

MENINGKATKAN PEMBELAJARAN LITERASI & NUMERASI, ADAPTASI TEKNOLOGI, SERTA ADMINISTRASI SEKOLAH DI SMP NEGERI 1 SEPUTIH MATARAM LAMPUNG TENGAH

Shelly Risky Belyani*¹, Nensi Yuniarti, ZS², Budi Astuti³,
Dinal Eka Pertiwi⁴, Rachmad Dody Ariesna⁵
^{1,2,3,4}Prodi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia
⁵Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
STKIP Al Islam Tunas Bangsa, Lampung, Indonesia
Email: shellyriskybelyani@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [22 -09-2022]
Revised [22 -09-2022]
Accepted [23-09-2022]

ABSTRAK

Mahasiswa sebagai agen perubahan dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia dengan berkontribusi dan berinovasi bersama membantu masyarakat. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan program, dari konsep Merdeka Belajar yang memberikan ruang mahasiswa untuk mengembangkan diri serta berkontribusi, khususnya dalam permasalahan pendidikan. Di masa Pandemi Covid-19 telah menyebabkan *Learning loss*, yang sangat berdampak di dunia pendidikan. Dengan demikian, kampus mengajar merupakan salah satu kegiatan dari MBKM yang memberikan kesempatan mahasiswa untuk berkontribusi membantu permasalahan yang terjadi di dunia pendidikan. Kegiatan yang dilaksanakan mahasiswa yaitu membantu kegiatan belajar khususnya mengenai literasi & numerasi, adaptasi teknologi, serta membantu administrasi sekolah. Program ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Seputih Mataram Lampung Tengah. Program mengajar menggunakan buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Dalam meningkatkan literasi dilaksanakan dengan mengajak para siswa untuk membaca 15 menit di jam pertama pelajaran. Pada tahap adaptasi teknologi berikutnya diajarkan kepada para siswa menggunakan aplikasi pembelajaran yang ada di gadget dan laptop. Sedangkan di dalam adaptasi administrasi sekolah, pelaksanaannya membantu menata perpustakaan, pemberkasan dan pengarsipan data-data sekolah. Hasil dari kampus mengajar ini sangat membantu dan bermanfaat bagi mahasiswa, siswa, guru, maupun sekolah.

Kata Kunci: Kegiatan Belajar Mengajar, Teknologi, Administrasi.

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang terdampak Pandemi Covid-19. Banyak sekali perubahan akibat Pandemi Covid-19, salah satunya yaitu di bidang Pendidikan, yang dimana sistem pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka melainkan secara online sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid19

menerangkan bahwa untuk menanggapi penyebaran Covid-19 yang semakin meningkat maka dihimbau untuk melaksanakan proses pembelajaran dari rumah melalui model pembelajaran daring (Kemdikbud, 2020).

Kampus Mengajar (KM) Angkatan 3 2022 merupakan bagian dari Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang diselenggarakan secara

langsung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Program Kampus Mengajar ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa 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 terdampak pandemi dengan memberdayakan para mahasiswa untuk membantu para guru dan kepala sekolah dalam pelaksanaan kegiatan 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 skills*, dan karakter, serta mendapat pengalaman mengajar yang dapat diakui dan disetarakan dalam bentuk satuan kredit semester (sks). (Kemendikbud, 2022).

Pelaksanaan Program MBKM tingkat perguruan tinggi memberi dampak terhadap peningkatan pembelajaran eksperiensial dalam membentuk hard skill maupun soft skill mahasiswa

(Apriliyani et al., 2022). Keterampilan mahasiswa berupa *soft skills*

berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa (Hulu & Rozaini, 2020).

Dalam peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) Pendidikan merupakan aspek yang terpenting. Pewujudan peningkatan SDM dalam aspek pendidikan dapat terlihat melalui kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Perguruan tinggi merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki tujuan dalam mencetak SDM yang berkualitas. Menurut (KBBI, 2021) Mahasiswa di definisikan sebagai peserta didik yang belajar di perguruan tinggi dan di nilai sebagai akademisi yang dapat berkontribusi dalam peningkatan SDM. Tak lepas dari Tridharma perguruan tinggi yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat, peran mahasiswa dapat dikatakan sebagai *agent of change* atau pelopor perubahan dalam meningkatkan SDM dengan cara berkontribusi membantu masyarakat menuju perubahan yang berdampak pada kemajuan bangsa. Dengan kata lain, mahasiswa dapat secara aktif atau secara bersama pemerintah membantu mengidentifikasi masalah masyarakat, dan turut andil dalam penyelesaiannya, khususnya dalam dunia pendidikan. Kampus Mengajar merupakan salah satu program unggulan dari Kampus Merdeka.

