SEVANAM JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
VOL.02 (01), halaman 21-30
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/SevanamPM

Penguatan Literasi Numerasi dan Teknologi di SDN 21 Bathin Solapan Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 3

[1*]Yessica Indah Sinaga, [2] Carolina Pakpahan, [3] Surya Darma Pardede
Universitas HKBP Nommensen
*Email: yessica.sinaga@student.uhn.ac.id

Naskah Masuk: 28 September 2022, Direvisi: 3 November 2022, Diterima: 27 Januari 2023

ABSTRAK

Artikel ini mengulas tentang proses peningkatan belajar pada bagian Literasi, Numerasi dan juga Teknologi yang dilaksanakan di SDN 21 Bathin Solapan melalui program Kampus Mengajar Angkatan 3. Tujuan diadakannya program ini dikarenakan masih banyak sekolah-sekolah di Indonesia yang menghadapi kesulitan untuk mengatasi hal tersebut, maka pihak Kemendikbud membuat program Kampus Mengajar yang merupakan bagian dari Program Kampus Merdeka yang dibuat bagi para mahasiswa/i untuk membangkitkan pendidikan di Indonesia. Peningkatan belajar yang dilakukan oleh mahasiswa Kampus Mengajar di SDN 21 Bathin Solapan adalah membuat program kerja yang mampu membangkitkan dan juga membantu kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh siswa/i, dan juga menciptakan program belajar di bidang teknologi yang mampu meningkatkan pengetahuan mereka mengenai teknologi, melakukan kegiatan membaca di pagi hari sebelum memulai proses belajar untuk meningkatkan kemampuan Literasi dan juga membuat program belajar untuk mengasah kemampuan Numerasi. Selain mengajar dan juga melakukan kegiatan bersama siswa/I, kami juga membantu proses Administrasi sekolah, guna untuk meringankan dan juga memperbaiki kesalahan-kesalahan pada administrasi sekolah maupun guru. Dari hasil kegiatan yang sudah kami lakukan melalui program Kampus Mengajar, banyak sekali perubahan yang sudah terjadi pada siswa/i maupun sekolah yang menjadi tempat penugasan kami.

Kata kunci: Kampus Mengajar, Literasi, Numerasi.

ABSTRACT

This article reviews the process of improving learning in the Literacy, Numeration and Technology sections carried out at SDN 21 Bathin Solapan through the Campus Teaching Program Batch 3. The purpose of this program is because there are still many schools in Indonesia that face difficulties to overcome this, so The Ministry of Education and Culture created the Teaching Campus program which is part of the Merdeka Campus Program which was created for students to revive education in Indonesia. The improvement of learning carried out by the Teaching Campus students at SDN 21 Bathin Solapan is to create work programs that are able to arouse and also help the difficulties faced by students, and also to create learning programs in the field of technology that are able to increase their knowledge of technology, perform reading activities in the morning before starting the learning process to improve literacy skills and also create learning programs to hone numeracy skills. In addition to teaching and also doing activities with students, we also help with the school administration process, in order to alleviate and also correct errors in school administration and teachers. From the results of the activities that we have carried out through the Teaching Campus program, many changes have occurred to the students and the schools we are assigned to. Therefore, the Campus Teaching program is very useful to help alleviate and improve education in schools in Indonesia.

