**Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia**
**Volume 4, Nomor 3, June 2025, Halaman P. 71-78**
**Licenced by CC BY-SA 4.0**
**ISSN: 2986-7002**
**DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.15708201**

# Aksi Kolaborasi Program Kampus Mengajar Angkatan 8 Sebagai Wujud Mengabdi Untuk Negeri

**Septiana Kurniasari[1*], I'in Triwahyuni Kema[2], Tria Anni Novriani Sapii[3], Liliernawati[4], Rani Puspita Sari[5], Moh. Arif Alfan Habibi[6]**
[1,2,3,4,5,6]Universitas Negeri Gorontalo
[*]Email korespondesi: septiana@ung.ac.id

**Abstrak**

Siswa Indonesia berada di peringkat ke-72 dari 79 negara, berdasarkan data PISA tahun 2018. Berdasarkan data dari *Most Littered in the World*, Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara yang diteliti. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya kemampuan literasi dan numerasi di Indonesia, sehingga berdampak pada sumber daya manusia yang tidak kompetitif. Kampus Mengajar hadir untuk membantu sekolah-sekolah, khususnya dalam meningkatkan literasi dan numerasi. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui implementasi aksi kolaborasi mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 sebagai wujud mengabdi untuk negeri. Data yang digunakan adalah data kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Program Kampus Mengajar Angkatan 8 ini dilaksanakan pada bulan September – Desember 2024. Aksi kolaborasi program Kampus Mengajar Angkatan 8 Tahun 2024 berjalan dengan sangat baik dan berdampak khususnya pada kemampuan akademik peserta didik. Selain itu, aksi kolaborasi ini berhasil menciptakan ikatan emosional yang sangat baik antara guru, mahasiswa dan peserta didik.
**Kata kunci:** *Kampus Mengajar, Aksi Kolaborasi, Literasi, Numerasi*

**Article Info**
Received date: 29 May 2025 Revised date: 05 June 2025 Accepted date: 18 June 2025

## PENDAHULUAN

Berdasarkan data PISA tahun 2018, siswa Indonesia menduduki peringkat ke-72 dari 79 negara. Rata-rata skor siswa pada aspek membaca adalah 371, pada aspek matematika sebesar 379, dan pada aspek sains sebesar 396. Indonesia berada pada urutan ke-60 dari 61 negara yang diteliti, berdasarkan data dari *Most Littered in the World*. Hal ini menyebabkan sumber daya manusia tidak kompetitif dikarenakan rendahnya kemampuan literasi dan numerasi di Indonesia (Kurniasari *et al*., 2023[a]).

Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan literasi dan numerasi di Indonesia antara lain kebiasaan yang diciptakan seperti membaca dan menulis yang jarang dilakukan dan lingkungan juga berpengaruh terhadap kebiasaan-kebiasaan yang akan dilakukan. Tidak hanya lingkungan sekolah tetapi juga lingkungan tempat tinggalnya. Hal ini dikarenakan sebagian besar waktu peserta didik dihabiskan di lingkungan tempat tinggalnya. Selain itu, penyediaan bahan bacaan yang bisa menarik minat baca peserta didik kadang luput diperhatikan (Andriyani *et al*., 2023).

Kampus Mengajar merupakan salah satu program MBKM yang bertujuan untuk membantu sekolah-sekolah, khususnya dalam meningkatkan literasi, numerasi, administrasi dan adaptasi teknologi. Kampus Mengajar juga memberikan kesempatan yang seluas-luasnya bagi mahasiswa untuk mengasah jiwa kepemimpinan dan karakter serta memiliki pengalaman belajar di luar perkuliahan (Kurniasari *et al*., 2024). Kehadiran mahasiswa program Kampus Mengajar diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dengan metode pembelajaran yang menarik. Peserta didik memiliki kesempatan untuk berkomunikasi dengan mahasiswa sebagai asisten pengajar dan dapat menjadikan mahasiswa sebagai sosok yang menginspirasi (Kurniasari *et al*., 2023[b]).

