

BAB V

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN KEGIATAN

5.1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Selama penugasan Program Kampus Mengajar kami sudah menyusun program yang akan dilaksanakan selama penugasan berlangsung. Dari daftar program yang telah kami susun dari awal kegiatan sampai berakhirnya program Kampus Mengajar 7 semua program yang berkaitan dengan literasi dan numerasi serta adaptasi teknologi sudah terimplementasikan dengan baik. Adapun program yang sudah terlaksana sebagai berikut :

1. Program Literasi

1. Latihan soal literasi

Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan literasi, terlihat dari peningkatan skor pada pre-test dan post-test. Siswa merasa lebih percaya diri dalam menghadapi soal-soal literasi dan Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti sesi latihan soal.

2. Film literasi

Meningkatkan minat baca siswa melalui film literasi yang menarik yang akan memicu rasa ingin tahu siswa, dan dapat mengembangkan literasi visual dalam menginterpretasi makna dari film terjadi diskusi yang aktif di kelas setelah menonton film, menunjukkan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap materi yang disajikan. Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menganalisis dan menginterpretasikan makna dari film.

3. Bermain Tebak Kata Dan Bermain Mencari Kata

Kegiatan ini melatih siswa untuk mengeksplor kata yang belum mereka ketahui sekaligus melatih kefokusannya dan membantu siswa-siswi memiliki wawasan yang luas. Kegiatan ini membantu siswa lebih fokus dan teliti dan siswa menikmati kegiatan ini, membuat suasana belajar lebih menyenangkan

2. Program Numerasi

1. Latihan Soal Numerasi

Kegiatan ini untuk meningkatkan kemampuan siswa/i dalam memahami dan menggunakan angka serta melakukan perhitungan matematika secara efektif. Ada peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan penggunaan angka serta perhitungan matematika. Skor pada tes numerasi meningkat setelah mengikuti latihan rutin dan siswa menjadi lebih percaya diri dalam menghadapi soal-soal numerasi.

2. Pembelajaran Numerasi dengan Kuis Matematika

Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti kuis matematika di gerbang sekolah. Program kerja ini kami laksanakan di gerbang ketika siswa akan memasuki sekolah. Kuis ini meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika.

3. Program Kerja Menciptakan Lingkungan Berbudaya Literasi dan Numerasi

1. Membaca 15 Menit Sebelum Kegiatan Belajar Mengajar

Program kerja ini bertujuan untuk melatih siswa/i SMK Dharma Bhakti 4 untuk lebih lancar membaca dan memperluas pengetahuan umum siswa/i. Siswa mendapatkan pengetahuan baru dari buku-buku yang mereka baca. Program kerja ini akan dilaksanakan di seluruh kelas XI dengan durasi setiap siswa membaca buku yaitu 15 menit sebelum pembelajaran ini dimulai. Kehadiran mahasiswa kampus mengajar membantu siswa dalam memahami materi bacaan.

2. Majalah Dinding (Mading)

Banyak siswa yang berpartisipasi aktif dalam menulis dan membuat karya untuk mading. Mading menjadi media komunikasi efektif antar siswa dan juga siswa mengembangkan keterampilan menulis dan berkreasi.

4. Adaptasi Teknologi

1. Kelas Desain (Penggunaan Aplikasi Canva)

Siswa menjadi lebih mahir dalam menggunakan aplikasi canva. Diadakannya Kelas Desain ini, agar peserta didik dapat memanfaatkan penggunaan Android untuk membuat poster yang bisa berguna bagi diri sendiri ataupun sekolah. Memperkenalkan kepada peserta didik mengenai aplikasi Canva dalam membuat poster.

2. Program Meratif (Media Belajar Interaktif)

Program Meratif (Media Belajar Interaktif) ini akan dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi atau pelatihan mengenai penggunaan media belajar, seperti PowerPoint, Video, Google Form, dan lain sebagainya. Tetapi pada program ini, akan lebih di fokuskan pada penggunaan Google Form.

5. Pengelolaan dan Pemanfaatan Pojok Baca

1. Pojok Baca

Perpustakaan mini yang berada di ujung pojok kelas yang berisikan buku-buku mulai dari novel anak, pengetahuan tentang Islam maupun buku pengetahuan lainnya serta melakukan perawatan pojok baca, dengan adanya pojok baca dapat memudahkan siswa untuk mengakses berbagai jenis buku.. Pojok baca bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan.

2. Poster “*Our Dreams*”

Poster *Our Dreams* ini merupakan poster yang berisikan tentang cita-cita setiap siswa yang diinginkannya kedepan dan poster ini akan di tempel di Mading kelas. Tidak hanya sebagai penyampai informasi, fungsi poster juga mencakup ajakan atau imbauan untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Poster umumnya dipasang di dinding atau lokasi strategis yang sering dilalui banyak orang agar lebih mudah terbaca.