***Key words**: Teaching Campus , Literacy, Numeration.*

PENDAHULUAN

Kampus Mengajar adalah bagian dari program MBKM yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. Program ini merupakan transformasi dari Program Kampus Mengajar Perintis yang bertujuan untuk memberikan solusi bagi Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang menciptakan pandemi dengan memberdayakan para mahasiswa untuk membantu para guru dan kepala sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran di tengah pandemi Covid- 19. Program Kampus Mengajar ini mengajak para mahasiswa untuk berkolaborasi, beraksi, dan berbakti untuk negeri di sekolah yang ditugaskan baik jenjang SD maupun SMP. Mahasiswa sebagai agen perubahan (agent of change) diharapkan akan membantu meningkatkan kualitas pendidikan di jenjang SD dan SMP khususnya di bidang literasi dan numerasi. Dengan mengikuti kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 3 Tahun 2022, mahasiswa akan memiliki kesempatan untuk mengasah jiwa kepemimpinan, soft skill, dan karakter, serta mendapat pengalaman mengajar yang dapat diakui dan disetarakan dalam bentuk satuan kredit semester (sks). Kampus mengajar Angkatan 3 ini berfokus pada meningkatkan literasi dan numerasi pada pendidikan dasar. Konteks ini semakin kuat dengan tujuan yang memprioritaskan literasi dan numerasi karena mengingat rendahnya tingkat literasi mauun numerasi pada pendidikan di Indonesia. Program ini juga emberikan kesempatan bagi mahasiswa dalam mengaktualisasikan passion, semangat, dan juga keinginan mahasiswa. Selain itu juga mahasiswa diharapkan agar dapat menjadi inspirasi bagi para siswa dalam menggapai impian mereka.

Kegiatan Kampus Mengajar memberikan dampak yang positif bagi mahasiswa maupun pihak sekolah, dikarenakan dengan berjalannya program ini dapat membantu sekolah maupun mahasiswa yang ditugaskan agar dapat lebih berkembang dan juga aktif dari sebelumnya. Dikarenakan pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia bahkan di seluruh dunia di akhir tahun 2019, membawa dampak buruk dalam berbagai bidang dan juga kehidupan dan salah satunya berdampak buruk bagi pendidikan. Maka dari itu program Kampus Mengajar ini diciptakan untuk membangkitkan dan juga melancarkan kembali kegiatan pembelajaran yang sempat terhambat karena pandemi, dan juga guna untuk mengembangkan kemampuan diri mahasiswa dalam mengajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekolah dan juga tim yang sudah ditugaskan di tempat penugasan yang akan menjadi agen perubahan bagi sekolah dan juga lingkungan sekolah.

Penempatan penugasan di SDN 21 Bathin Solapan yang berjalan selama kurang lebih 4 bulan membawa dampak yang baik bagi sekolah maupun bagi mahasiswa yang bertugas, dikarenakan penempatan di SDN 21 Bathin Solapan sangat mendukung apapun program kerja yang dilakukan oleh mahasiswa, dan juga pihak sekolah menerima saran-saran perbaikan yang diberikan oleh mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 kepada pihak sekolah maupun guru dan juga staff yang ada, sehingga mampu menciptakan kolaborasi yang baik antara pihak sekolah, siswa dan juga mahasiswa Kampus Mengajar. Maka dari itu pihak sekolah SDN 21 Bathin Solapan sangat berterimakasih kepada mahasiswa dan juga kepada seluruh pihak Kampus Mengajar Angkatan 3 karena telah mengadakan program yang sangat membantu untuk meningkatkan dan juga menstabilkan kembali pendidikan yang ada di sekolah tersebut, sehingga terjadi sistem pembelajaran baru dan juga kegiatan-kegiatan baru di sekolah tersebut yang dapat meningkatkan kualitas belajar dan juga memberikan solusi dan juga saran perbaikan kepada pihak sekolah dalam segi pembelajaran, administrasi dan pengelolaan sarana dan prasarana sekolah dengan baik dan tertata, sehingga dapat membangkitkan mutu pendidikan di sekolah tersebut.