Program Kampus mengajar ini difokuskan dalam penguatan literasi dan numerasi, aktualisasi minat dan potensi, serta membantu administrasi dimana

sekolah tersebut merupakan sekolah yang termasuk dalam kategori 3T (terdepan, terpencil, dan tertinggal).

Tujuan dilaksanakannya program Kampus Mengajar Angkatan 3 adalah

1. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar mengembangkan diri melalui aktivitas di luar perkuliahan.
2. Membantu sekolah untuk memberikan pelayanan pendidikan yang optimal terhadap semua peserta didik pada jenjang SD dalam kondisi terbatas dan kritis selama pandemi.
3. Memberikan kesempatan belajar optimal kepada semua peserta didik pada jenjang SD dalam kondisi terbatas dan kritis selama pandemi.
4. Membantu meningkatkan pemerataan kualitas Pendidikan Dasar pada masa pandemi COVID-19.
5. Menanamkan empati dan kepekaan sosial pada diri mahasiswa terhadap permasalahan kehidupan kemasyarakatan yang ada di sekitarnya.
6. Mengembangkan wawasan dan mengasah keterampilan berpikir dalam bekerja bersama lintas bidang ilmu dan ragam asal mahasiswa dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi.
7. Memberi manfaat bagi mahasiswa untuk mengasah jiwa kepemimpinan, softskill dan karakter dalam berinovasi dan berkolaborasi dengan guru di SD dan SMP untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran.

8. Meningkatkan peran dan kontribusi nyata Perguruan Tinggi dan mahasiswa dalam pembangunan nasional.
9. Memberikan inspirasi dan motivasi belajar peserta didik serta mengenalkan keragaman budaya nusantara, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dibawa mahasiswa.

Analisis Situasi

Berdasarkan hasil observasi awal yang kami lakukan pada penempatan SMP Negeri 1 Seputih Mataram Lampung Tengah. Kami melakukan observasi awal beberapa sebelum penempatan ke sekolah untuk mengetahui lokasi SMP Negeri 1 Seputih Mataram Lampung Tengah secara langsung.

Pada hari Selasa tanggal 1 Maret 2022 dilakukannya Penyerahan Mahasiswa Kampus Mengajar 3 oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lampung Tengah, Lampung, kegiatan ini dihadiri oleh perwakilan mahasiswa, perwakilan Kepala sekolah, dan beberapa Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), serta jajaran pendamping Sekolah. Penyerahan dilakukan langsung oleh kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lampung Tengah, Lampung, sedangkan kami yang masih di domisili mengikuti proses penyerahan secara offline dan online (Zoom).

Pada tanggal 23 Maret 2022, saya tiba di lokasi penempatan. Letak geografis SMP Negeri 1 Seputih Mataram Lampung Tengah berada di Desa Wirata Agung, Kecamatan Seputih

Mataram Kabupaten Lampung Tengah. Akses untuk menuju sekolah sangat sedikit sulit, dimana kondisi jalan yang memiliki banyak lubang yang cukup besar di tambah jika musim hujan jalanan sulit terlihat karna lubang yang tergenang air, namun masih dapat ditempuh dengan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.

SMP N 1 Seputih Mataram memiliki sarana pendidikan berupa bangunan sekolah yang di lengkapi dengan ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang belajar, perpustakaan, ruang lab IPA, tempat ibadah Masjid dan Pura, lapangan volly, lapangan sepak bola, toilet setiap sudut sekolah, UKS dan tempat parkir guru. Jumlah pendidik di SMP N 1 Seputih Mataram berjumlah 36 orang guru dan jumlah total peserta didik sebanyak 584 siswa.

