Numerasi, Teknologi, Administrasi

ABSTRACT

Kampus Mengajar program is one of the Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) programs which aims to help elementary schools and junior high schools affected by the Covid-19 pandemic. One of the elementary schools targeted by this program is SDN No. 40 Hulonthalangi, Gorontalo. The purpose of this activity was to determine the implementation of the Kampus Mengajar program as a form of learning contribution while having an impact. The method used in this activity is descriptive qualitative with data collection in the form of observation, interviews and documentation. The results showed that the implementation of the Kampus Mengajar program at SDN No. 40 Hulonthalangi, Gorontalo through the mentoring program to increase numeracy literacy, technology adaptation and administration, is running well and has a positive impact on all elements involved, especially those around the school environment.

Keywords:

Kampus Mengajar, Literacy, Numeracy, Technology, Administration

PENDAHULUAN

Kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) merupakan sebuah gagasan yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia untuk mencetak sumber daya manusia yang cerdas dan berkarakter. Kebijakan ini berfokus pada literasi, numerasi dan survei karakter. Asesmen kompetensi minimum difokuskan terhadap

penguasaan literasi dan numerasi karena kompetensi tersebut bersifat general dan mendasar. Pandemi Covid-19 mengharuskan masyarakat untuk tetap tinggal di rumah. Hal ini mengakibatkan lemahnya proses belajar-mengajar karena semua aktivitas pembelajaran dilaksanakan secara *online* dari rumah. Jika pembelajaran dari rumah ini berlangsung dalam waktu yang cukup lama, maka dapat menyebabkan adanya *learning loss* atau berkurangnya pengetahuan dan keterampilan secara akademis. Hal ini akan memberikan dampak yang cukup berpengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya pendidikan dasar yang membutuhkan penguasaan materi literasi dan numerasi sebagai ilmu dasar (Meilia dan Erlangga, 2022).

Kampus Mengajar merupakan salah satu program dari kebijakan MBKM. Program Kampus Mengajar bertujuan untuk membantu sekolah-sekolah dasar (SD) dan sekolah-sekolah menengah pertama (SMP) yang terdampak pandemi Covid-19. Tugas utama peserta Kampus Mengajar di sekolah sasaran adalah asistensi mengajar (literasi numerasi), adaptasi teknologi dan administrasi sekolah (Lestari, Fatonah dan Halim). Peserta yang dapat mengikuti program ini adalah mahasiswa dan dosen dari seluruh perguruan tinggi yang ada di Indonesia (Fatonah, Alfian dan Lestari, 2021).

Kehadiran mahasiswa pada Kampus Mengajar dengan penerapan pembelajaran di luar kelas dan dengan metode yang menarik menyesuaikan kehidupan sehari-hari, diharapkan dapat membantu proses pembelajaran. Peserta didik pada sekolah dasar memberikan kesempatan dalam melakukan komunikasi dengan mahasiswa sebagai asisten pengajar dan mampu menjadikan mahasiswa sebagai sosok yang menginspirasi. Kampus Mengajar juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah jiwa kepemimpinan dan karakter serta memiliki pengalaman belajar (Anwar, 2021).

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui implementasi program Kampus Mengajar, khususnya Angkatan 3, sebagai wujud kontribusi belajar sambil berdampak. Adapun manfaat yang bisa diambil dari kegiatan ini adalah diharapkan mampu memberikan gambaran pelaksanaan program Kampus Mengajar Angkatan 3 sehingga dapat digunakan sebagai acuan atau masukan bagi mahasiswa yang akan berpartisipasi dalam program ini serta penyusunan program kegiatan di sekolah sasaran pada periode berikutnya. Selain itu, kegiatan ini dapat menjadi rekomendasi bagi perguruan tinggi mengenai pelaksanaan program Kampus Mengajar sebagai salah satu pilihan program MBKM. Selain itu, bagi sekolah, dinas pendidikan, dan panitia pelaksana, kegiatan ini dapat memberikan gambaran mengenai program apa saja yang dapat membantu peningkatan kualitas pendidikan di satuan kerja masing-masing, bahan evaluasi dan perbaikan pelaksanaan program dan mendorong kolaborasi antar berbagai pihak untuk mewujudkan merdeka belajar di sekolah.