6. Program lainnya (Pengelolaan dan Pemanfaatan Buku Bacaan Bermutu dan Perpustakaan

1. Pembenahan Perpustakaan

Perpustakaan menjadi lebih teratur, bersih dan nyaman. Pembaruan koleksi buku membuat siswa lebih tertarik mengunjungi perpustakaan.

Memberikan kesan baru pada ruang perpustakaan demi meningkatkan minat peserta didik untuk mengunjungi dan membaca di perpustakaan

7. Program Pribadi

Pelatihan Soft Skill, Kegiatan ini merupakan program kerja individu, di sini saya menjelaskan mengenai pentingnya memiliki soft skill, di pelatihan ini saya menekankan untuk belajar berani berbicara di depan umum.

8. Pelaksanaan AKM Kelas

Program pelaksanaan AKM ini merupakan salah satu program wajib yang harus dijalankan oleh mahasiswa-mahasiswa kampus mengajar angkatan 7 yang di mana dalam pelaksanaan program ini dilaksanakan dua kali, yaitu pretest AKM kelas dan post test AKM kelas, serta siswa sasarannya adalah siswa kelas V. Pelaksanaan Simulasi AKM Kelas pada Siswa Kelas V bertujuan untuk memberi pelatihan dalam mengoperasikan komputer dan handphone, terutama tata cara pelaksanaan AKM Kelas yang mekanismenya kurang lebih sama dengan pelaksanaan UTBK. Pada kegiatan kali ini kami mengajarkan siswa bagaimana tata cara login pada sesi ujian dengan menginput username dan password, kemudian bagaimana cara menjawab soal, cara pindah ke soal berikutnya dan sebelumnya, serta bagaimana cara mengakhiri sesi ujian dengan menyimpan jawaban. Manfaat dari pelaksanaan program ini diharapkan dapat melihat perkembangan dan kemajuan terkait pemahaman Literasi dan numerasi sebelum dan setelah kedatangan para mahasiswa mahasiswa kampus mengajar angkatan 7.

5.2 Pembahasan

1. Program Literasi

1. Latihan soal literasi

Program ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan latihan soal yang dilakukan di kelas XI pada saat jam

kosong. Soal-soal diambil dari berbagai sumber, termasuk buku dan internet. Skor pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan, menandakan bahwa latihan rutin membantu siswa memahami materi literasi dengan lebih baik.

2. Film literasi

Program ini menggunakan film dan media visual untuk meningkatkan minat baca dan literasi visual siswa. Film yang dipilih dirancang untuk memicu rasa ingin tahu dan kemampuan interpretasi. Siswa lebih tertarik mencari buku yang berkaitan dengan film yang mereka tonton, menunjukkan peningkatan minat baca. Diskusi aktif setelah menonton film menunjukkan bahwa siswa mampu menganalisis dan menginterpretasikan pesan dari film. Dengan Menggunakan film sebagai alat bantu belajar membuat proses pembelajaran lebih menarik dan variatif.

3. Bermain Tebak Kata Dan Bermain Mencari Kata

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata dan fokus siswa melalui permainan tebak kata dan mencari kata dari huruf acak. Siswa belajar banyak kata baru, meningkatkan kemampuan bahasa mereka. dari Permainan ini melatih siswa untuk lebih fokus dan teliti, yang juga bermanfaat dalam pelajaran lainnya dan juga aktivitas ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk belajar dengan antusias.

2. Program Numerasi

1. Latihan Soal Numerasi

Program ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui latihan soal yang dilakukan saat jam kosong di kelas XI.

Skor tes numerasi menunjukkan peningkatan, menandakan bahwa latihan rutin efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi. Dari kegiatan ini siswa merasa lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal numerasi, menunjukkan peningkatan pemahaman.

2. Pembelajaran Numerasi dengan Kuis Matematika

Program ini menggunakan kuis matematika yang dilakukan di gerbang sekolah untuk melatih kemampuan dasar matematika siswa. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti kuis, menandakan metode ini menarik dan efektif. Siswa menjadi lebih cepat dan akurat dalam melakukan perhitungan dasar, menunjukkan peningkatan kemampuan numerasi.

3. Program Kerja Menciptakan Lingkungan Berbudaya Literasi dan Numerasi

1. Membaca 15 Menit Sebelum Kegiatan Belajar Mengajar

Program ini mewajibkan siswa membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran inti dimulai, didampingi oleh mahasiswa kampus mengajar. Siswa terbiasa membaca setiap hari, yang berdampak positif pada kelancaran membaca dan pemahaman mereka. Dan juga Siswa memperoleh pengetahuan baru dari buku-buku yang mereka baca, meningkatkan wawasan mereka.

2. Majalah Dinding (Mading)

Sebagai media komunikasi antar peserta didik dan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan mereka.