## METODE

Data yang digunakan berupa data kualitatif dengan metode deskriptif dari aksi kolaborasi yang dilakukan oleh mahasiswa dan DPL di SDN No. 75 Kota Tengah, Gorontalo. Selain meningkatkan literasi, numerasi, administrasi dan adaptasi teknologi, aksi kolaborasi pada program ini juga mengacu pada kegiatan pengembangan karakter peserta didik dan pelestarian lingkungan hidup. Program Kampus Mengajar Angkatan 8 ini dilaksanakan pada bulan September – Desember 2024.

Kegiatan ini terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap perencanaan yang meliputi survey lapangan, berkoordinasi dengan Dinas Pendidikan dan pihak sekolah, serta merancang kegiatan yang akan dilaksanakan di sekolah; tahap pelaksanaan yaitu melaksanakan aksi kolaborasi yang telah disetujui oleh semua pihak; dan tahap evaluasi yaitu memberikan pertanyaan atau meminta testimoni dari pihak sekolah.

## HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Aksi kolaborasi pada program Kampus Mengajar Angkatan 8 Tahun 2024 sebagai wujud mengabdi untuk negeri, antara lain:

1. Jelajah Literasi
   Jelajah Literasi bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan di luar kelas, sehingga suasana belajar menjadi tidak monoton.

Gambar 1. Jelajah Literasi

2. Cerita Bersambung
   Cerita Bersambung bertujuan untuk meningkatkan literasi peserta didik, yang dilakukan setiap pulang sekolah.

Gambar 2. Cerita Bersambung

3. SARITA (Satu Hari Satu Cerita)
   Metode SARITA ini adalah dengan mengajak peserta didik menonton video atau membaca cerita/dongeng di buku, kemudian diminta untuk menceritakan ulang isi dan makna atau nasihat dari cerita tersebut dan dituliskan di jurnal membaca, kemudian dikumpulkan setiap minggu. Kegiatan SARITA cukup meningkatkan minat peserta didik tentang literasi (Gultom *et al*., 2024).

Gambar 3. SARITA (Satu Hari Satu Cerita)

4. Sepekan Satu Kata Bermakna
   Hasil dari jurnal membaca di kegiatan SARITA, kemudian dibuat dalam bentuk dinding kata. Hal ini agar peserta didik semakin memahami arti atau makna dari sebuah kata.

Gambar 4. Sepekan Satu Kata Bermakna

5. Klinik Baca
   Kegiatan ini berfokus pada peserta didik yang tingkat membacanya masih rendah. Klinik Baca dapat dijadikan sebagai tambahan yang berharga dalam upaya meningkatkan literasi peserta didik di sekolah; merupakan sebuah peluang untuk memberikan perhatian ekstra kepada peserta didik yang membutuhkan; dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi guru untuk mengetahui kemajuan atau peningkatan kemampuan membaca peserta didik; dan dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk berlatih membaca secara teratur dengan bimbingan langsung dari guru (Rahma dan Perdana, 2024).

Gambar 5. Klinik Baca

6. Domino Angka
   Domino Angka merupakan media permainan dengan pendekatan yang interaktif dan eksploratif. Dalam permainan Domino Angka, peserta didik mencocokkan kartu berdasarkan hubungan angka dalam operasi perkalian, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami pola angka dengan lebih baik. Domino Angka mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pada pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Selain memperdalam pemahaman peserta didik terhadap konsep perkalian, Domino Angka juga dapat mendorong tumbuhnya keterampilan sosial, seperti kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif dalam kelompok. Domino Angka melibatkan interaksi antar peserta didik dalam menyelesaikan tantangan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri peserta didik dalam belajar Matematika (Salimi *et al*., 2024).

