



Upaya Meningkatkan Lingkungan Belajar yang Berkualitas Melalui Program Kampus Mengajar 7 pada SMP NU Al Hidayah Lamongan

Suyitno¹, Nazwa Putri Emilia², Hidayatul Istiqomah³, Sisilia Tri Utami⁴, Lailatus Sa'adah⁵, Nur Awal in Sri Puji Lestari⁶

Universitas Muhammadiyah Lamongan, Indonesia¹

Universitas Islam Darul 'Ulum, Indonesia^{2,3,4,5}

Universitas Billfath, Indonesia⁶

E-mail : yitnomasdar@gmail.com¹, nazwaputriemilia@gmail.com², hidayanur574@gmail.com³,
sisiliatriutami99@gmail.com⁴, lailasaadah95@gmail.com⁵, awalinsripuji@gmail.com⁶

Abstrak

Pendidikan yang berkualitas merupakan pilar utama dalam membangun sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing. Program Kampus Mengajar angkatan 7 merupakan inisiatif strategis dalam merevitalisasi pendidikan di Indonesia, khususnya di SMP NU Al-Hidayah, Lamongan. Seluruh mengimplementasikan program tersebut untuk meningkatkan literasi, numerasi, serta adaptasi teknologi guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan pendekatan partisipatif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, pengabdian ini melaksanakan sejumlah program seperti "Read 10 Minutes", "Jurnal Literasi", "Numeracy Games", pelatihan Microsoft Office, dan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat baca, pemahaman bacaan, keterampilan menulis, antusiasme belajar matematika, serta penguasaan teknologi di kalangan siswa. Selain itu, inisiatif lingkungan, perubahan iklim, dan program moral turut meningkatkan kesadaran siswa. Program Kampus Mengajar menegaskan bahwa pendekatan inovatif dalam revitalisasi pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Hasil tersebut memperkuat peran strategis Program Kampus Mengajar dalam memajukan pendidikan, terutama di wilayah tertinggal yang memiliki keterbatasan sumber daya.

Kata Kunci: Kampus Mengajar 7, Literasi, Numerasi, Adaptasi teknologi, Pendidikan Inklusi.

Abstract

Quality education is the main pillar in building competent and competitive human resources. The 7th batch of the Teaching Campus Program is a strategic initiative in revitalizing education in Indonesia, especially at SMP NU Al-Hidayah, Lamongan. All implement the program to improve literacy, numeracy, and technology adaptation to create a conducive learning environment. With a participatory approach through observation, interviews, and documentation, this service implements a number of programs such as "Read 10 Minutes", "Literacy Journal", "Numeracy Games", Microsoft Office training, and Canva. The results of the activity showed a significant increase in reading interest, reading comprehension, writing skills, enthusiasm for learning mathematics, and mastery of technology among students. In addition, environmental initiatives, climate change, and moral programs have also increased student awareness. The Teaching Campus Program emphasizes that innovative approaches in education revitalization can improve the quality of learning and create a more conducive learning environment. These results strengthen the strategic role of the Teaching Campus Program in advancing education, especially in disadvantaged areas that have limited resources.

Keywords: Teaching Campus 7, Literac, Numeracy, Technological adaptation, Inclusion Education.

Copyright (c) 2024 Suyitno, Nazwa Putri Emilia, Hidayatul Istiqomah, Sisilia Tri Utami,
Lailatus Sa'adah, Nur Awal in Sri Puji Lestari

✉ Corresponding author

Address : Sedayulawas Brondong Lamongan

Email : yitnomasdar@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i3.944>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten, kreatif, dan inovatif. Dalam skala nasional, upaya peningkatan kualitas pendidikan telah menjadi fokus pemerintah melalui berbagai kebijakan dan program. Salah satu program yang dirancang oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah program Kampus Mengajar (Suyitno, 2024). Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi meluncurkan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka memberikan kesempatan bagi para peserta didik dan mahasiswi di seluruh Indonesia untuk mengembangkan kemampuannya sesuai bakat dan minat masing-masing (Purba, 2023). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan revitalisasi pendidikan. Revitalisasi pendidikan adalah upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Melalui kampus mengajar diharapkan terjadi transfer pengetahuan, peningkatan keterampilan mengajar, serta penguatan karakter baik bagi siswa yang diajar maupun mahasiswa.