Tabel 1. Analisis Situasi

No	Bidang	Permasalahan	Solusi
1	Pembelajaran	Sistem pembelajaran yang ada di sekolah sangat monoton dan tidak mengundang keaktifan minat belajar siswa.	Mahasiswa menciptakan sistem pembelajaran menarik, seperti bermain game sambil belajar, belajar di luar ruangan, dll.
2	Literasi	Pemahaman Literasi yang belum dikuasai oleh siswa dalam mencerna bacaan yang mereka baca.	Mahasiswa mecipatakan kegiatan membaca di pagi hari sebelum memulai kegiatan belajar-mengajar, dan juga membuat kelas membaca bagi siswa yang kurang pandai membaca.
3	Numerasi	Pemahaman Numerasi yang belum dikuasai dan dimengerti oleh siswa.	Mahasiswa menciptakan kelompok belajar agar dapat memahami serta mengerti apa maksud dari numerasi.
4	Teknologi	Kurangnya pemahaman teknologi siswa di bidang pembelajaran.	Mahasiswa menciptakan sistem belajar dengan menampilakan video pembelajaran animasi dan juga sistem belajar menggunakan Quizizz.
5	Sarana dan Prasarana	Tidak digunakan dengan baik sehingga membuat sarana dan prasarana yang ada disekolah terbengkalai dan rusak.	Mahasiswa memperbaiki dan merubah tatanan, agar dapat digunakan dan dimanfaatkan kembali.

RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 di SDN 21 Bathin Solapan?
- Apa saja perbaikan dan perubahan yang dilakukan oleh mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 di SDN 21 Bathin Solapan?
- Apa saja program kerja yang dilakukan oleh mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 di SDN 21 Bathin Solapan?

METODE

Pelaksanaan kegiatan Program Kampus Mengajar Angkatan 3 di SDN 21 Bathin Solapan dilaksanakan secara tertata dan terarah sesuai dengan panduan dan tahapan pelaksanakan yang tertera di Buku Panduan Kampus Mengajar Angkatan 3 Tahun 2022 (Kemendikbudristek, 2022). Adapun alur pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 3 ini dijabarkan sebagai berikut.

Pra Penugasan

a) Pembekalan

Pembekalan dilakukan setelah melewati berbagai tahap seleksi setelah mahasiswa dinyatakan lolos untuk mengikuti kegiatan Program Kampus Mengajar Angkatan 3. Pembekalan memiliki peran strategis untuk memastikan bahwa mahasiswa yang akan diterjunkan dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 3 Tahun 2022 memiliki bekal yang cukup dan bahkan menunjukkan kinerja yang luar biasa. Pembekalan juga dimaksudkan agar mahasiswa memiliki kesiapan yang tinggi untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan yang baru sekaligus mampu menjalankan tugas sesuai dengan panduan yang ditetapkan. Tujuan pembekalan Program Kampus Mengajar Angkatan 3 Tahun 2022

adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi mahasiswa untuk membantu sekolah dan guru dalam proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi manajerial sekolah. Pembekalan dilakukan secara daring meliputi pemaparan materi, diskusi, dan penugasan. Pembekalan dibagi menjadi 2 (dua) tahap, sebelum penugasan dan saat masa penugasan berlangsung dengan melibatkan narasumber yang kompeten sesuai bidangnya. Jumlah waktu keseluruhan pembekalan untuk seluruh tahap adalah 132 jam.

b) Koordinasi dengan Dinas Pendidikan Bathin Solapan
Sebelum melakukan penerjunan ke sekolah SDN 21 Bathin Solapan, kami mahasiswa Kampus mengajar Angkatan 3 beserta dosen pembimbing lapangan terlebih dahulu melakukan kunjungan ke Dinas Pendidikan Korwilcam Bathin Solapan untuk mengajukan permohonan izin sekaligus menyampaikan rencana pelaksanaan progam Kampus Mengajar Angkatan 3 yang akan dilaksanakan di SDN 21 Bathin Solapan yang menjadi penempatan kami dalam kurun waktu kurang lebih 4 bulan.

c) Koordinasi dengan SDN 21 Bathin Solapan
Sebelum menjalankan tugas dan tanggung jawab di sekolah tersebut, kami mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 beserta dengan Dosen Pembimbing Lapangan serta pihak dari Dinas Pendidikan setempat melakukan kunjungan terlebih dahulu ke sekolah tujuan untuk meminta izin dan juga menyampaikan rencana pelaksanaan program Kampus Mengajar yang akan kami laksanakan di sekolah tersebut dalam kurun waktu kurang lebih 4 bulan, agar pihak sekolah dapat menerima dan juga menyampaikan maksud dan tujuan kami untuk bertugas di sekolah tersebut kepada seluruh guru dan juga siswa/I ditempat.