Gambar 6. Domino Angka

7. Ultrasi (Ular Tangga Numerasi)
   Ular Tangga Numerasi merupakan media pembelajaran numerasi yang dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman angka dan keterampilan matematika pada peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa melibatkan peserta didik dalam permainan Ular Tangga Numerasi mampu meningkatkan pemahaman konsep Matematika, keterlibatan aktif, dan motivasi belajar peserta didik (Syamsiyah, Kanora dan Sofyan, 2023).

Gambar 7. Ultrasi (Ular Tangga Numerasi)

8. Dinding Numerasi
   Dinding Numerasi dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran, dengan membawa peserta didik belajar di luar kelas. Dinding Numerasi dapat menumbuhkan kemandirian peserta didik yang merupakan salah satu cerminan dari Profil Pelajar Pancasila. Dinding Numerasi juga dapat mengefektifkan waktu belajar peserta didik karena dapat dimanfaatkan saat peserta didik sedang istirahat di lingkungan sekolah. Selain itu, Dinding Numerasi juga bermanfaat untuk keindahan sekolah (Handayani, 2022).

Gambar 8. Dinding Numerasi

9. Workshop Penggunaan *Quizizz* untuk Evaluasi Berbasis Digital dalam Pembelajaran
   *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik, yang memiliki nilai guna tinggi sehingga dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik dari yang sebelumnya. Dengan adanya *Quizizz* guru dapat menciptakan suasana belajar yang baru dan guru tidak mengalami kesulitan lagi dalam mencari solusi untuk memecahkan masalah perihal peserta didik yang kurang peduli terhadap pembelajaran yang berlangsung (Humairoh, 2023).

Gambar 9. Workshop Penggunaan *Quizizz* untuk Evaluasi Berbasis Digital dalam Pembelajaran

10. Workshop Pemanfaatan *Canva* dalam Pembuatan Tugas untuk Kelas Tinggi

Aplikasi *Canva* efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang animatif, kreatif, inovatif, kolaboratif dan menyenangkan, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Pemanfaatan *Canva* juga lebih efisien karena banyak menyediakan beragam *template* desain secara gratis dan dapat diakses menggunakan gadget (Yuliana *et al*., 2023).

Gambar 10. Workshop Pemanfaatan *Canva* dalam Pembuatan Tugas untuk Kelas Tinggi

11. *Ecobrick*
    *Ecobrick* dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatasi sampah plastik menjadi produk baru yang memiliki nilai manfaat dan nilai jual tinggi. Selain itu, dengan adanya *Ecobrick* dapat membuat lingkungan sekitar menjadi lebih bersih, dan dapat mencegah berbagai macam penyakit yang diakibatkan oleh sampah plastik (Wangge *et al*., 2023).

Gambar 11. *Ecobrick*

12. TOGA (Tanaman Obat Keluarga)
    Terdapat lahan yang tidak dimanfaatkan dengan baik di sekolah. Lahan tersebut dibiarkan karena terdapat banyak bebatuan. Peserta didik diminta untuk membawa tanaman obat keluarga dari rumah. Pengetahuan peserta didik menjadi meningkat mengenai berbagai jenis tanaman TOGA dan pemanfaatannya. Peserta didik antusias dan tertarik untuk menerapkan pemanfaatan TOGA di lingkungan keluarga, dan dapat menjadi contoh dalam keluarga untuk terus melestarikan TOGA di lingkungan sekitar (Agustina *et al*., 2023).

Gambar 12. TOGA (Tanaman Obat Keluarga)

13. Revitalisasi Perpustakaan
    Kegiatan ini berkolaborasi bersama para dewan guru dan peserta didik dalam memulihkan, dan memperbaiki struktur organisasi perpustakaan serta memberi hiasan pendukung lainnya. Perpustakaan menjadi sarana penting yang dapat mendorong dan mengembangkan

pemikiran peserta didik menuju pemikiran yang berwawasan luas dan terbuka (Agustina *et al*., 2019).