Literasi dan numerasi adalah kemampuan penting yang berperan penting dalam menentukan kualitas suatu negara. Kemampuan ini menjadi fokus pembelajaran dan ditetapkan sebagai standar kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Faktanya, kompetensi literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia rendah dan pendidikan juga belum berkembang sebagaimana mestinya

sehingga tertinggal jauh dari negara lain. Rendahnya kompetensi tersebut didasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh CSSU (*Central Connecticut State University*) di tahun 2016 yang menunjukkan bahwa dari sejumlah 61 negara, Indonesia berada di urutan ke-60 dalam *The World's Most Literate Nations* (Lindawati, 2022). Beberapa strategi penguatan literasi dan numerasi meliputi pengembangan lingkungan kaya teks, sosialisasi, dan penggunaan bahan bacaan digital, oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan literasi dan numerasi melalui berbagai strategi dan program menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Halid et al., 2023).

Pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama di sekolah-sekolah yang berada di daerah terpencil atau yang memiliki keterbatasan sumber daya (Halid et al., 2023). SMP NU Al-hidayah adalah salah satu sekolah yang berusaha untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan meskipun menghadapi berbagai kendala. Keterbatasan infrastruktur, kurangnya akses terhadap sumber belajar yang memadai, serta keterbatasan dalam metode pembelajaran yang inovatif menjadi beberapa permasalahan yang dihadapi. Melalui program Kampus Mengajar, pemerintah berupaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan melibatkan mahasiswa sebagai pengajar di sekolah penugasan (Hidayat et al., 2023). Program ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis bagi mahasiswa dalam dunia pendidikan, tetapi juga memberikan dampak positif bagi sekolah yang menjadi mitra.

Revitalisasi pendidikan melalui program ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang yang signifikan bagi kualitas pendidikan di SMP NU Al-hidayah (Nurhalimah et al., 2021). Adapun tujuan penelitian ini adalah menganalisis pelaksanaan program, menilai dampak program terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, serta menyusun rekomendasi strategis untuk peningkatan efektivitas di SMP NU Al-hidayah. Revitalisasi pendidikan di SMP NU Al-hidayah menjadi sangat penting mengingat peran strategis sekolah dalam membentuk generasi muda yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya ditentukan oleh fasilitas yang memadai, tetapi juga oleh metode pembelajaran yang efektif dan relevan. Program kampus Mengajar menawarkan pendekatan yang inovatif dengan melibatkan mahasiswa yang memiliki energi dan kreativitas dalam proses pembelajaran (Krisdiah et al., 2022).

Secara substantif, program Kampus bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMP NU Al-Hidayah melalui revitalisasi pendidikan yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Memperkuat literasi dan numerasi siswa dengan mengimplementasikan program-program yang mendorong minat baca, keterampilan menulis, dan pemahaman matematika yang lebih baik. Mengadaptasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan digital siswa dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan era digital. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa

melalui pendekatan pembelajaran yang atraktif dan partisipatif. Selain itu, Program Kampus Mengajar juga bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata bagi mahasiswa dalam dunia pendidikan serta mentransfer pengetahuan dan keterampilan mengajar kepada guru-guru di SMP NU Al-Hidayah.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 7 ini meliputi beberapa tahapan penting. Pertama, proses rekrutmen dilakukan secara ketat untuk memilih mahasiswa terbaik yang memiliki komitmen dan semangat dalam mengabdikan diri di bidang pendidikan. Selanjutnya, tahap persiapan penugasan dilakukan dengan memberikan pembekalan kepada mahasiswa dan Dosen Pendamping Lapangan (DPL) melalui kegiatan pembekalan secara daring dari tanggal 22 Januari hingga 12 Februari 2024.

