

Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan Ke-7 Di SMP Negeri 2 Ngetos Dalam Meningkatkan Kompetensi Literasi Numerasi, Teknologi, dan Pengembangan Karakter

Muhammad Wisnu Wahyu Candra¹, Elis Irmayanti²

muhammadwisnu427@gmail.com¹, elis@unpkediri.ac.id²

^{1,2}Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nisantara PGRI Kediri
Jl Kh Ahmad Dahlan No. 76 Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64112

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengevaluasi implementasi program kampus mengajar angkatan ke-7 di SMP Negeri 2 Ngetos dalam peningkatan kompetensi literasi numerasi, teknologi, dan pengembangan karakter. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 2 Ngetos. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan test. Pelaksanaan penelitian terdiri dari: observasi, perancangan program, pelaksanaan program, dan telaah data. Pada saat awal penelitian, skor *pre-test* rata-rata literasi sebesar 52% dan numerasi 29%. Sedangkan hasil *post-test* AKM yang nilai rata-rata nilai literasi naik menjadi 59% dan numerasi meningkat drastis menjadi 59%. Pada bidang adaptasi teknologi, melalui program Kampus Mengajar, guru mendapatkan pemahaman lebih dalam penggunaan *Web wordwall*, *Zoom* dan *Google meet* dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan Canva siswa mendapatkan pelatihan untuk dapat mengoptimalkan aplikasi *Canva*. Pada bidang pengembangan karakter, siswa mendapat pemahaman dampak negatif serta pencegahan 3 dosa besar dalam pendidikan (*bullying*, *intoleran*, *kekerasan seksual*). Sehingga lingkungan sekolah semakin kondusif. Hasil ini mencerminkan keberhasilan program Kampus Mengajar angkatan ke-7 dalam meningkatkan kompetensi literasi, numerasi, adaptasi teknologi dan pengembangan karakter..

Kata Kunci: Kampus Mengajar, Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi dalam pembelajaran, Pembentukan karakter

Abstract

This research aims to determine and evaluate the implementation of the 7th generation campus teaching program at SMP Negeri 2 Ngetos in increasing numeracy, technology and character development literacy competencies. The research method used was quantitative descriptive. The subjects of this research were all students of SMP Negeri 2 Ngetos. Data collection techniques are carried out by observation and tests. The research implementation consisted of: observation, program design, program implementation, and data review. At the start of the research, the average pre-test score for literacy was 52% and numeracy 29%. Meanwhile, the AKM post-test results showed that the average literacy score rose to 59% and numeracy increased drastically to 59%. In the field of technology adaptation, through the Teaching Campus program, teachers gain a deeper understanding of the use of *Web wordwall*, *Zoom* and *Google meet* in learning activities. Meanwhile, *Canva* students receive training to be able to optimize the *Canva* application. In the field of character development, students gain an understanding of the negative impacts and prevention of the 3 major sins in education (*bullying*, *intolerance*, *sexual violence*). So that the school environment becomes more conducive. These results reflect the success of the 7th Generation Teaching Campus program in improving literacy, numeracy, technology adaptation and character development competencies.

Keywords: Kampus Mengajar, Literacy, Numeracy, Adaptation of Technology in learning, Character formation

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter dan keterampilan untuk kehidupan di masa depan (Elen Firdaus & Tjetjep Yusuf Afandi, 2024). Pendidikan berfungsi mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Naba Sanreni & Ali Hasan Hurriah, 2024). Perubahan zaman menuntut dunia pendidikan untuk melakukan berbagai inovasi guna menghadapi tantangan yang semakin kompleks dan berkembang. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek) Republik Indonesia telah meluncurkan program Merdeka Belajar yang bertujuan untuk merespon kebutuhan pendidikan di era revolusi industri 4.0.

Selama pandemi Covid-19 minat belajar peserta didik (Rachman et al., 2021). Kampus Mengajar merupakan sebuah program yang diluncurkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek). Kampus Mengajar memiliki induk program yang bernama program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Kampus Mengajar memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar di luar kampus, melalui kegiatan kolaborasi bersama guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Mahasiswa akan ditempatkan di sekolah penempatan, misalnya: jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), serta Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sasaran sekolah penugasan adalah nilai literasi dan numerasi sekolah masih rendah.

