
Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 6 Dalam Mewujudkan Kontribusi Belajar Sambil Berdampak Di SMKS Dharma Bhakti Surabaya

Implementation Of The Class 6 Teaching Campus Program In Realizing Learning Contributions While Making An Impact At SMKS Dharma Bhakti Surabaya

Cantika Al Madinah¹, Ni Made Ida Pratiwi²

¹⁻² Administrasi Bisnis, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Korespondensi penulis : cantikaalmdinahh@gmail.com¹, idapradiwi@untag-sby.ac.id²

Article History:

Received: 13 November 2023

Accepted: 10 Desember 2023

Published: 31 Desember 2023

Keywords: *Students of Kampus Mengajar, Literay, Numeray, Teknologi, Administration*

Abstract: *The Independent Campus Learning Program (MBKM) is a higher education initiative in Indonesia that involves the concepts of "Freedom to Learn" and "Free Campus" (Independent Campus). MBKM covers several aspects, including the Teaching Campus, which is one of the important elements of this program. One of the target schools for the Class 6 Teaching Campus program is the Dharma Bhakti Surabaya Vocational School (SMK). The Teaching Campus aims to equip students with various expertise and skills by becoming a partner for teachers to innovate in learning, develop creative, innovative and fun learning strategies and models, as well as a form of contribution to learning while providing a positive impact. In this activity, a qualitative descriptive approach was used, with data collection through observation, interviews and documentation. The results of these activities show that the Teaching Campus program at SMKS Dharma Bhakti Surabaya, with a mentoring program to improve numeracy literacy, technology adaptation and administration, is running well and providing benefits for all parties involved, especially in the school environment.*

Abstrak

MBKM, singkatan dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka, merupakan suatu inisiatif tingkat pendidikan atas di Indonesia yang terlibat dalam prinsip "Merdeka Belajar" serta gagasan "Kampus Merdeka". Program ini memiliki sejumlah aspek, termasuk Kampus Mengajar yang menjadi bagian penting di dalamnya. Salah satu institusi yang dituju oleh program Kampus Mengajar tingkat 6 adalah SMK Dharma Bhakti Surabaya. Tujuan utama dari Kampus Mengajar adalah untuk mempersiapkan mahasiswa dengan beragam ketrampilan dan keahlian melalui kerjasama dengan para guru guna mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta mengasyikkan, sambil memberikan dampak positif dalam proses belajar-mengajar. Dalam proses ini, pendekatan deskriptif kualitatif diterapkan dengan cara mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa program Kampus Mengajar di SMKS Dharma Bhakti Surabaya, dengan bantuan program mentoring untuk meningkatkan kemampuan membaca angka, adaptasi teknologi, dan administrasi, berjalan dengan baik dan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, khususnya di lingkungan sekolah.

Kata Kunci : Mahasiswa Kampus Pengajaran, Literasi, Numerasi, Teknologi, Administrasi

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan dalam mengarahkan suatu bangsa menuju perubahan yang lebih baik. Tanpa pendidikan, sebuah bangsa akan kesulitan untuk berkembang dan mencapai kemajuan yang diharapkan. Pendidikan yang berkualitas akan menjadi pendorong perubahan di masa depan, dan penting bagi pemerintah dan masyarakat secara keseluruhan, khususnya generasi muda, untuk mendukung pendidikan yang berkualitas. Sebagai bagian dari kelompok intelektual dan anggota masyarakat yang memiliki peran penting, mahasiswa harus mampu berperan Dalam lingkungan masyarakat dan bidang pendidikan, diperlukan penampilan yang profesional dan seimbang. Dibutuhkan pengembangan strategi pembelajaran yang mampu memikat minat dan bakat mahasiswa sehingga mereka dapat menjadi lebih produktif dalam berkarya (Putri, 2018).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memperkenalkan kebijakan "Merdeka Belajar—Kampung Merdeka" (MBKM) sebagai upaya untuk mengubah sistem pendidikan tinggi di Indonesia dengan tujuan menghasilkan lulusan yang lebih relevan. Program Kampus Mengajar, yang merupakan bagian penting dari MBKM, memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran di luar kelas selama satu semester dan bekerja sama dengan guru mereka. Mereka juga aktif dalam mengembangkan strategi dan model pembelajaran yang lebih inovatif untuk mencapai fokus program. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa di sekolah binaan untuk membaca, menulis, dan membaca. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim mengatakan bahwa program kampus mengajar bertujuan untuk mengingat peran penting siswa dalam meningkatkan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi. Program ini didanai oleh Lembaga Pengelola Dana Pendidikan.