Setelah pembekalan, para mahasiswa kemudian dilepas secara resmi oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Lamongan pada masing-masing wilayah penugasan pada tanggal 26 Februari 2024. Pada tahap ini, mahasiswa juga melakukan observasi awal di sekolah mitra, yaitu SMP NU Al-Hidayah Lamongan, untuk mengidentifikasi kondisi, kebutuhan, dan tantangan yang dihadapi.

Berdasarkan hasil observasi, mahasiswa bersama dengan pihak sekolah menyusun rencana aksi kolaborasi yang mencakup program-program yang akan dilaksanakan selama penugasan. Rencana aksi ini disusun secara partisipatif dengan

mempertimbangkan masukan dari seluruh pemangku kepentingan, termasuk guru, kepala sekolah, dan siswa.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan rencana aksi yang telah disusun. Beberapa program utama yang dilaksanakan antara lain "Read 10 Minutes", "Jurnal Literasi", "Numeracy Games", pelatihan Microsoft Office, Canva, inisiatif lingkungan, perubahan iklim, dan program moral. Pelaksanaan program ini dilakukan secara kolaboratif antara mahasiswa, guru, dan siswa dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan inovatif.

Selama pelaksanaan program, mahasiswa juga melakukan monitoring dan evaluasi untuk memastikan efektivitas program dan mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan. Evaluasi dilakukan secara berkala dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan, termasuk siswa, guru, kepala sekolah, dan DPL.

Dengan menggunakan metode yang komprehensif ini, kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 7 di SMP NU Al-Hidayah Lamongan dapat diimplementasikan secara efektif dan menghasilkan dampak positif dalam merevitalisasi pendidikan, meningkatkan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa. Berikut uraian tentang tahapan kegiatan mulai dari pra-penugasan sampai dengan penugasan pada program Kampus Mengajar 7 di SMP NU AL-HIDAYAH:

1. Persiapan Penugasan

Sebelum melakukan penugasan di sekolah sasaran masing-masing, mahasiswa dan Dosen Pendamping Lapangan (DPL) memperoleh pembekalan. Pembekalan mahasiswa dilakukan mulai 22 Januari s.d 12 Februari 2024 melalui *Zoom Meeting dan Live Streaming Youtube*. Setelah pembekalan selesai para mahasiswa melakukan pelepasan secara resmi di Dinas Pendidikan di daerah masing-masing. Kami melaksanakan pelepasan pada tanggal 26 Februari 2024 di Dinas Pendidikan Kabupaten Lamongan. Selanjutnya kegiatan yang kami lakukan yaitu FKKS 1 di sekolah penugasan dengan menyusun agenda pelepasan bersama pihak sekolah dan menentukan tanggal pelaksanaan yaitu pada tanggal 27 Februari 2024 yang dilakukan secara resmi di SMP NU AL-HIDAYAH bersama Dosen pembimbing lapangan (DPL).

2. Observasi

Setelah pelepasan kami melakukan perkenalan dan koordinasi dengan kepala sekolah, guru, dan staf di sekolah serta melakukan observasi selama seminggu. Pada saat observasi kami menemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, kami Menyusun Rencana Tindak Lanjut (RTL) serta membuat Rancangan Aksi Kolaborasi (RAK). Tujuan dari observasi awal ini adalah untuk melihat program kerja apa saja yang sesuai untuk dilakukan di sekolah. SMP NU Al Hidayah merupakan sekolah yang masih berumur muda, Sehingga sarana dan prasarana masih terbatas. Sesuai hasil Observasi, SMP NU AL-HIDAYAH memiliki

siswa yang berjumlah 115 orang yang terdiri dari kelas 7,8 dan 9 serta memiliki 26 orang tenaga pendidik termasuk kepala sekolah. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum Merdeka. Proses pembelajaran biasanya dimulai pukul 08.30 s.d. 13.00 WIB.