Penugasan

Kegiatan penugasan meliputi kegiatan awal penugasan, kegiatan harian, kegiatan mingguan, dan penyusunan laporan akhir. Kegiatan dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar berdasarkan program kerja yang sudah dibentuk sebelumnya dengan diskusi juga dengan pihak sekolah agar mendapatkan izin dan juga dukungan penuh dari sekolah untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah tersebut. Rincian penugasan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1) Observasi Sekolah
Kegiatan observasi dilakukan agar mahasiswa dapat mengetahui apa saja yang harus diperbaiki dan apa saja yang perlu dibuat untuk meningkatkan sekolah tersebut. Dan setelah melakukan observasi masih banyak perbaikan yang harus dilakukan oleh mahasiswa seperti:
   a) Mading: tidak ada perubahan pada madding selama kurang lebih 2 tahun dikarenakan tidak efektifnnya kegiatan sekolah dikarenakan efek pandemic Covid-19.
   b) Perpustakaan: tidak terarturnnya penyusunan buku-buku bagian Fiksi dan juga Non-fiksi, penyeleksian buku-buku yang tidak dapat digunakan kembali.
   c) Taman: tidak terawatnya taman dan kurangnya kerataan penanaman bunga pada sebagian taman di depan kelas.
   d) Sistem pembelajaran: sistem pembelajaran yang monoton yang tidak mengundang keaktifan siswa/I dalam belajar.
   e) Pemahaman Literasi: dikarenakan pandemi dan juga sistem belajar yang tidak efisien selama kurang lebih 2 tahun membuat siswa/I kurang dalam menangkap maksud dan juga makna dari sebuah bacaan ataupun informasi yang mereka dapat.
   f) Pemahaman Numerasi: dikarenakan pandemi dan juga sistem belajar yang tidak efisien selama kurang lebih 2 tahun membuat siswa/I kurang dalam pemahaman Numerasi.

g) Adaptasi Teknologi: beberapa guru dan juga siswa/I kurang paham dalam adaptasi teknologi, dikarenakan kurangnya ilmu yang mereka dapat di sekolah tersebut.
h) Ekstrakurikuler: tidak aktifnya kegiatan ekstrakurikuler sekolah karena efek pandemi sehingga berhentinya kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.
i) Sarana dan Prasarana: tidak digunakannya sarana dan prasarana di sekolah dengan baik sehingga menjadi terbengkalai.

2) Perancangan Program Kerja
Setelah dilakukannya observasi, mahasiswa Kampus Mengajar melakukan diskusi mengenai hal apa saja yang harus dilakukan dan juga perbaikan apa yang harus dilakukan untuk dapat memperbaiki kesalahan dan juga meningkatkan kualitas di sekolah SDN 21 Bathin Solapan baik dari segi Sistem pembelajaran, Pemahaman Literasi dan Numerasi, adaptasi teknologi, perbaikan sarana dan prasarana, dan juga lingkungan sekolah. Rancangan yang dilakukan oleh mahasiswa diberitahukan kepada dosen pembimbing lapangan terlebih dahulu dan juga kepada pihak sekolah, agar dapat memberikan izin untuk melakukan perbahan dan juga perbaikan dan observasi yang sudah dilakukan sebelumnya.