Di sekolah penempatan, siswa program kampus mengajar bertanggung jawab untuk mendukung pengajaran literasi dan numerasi. Mereka juga bertanggung jawab untuk mengawasi perubahan administrasi dan teknologi di lingkungan sekolah. Menurut Fatonah, Alfian, dan Lestari (2021), dosen dan mahasiswa dari berbagai universitas di seluruh Indonesia dapat berpartisipasi dalam program ini. Diharapkan bahwa kehadiran siswa di kampus mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari akan membantu proses belajar mengajar. Siswa SMK memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan menjadi asisten pengajar. Diharapkan juga dapat meningkatkan peran siswa sebagai inspirasi. Program kampus mengajar juga memberi siswa kesempatan untuk belajar lebih banyak, menjadi lebih baik dalam kepemimpinan, dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermanfaat (Anwar, 2021).

METODE

Di sekolah penempatan, siswa yang terlibat dalam inisiatif Kampus Mengajar memiliki tanggung jawab untuk mendukung pengajaran literasi dan numerasi. Mereka juga harus menangani administrasi dan adaptasi teknologi di lingkungan sekolah. Menurut Fatonah, Alfian, dan Lestari (2021), dosen dan mahasiswa dari berbagai universitas di Indonesia dapat berpartisipasi dalam program ini. Diharapkan proses belajar mengajar akan semakin diperkuat ketika mahasiswa kampus mengajar menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Diharapkan bahwa kolaborasi antara siswa sebagai asisten pengajar dan siswa di SMK memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama. Selain itu, kolaborasi ini akan memberikan inspirasi bagi peran siswa sebagai contoh. Program kampus mengajar juga memberi siswa kesempatan untuk membangun karakter, belajar bagaimana menjadi pemimpin, dan memperoleh pengalaman belajar yang bermanfaat (Anwar, 2021).

Perencanaan, pelaksanaan program, dan evaluasi adalah proses yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan ini. Pada tahap perencanaan, penulis melakukan survei lapangan dan bekerja sama dengan sekolah, pengawas lapangan, dan dinas pendidikan untuk membuat rencana kerja yang sesuai untuk sekolah. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, penulis melakukan inisiatif kerja yang telah disetujui oleh sekolah. Ini termasuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis melalui permainan ular tangga dan platform kuis online seperti Quizizz; mengajarkan cara membuat batik ekologi; dan memberikan pelatihan. pok baca, mengajarkan penggunaan aplikasi Canva dan membuat majalah digital dengan Flip Book untuk meningkatkan keterampilan teknologi. lebih banyak penggunaan komputer di sekolah dan jaringan WiFi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan mengunduh materi pelajaran. Pada tahap evaluasi, penulis meminta pertanyaan atau komentar dari siswa, sekolah, dan pengawas lapangan sebagai metode penilaian keberhasilan pelaksanaan kegiatan.



Gambar 1. DPL dan Mahasiswa berkoordinasi dengan pihak sekolah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Program Kerja Kampus Mengajar Angkatan 6 di SMKS Dharma Bhakti Surabaya Tahun 2023

a) Aspek Literasi dan Numerasi

Dalam menjalankan program untuk meningkatkan literasi dan numerasi di SMKS Dharma Bhakti Surabaya, mahasiswa menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dari yang biasanya digunakan. Mereka mengimplementasikan program yang mencakup Ular Tangga Literasi dan Numerasi, dan juga Quizizz Literasi dan Numerasi.