3. Perencanaan program

Setelah melakukan observasi awal di lingkungan sekolah selama seminggu. Kami menyusun program kerja yang akan dilaksanakan selama program berlangsung. Program kerja yang direncanakan kemudian didiskusikan dengan DPL, Kepala Sekolah dan Guru Pamong. Kemudian kami merealisasikan program kerja yang telah kami susun seperti Mitra Guru, Read 10 Minutes, Jurnal Literasi, dan program kerja individu mahasiswa (*Sharing story* karya, *Tenses Area*, *Puzzle math*, pelatihan penulisan efektif, dan *Flash card numerasi*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam upaya menginterpretasikan keberhasilan dan efektivitas penerapan Program Kampus Mengajar 7 di SMP NU AL-HIDAYAH kabupaten Lamongan. Pada program kampus mengajar 7 ini kami berusaha merevitalisasi pendidikan yang ada di SMP NU AL-HIDAYAH terutama di bidang literasi dan numerasi. Kami berusaha meningkatkan bidang literasi dan numerasi dengan menggunakan metode yang menyenangkan sehingga lebih diminati para siswa. Maka dari itu tim kami telah melaksanakan kegiatan sebagai berikut:

1. Realisasi Kegiatan Literasi

a. Read 10 minutes dan Jurnal Littrasi

Read 10 minutes yaitu sebuah program kerja dari kami yaitu berupa waktu untuk membaca sebelum KBM selama 10 menit. Adapun hasil dari program kerja ini yaitu: siswa mampu membiasakan diri membaca buku dengan rutin setiap pagi dan lebih memahami pelajaran yang nanti akan diajarkan.

Program ini merupakan lanjutan dari *Read 10 minutes*. Siswa akan mengerjakan kegiatan lanjutan, seperti menulis ringkasan singkat, mendiskusikan isi bacaan atau membuat poin-poin penting. Adapun hasil dari program ini yaitu para siswa dapat menuliskan point-point penting dari buku yang sudah dibaca. Para siswa juga dapat lebih disiplin dan bertanggung jawab, karena adanya jurnal ini.



Gambar 1. Read 10 Menit dan Jurnal Literasi

b. Kelas baca kreatif

Program kelas baca kreatif bertujuan untuk menumbuhkan minat membaca anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan inovatif. Hal ini berbeda dari kelas baca tradisional yang hanya fokus pada teks membaca, karena kelas kreatif menggabungkan berbagai aktivitas kreatif untuk membuat proses belajar membaca lebih menarik

dan menarik. Adapun hasil dari program ini adalah Siswa dan siswi sudah ada peningkatan kecepatan membaca, pemahaman bacaan, kosakata, dan kemampuan membaca kritis. Peningkatan minat membaca berbagai jenis teks, pemilihan bacaan secara mandiri, dan membaca dengan antusias. Peningkatan kebiasaan membaca secara teratur, membawa buku ke mana pun pergi, dan membaca di waktu luang.



Gambar 2. Kelas Baca Kreatif

c. Pembuatan Mading dan Papan Informasi Sekolah

Mading adalah sebuah papan pengumuman atau papan buletin yang dipasang di area sekolah untuk menyampaikan informasi tentang kegiatan sekolah, prestasi siswa, acara yang akan datang, pengumuman penting, dan lain-lain. Mading biasanya dipasang di tempat strategis seperti di koridor, ruang kelas, aula, atau di dekat kantor sekolah. Mading sering dihiasi dengan gambar, foto, dan dekorasi yang menarik perhatian agar siswa tertarik untuk membaca informasi yang tertera di dalamnya. Mading dapat menjadi wadah bagi siswa untuk menuangkan ide-ide kreatif mereka melalui tulisan, gambar, atau karya seni.