3) Penyusunan Laporan
Laporan awal merupakan laporan yang dibuat sebelum melakukan penugasan dan laporan ini tardiri dari observasi yang dilakukan dan juga program kerja yang dirancang untuk perbaikan sekolah. Laporan dibuat setiap hari sesuai dengan kegiatan apa saja yang dilakukan dan perbaikan apa saja yang dilakukan dalam penugasan setiap harinya, laporan yang dilakukan setiap hari dirangkum kembali menjadi laporan mingguan yang akan menjadi laporan mingguan dan juga evaluasi dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan setiap minggunya. Laporan yang dibuat juga diupload di akun MBKM mahasiswa masing-masing.

4) Pelaksanaan kegiatan
Pelaksaan kegiatan dilakukan sesuai dengan proram kerja yang sudah dirancang sebelumnya oleh mahasiswa dan sudah didiskusikan dengan dosen pembimbing lapangan dan juga pihak sekolah dan sudah mendapatkan izin untuk dapat diterapkan. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan berguna untuk meningkatkan mutu dan kualitas belajar yang ada di SDN 21 Bathin Solapan dan juga meningkatkan minat belajar dari siswa/I yang ada di SDN 21 Bathin Solapan. Banyak juga kegiatan-kegiatan tambahan yang dilakukan oleh pihak mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 seperti membuat lomba pada saat Ramadhan, melakukan ibadah setiap jumat pagi dan juga banyak kegiatan tambahan yang dibuat oleh pihak Kampus Mengajar seperti Assesment dan yang lainnya. Pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan selama kurang lebih 4 bulan selalu mendapatkan respon yang baik dari sekolah dan juga dukungan dari sekolah, menandakan bahwa kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar membawa dampak positif bagi anak didik maupun sekolah.

5) Evaluasi Kegiatan
Evaluasi kegiatan dilakukan oleh mahasiswa Kampus Mengajar dan juga Dosen Pembimbing lapangan, serta dari pihak sekolah diakhir pelaksaaan kegiatan. Kegiatan-kegiatan yang sudah berjalan tentu tidak semuanya berjalan sesuai dengan yang diaharapkan, namun mahasiswa juga sudah mengusahakan yang terbaik untuk meningkatkan dan juga memperbaiki nilai mutu dan juga kualitas SDN 21 Bathin Solapan. Kegiatan-kegiatan dan juga perubahan serta perbaikan yang dilakukan oleh mahasiswa Kampus Mengajar dapat diteima dengan baik oleh pihak sekolah maupun siswa/I yang diajar, sehingga membawa perubahan yang cukup signifikan pada sekolah tersebut.

6) Penarikan Mahasiswa
Dengan selesainya kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 3, maka mahasiswa dan juga Dosen pembimbing Lapangan melakukan perpisahan sebagai ucapan terimakasih mahasiswa kepada pihak sekolah SDN 21 Bathin Solapan, karena sudah mau menerima dan juga membantu berjalannya kegiatan Kampus Mengajar di sekolah tersebut. Maka dari itu mahasiswa Kampus mengajar memberikan bingkisan kecil kepada sekolah sebagai tanda terima kasih dan juga kenang-kenangan dari mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 dengan sekolah tersebut.

PEMBAHASAN

Pelaksaan Program Pemahaman Literasi dan Kelas Membaca

Kegiatan Literasi ini dilakukan setiap Hari Selasa s/d Kamis Pagi di Jam 07.30 - 08.00 WIB, sebelum memulai proses Belajar - Mengajar. Kegiatan ini kami lakukan untuk meningkatkan minat baca pada anak didik, agar mereka terbiasa dan terlatih untuk membaca dan juga untuk meningkatkan kemampuan Literasi mereka. Sehingga para anak didik dapat membiasakan diri dengan aktivitas yang berguna seperti ini. Dan kelas membaca dibaut bagis siswa/I yang belum pandai ataupun yang masih kesulitan membaca.

Gambar 1. Melakukan kegiatan membaca sebelum proses pembelajaran dan kelas membaca.