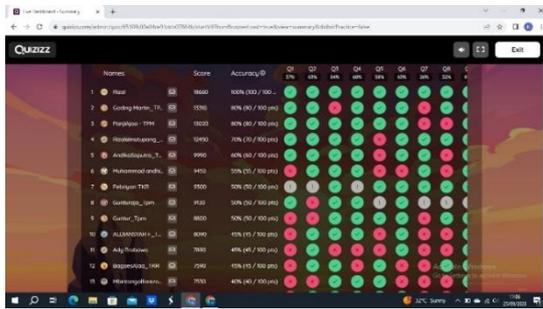
Pelaksanaan program ular tangga literasi dan numerasi melibatkan pembentukan siswa ke dalam beberapa kelompok, dimana di setiap kelompok terdapat 4 siswa. Dalam permainan, satu anggota kelompok berperan sebagai pemain ular tangga sementara siswa lainnya bertugas sebagai pengawas. Pada saat bermain ular tangga literasi dan numerasi, mahasiswa menyajikan beberapa pertanyaan seputar literasi dan numerasi kepada kelompok yang mendapat kotak "soal". Pertanyaan-pertanyaan tersebut diselesaikan secara kolaboratif oleh kelompok dan kemudian diumpulkan untuk didiskusikan bersama. Tingkat kemampuan siswa dalam literasi dan numerasi masih rendah, sehingga mahasiswa memiliki peran yang signifikan dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa, terutama di SMKS Dharma Bhakti Surabaya.



Gambar 2 dan 3. Kegiatan mengajar literasi dan numerasi menggunakan metode Ular Tangga

Pelaksanaan program Quizizz literasi dan numerasi dilakukan secara individu, dimana siswa-siswa diharuskan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar literasi dan numerasi yang disajikan melalui platform Quizizz yang telah disiapkan. Tingkat kemampuan setiap siswa dalam menjawab soal tentunya beragam. Sebagian besar siswa masih mendapat skor rendah, sementara ada beberapa siswa yang berhasil mencapai hingga 80% dan bahkan ada yang mendapat skor sempurna. Oleh karena itu, tugas mahasiswa adalah untuk menyediakan

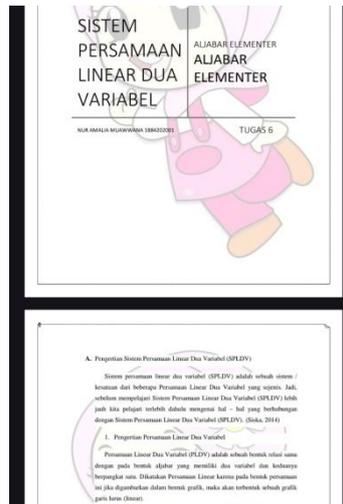
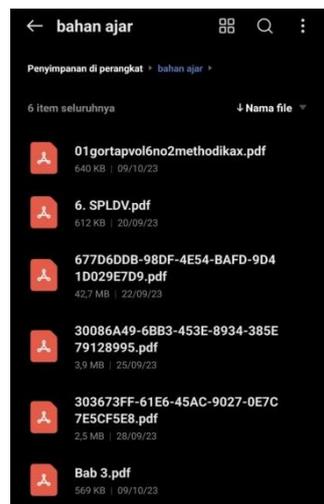
pendekatan pembelajaran yang lebih mendalam agar dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung mereka.



Gambar 4 dan 5. Penerapan ujian untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung menggunakan platform Quizizz.

b) Aspek Adaptasi teknologi.

Di dalam hal adaptasi teknologi, mahasiswa menggunakan jaringan WiFi yang tersedia di lingkungan sekolah untuk mengunduh materi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan, hal ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan referensi pembelajaran yang tersedia di perpustakaan. Selain itu, mahasiswa menggunakan komputer di sekolah untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Mereka juga memberikan bantuan kepada siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap teknologi yang dapat meningkatkan kecerdasan mereka di bidang tersebut.



Gambar 6 dan 7. Mengunduh bahan ajar



Gambar 8 dan 9. Menggunakan komputer sekolah untuk pelaksanaan AKM

Dalam hal adaptasi teknologi ini, mahasiswa memberikan instruksi kepada siswa mengenai penggunaan aplikasi Canva dan pembuatan majalah digital dengan menggunakan flip book. Siswa diberikan pelatihan selama satu jam untuk memahami dan menguasai penggunaan aplikasi Canva. Setelahnya, siswa diminta untuk membuat poster promosi dari jurusan mereka masing-masing.



Gambar 10 dan 11. Pelatihan aplikasi *canva* dan poster karya siswa dari aplikasi *canva*

Para siswa juga diperkenalkan dengan aplikasi flip book yang memiliki kemampuan untuk mengonversi format dokumen seperti word, PPT, dan PDF menjadi sebuah majalah digital. Dalam proses pembuatan majalah digital ini, siswa diminta untuk mengumpulkan informasi yang terkait dengan sekolah mereka, termasuk artikel mengenai penerapan teknologi informasi dalam aktivitas sehari-hari. Majalah digital tersebut juga akan diikutsertakan dalam sebuah kompetisi.