Papan informasi sekolah adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi terkini

dan penting kepada siswa, guru, dan orang tua. Dengan adanya papan informasi ini dapat menyadarkan kepada siswa dan guru mengenai informasi yang penting. Program Papan Informasi Sekolah akan dievaluasi secara berkala untuk mengidentifikasi area perbaikan dan mengimplementasikan penyempurnaan yang diperlukan. Hal ini akan memastikan keberlanjutan dan efektivitas program dalam jangka panjang.



Gambar 3. Pembuatan Mading dan Papan Informasi

d. Pelatihan Penulisan Efektif dan Sharing Story Karya

Program pelatihan penulisan efektif merupakan usaha untuk melatih siswa atau peserta mengenai cara menulis dengan baik. Dalam program ini, peserta akan dipelajari tentang bagaimana menulis dengan tepat, menggunakan bahasa yang padat dan efektif. Program ini tentunya dilakukan dengan semenarik mungkin yaitu dengan melakukan permainan dan memberikan reward kepada para siswa. Dengan adanya program ini siswa-siswi sekarang lebih memahami lebih dalam mengenai penggunaan kalimat efektif dengan benar.

Sharing story karya adalah proses berbagi karya tulis berupa cerita atau kisah yang dikreasikan oleh setiap individu seperti cerpen,

novel, puisi, atau yang lainnya. Proses ini biasanya dilakukan melalui berbagai media. Dalam proses *sharing story* individu akan menggunakan teknik storytelling untuk mengumpulkan dan mengatur informasi, pengalaman, atau ide yang diinginkan.



Gambar 4. Pelatihan Penulisan Efektif dan *Sharing Story* Karya

e. Sudut Baca dan *Literacy Camp*

Perpustakaan mini Yang berada di ujung pojok kelas yang berisikan buku-buku mulai dari novel anak, pengetahuan tentang Islam maupun buku pengetahuan lainnya. Dengan adanya program kerja ini, sekarang siswa lebih memanfaatkan waktu luang yang ada dengan membaca buku-buku yang ada di sudut baca.

Program *Literacy Camp* merupakan salah satu program yang dibuat oleh tim kampus mengajar, yang wajib dilakukan di setiap sekolah penugasan. Program literasi camp, mencakup poin-poin yang akan dilakukan yaitu .Lomba membuat dan membaca puisi tema pendidikan. Dengan adanya program ini juga membuat para siswa lebih semangat dalam belajar dan antusias. Siswa-siswi juga lebih senang dengan adanya kegiatan ini, karena kegiatan ini membuat mereka tidak jenuh dengan semua mata pelajaran yang ada di sekolah.



Gambar 5. Sudut Baca dan *Literacy Camp*

2. Realisasi Kegiatan Numerasi

a. *Numeracy Games* dan *Puzzle Math*

Numeracy games merupakan program berbentuk permainan seperti ular tangga numerasi, tebak angka, permainan tradisional yang dimodifikasi dengan unsur matematika, dan unsur lainnya. Media yang kami gunakan yaitu papan permainan, dan aplikasi online. Jika biasanya matematika terasa sangat membosankan, tetapi kami menyajikan pembelajaran matematika yang menyenangkan. Dalam prakteknya, kami menggunakan permainan sebagai alat untuk pembelajaran, Sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Siswa juga dapat lebih memahami matematika dengan mudah. Dengan adanya program tersebut, telah berhasil membuat siswa lebih menguasai mengenai rumus-rumus tentang cara menghitung bangun ruang, baik dan teori maupun prakteknya sehingga menambah pengetahuan dan ketrampilan empiris siswa.

Kegiatan *puzzle match* merupakan metode pembelajaran matematika dengan topik pola angka, serta perkalian, penjumlahan, pecahan, desimal dan lain sebagainya. Media yang digunakan berupa kertas dan aplikasi permainan. Kami memilih program ini karena dengan media puzzle para siswa selain dapat dapat

menyelesaikan masalah dan bekerja sama secara yang erat dalam sebuah tim.