Di sekolah penempatan, kemampuan mahasiswa diasah melalui berbagai kegiatan, seperti: asistensi guru dan kegiatan lainnya, baik akademik maupun non-akademik (Firmasari et al., 2023). Sehingga Program Kampus Mengajar turut membuka kesempatan mahasiswa untuk mengembangkan diri dengan mengaplikasikan keilmuan yang dimiliki mahasiswa. Selain itu, mahasiswa diharapkan dapat menjadi *role model* positif bagi siswa sekolah penugasan untuk menggapai cita-cita.

Penelitian ini mengkaji dampak program Kampus Mengajar Angkatan ke-7 dengan sekolah penempatan adalah SMP Negeri 2 Ngetos, Nganjuk, Provinsi Jawa Timur. Sebelum pelaksanaan program Kampus Mengajar Angkatan Ke-7, mahasiswa harus terlebih dahulu menempuh pembekalan materi dari berbagai narasumber selama 1 bulan. Disusul kemudian mahasiswa melakukan observasi terhadap sekolah penempatan dan terakhir mahasiswa melaksanakan program kerja sesuai temuan saat kegiatan observasi.

Hasil dari observasi yang dilakukan yaitu menemukan beberapa aspek yaitu keadaan lingkungan kelas, kondisi siswa, serta metode pembelajaran. Keadaan lingkungan kelas yang terdiri dari 9 rombel, yaitu kelas 7A, 7B, 7C, kelas 8A, 8B, 8C, kelas 9A, 9B, 9C. Lingkungan dalam kelas sudah tertata rapi dengan hiasan karya seni di dinding, tetapi belum dilengkapi pojok baca. Sementara itu, lingkungan luar kelas tampak kurang rapi karena area sekolah yang berada di pegunungan, masih banyak pohon besar, dan rumput liar yang membuatnya terlihat kotor. Kondisi siswa di SMPN 2 Ngetos memiliki karakter Peserta didik yang cenderung bandel dan sulit dinasihati. Namun, mereka memiliki tutur bahasa yang sopan karena sering menggunakan bahasa Jawa halus dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, terdapat beberapa siswa dengan kebutuhan khusus di sekolah tersebut. Metode pembelajaran yang dilaksanakan beberapa guru di SMP Negeri 2 Ngetos telah berinovasi dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Namun, masih banyak guru yang tetap menggunakan metode ceramah sebagai satu-satunya metode dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya temuan dari hasil observasi ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui dan mengevaluasi "Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan Ke-7 Di SMP Negeri 2 Ngetos Dalam Meningkatkan Kompetensi Literasi Numerasi, Teknologi, dan Pengembangan Karakter".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, penelitian deskriptif kuantitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan, mengkaji, dan menjelaskan suatu fenomena berdasarkan data numerik apa adanya, tanpa bertujuan untuk menguji hipotesis tertentu (Wiwik Sulistyawati et al., 2022). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Ngetos, Nganjuk, Provinsi Jawa Timur pada tanggal 26 Februari –16 Juni 2024. Tahap pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

1. Persiapan

Sebelum terjun ke sekolah penempatan, mahasiswa diwajibkan mengikuti serangkaian kegiatan pembekalan, agar mahasiswa peserta Kampus Mengajar mengerti apa saja yang harus dipersiapkan dan dilakukan dalam masa penugasan nantinya. Setelah kegiatan pembekalan, mahasiswa didampingi Dosen Pembimbing Lapangan. Dilanjutkan dengan melakukan Laporan diri ke Dinas Pendidikan dan Laporan ke Sekolah penempatan.

2. Observasi

Setelah kegiatan pembekalan berakhir, mahasiswa peserta Kampus Mengajar melaksanakan observasi terhadap lingkungan sekolah penempatan, guna mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh sekolah. Kegiatan observasi dilaksanakan dengan metode pengamatan langsung dan wawancara. Dari kegiatan observasi ini diperoleh hasil seperti berikut:

a. Keadaan Lingkungan Kelas

Jumlah kelas di SMP Negeri 2 Ngetos sebanyak 9 rombel. Kelas 7A, 7B, 7C, kelas 8A, 8B, 8C, kelas 9A, 9B, 9C. Lingkungan dalam kelas sudah tertata rapi, terdapat tempelan-tempelan karya seni di dinding kelas akan tetapi belum terdapat pojok baca. Untuk lingkungan luar sekitar kelas masih tampak

kotor karena kondisi sekolah yang terletak di pegunungan dan masih terdapat banyak pohon-pohon besar serta rumput liar sehingga terlihat kurang rapi.