Gambar 12. *Flip book* karya siswa

c) Aspek Administrasi

Di aspek administrasi di sekolah, pihak sekolah menugaskan mahasiswa untuk membantu dalam pengecekan dan perbaikan laporan rapor siswa. Selain itu, mereka juga diminta membantu dalam mengedit dan menyiapkan soal Ujian Tengah Semester (UTS), membuat kartu ujian siswa, dan memeriksa ketersediaan ruangan untuk UTS. Selain tugas tersebut, mahasiswa juga melakukan implementasi pengadaan sudut baca guna mendukung kegiatan literasi di sekolah. Pengadaan sudut baca ini diterapkan di seluruh tingkat kelas di SMKS Dharma Bhakti Surabaya.



Gambar 13 dan 14. Pengecekan raport dan mengedit soal UTS



Gambar 15 dan 16. Pengadaan pojok baca

Setelah acara selesai, DPL mengadakan acara perpisahan siswa Kelas 6 Kampus Mengajar yang dihadiri oleh operator, kepala sekolah, siswa, orang tua dan guru. Karena banyak siswa yang merasa sedih karena harus berpamitan dengan kakak kelasnya, maka acara perpisahan pun diadakan dengan penuh haru. Hal ini menunjukkan bahwa Program Kampus Mengajar tidak hanya membantu meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah yang ditugaskan, tetapi juga berhasil membangun hubungan emosional dan kerjasama yang erat antara siswa dan siswi. Selain itu, siswa juga memberikan penghargaan kepada seluruh siswa dan guru di SMKS Dharma Bhakti Surabaya.



Gambar 17 dan 18. Penarikan dan perpisahan Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan program Kampus Mengajar Angkatan 6 di SMKS Dharma Bhakti Surabaya terbukti berjalan dengan sangat baik. Kami merancang program kerja untuk memenuhi kebutuhan sekolah yang ada. Meskipun program kerja yang kami susun tidaklah sempurna, kami berusaha memberikan yang terbaik. Kepala sekolah dan staf pengajar sangat mendukung perubahan yang kami lakukan di sekolah, sehingga hal ini membantu kelancaran pelaksanaan program kami. Diharapkan bahwa upaya ini akan memberikan dampak positif bagi siswa dan sekolah. Selain itu, mahasiswa juga berhasil membangun hubungan emosional dan kolaborasi yang kuat antara mereka dan adik-adik siswa.

Ada beberapa rekomendasi yang dapat diajukan oleh penulis:

1. Saran untuk sekolah agar lebih mengeksplorasi dan mengembangkan potensi siswa dengan memanfaatkan teknologi serta mengadopsi metode pembelajaran yang lebih efektif yang berfokus pada pengembangan literasi dan numerasi.
2. Saran bagi pelaksana kegiatan untuk mempersiapkan segala hal secara menyeluruh, termasuk aspek kepanitiaan, teknologi, dan administrasi, guna memastikan kesuksesan program di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Putri, L. D., Repi, & Fitridawati Soehardi. (2018). Pemberdayaan Mahasiswa Fakultas Teknik Dengan Program Kreatifitas Mahasiswa (PKM). *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 315-321.
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v2i2.1184>

Anwar, S., & Utama, W. (2014). Agen Perubahan (Agent of Change) Oleh : Syaiful Anwar / Widyaiswara Utama. *Analisis Kebijakan Publik*, 6(2), 5.

https://kupdf.com/queue/akuntansisektorpublik_59cfa6cd08bbc54962686fdd_pdf?queue_id=1&x=1524533352&z=MTIwLjE4OC4zNS4xNTA=%0Ahttps://www.livemusikkommission.de/kulturraumschutz/agent-of-change/

Universitas Sumatera Utara, Kampus Merdeka Kampus Mengajar, Diakses 6 Desember 2023,
<https://www.usu.ac.id/id/kampus-merdeka/kampus-mengajar>

Pusat Informasi Kampus Merdeka, Apa Itu MBKM Mandiri?, Diakses 6 Desember 2023,
<https://pusatinformasi.kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/hc/enus/articles/16745055294361-Apa-itu-MBKM-Mandiri->