Rencana Program dan Kegiatan

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada di sekolah tersebut, maka kami berdiskusi dengan Guru Pamong Lapangan (GPL) untuk menyesuaikan jadwal pembelajaran dengan program kerja yang akan kami laksanakan. Program kerja yang akan kami laksanakan antara lain :

1. Pengembangan Literasi dan Numerasi

Pertama membantu dalam proses pembelajaran (mengajar) untuk pemahaman literasi dan numerasi siswa yang mulai dilaksanakan pada tanggal 23 Maret – 18 Juni 2022. Tujuan dalam pemahaman literasi dan numerasi ini adalah untuk mengaplikasikan materi literasi dan numerasi dalam kehidupan sehari – hari. Selanjutnya mekanisme pembelajaran dapat dilakukan

melalui daring dan luring.

2. Adaptasi Teknologi

Kedua, membantu dalam bidang adaptasi teknologi yang dijadwalkan sama yaitu 23 Maret – 18 Juni 2022 dengan target utama adalah guru dan peserta didik. Tujuan diterapkan rencana ini adalah agar guru dan peserta didik dapat mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran seperti penggunaan media atau aplikasi online maupun offline.

3. Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Ketiga, membantu dalam bidang administrasi, hal ini disebabkan pada kondisi SMP Negeri 1 Seputih Mataram ini masih kurang tertata pada administrasi perpustakaan dan kami mempunyai tujuan untuk membantu membersihkan dan merawat perpustakaan SMP Negeri 1 Seputih Mataram.

II. METODE KEGIATAN

Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 3 di SMP N 1 Seputih Mataram Lampung Tengah dilaksanakan selama kurang lebih 5 bulan dari bulan Februari 2022 hingga Juli 2022.

Persiapan

Pelaksanaan Program Kampus Mengajar terdiri dari kegiatan persiapan yang dilakukan mulai dari pembelajaran, penerjunan, observasi dan perencanaan program.

1. Pembekalan

Pembekalan dilakukan oleh panitia Program Kampus Mengajar melalui virtual yaitu zoom dan live youtube dan dihadiri oleh mahasiswa. Materi pembekalan dibawakan oleh

narasumber terpercaya dari pusat dan untuk materinya antara lain pembelajaran dan aplikasi dalam literasi dan numerasi, pedagogik sekolah dasar, konsep pembelajaran jarak jauh, strategi kreatif belajar luring dan daring, penerapan asesmen dalam pembelajaran SMP, etika dan komunikasi, penerapan inovasi pembelajaran sekolah dasar, mahasiswa sebagai duta perubahan perilaku, profil pelajar pancasila, prinsip perlindungan anak (Child Protection), dan penjelasan mengenai aplikasi MBKM, AKSI Kemendikbud dan Monev Kampus Mengajar.

2. Koordinasi dengan pihak sekolah dan penyerahan peserta kampus mengajar oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lampung Tengah.

Mahasiswa melakukan koordinasi dengan SMP Negeri 1 Seputih Mataram dan meminta perizinan kepala sekolah untuk melakukan kegiatan Program Kampus Mengajar di SMP Negeri 1 Seputih Mataram dengan menyerahkan surat tugas yang telah divalidasi oleh pusat dan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota. Pada hari Selasa tanggal 1 Maret 2022 dilakukannya Penyerahan Mahasiswa Kampus Mengajar 3 oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lampung Tengah, Lampung, kegiatan ini dihadiri oleh perwakilan mahasiswa, perwakilan Kepala sekolah, dan beberapa Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), serta jajaran pendamping Sekolah. Penyerahan dilakukan langsung oleh kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lampung Tengah, Lampung, sedangkan kami yang

masih di domisili mengikuti proses penyerahan secara offline dan online (Zoom).

3. Observasi

Observasi sekolah, meliputi melihat kondisi sekolah (lingkungan, sarana prasarana, suasana akademik dan akses jalan), administrasi sekolah, organisasi sekolah, dan proses pembelajaran, meliputi perangkat pembelajaran (kurikulum, silabus, RPP, dll), metode dan strategi pembelajaran (tatap muka dan jarak jauh), media dan sumber pembelajaran, dan penilaian. SMP N 1 Seputih Mataram memiliki sarana pendidikan berupa bangunan sekolah yang di lengkapi dengan ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang belajar, perpustakaan, ruang lab IPA, tempat ibadah Masjid dan Pura, lapangan volly, lapangan sepak bola, toilet setiap sudut sekolah, UKS dan tempat parkir guru. Jumlah pendidik di SMP N 1 Seputih Mataram berjumlah 36 orang guru dan jumlah total peserta didik sebanyak 584 siswa.