Gambar 6. *Numeracy Games* dan *Puzzle Math*

b. *Flash Card Numerasi*

Program kerja *flash card* numerasi adalah metode pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu dengan angka atau gambar-gambar numerik untuk membantu memperkuat pemahaman angka dan keterampilan matematika dasar. Melalui penggunaan *flash card*, siswa dapat belajar secara interaktif dengan melihat angka, memori, dan mempraktekkan operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Kegiatan tersebut membantu meningkatkan pemahaman konsep matematika serta meningkatkan kecepatan dalam menjawab soal-soal numerasi.



Gambar 7. *Flash Card Numerasi*

3. Adaptasi teknologi

a. Asesmen Kompetensi Minimum (AKM)

AKM merupakan singkatan dari Asesmen Kompetensi Minimum, AKM merupakan bagian dari Asesmen Nasional (AN) yang menggantikan Ujian Nasional (UN). Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) ini dirancang untuk mengukur kemampuan literasi (membaca) dan kemampuan numerasi (matematika) peserta didik. Hasil dari kegiatan ini yaitu meningkatnya pemahaman dan keterampilan siswa mengenai literasi dan numerasi terbukti dari meningkatnya hasil post test literasi yang awalnya 52% menjadi 57% dan meningkatnya hasil post test numerasi yang awalnya 15% menjadi 40%. Hasil AKM dapat digunakan untuk membandingkan pencapaian antar sekolah atau antar wilayah. Ini membantu melihat kesenjangan pencapaian dan menjadi dasar perbaikan.



Gambar 8. Asesemen Kompetensi Minimum

b. Kelas Desain (Pelatihan canva)

Canva adalah aplikasi desain grafis media social, persentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Diadakannya Kelas Desain ini, agar siswa dapat memanfaatkan penggunaan Android untuk membuat poster yang bisa berguna bagi diri sendiri maupun sekolah. Hasil yang diperoleh dari

kegiatan ini yaitu para siswa dapat membuat desain poster menggunakan aplikasi canva, para siswa dapat memahami konsep dasar desain grafis dan prinsip-prinsip desain yang digunakan dalam Canva, mengetahui berbagai fitur dan tools yang tersedia di Canva, serta dapat mengapresiasi ide mereka melalui desain Canva yang mereka buat.



Gambar 9. Pelatihan Canva

c. Pelatihan Penggunaan Microsoft Office

Microsoft office merupakan aplikasi perangkat lunak yang dimanfaatkan untuk mengolah, menyimpan, dan mengkombinasikan data berbentuk dokumen. Beberapa data yang dapat diolah yakni, data digital berupa huruf, gambar dan angka. kami berharap adanya pelatihan ini untuk memperkenalkan kepada siswa dalam menghadapi dunia digital. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini yaitu para siswa dapat menggunakan Microsoft office dengan benar serta sesuai dengan ide yang mereka miliki. Para siswa juga dapat berekspresi dengan Power point yang mereka buat kemudian mempresentasikannya di depan kelas.



Gambar 10. Pelatihan Microsoft Office

4. Pelestarian Lingkungan dan Perubahan Iklim

a. Kartini Day (membuat batik *ecoprint*)

Ecoprint merupakan membuat batik dengan cara mencetak dengan bahan-bahan yang terdapat di alam sekitar. kami menggunakan kain panjang untuk pembuatan *ecoprint*. Hasil karya nantinya berupa taplak meja. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini yaitu para siswa dapat membuat taplak meja dari daun-daun yang ada disekitar lingkungan sekolah, taplak meja yang sudah jadi kemudian digunakan sebagai taplak meja guru yang ada di depan kelas.

b. Pemanfaatan Tong Sampah dari Limbah Bekas

Pemanfaatan tong sampah yaitu memanfaatkan galon bekas untuk dijadikan tong sampah yang lebih bermanfaat. Hasil dari kegiatan ini yaitu seluruh warga sekolah baik para guru maupun para murid dapat membuang sampah sesuai dengan tempatnya sehingga lingkungan sekolah menjadi lebih bersih dan asri.