METODE

Data dalam artikel ini adalah data kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif, yang terdiri dari bentuk-bentuk kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa beserta DPL di SDN No. 40 Hulonthalangi, Gorontalo selama program berlangsung. Bentuk-bentuk kegiatannya mengacu pada kegiatan literasi, numerasi, adaptasi teknologi dan administrasi. Teknik dan prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain observasi, wawancara dan dokumentasi. Program Kampus Mengajar Angkatan 3 ini dilaksanakan pada bulan Maret – Juni 2022.

Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, Penulis melakukan survey lapangan, berkoordinasi dengan Dinas Pendidikan dan pihak sekolah, dan merancang bentuk kegiatan yang akan diberikan kepada pihak sekolah. Pada tahap pelaksanaan, Penulis melakukan kegiatan yang telah disetujui oleh pihak sekolah, seperti bimbingan belajar yang berfokus pada membaca, menulis, menghitung (perkalian), Bahasa Inggris dan mengaji. Selain itu, memanfaatkan fasilitas komputer dan *WiFi* untuk mendownload bahan ajar dan simulasi AKM. Pada tahap evaluasi, Penulis memberikan pertanyaan atau meminta testimoni dari pihak sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 3 Tahun 2022 di SDN No. 40 Hulonthalangi, Gorontalo

Keberhasilan suatu program bergantung pada kesesuaian program dengan sasaran, kesesuaian program dengan pelaksana program dan kesesuaian kelompok sasaran dengan kelompok pelaksana program (Fatonah, Alfian dan Lestari, 2021).

1. Kesesuaian Program dengan Sasaran

Suatu program dikatakan berhasil apabila terdapat kesesuaian program dengan sasaran. Dalam hal ini, program yang dimaksud adalah Kampus Mengajar, sedangkan sekolah sarannya adalah SDN No. 40 Hulonthalangi, Gorontalo. Permasalahan yang ada di sekolah ini antara lain proses pembelajaran yang belum optimal, khususnya di masa pandemi Covid-19, alat bantu dalam proses belajar-mengajar belum memadai, motivasi peserta didik untuk belajar masih rendah, peran orang tua dalam mendorong peserta didik untuk belajar juga masih rendah, dan terdapat banyak kekurangan buku di perpustakaan. Dengan adanya kehadiran peserta (mahasiswa) Kampus Mengajar, diharapkan dapat membantu pihak sekolah untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Selain itu, program Kampus Mengajar ini juga bermanfaat bagi mahasiswa karena mahasiswa dapat melatih kemampuan dalam *leadership*, *hardskill*, dan *softskill*.

2. Kesesuaian Program dengan Pelaksana Program

Suatu program dikatakan berhasil apabila terdapat kesesuaian program dengan pelaksana program. Dalam hal ini, program yang dimaksud adalah Kampus Mengajar, sedangkan pelaksana program adalah mahasiswa dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Mahasiswa yang ditugaskan di SDN No. 40 Hulonthalangi, Gorontalo berjumlah lima orang, yang berasal dari program studi pendidikan, di antaranya Program Studi Pendidikan IPA, Program Studi Pendidikan Biologi, dan Program Studi Manajemen Pendidikan, di mana sangat relevan dengan program yang dilaksanakan. Hadirnya mahasiswa membantu mengatasi permasalahan dan memberikan solusi untuk sekolah, dan juga memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa untuk terjun langsung ke sekolah sebelum lulus kuliah (Ashari, Setiawan dan Mirnawati, 2022). Selama program berlangsung, mahasiswa didampingi oleh DPL yang bertugas membimbing mahasiswa selama masa penugasan.

3. Kesesuaian Kelompok Sasaran dengan Kelompok Pelaksana Program

Suatu program dikatakan berhasil apabila terdapat kesesuaian kelompok sasaran dengan kelompok pelaksana program. Dalam hal ini, sekolah sarannya adalah SDN No. 40 Hulonthalangi, Gorontalo, sedangkan pelaksana program adalah mahasiswa dan DPL. DPL bertugas mendampingi mahasiswa dalam berkomunikasi dengan Dinas Pendidikan Kota Gorontalo, kepala sekolah, dan guru pamong di SDN No. 40 Hulonthalangi, Gorontalo.