Pelaksanaan Program

1. Membantu Pembelajaran

Dalam melaksanakan program Kampus Mengajar 3 di Sekolah sasaran kami membantu mengisi jam pelajaran yang kosong (tidak ada gurunya) seperti mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, Matematika, Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Jasmani, Bahasa Inggris, Prakarya dan Seni Budaya. Metode belajar yang kami gunakan yaitu dengan mengajak siswa berdiskusi, melakukan pengamatan di

lingkungan sekitar hingga belajar sambil bermain game.

2. Adaptasi Teknologi

Dalam membantu adaptasi teknologi, kami mahasiswa Kampus Mengajar 3 mengajak siswa memanfaatkan gadget yang dimiliki untuk belajar menggunakan aplikasi editing sebagai media untuk meningkatkan soft skill mereka dalam mengedit foto pamphlet untuk pemberitahuan media social dan aplikasi pembelajaran sebagai media untuk meningkatkan literasi siswa. Serta kami juga memperkenalkan dan mengajar siswa/i tentang Microsoft Word dan Microsoft Power Point.

3. Membantu Administrasi Sekolah

Dalam hal membantu Administrasi Sekolah Mahasiswa Kampus Mengajar 3 membantu staff tata usaha di sekolah sasaran dalam menyusun arsip file-file sekolah di ruang tata usaha, membantu merapikan dan melakukan penataan ulang buku-buku yang tidak tersusun di perpustakaan sekolah. Kami mengubah tata letak pojok baca, lemari-lemari buku dan kursi meja petugas perpustakaan. Kami mengeluarkan seluruh buku-buku kemudian menyusun nya sesuai dengan judul dan semesternya untuk buku mata pelajaran. Sedangkan untuk buku bacaan kami menyusun berdasarkan kategori bacaan nya.

4. Pengembangan Literasi dan Numerasi

Dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi pada siswa- siswi di SMP Negeri 1 Seputih Mataram .

Untuk kegiatan numerasi, kami mengadakan kegiatan belajar tambahan dengan mata pelajaran

Matematika seperti cara menghitung perkalian menggunakan jari tangan, menghitung cepat pecahan campuran, dan lain-lain. Untuk mata pelajaran bahasa inggris kami mengajarkan cara berhitung menggunakan bahasa inggris, cara menambah kosa kata dalam bahasa inggris, dan untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kami mengajarkan cara menghitung suhu. Kemudian dalam kegiatan literasi, di lingkungan sekolah kami mengajak para siswa, guru dan staff berinteraksi menggunakan bahasa Indonesia dengan percaya diri, juga mengajak siswa melakukan tanam menanam di lingkungan sekitar sekolah dan belajar membuat karya dari tali anyaman (gelang) dalam mata pelajaran prakarya. Dalam mata pelajaran seni budaya, kami mengajak siswa untuk bernyanyi lagu-lagu daerah.

5. Pengembangan Kreativitas

Dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa/I di SMP Negeri 1 Seputih Mataram, Mahasiswa Kampus Mengajar 3 mengadakan beberapa perlombaan untuk memacu kreativitas siswa.

6. Mengaktifkan Kegiatan OSIS

Dalam mengaktifkan OSIS SMP Negeri 1 Seputih Mataram, mahasiswa Kampus Mengajar 3 membantu mengembangkan OSIS untuk melaksanakan kegiatan.

7. Membantu Kegiatan Ekstrakurikuler (Kegiatan di luar KBM)

Dalam membantu kegiatan ekstrakurikuler, mahasiswa Kampus Mengajar 3 mendampingi setiap acara besar, baik itu acara umat Hindu maupun umat Islam.

8. Kebersihan Mingguan

Untuk menjaga kebersihan lingkungan Sekolah, Mahasiswa Kampus Mengajar 3 bekerjasama dengan OSIS SMP Negeri 1 Seputih Mataram untuk mengadakan kegiatan bersih-bersih di lingkungan sekolah.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui program Kampus Mengajar, mahasiswa memiliki tanggung jawab dalam membantu kegiatan mengajar meningkatkan literasi dan numerasi, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi.