Kegiatan Mengajar

Kegiatan mengajar kami lakukan secara invidu agar mendapatkan pengalaman yang berbeda-beda dari setiap mahasiswa, dan juga agar dapat menyesuaikan diri dengan mudah dengan anak didik. Dalam mengajar, dari setiap mahasiswa mempunyai keterampilan dan juga kemampuan mengajar yang berbeda-beda, sehingga membuat para siswa/I yang diajar merasa terhibur dan juga semangat dalam belajar.

Gambar 2. Melakukan kegiatan Mengajar di kelas

Melakukan perbaikan Perpustakaan

Perbaikan perpustakaan ini kami lakukan karena pada saat di awal penerjunan ke lapangan, perpustakaan yang ada di SDN 21 Bathin Solapan ini cukup berantakan dan juga buku – buku yang ada dalam rak masih bercampur antara buku Fiksi dan Non-fiksi. Maka dari itu kami mendenah kembali perpustakaan dan merapikan buku-buku agar anak didik dapat membaca di dalam perpustakaan dengan nyaman.

Gambar 3. Melakukan Perbaikan Perpustakaan.

Pembuatan Mading dan Slogan

Pembuatan Mading dan juga Slogan ini kami laksanakan dikarenakan Mading yang ada di SDN 21 Bathin Solapan sudah lama tidak diperbaharui, sehingga para anak didik tidak tertarik untuk melihat Mading. Maka dari itu disini kami memperbaharui Mading dan juga membuat beberapa Slogan menarik dan juga inspiratif untuk mengundang perhatian anak didik untuk membaca isi Mading dan juga Slogan yang sudah kami buat.

Gambar 4. Pembuatan Mading dan juga Slogan

Adaptasi Teknologi

Pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz ini merupakan inovasi kami dalam membantu Adaptasi Teknologi kepada siswa/I yang ada di SDN 21 Bathin Solapan. Sistem belajar menggunakan Quizizz ini kami terapkan agar anak didik tahu mengenai perkembangan sistem belajar yang menarik. Dan untuk kegiatan ini kami lakukan khusus hanya di kelas 5 saja, dikarenakan siswa/I di kelas 5 sudah banyak yang memiliki Smartphone, sehingga mudah untuk melaksanakan kegiatan ini. Dan kegiatan yang kami lakukan ini sudah mendapatkan izin dari Kepala Sekolah, Wali kelas dan juga orang tua dari para murid. Dan kegiatan ini pun berjalan dengan lancar dan juga disambut antusias oleh para murid. Kegiatan lain yang kami buat untuk adaptasi teknologi adalah membuat video pembelajaran yang berbentuk animasi dan juga slide pemaparan pelajaran.

Gambar 5. Melakukan pembelajaran menggunakan Quizizz dan video pembelajaran

Perbaikan Taman

Perbaikan Taman ini kami lakukan dikarenakan taman yang ada di SDN 21 Bathin Solapan sudah tidak terurus dan juga bunga-bunga yang ada di taman sudah mulai rusak. Maka dari itu kami memperbaiki taman guna untuk memperindah lingkungan sekolah. Dan untuk pembuatan taman ini kami menggunakan botol bekas untuk dikreasikan menjadi pot. Dalam pembuatan taman ini juga kami dibantu oleh anak didik, dimana mereka membawa tanah dan juga bunga untuk digunakan dalam pembuatan taman ini agar hasilnya lebih cantik.

Gambar 6. Perbaikan taman SDN 21 Bathin Solapan

Membantu Administrasi Sekolah

Dalam kegiatan membantu Administrasi, kami membantu meringankan tugas TU yaitu seperti, menyalin Data siswa/I dari pembukuan lama ke pembukuan yang baru. Membantu mendata nama siswa/I yang masih aktif ataupun yang sudah berpindah. Dan juga beberapa mahasiswa yang ada langsung membantu administrasi di TU bersama dengan guru yang bertanggung jawab atas hal tersebut.