b. Kondisi Siswa

Menurut penuturan bapak dan ibu guru SMP Negeri 2 Ngetos, karakter peserta didik di SMP Negeri 2 Ngetos tergolong bandel dan sulit untuk dinasehati. Akan tetapi untuk tutur bahasa mereka cukup sopan karena mereka sering menggunakan bahasa jawa halus pada kehidupan sehari. Kami juga mendapatkan informasi bahwa ada beberapa siswa yang berkebutuhan khusus.

c. Metode Pembelajaran

Beberapa orang guru di SMP Negeri 2 Ngetos sudah berinovasi dengan memadukan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Akan tetapi masih banyak guru yang hanya menggunakan metode ceramah saja pada saat kegiatan pembelajaran.

3. Perancangan Program

Pada tahap perencanaan, mahasiswa melakukan penyusunan rencana aksi kolaborasi (program kerja) yang akan dijalankan di sekolah penugasan. Rencana aksi kolaborasi (program kerja) mahasiswa, diantaranya: 1) penguatan Literasi dan Numerasi, 2) adaptasi teknologi, 3) pengembangan karakter, dan 4) pelestarian lingkungan. Dalam penyusunan program kerja, mahasiswa Kampus Mengajar selalu berkordinasi dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), Guru Pamong, dan Kepala Sekolah. Setelah rancangan aksi kolaborasi tersebut disetujui bersama, mahasiswa kampus mengajar menjalankan program kerja sesuai dengan waktu yang disepakati Bersama.

4. Pelaksanaan Program

Dalam menjalankan program kerja, mahasiswa kampus mengajar berkolaborasi dengan Kepala sekolah, Guru Pamong, Guru Mata Pelajaran, Tenaga pendidik, Dosen Pembimbing Lapangan, dan pihak lainnya yang terkait dengan program kerja mahasiswa. Sekaligus pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan pengambilan data. Teknik Analisis data dilaksanakan dengan metode *prosentase* dari pelaksanaan tes AKM (asesmen kompetensi minimum) dengan sampel 20 anak dari kelas 8 yang dipilih secara kolektif dan acak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kompetensi Literasi dan Numerasi

Kegiatan literasi yang dilakukan mahasiswa Kampus Mengajar yaitu:

- Membuat pojok baca
- Memperkaya bahan bacaan poster dan mading yang disebar diseluruh lingkungan sekolah
- Literasi digital dengan menamai pohon-pohon di lingkungan sekolah dengan QR CODE yang berisi info grafis tentang pohon tersebut.
- Menjadwalkan kunjungan peserta didik ke perpustakaan untuk meningkatkan minat baca siswa
- Memberi pembelajaran secara khusus bagi siswa yang memiliki kebutuhan khusus seperti belum bisa membaca dan belum lancar dalam membaca maupun menghitung.



Gambar 1. Penjadwalan Kunjungan Siswa Ke Perpustakaan



Gambar 2. Pemasangan Poster



Gambar 3. Pembelajaran Secara Khusus

Untuk kegiatan Numerasi, mahasiswa kampus mengajar melakukan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional yaitu ular tangga. Pelaksanaannya sendiri yaitu kami mengajak siswa untuk keluar kelas lalu membagi kelompok perkelas menjadi 4 kelompok, dan kemudian memainkan permainan ular tangga ini. Setiap bidak berhenti diangka maka akan mengerjakan soal yang sama dengan angka yang dipijak oleh bidak tersebut. Kelompok yang bisa menjawab dapat melanjutkan permainan. Jika kelompok tidak bisa menjawab maka akan mendapatkan kartu yang berisi *challenge/* hukuman yang harus dilakukan oleh kelompok sebelum melanjutkan permainan berikutnya.

Kelompok yang paling cepat sampai di finish akan menjadi pemenang. Permainan ular tangga ini diimplementasikan pada kelas 7 dan 8.