Gambar 1. DPL dan Mahasiswa Berkoordinasi dengan Dinas Pendidikan



Gambar 2. DPL dan Mahasiswa Berkoordinasi dengan Kepala Sekolah

a) Aspek Literasi Numerasi

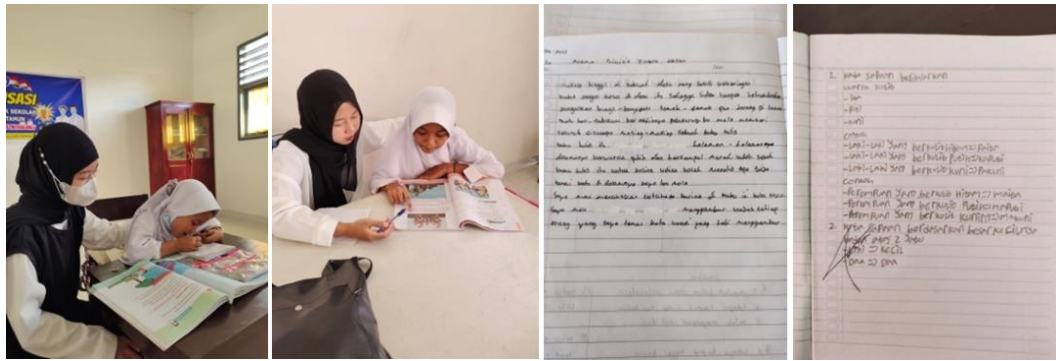
Dalam pelaksanaan mengajar (literasi numerasi), mahasiswa diberi tanggung jawab masing-masing satu kelas, dan mendapatkan tanggung jawab dari kelas 1 sampai kelas 5. Jumlah siswa kelas 1 sebanyak 8 orang, jumlah siswa kelas 2 sebanyak 11 orang, jumlah siswa kelas 3 sebanyak 10 orang, jumlah siswa kelas 4 sebanyak 15 orang, dan jumlah siswa kelas 5 sebanyak 15 orang. Siswa memiliki karakter dan jenis kemampuan yang berbeda-beda. Beberapa kegiatan pembelajaran dalam aspek literasi numerasi antara lain bimbingan belajar yang berfokus pada membaca, menulis, menghitung (perkalian), Bahasa Inggris dan mengaji.



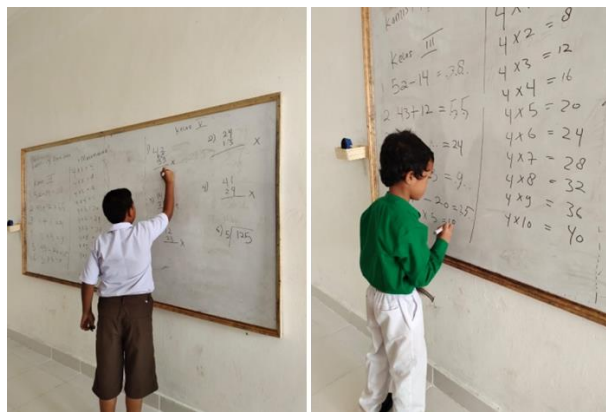
Gambar 3. Kegiatan Mengajar



Gambar 4. Bimbingan Belajar yang Berfokus pada Membaca



Gambar 5. Bimbingan Belajar yang Berfokus pada Menulis



Gambar 6. Bimbingan Belajar yang Berfokus pada Menghitung (Perkalian)



Gambar 7. Bimbingan Belajar yang Berfokus pada Bahasa Inggris



Gambar 8. Bimbingan Belajar yang Berfokus pada Mengaji

Oleh karena motivasi siswa untuk belajar masih rendah, maka mahasiswa menggunakan strategi pembelajaran berbasis aktivitas peserta didik yang merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kreativitas optimal untuk memperoleh perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara seimbang (Putri, 2022). Strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memiliki keragaman dalam model pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif dari peserta didik. Strategi pembelajaran tersebut dianggap lebih sesuai dengan kondisi eksternal masa kini yang membuat peserta didik menjadi tertantang untuk memiliki daya kritis, mampu menganalisis, dan dapat memecahkan masalah-masalahnya sendiri (Hutauruk, Turnip dan Sembiring, 2021).