Gambar 13. Revitalisasi Perpustakaan

14. Donasi Buku untuk Perpustakaan Sekolah
    Dengan menyediakan akses buku yang menarik, kegiatan ini dapat membantu menanamkan kebiasaan membaca di kalangan peserta didik sejak usia dini. Kegiatan ini bekerja sama dengan Penerbit Deepublish, salah satu penerbit buku terbesar di Indonesia, yang berlokasi di Yogyakarta. Pihak sekolah menerima hibah buku bacaan bermutu gratis sebanyak 20 judul buku melalui program CSR.

Gambar 14. Donasi Buku untuk Perpustakaan Sekolah

15. Sosialisasi 3 Dosa Besar Pendidikan
    Kegiatan ini berfokus pada sosialisasi tentang 3 Dosa Besar Pendidikan untuk meningkatkan pemahaman tentang kesalahan-kesalahan besar di sistem Pendidikan. Kegiatan ini mencakup sosialisasi kepada peserta didik dan penyebaran poster yang berisi informasi tentang ketiga dosa besar tesebut dan solusi untuk mengatasinya. Tiga dosa besar pendidikan di antaranya perundungan, kekerasan seksual dan intoleransi. Tindakan tersebut sangat berdampak pada terhambatnya perkembangan kognitif yang baik pada anak dan menimbulkan trauma yang bahkan dapat berlangsung seumur hidup anak (Yunina *et al*., 2023).

Gambar 15. Sosialisasi 3 Dosa Besar Pendidikan

16. Event Semangat Muda Indonesia (Memperingati Sumpah Pemuda)

Semangat juang para pemuda dalam Sumpah Pemuda dapat menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi generasi muda. Peringatan Sumpah Pemuda mengingatkan kita bahwa pemuda berperan penting dalam membangun bangsa dan memajukan negara. Semangat persatuan, kesatuan, patriotisme dan nasionalisme merupakan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Sumpah Pemuda. Nilai-nilai tersebut menjadi pendorong bagi generasi muda untuk berkarya dan berprestasi. Peringatan Sumpah Pemuda juga menjadi momentum untuk merefleksikan dan mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat membantu membangun karakter bangsa yang kuat dan berintegritas. Melalui berbagai kegiatan peringatan, seperti upacara bendera, lomba pidato, pameran sejarah, dan diskusi, masyarakat dapat meningkatkan pemahaman tentang sejarah perjuangan bangsa dan nilai-nilai kebangsaan (Sarumaha dan Fatimatuzzahro, 2024).

Gambar 16. Event Semangat Muda Indonesia (Memperingati Sumpah Pemuda)

17. PKB (Program Kelas Bersih)
    Sangat penting menumbuhkan kesadaran kepada peserta didik untuk menciptakan lingkungan belajar yang bersih. Kesadaran peserta didik terhadap lingkungan yang bersih akan menumbuhkan rasa peduli peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya (Devita, 2018).

Gambar 17. PKB (Program Kelas Bersih)

## SIMPULAN

Aksi kolaborasi program Kampus Mengajar Angkatan 8 Tahun 2024 sebagai wujud mengabdi untuk negeri terlaksana dengan sangat baik, dan mendapat respon yang sangat positif dari pihak sekolah. Aksi kolaborasi tersebut sangat berdampak bagi kemampuan akademik peserta didik, dan terjalin ikatan emosional antara peserta didik, guru dan mahasiswa.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang telah memfasilitasi pelaksanaan program Kampus Mengajar Angkatan 8 Tahun 2024, dan pihak sekolah SDN No. 75 Kota Tengah, Gorontalo sebagai sekolah penugasan pada program ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Agustina, L., Arffianto, A., Hasna, S., Indarwati, L., Putri, D. R., El-Majid, S. E., Rahayu, K. S., Nurleli, D. Y., Agung, W., dan Sholihah, I. (2019). Revitalisasi Perpustakaan untuk Meningkatkan Minat Literasi Siswa di SD Muhammadiyah Nurul Ilmi, Klaten. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(2), 97-105.