Gambar 7. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Kegiatan AKM dan Forum Komunikasi dan Koordinasi

Kegiatan AKM merupakan kegiatan wajib yang harus dilakukan oleh siswa/I di sekolah penempatan yang diwajibkan bagi siswa kelas 5. Kegiatan ini merupakan sarana untuk mengetahui batas kemampuan mahasiswa dalam pemahaman Literasi dan juga Numerasi. Kegiatan Firum Komunikasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh Mahasiswa Kampus Mengajar dengan guru-guru yang ada di SDN 21 Bathin Solapan untuk menciptakan kolabarisa antara mahasiswa dan guru untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan yang mendukung perkembangan sekolah.

Gambar 8. Pelaksanaan AKM dan Forum Kmonikasi dan Koordinasi

KESIMPULAN

Kampus mengajar merupakan salah satu dari bagian program MBKM yang bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas diluar kelas perkuliahan. Kampus mengajar Angkatan 3 ini berfokus pada meningkatkan literasi dan numerasi pada pendidikan dasar. Konteks ini semakin kuat dengan tujuan yang memprioritaskan literasi dan numerasi karena mengingat rendahnya tingkat literasi mauun numerasi pada pendidikan di Indonesia. Program ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa dalam mengaktualisasikan passion, semangat, dan juga keinginan mahasiswa. Selain itu juga mahasiswa diharapkan agar dapat menjadi inspirasi bagi para siswa dalam menggapai impian mereka. Tujuan dari Program Kampus Mengajar bagi mahasiswa diantaranya memberikan kesempatan untk mendapatkan pengalaman yang sangat berharga. Belajar untuk empati atau kepekaan sosial terhadap permasalahan yang ada, mengasah keterampilan berpikir dan bekerjasama, mengembangkan wawasan, karakter, dan soft skill, meningkatkan peran dan kontribusi serta pengabdian mahasiswa civitas akademisi terhadap pendidikan nasional. Selama proses kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 3 di SDN 21 Bathin Solapan, Kecamatan Bathin Solapan, Kabupaten Bengkalis ini berjalan, tentunya ada berbagai masalah serta kendala yang dihadapi, disinilah kesempatan bagi para mahasiswa mengembangkan dirinya untuk memunculkan ide-ide dalam memecahkan dan mengatasi setiap masalah baik secara individu maupun tim melalui sudut pandang yang berbeda. Mahasiswa dituntut harus mampu beradaptasi dengan lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 3, mahasiswa Kampus mengajar yang bertugas mengucapkan terimakasih banyak kepada seluruh pihak yang sudah membantu untuk melancarkan kegiatan ini dan juga kepada sekolah penugasan SDN 21 Bathin Solapan karena telah menerima dan juga membantu mahasiswa untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab selama penugasan berlangsung, dan juga kepada seluruk pihak Kmapus Mengajar karena sudah membantu mahasiswa dalam kelancaran program selama penugasan

dan membantu mahasiswa dalam kesulitan-kesulitan selama kegiatan berlangsung. Semoga dengan adanya Program Kampus Mengajar ini mampu meningkatkan kualitas dan mutu Pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Saadati, B. A., & Sadli, M. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 6(2), 151–164.

Rosita, D. A., & Damayanti, R. (2021). Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Perintis Pada Sekolah Dasar Terdampak Pandemi Covid-19. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(1), 42–49.

Martina, S. E., Gultom, R., & Nababan, D. (2022). Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Kampus Mengajar. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 3(1), 146–151

Shabrina, (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 916 – 924. *Research & Learning in Elementary School*. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2041

Apriliyani, N. V., Hernawan, D., Purnamasari, I., Goris Seran, G., & Sastrawan, B. (2022). Implementasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Governansi*, 8(1), 11–18. https://doi.org/10.30997/jgs.v8i1.5045