Gambar 1 : Membantu Pembelajaran

Mengajar secara langsung di dalam kelas dengan menggunakan metode diskusi melalui video pembelajaran ataupun Power Point sebagai bentuk adaptasi teknologi di Sekolah.

Siswa telah memperoleh pembelajaran yang lengkap sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran terbentuknya semangat belajar dengan berbagai metode belajar. Guru memperoleh waktu yang lebih untuk mendampingi siswa dalam menyelesaikan materi ajar.



Gambar 2 : Adaptasi Teknologi

Membantu dalam Pembuatan Media Pembelajaran. Membantu guru dalam mengoperasikan perangkat komputer. Tersedianya media pembelajaran interaktif untuk siswa yang menarik. Terlaksananya kegiatan kegiatan sekolah seperti ujian dengan lancar menggunakan perangkat bantuan dari mahasiswa.



Gambar 3 : Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

Membantu sekolah dalam menata dan mengaktifkan kembali fungsi dari perpustakaan. Membantu pendataan siswa-siswi serta administrasi lainnya. Membantu memperbaharui data administrasi sekolah.

Sekolah memiliki rencana pembelajaran yang telah tersusun dan beberapa rancangan penggunaan metode pembelajaran yang menarik. Fasilitas dan administrasi diperpustakaan telah berjalan sesuai dengan fungsinya. Terlaksananya perbaikan dan pengelolaan perpustakaan dengan nuansa baru setelah pandemi.



Gambar 4 : Pengembangan Literasi dan Numerasi

Memberikan asistensi guru dan pendampingan belajar kepada siswa. Siswa telah memperoleh pembelajaran yang lengkap sesuai dengan indicator kecapaian pembelajaran. Terbentuknya semangat belajar dengan berbagai metode belajar dan ruang baca siswa. Akses materi belajar yang mudah dan pendampingan guru yang optimal disekolah. Guru memperoleh waktu yang lebih untuk mendampingi siswa dalam menyelesaikan materi ajar baik disekolah maupun luar jam sekolah.



Gambar 5 : Peringatan Hari Kartini

Dalam rangka meningkatkan rasa nasionalisme di SMP Negeri 1 Seputih Mataram, Mahasiswa Kampus Mengajar 3 mengadakan kegiatan peringatan hari kartini. Dalam kegiatan ini terdapat perlombaan yang diikuti oleh para siswa yaitu lomba photo competition. Selain itu, kami juga mengajak seluruh dewan

guru dan staff tata usaha untuk menggunakan baju adat/kebaya untuk perempuan dan baju adat/batik untuk laki-laki sebagai bentuk rasa nasionalisme kita di hari Kartini ini.



Gambar 6 : Mengaktifkan Kembali OSIS

Dalam mengaktifkan OSIS SMP N 1 Seputih Mataram, Mahasiswa Kampus Mengajar 3 mengaktifkan akun media sosial baik itu Email, Instagram, dan Facebook sebagai media informasi tentang SMP N 1 Seputih Mataram. Tak hanya itu, kami juga membantu setiap kegiatan OSIS dan sebaliknya OSIS jgua membantu setiap kegiatan kami.



Gambar 7 : Membantu Kegiatan Ekstrakurikuler (Kegiatan di luar KBM)

Dalam membantu kegiatane kstrakurikuler, mahasiswa Kampus Mengajar 3 membantu mendampingi setiap acara besar, baik itu acara umat

Hindu maupun umat Islam. Mengajarkan public speaking, dan mengasah kemampuan setiap siswa/i.



Gambar 8 : Kebersihan Mingguan

Untuk menjaga kebersihan lingkungan Sekolah, Mahasiswa Kampus Mengajar 3 bekerjasama dengan Osis SMP Negeri 1 Seputih Mataram untuk mengadakan kegiatan bersih-bersih di lingkungan sekolah. Kegiatan ini juga melibatkan seluruh siswa lainnya dengan bergotong royong bersama-sama membersihkan ruang kelas, teras dan lapangan agar suasana belajar menjadi bersih dan nyaman.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Program Kampus Mengajar 3 di SMP N 1 Seputih Mataram dilaksanakan dengan tujuan utama memperbaiki kondisi pendidikan di sekolah dengan tiga kegiatan utama yaitu membantu dalam mengajar, membantu dalam adaptasi teknologi, dan membantu administrasi sekolah/guru. Program kegiatan mengajar ditujukan untuk memperbaiki kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Program kegiatan membantu adaptasi teknologi lebih ditujukan kepada peserta didik untuk memperkenalkan fungsi dan cara

pemakaian suatu aplikasi dalam pekerjaan. Sedangkan program kegiatan membantu administrasi sekolah/guru dilaksanakan untuk membantu guru agar dapat mengerjakan pekerjaannya menggunakan sebuah aplikasi.