Agustina, L., Permatasari, D. W., Jannah, E. F. M., dan Nurcahyani, M. J. (2023). Penanaman Tanaman Obat Keluarga (TOGA) Sebagai Salah Satu Usaha Pemberdayaan Siswa Dalam Menumbuhkan Kepedulian Kesehatan Keluarga. *Proceeding Biology Education Conference*, 20(1), 126-131.

Andriyani, H., Zubair, M., Alqadri, B., dan Mustari, M. (2023). Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 4 dan Dampaknya terhadap Budaya Literasi Siswa di SDN 43 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 452-459.

Devita, E. (2018). Pelaksanaan Program Budaya Bersih untuk Meningkatkan Rasa Peduli Siswa terhadap Lingkungan. *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humanior*, 4(2), 548-554.

Gultom, M., Lubis, S. L. G., Syahrial dan Viladelvia. (2024). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar 060857 Medan Tembung. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 2(4), 94-100.

Handayani, T. (2022). Implementasi Pemanfaatan Dinding Edukasi dalam Peningkatkan Literasi Numerasi sebagai Perwujudan Karakter Kemadirian Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 199-210.

Humairoh. (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam (JIPPI)*, 1(1), 1-12.

Kurniasari, S., Yunus, M., Nuralim, S., Yusuf, A. A., Laurestabo, R., Mantulangi, T., Hermanto, I M., dan Habibi, M. A. A. (2023[a]). Peran Mahasiswa Kampus Mengajar untuk Peningkatan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 4(2), 325-330.

Kurniasari, S., Yunus, M., Hunggaita, N. A., Sugianti, Ali, A. P. R. E., Ismail, A., Aprilia, T. D., dan Habibi, M. A. A. (2023[b]). Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 3 sebagai Wujud Kontribusi Belajar Sambil Berdampak. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 4(1), 17-27.

Kurniasari, S., Taib, R. H., Anggo, N. S., Hasani, S. N., Mursalin, Setiawan, D. G. E., dan Habibi, M. A. A. (2024). Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 5 dalam Upaya Meningkatkan Administrasi dan Adaptasi Teknologi. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 75-81.

Rahma, R. O., dan Perdana, P. I. (2024). Persepsi Guru terhadap Pelaksanaan Program Kerja Klinik Baca Kampus Mengajar 7 di SDN Sidomukti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 21898-21906.

Salimi, A. F., Setiawan, A., Choirudin, Anwar, M. S., dan Dea, L. F. (2024). Efektivitas Permainan Domino Angka dalam Memperkuat Kemampuan Perkalian Siswa Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum Jayasakti. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 118-126.

Sarumaha, Y. A., dan Fatimatuzzahro, F. (2024). Sumpah Pemuda: Semangat yang Menyala dalam Dunia Pendidikan. *PROFICIO: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 801-809.

Syamsiyah, S. N., Kanora, D. C., dan Sofyan, H. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Numerasi untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Peserta Didik di SDN 072/VII Pangindaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 1(1), 266-271.

Wangge, M. C. T., Dinatha, N. M., Kua, M. Y., Laksana, D. N. L., Qondias, D., Dolo, F. X., Gelu, A., Pare, P. Y. D., Bhala, M. R., dan Meo, K. (2023). Pengolahan Sampah Plastik Melalui Kreativitas Produk Ecobrick. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 4(4), 875-883.

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., dan Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257.

Yunina, D. S., Nissa, N. L. F., Nuzula, F., Hamdan, M. A., Ghozali, G. M. A., Mustaqim, M., dan Noviyanti, M. (2023). Sosialisasi 3 Dosa Besar dalam Pendidikan untuk Menanamkan Nilai Karakter Peserta Didik di SDN Banjar Kemuning. Jurnal *BUDIMAS*, 5(2), 1-8.