Gambar 9. Pembuatan dan Pengaplikasian Media Pembelajaran

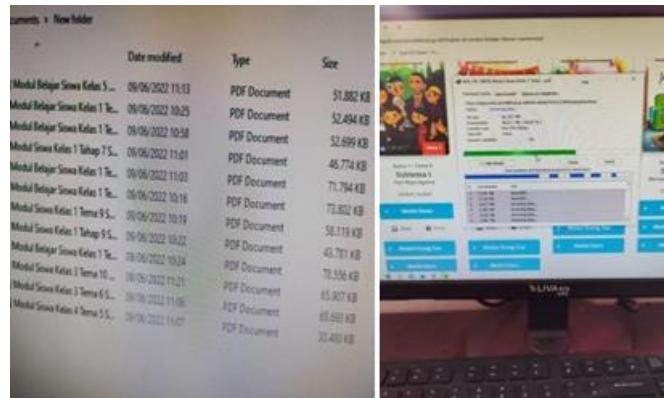
Gambar 9 menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias dalam belajar karena dikemas dalam bentuk permainan atau perlombaan secara berkelompok. Terlihat bahwa suasana belajar di dalam kelas menjadi lebih seru dan menyenangkan. Penggunaan media gambar dengan topik yang diminati peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar (Susanti, 2020). Selain itu, Pihak sekolah meminta bantuan mahasiswa untuk membimbing dan mendampingi 2 siswa yang masuk 10 besar KSN (juara 2 dan juara 8) di bidang Matematika dan IPA tingkat kecamatan, yang nantinya akan berlanjut ke tingkat kota/kabupaten (Gambar 10).



Gambar 10. Pendampingan dan Pembimbingan Siswa KSN

b) Aspek Adaptasi Teknologi

Dalam aspek teknologi, mahasiswa menggunakan *WiFi* sekolah untuk *download* materi pembelajaran sesuai tematik, sebagai solusi mengatasi kurangnya literatur/referensi/bacaan yang ada di perpustakaan. Selanjutnya, memanfaatkan komputer sekolah untuk menyimpan bahan ajar. Selain itu, juga membantu siswa dan guru dalam upaya melek teknologi. Mahasiswa juga memberikan pengenalan aplikasi Simulasi AKM kepada guru dan siswa.