Gambar 4 Ular Tangga Numerasi

2. Kompetensi Adaptasi Teknologi

a. Sasaran Guru

Program adaptasi teknologi dengan sasaran guru, yaitu pelatihan media pembelajaran menggunakan website *wordwall*. Pelaksanaan pelatihan media pembelajaran *wordwall* yaitu mahasiswa kampus mengajar memberikan materi, lalu juga dilakukan praktik pembuatan media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing guru, dan melakukan pendampingan secara kolektif. Pada akhirnya, guru dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan program adaptasi teknologi ini guru mendapatkan pemahaman lebih dan pengalaman praktik terkait pengoperasian *web wordwall*, aplikasi *Zoom* dan *Google meet*.



Gambar 5. Pelatihan Media Pembelajaran



Gambar 6. Pendampingan Zoom dan Gmeet Guru

b. Program adaptasi teknologi sasaran siswa

Program adaptasi teknologi sasaran siswa yaitu belajar Canva. Tim mahasiswa melakukan pelatihan Canva kepada peserta didik secara bergantian di ruang lab TIK. Tujuannya sendiri yaitu mengenalkan teknologi seperti platform Canva kepada peserta didik agar peserta didik lebih peka terhadap kemajuan teknologi, dan mengasah kemampuan mereka dalam berkreaitivitas ketika membuat sebuah desain menggunakan teknologi digital. Setelah mendapatkan pelatihan pelatihan Canva siswa diberi penugasan berupa membuat sebuah poster dengan tema yang sama dan dikumpulkan guna mengukur keberhasilan program kerja ini, hasil penugasan siswa menunjukkan bahwa siswa sudah bisa memanfaatkan platform Canva dan dapat berkreaitivitas dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia secara gratis.



Gambar 7. Pelatihan Canva

3. Kompetensi Pengembangan Karakter

Pada kegiatan pengembangan karakter, tim mahasiswa mengadakan acara sosialisasi pencegahan 3 dosa besar dalam pendidikan (Bullying, Kekerasan Seksual, dan Intoleransi). Peserta kegiatan seminar terdiri dari seluruh siswa kelas 7, 8, dan 9 bersama seluruh tenaga pendidik di sekolah penempatan. Kami mengundang narasumber dari BNN Kabupaten Nganjuk dengan saran dari kepala sekolah. Tujuan dari kegiatan ini yaitu menciptakan suasana sekolah yang tertib, aman, dan kondusif tanpa adanya tindakan 3 dosa besar dalam pendidikan (Bullying, Kekerasan Seksual, dan Intoleransi). Tak lupa kami juga mengajak peserta didik untuk membuat majalah dinding tentang 3 dosa besar pendidikan yang dipajang didepan kelas yang bertujuan untuk menguatkan serta merefleksi setelah kegiatan seminar pencegahan 3 dosa besar pendidikan ini. Setelah diadakan kegiatan ini lingkungan sekolah menjadi lebih kondusif karena seluruh siswa mendapat pemahaman terkait dampak negatif serta pencegahan dari 3 dosa besar dalam pendidikan serta tingkat kesadaran siswa terhadap dampak negatif dari 3 dosa besar dalam pendidikan juga meningkat.



Gambar 8. Seminar Pencegahan 3 Dosa Besar Pendidikan



Gambar 9. Poster Seminar Pencegahan 3 Dosa Besar

4. Kompetensi Pelestarian Lingkungan

Kegiatan pelestarian lingkungan dilakukan dengan cara membuat tempat khusus tanaman (*Mini Green House*). Tujuan *Mini Green House*: 1)menghijaukan lahan sekolah, 2)melindungi tanaman dari terik matahari langsung, 3)melibatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan penghijauan, 4)berfungsi sebagai media edukasi tentang perawatan dan pelestarian tanaman, 5)siswa akan belajar cara merawat tanaman, 6)akan tumbuh rasa cinta alam serta sikap peduli lingkungan dalam diri siswa.