Dunia pendidikan selalu berkaitan dengan teknologi dan media, penguasaan teknologi dan media pembelajaran menjadi PR yang sangat penting bagi para pendidik. Inovasi dalam dunia pendidikan harus terus dilakukan, mengingat masih banyak PR yang menjadi persoalan di dunia pendidikan dan agar pendidikan menjadi lebih baik kedepannya.

Saran

Sebaiknya kegiatan Kampus Mengajar dilakukan pada awal tahun ajaran agar program kerja dapat dilaksanakan dengan maksimal. Karena apabila Kampus Mengajar dilaksanakan hampir di akhir tahun ajaran, waktu tersebut kurang efektif dan efisien dalam hal membantu guru serta sekolah tersebut.

Peningkatan kualitas terhadap laman web Kampus Merdeka harus terus diperbaiki untuk meminimalisir server yang down atau error.

Sebelum siswa terjun kelapangan, pastikan pihak panitia telah melakukan sosialisasi kepada sekolah yang menerima bantuan kampus mengajar agar pihak sekolah mengerti bagaimana tugas mahasiswanya. Sehingga tidak terjadinya *miscommunication*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membantu saya dalam menjalankan program kampus mengajar ini dengan baik sampai selesai. Kepada Bapak Nadiem Makarim, B.A., M.B.A. Selaku Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia yang

telah mengadakan program Kampus Mengajar. Kepada Ibu Furqonti Ranidiah, S.E., M.M selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis UM Bengkulu. Kepada Ibu Nensi Yuniarti. Zs, S.E., M.Ak selaku Ka. Prodi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis UM Bengkulu. Kepada Bapak Rachmat Dody Ariesna, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama program Kampus Mengajar Angkatan 3. Kepada Bapak I Ketut Tompel, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Seputih Mataram Lampung Tengah. Kepada Ibu Ni Wayan Setiawati, S.Pd selaku guru pamong yang telah membimbing dan membantu saya. Serta seluruh Civitas Akademika Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Hikmawati, H. (2022). Melatih Soft Skills Mahasiswa Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 3 Tahun 2022 di SDN 10 Ampenan. *Unram Journal of Community Service*, 3(2), 30–37. <https://doi.org/10.29303/ujcs.v3i2.190>
- Margareta, O., Juwita, P., Manihuruk, B., Hariyana, N., Pembangunan, U., Veteran, N., & Timur, J. (2022). Peran Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi Sdn Sepatan Iii Kabupaten Tangerang. 1(4), 316–324. <https://etdci.org/journal/patikala/>
- Dirjen Dikti Kemendikbud. 2020. “Buku Panduan Pelayanan Merdeka Belajar Dan Kampus Merdeka.” *Merdeka Belajar- Kampus Merdeka* 1–33
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid19.
- Amajida Triska Meilia, G. E. (2022). *Aktualisasi Program Kampus Mengajar Sebagai Ruang Kontribusi Mahasiswa Terhadap Pendidikan Dasar Di Indonesia*. 17(2), 120–128.
- 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>
- Hulu, F. (2020). Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Soft Skill Mahasiswa Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Pendidikan Bisnis 2016. *Niagawan*, 9(3), 263. <https://doi.org/10.24114/niaga.v9i3.20327>
- SETIONINGRUM, M. (2022). *Pengabdian selama mengikuti Program Kampus Mengajar Angkatan 3 di SDN MEDOWO 3*. 1–23.
- Shafa Widian Indria Hanifa, Eti Efrina, Nazar, Siti Misbah, R. (2022). E Issn : 2808-5566 P : Issn : 2808-7569 Meningkatkan Literasi Numerasi Dan Adaptasi Teknologi E Issn : 2808-5566 P : Issn : 2808-7569. *Meningkatkan Literasi Numerasi Dan Adaptasi Teknologi Serta Membantu Administrasi Sekolah Di Sdit Al-Yasiir*, 249–258