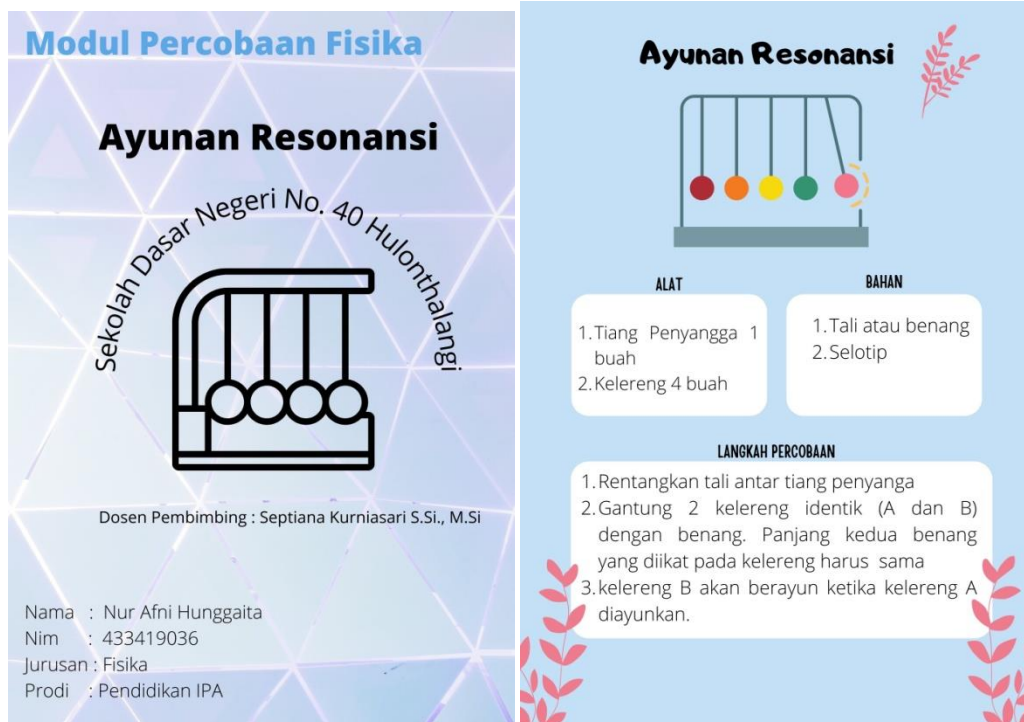
Gambar 11. *Download* bahan ajar

Selain itu, dalam proses pembelajaran, mahasiswa mengajar menggunakan metode *Joyful Learning* dan *Blended Learning*. Peserta didik sangat menikmati dan antusias. Mereka tidak menyadari bahwa metode tersebut merupakan salah satu proses pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan belajar-mengajar dapat lebih efektif karena metode ini dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan peserta didik dihadapkan pada suatu proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membuat mereka menyukai materi yang diberikan (Rutdjiono, Rozikin dan Setiawan, 2021). Terjadi peningkatan prestasi belajar afektif siswa menggunakan model *joyfull learning* dan penggunaan model *blended learning* dirasa mampu untuk mengatasi masalah karakteristik siswa yang belum bisa begitu saja dilepaskan dan masih perlu diawasi dalam penggunaan media internet (Dewi, Pujayanto, Ekawati, 2015).



Gambar 12. Simulasi AKM dan Kuis Menggunakan Aplikasi *Quizziz*

Berdasarkan arahan DPL, mahasiswa membuat modul percobaan sains dan alat peraganya (Gambar 13).

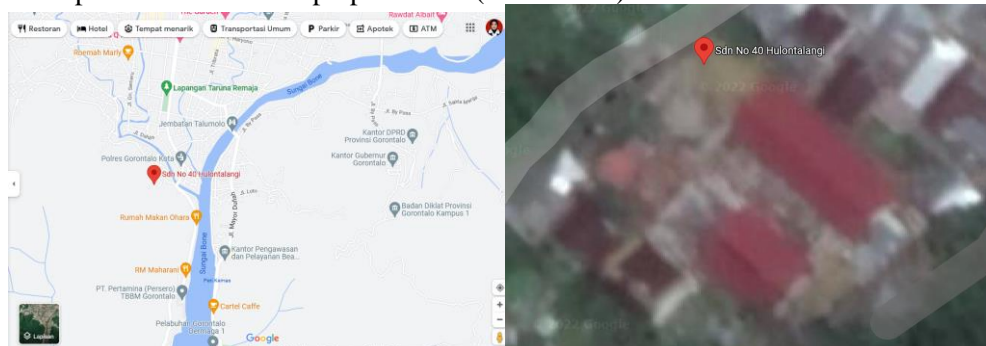


Gambar 13. Contoh Modul Percobaan Sains

Pembelajaran menggunakan alat peraga sangat cepat untuk mempermudah siswa memahami materinya. Hal ini juga dapat membantu siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajarnya (Jonimar, 2020). Alat peraga juga memberikan dampak positif kepada siswa di antaranya siswa lebih mudah memahami materi, bersemangat, senang, tidak bosan dan aktif dalam pembelajaran (Firdaus dan Mulyani, 2019).

c) Aspek Administrasi

Dalam aspek administrasi, mahasiswa menggunakan teknologi untuk memperbaiki titik *maps* sekolah yang kurang tepat (Gambar 14), meng-*update website* sekolah (Gambar 15), dan merapikan buku-buku di perpustakaan (Gambar 16).



Gambar 14. Titik *Maps* SDN No. 40 Hulonthalangi Gorontalo



Gambar 15. Website SDN No. 40 Hulonthalangi Gorontalo



Gambar 16. Pembinaan Perpustakaan

Di akhir program, DPL mengadakan kegiatan penarikan mahasiswa yang dikemas dalam acara perpisahan yang dihadiri oleh kepala sekolah, guru, operator, siswa dan wali siswa. Acara tersebut berlangsung dengan penuh keharuan karena banyak siswa yang menangis tidak rela ditinggal oleh kakak mahasiswa. Hal ini membuktikan bahwa Kampus Mengajar tidak hanya memfasilitasi mahasiswa untuk membantu meningkatkan proses belajar-mengajar di sekolah sasaran, akan tetapi juga berhasil menciptakan ikatan emosional yang sangat baik antara mahasiswa dan adik-adik siswa. Selain itu, mahasiswa memberikan *reward* kepada adik-adik siswa yang memperoleh predikat baik di kategori paling disiplin, paling rajin belajar, dan paling rapi.