Selain membuat *Mini Green House*, tim peneliti juga melakukan penamaan pohon yang ada di lingkungan sekolah. Pohon-pohon besar serta tanaman hias kami data lalu kami cari nama ilmiahnya beserta informasi seputar tanaman tersebut, pada desain penamaan pohon tersebut kami selipkan QR Code yang nantinya dapat di scan oleh peserta didik maupun guru untuk pembelajaran. Peran peserta didik disini yaitu ikut serta memasang serta menjaga tanaman yang sudah kami bagi setiap kelas. Dengan program penamaan pohon ini dapat menumbuhkan rasa peduli peserta didik terhadap tanaman disekitar kelas mereka dan menumbuhkan rasa memiliki.



Gambar 10 Lahan Khusus Tanaman

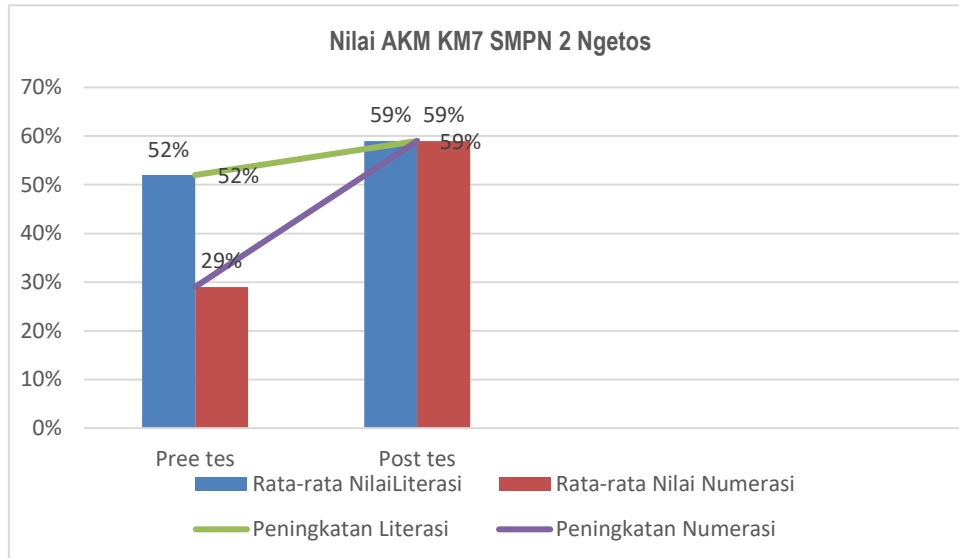


Gambar 11 Penamaan Tanaman Oleh Siswa

5. Hasil Test Literasi Numerasi

Tim peneliti melaksanakan tes Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas yang berguna untuk mengetahui perbedaan sebelum adanya program Kampus Mengajar dengan sesudah dilaksanakannya program Kampus Mengajar. AKM kelas dilakukan oleh peserta didik kelas 8 dan dipilih secara acak sebanyak 20 peserta. AKM kelas dilaksanakan sebanyak dua kali. Pada awal AKM biasa disebut *pre test* AKM pada tanggal 21 Maret 2024 dengan rata nilai Literasi 52% sedangkan numerasi hanya 29% saja. Dan *post test* AKM yang dilaksanakan pada akhir masa penugasan pada tanggal 3 Juni 2024, diperoleh rata-rata hasil nilai Literasi 59% dan Numerasi 59%. Pelaksanaan tes AKM baik *pre-test* maupun *post-test* merupakan sebuah cara yang

digunakan untuk melihat peningkatan Literasi dan Numerasi siswa, dengan hasil yang diperoleh dapat menjelaskan bahwa peningkatan dapat terjadi. Dari hasil tes AKM ini dapat menunjukkan peningkatan setelah dilaksanakan program kampus mengajar disekolah penugasan. Peningkatan literasi dan numerasi sebelum dan sesudah program Kampus Mengajar ditunjukkan dalam gambar 12



Grafik 12. Rata-rata Nilai AKM Literasi dan Numerasi Kelas SMPN 2 Ngetos



Gambar 13. Pelaksanaan Pre-test AKM Kelas



Gambar 14 Pelaksanaan Post-test AKM Kelas

SIMPULAN

Kampus Mengajar merupakan sebuah program pengabdian mahasiswa kepada sekolah yang menawarkan kesempatan kepada mahasiswa untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah yang kompleks dan juga berkolaborasi dengan tenaga pendidik dalam melakukan sebuah inovasi pembelajaran dan menyusun strategi pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, menyenangkan dan yang terpenting adalah kondusif. Tujuan dari program Kampus Mengajar sendiri yaitu membekali mahasiswa dengan berbagai keahlian dan keterampilan dengan menjadi mitra guru dan sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran, serta menumbuhkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran yang berdampak pada peningkatan penguatan literasi dan numerasi di sekolah. Mahasiswa Indonesia harus mengikuti program yang sangat bermanfaat ini.