Gambar 11. Membuat batik ecoprint dan Membuat Tong sampah dari Limbah Bekas

5. Program lainnya

a. Poster pelestarian lingkungan

Poster ini berisi tentang pelestarian lingkungan baik itu akibat bencana alam maupun perbuatan manusia, Poster ini akan ditempelkan baik di Mading maupun di luar kelas. Hasil dari penempelan poster ini adalah para siswa menjadi lebih sadar akan pelestarian lingkungan sehingga mereka dapat menjaga lingkungan sekitar sekolah menjadi lebih baik lagi.

b. *First Aid Box* (P3K)

Program ini merupakan kotak pertolongan pertama pada kecelakaan menjadi perlengkapan pertolongan pertama yang wajib ada di lingkungan sekolah. Hal ini akan memudahkan untuk menemukan semua keperluan medis di satu tempat. Hasil dari kegiatan ini yaitu diharapkan para siswa dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya penanganan darurat, mengurangi risiko cedera lebih lanjut, dan mungkin menyelamatkan nyawa dalam situasi yang mendesak. Program ini mencakup penyediaan peralatan P3K yang sesuai, serta perencanaan respons darurat dalam berbagai situasi kecelakaan atau bencana.



Gambar 12. Poster Pelestarian Lingkungan dan *First Aid Box* (P3K)

c. Sosialisasi 3 Dosa Besar Pendidikan

Pada program ini kami mengadakan seminar ataupun penyuluhan serta pendampingan. Adapun dokumen yang kami berikan yakni materi ppt yang bertema bullying. Hasil dari kegiatan ini yaitu diharapkan para siswa dapat mengetahui dampak yang terjadi ketika 3 dosa tersebut dilanggar kemudian para siswa juga dapat melapor kepada Guru apabila terjadi hal yang mengarah pada kekerasan seksual, perundungan (*Bullying*), serta intoleransi sehingga tercipta suasana sekolah yang aman dan nyaman.



Gambar 13. Sosialisasi 3 Dosa Besar pendidikan

d. Tenses Area

Program ini merupakan kegiatan pemahaman 4 dasar tenses bahasa Inggris yang bertujuan untuk menguji lebih dalam pemahaman siswa dalam susunan Bahasa Inggris. Pada tenses area ini juga siswa diminta untuk membuat mind

mapping sekreatif mungkin. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini yaitu para siswa dapat memahami struktur-struktur pada 4 dasar tenses serta dapat menyusun kalimat-kalimat dalam Bahasa Inggris dengan baik dan benar.



Gambar 14. Tenses Area

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan niatan yang tulus, penulis sampaikan kepada Tim Kampus Mengajar Pusat yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk terlibat dalam kegiatan yang sangat adiluhung bagi kemajuan Pendidikan nasional, melalui kolaborasi antara perguruan tinggi, kementerian Ristek Dikti, Sekolah Dampingan dan Paguyuban wali murid dalam upaya meningkatkan literasi dan numerasi. Penulis sampaikan pula penghargaan yang tulus kepada Kepala Sekolah, Guru pamong, tenaga pendidik dan kependidikan serta Siswa-siswa SMP NU Al Hidayah Lamongan yang telah mendukung kelancaran kegiatan kampus mengajar, sehingga seluruh kegiatan terlaksana dengan hasil yang optimal, semoga budi baik tersebut mendapat balasan yang setimpal disisi Tuhan Yang Maha Kuasa.