Gambar 17. Penarikan Mahasiswa Program Kampus Mengajar Angkatan 3 Tahun 2022



Gambar 18. Pemberian *Reward* kepada Siswa

KESIMPULAN

Implementasi program Kampus Mengajar Angkatan 3 Tahun 2022 di SDN No. 40 Hulonthalangi Gorontalo berjalan sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari kesesuaian program dengan sasaran, kesesuaian program dengan pelaksana program dan kesesuaian kelompok sasaran dengan kelompok pelaksana program. Selain itu, program ini mampu meningkatkan proses belajar-mengajar di sekolah sasaran dan juga berhasil menciptakan ikatan emosional yang sangat baik antara mahasiswa dan adik-adik siswa.

PERSANTUNAN

Terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang telah memfasilitasi pelaksanaan program Kampus Mengajar Angkatan 3 Tahun 2022.

REFERENSI

Anwar RN. 2021. Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*. Vol. 9 No. 1 Tahun 2021 hal 210-220.

Ashari YA, Setiawan F., dan Mirnawati LB. 2022. Peran Mahasiswa dalam Membantu Adaptasi Teknologi terhadap Guru pada Program Kampus Mengajar 1 di SD Pelita Bangsa Surabaya. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*. Vol. 6 No. 1 Tahun 2022 hal 42-53.



- Dewi AK., Pujayanto dan Ekawati EY. 2015. Eksperimen Model *Blended Learning* dan *Joyfull Learning* Sub Tema Ekosistem Air Tawar Ditinjau dari Aktivitas Siswa Kelas VII SMPN 9 Surakarta. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*. Vol. 5 No. 1 Tahun 2015 hal 50-55.
- Fatonah K., Alfian dan Lestari S. 2021. Implementasi Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar Swasta Nurani Jakarta. *Jurnal Sekolah*. Vol. 5 No. 4 Tahun 2021 hal 194-205.
- Firdaus dan Mulyani PS. 2019. Identifikasi Peran Alat Peraga IPA SD/MI di Kabupaten Wonosobo. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*. Vol. 2 No. 1 Tahun 2019 hal 151-156.
- Hutauruk GM, Turnip J., dan Sembiring J. 2021. Penerapan Strategi Pembelajaran Berorientasi pada Aktivitas Siswa di SMK Swasta Teladan Tanah Jawa. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar (JP2NS)*. Vol. 1 No. 1 Tahun 2021 hal 44-50.
- Jonimar. 2020. Pemanfaatan Alat Peraga IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *ISEJ: Indonesian Science Education Journal*. Vol. 1 No. 2 Tahun 2020 hal 69-84.
- Lestari S., Fatonah K., dan Halim A. 2021. Mewujudkan Merdeka Belajar: Studi Kasus Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar Swasta di Jakarta. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 No. 6 Tahun 2021 hal 6426-6438.
- Meilia AT., dan Erlangga G. 2022. Aktualisasi Program Kampus Mengajar sebagai Ruang Kontribusi Mahasiswa terhadap Pendidikan Dasar di Indonesia. *Metodik Didaktik*. Vol. 17 No. 2 Tahun 2022 hal 120-128.
- Putri MM. 2022. Penerapan Strategi Pembelajaran Berorientasi Aktivitas Peserta Didik pada Masa Pandemi di Pondok Pesantren MTI Paninggahan. *At-Tarbiyah al- Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 3 No. 1 Tahun 2022 hal 28-34.
- Rutdjiono D., Rozikin K., dan Setiawan ND. 2021. Pemanfaatan Metode *Joyfull Learning* dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Elektronika dan Komputer*. Vol. 14 No. 2 Tahun 2021 hal 189-197.
- Susanti N. 2020. Penerapan Strategi Pembelajaran Berorientasi Aktivitas Siswa (PBAS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Aspek Berbicara Siswa Kelas IX SMPN 12 Mandau. *Jurnal Junjungan Pendidikan (Intelektual dan Edukatif)*. Vol. 1 No. 1 Tahun 2020 hal 38-61.