Setelah melaksanakan penugasan selama 4 bulan di SMP Negeri 2 Ngetos, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar disekolah sudah cukup baik. Peserta didik sangat senang ketika mendapatkan metode pembelajaran baru terutama yang dipadukan dengan permainan ular tangga. Untuk pemanfaatan teknologi, peralatannya sudah memadai meski jaringan yang terbatas kecepatannya, dan peserta didik sangat senang ketika diajak ke ruang TIK untuk belajar komputer. Dalam kegiatan pengembangan karakter peserta didik dapat memahami tentang dampak dan cara mencegah terjadinya 3 dosa besar dalam pendidikan. Dalam kegiatan pelestarian lingkungan peserta didik dapat ikut andil dalam merawat serta menjaga tanaman yang telah dibuatkan lahan khusus serta diberi penamaan ilmiah.

Adapun hasil peningkatan literasi numerasi diketahui dari peningkatan skor *pre-test* AKM pada tanggal 21 Maret 2024 memperoleh rata-rata nilai literasi 52% dan numerasi 29%. Sedangkan hasil dari *post-test* AKM yang dilakukan pada tanggal 3 Juni 2024 memperoleh rata-rata nilai literasi 59% dan numerasi meningkat drastis menjadi 59%. Hasil dari kompetensi adaptasi teknologi yaitu guru mendapatkan pemahaman lebih dan pengalaman praktik terkait pengoperasian web *wordwall*, aplikasi Zoom dan Gmeet, sedangkan setelah mengikuti pelatihan Canva siswa mampu memanfaatkan platform Canva dan berkreasi menggunakan fitur-fitur gratis yang tersedia. Hasil dari kompetensi pengembangan karakter yaitu lingkungan sekolah menjadi lebih kondusif karena seluruh siswa mendapat pemahaman terkait dampak negatif serta pencegahan dari 3 dosa besar dalam pendidikan serta tingkat kesadaran siswa terhadap dampak negatif dari 3 dosa besar dalam pendidikan juga meningkat. Dari hasil ketiga kompetensi tersebut menunjukkan keberhasilan program kampus mengajar di SMPN 2 Ngetos.

SARAN PENGEMBANGAN PENELITIAN LANJUT (*FUTURE RISE*)

Saran kepada peneliti yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama yaitu agar memiliki program kerja yang lebih bervariasi, bukan hanya mengkaji peningkatan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Firdaus Elen Berliana, & Tjetjep Yusuf Afandi, S. Pd. , S. E. , M. M. (2024). Transformasi Pendidikan Abad ke-21 Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 6: Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SMPN 2 Karangrejo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Kewirausahaan*, 3(2), 34–45. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/jpeaku>
- Firmasari, T., Permatasari, G., Hijrathen, C., & Maysuroh, S. (2023). Implementasi Program Kerja Kampus Mengajar Dalam Media Pembelajaran Game Ular Tangga Guna Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Numerasi Peserta Didik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(2), 93–98. <https://doi.org/10.29303/jpmi.v5i2.260>
- Naba Sanreni, & Ali Hasan Hurriah. (2024). Implementasi Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 7 di UPT SPF SD Inpres Mariso 1 Makassar. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat (JIPM)*, 01(04), 439–446. <https://doi.org/10.47233/jipm.v1i4>
- Rachman, B. A. R., Firyalita Sarah Fidaus, Nurul Lailatul Mufidah, Halimatus Sadiyah, & Ifit Novita Sari. (2021). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 2. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6), 1535–1541. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i6.8589>
- Wiwik Sulistyawati, Wahyudi, & Sabekti Trinuryono. (2022). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING SAAT PANDEMI COVID-19 (DESKRIPTIF KUANTITATIF DI SMAN 1 BABADAN PONOROGO). *KadikMA*, 13(1), 67–72. <https://doi.org/10.19184/kdma.v13i1.31327>