SIMPULAN

Program Kampus Mengajar 7 di SMP NU Al-Hidayah telah memberikan kontribusi signifikan dalam upaya revitalisasi pendidikan, khususnya dalam peningkatan literasi dan numerasi. Program ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis bagi mahasiswa, tetapi juga membawa dampak positif bagi sekolah melalui berbagai inisiatif yang dijalankan. Dalam bidang literasi, Kegiatan "Read 10 Minutes", "Jurnal Literasi", dan "Kelas Baca Kreatif" telah berhasil meningkatkan kebiasaan membaca dan kemampuan literasi siswa. Program "Read 10 Minutes" membiasakan siswa untuk membaca secara rutin, sementara "Jurnal Literasi" dan "Kelas Baca Kreatif" mendorong mereka untuk menulis dan berdiskusi tentang bacaan mereka. Kegiatan pembuatan mading, sudut baca, dan literacy camp juga turut berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kaya teks dan mendukung pengembangan literasi. Di bidang numerasi, Rangkaian kegiatan "Numeracy Games", "Puzzle Math", dan "Flash Card Numerasi" telah berhasil membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Melalui pendekatan permainan dan penggunaan media interaktif, siswa dapat belajar sambil bermain, Pada akhirnya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika dasar. Adaptasi teknologi juga memainkan peran penting dalam peningkatan literasi dan numerasi. Pelatihan penggunaan teknologi, meliputi pelatihan penggunaan Microsoft Office dan aplikasi desain

grafis Canva telah memperkaya keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Program "Asesmen Kompetensi Minimum (AKM)" juga menunjukkan peningkatan hasil literasi dan numerasi, menandakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan hasil yang positif. Selain itu, program-program lingkungan dan perubahan iklim seperti pembuatan batik ecoprint dan pemanfaatan tong sampah dari limbah bekas telah meningkatkan kesadaran lingkungan siswa. Program lain seperti sosialisasi 3 dosa besar pendidikan dan penyediaan *First Aid Box* telah memperkuat nilai-nilai moral dan kesadaran akan pentingnya keselamatan di sekolah. Secara keseluruhan, pelaksanaan Program Kampus Mengajar 7 di SMP NU Al-Hidayah menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, revitalisasi pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik. Melalui keterlibatan aktif mahasiswa dan dukungan dari berbagai pihak, program ini berhasil membawa perubahan positif yang signifikan dan dapat dijadikan model untuk sekolah-sekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Halid, A., Sabir, F. M., Yusuf, A. M., Maslihatin, T., Arafah, M., Rahma Nasir, K., Angriawan, R., & Maulidinnawati Abdul Kadir Parewe, A. (2023). Pemanfaatan Content Management System Sebagai Media Informasi Bagi Sivitas Akademika Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Abdidas*, 4(2), 140–147.

[Http://abdidas.org/index.php/abdidas](http://abdidas.org/index.php/abdidas)

Hidayat, C., Akbar, M. R., Husein, M. Q.,

Rusmana, M. S., Fatimah, N., Nada, S. Q., & Nuryani, E. S. (2023). Program Kampus Mengajar Angkatan 3 Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Dan Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sdn Benteng 01 Ciampea *Jpemas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–6. [Http://qjournal.my.id/index.php/abdicurio/article/view/399](http://qjournal.my.id/index.php/abdicurio/article/view/399)

Krisdiah, H. Y., Mustofa, C. H., & Winarti, A. (2022). Implementasi Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi Sdn 6 Jombang. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 36–44. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.21>

Lindawati, R. (2022). Bakti Untuk Negeri Melalui Program Kampus Mengajar: Sharing Session. *Jurnal Abdidas*, 3(1), 176–180. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i1.556>

Nurhalimah, A., Mawaddah, M., & Abdillah, A. (2021). Peningkatan Profesionalisme Mahasiswa Sebagai Calon Guru Melalui Program Kampus Mengajar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 1(1), 12–20. <https://doi.org/10.56972/jikm.v1i1.2>

Purba, M. R. (2023). Pelaksanaan Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Mengajar Di Smp Swasta Tut Wuri Handayani. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 369–374.

Suyitno. (2024). Implementasi Kolaborasi Melalui Program Kampus Mengajar 6 Sebagai Inisiatif Peningkatan Literasi Dan Numerasi Di Upt Sdn 67 Dan Upt Sdn 263 Gresik. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (Jpkmn)*, 5(2), 1954–1970. <https://doi.org/http://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i2.3108>