4. Adaptasi Teknologi

1. Kelas Desain (Penggunaan Aplikasi Canva)

Program ini memperkenalkan teknologi dalam pembelajaran melalui aplikasi desain grafis menggunakan aplikasi canva. Dari hasil kegiatan ini siswa menunjukkan kreativitas tinggi dalam membuat poster dan presentasi, menunjukkan bahwa mereka dapat memanfaatkan

teknologi untuk berkreasi. Penggunaan media teknologi membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, meningkatkan partisipasi siswa.

2. Program Meratif (Media Belajar Interaktif)

Program Meratif (Media Belajar Interaktif) ini akan dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi atau pelatihan mengenai penggunaan media belajar, seperti PowerPoint, Video, Google Form, dan lain sebagainya. Tetapi pada program ini, akan lebih di fokuskan pada penggunaan Google Form.

5. Pengelolaan dan Pemanfaatan Pojok Baca

1. Pojok Baca

Pojok baca di setiap kelas memberikan akses mudah ke buku-buku, memotivasi siswa untuk membaca. Dari kegiatan ini terjadi peningkatan minat baca di kalangan siswa, yang berdampak positif pada kemampuan literasi mereka. Pojok baca yang menarik membuat siswa lebih nyaman untuk membaca, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

2. Poster “*Our Dreams*”

Poster *Our Dreams* ini merupakan poster yang berisikan tentang cita-cita setiap siswa yang diinginkannya kedepan dan poster ini akan di tempel di Mading kelas. Tidak hanya sebagai penyampai informasi, fungsi poster juga mencakup ajakan atau imbauan untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Poster umumnya dipasang di dinding atau lokasi strategis yang sering dilalui banyak orang agar lebih mudah terbaca.

6. Program lainnya (Pengelolaan dan Pemanfaatan Buku Bacaan Bermutu dan Perpustakaan)

1. Pembenahan Perpustakaan

Program ini bertujuan untuk memperbaiki kondisi perpustakaan, menambah koleksi buku, dan menata ruangan agar lebih nyaman. Perpustakaan menjadi lebih teratur, bersih, dan nyaman, menarik lebih banyak siswa untuk mengunjungi. Dan juga Penambahan koleksi buku membuat siswa lebih tertarik untuk membaca, meningkatkan minat baca.

Dampak dari pembenahan perpustakaan ini membuat lebih banyak siswa mengunjungi perpustakaan dan membaca buku, menunjukkan peningkatan minat baca siswa.

7. Program Pribadi

Program ini melatih siswa untuk mengembangkan soft skill, seperti berbicara di depan umum. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam berbicara di depan umum, menunjukkan peningkatan kepercayaan diri. Dan juga Siswa mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih baik, yang berguna dalam berbagai situasi. Tujuan dari kegiatan ini agar siswa memahami pentingnya soft skill dalam kehidupan sehari-hari dan karier mereka, mempersiapkan mereka untuk masa depan.

8. Pelaksanaan AKM Kelas

Program pelaksanaan AKM ini merupakan salah satu program wajib yang harus dijalankan oleh mahasiswa-mahasiswi kampus mengajar angkatan 7 yang di mana dalam pelaksanaan program ini dilaksanakan dua kali, yaitu pretest AKM kelas dan post test AKM kelas, serta siswa sasarnya adalah siswa kelas V. Pelaksanaan Simulasi AKM Kelas pada Siswa Kelas V bertujuan untuk memberi pelatihan dalam mengoperasikan komputer dan handphone, terutama tata cara pelaksanaan AKM Kelas yang mekanismenya kurang lebih sama dengan pelaksanaan UTBK. Pada kegiatan kali ini kami mengajarkan siswa bagaimana tata cara login pada sesi ujian dengan menginput username dan password, kemudian bagaimana cara menjawab soal, cara pindah ke soal berikutnya dan sebelumnya, serta bagaimana cara mengakhiri sesi ujian dengan menyimpan jawaban. Manfaat dari pelaksanaan program ini diharapkan dapat melihat perkembangan dan kemajuan terkait pemahaman Literasi dan numerasi sebelum dan setelah kedatangan para mahasiswa mahasiswi kampus mengajar angkatan 7.

5.3 Evaluasi Kegiatan

Program kampus mengajar yang dilaksanakan di SMKS Dharma Bhakti 4 Jambi berjalan mulai dari awal penugasan hingga akhir penugasan dengan menyelesaikan semua program kerja yang telah dibuat. Dimana dalam penugasan mahasiswa melakukan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan pelaksanaan program yang telah dijalankan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa, membantu sekolah dalam adaptasi teknologi dan manajemen sekolah. Evaluasi dilakukan dengan cara melakukan AKM yaitu pretest dan post test membandingkan indikator keberhasilan sebelum dan sesudah dengan menguji literasi dan Numerasi. Keberhasilan dan ketercapaian program tidak terlepas dari hal yang belum sempurna seperti komunikasi antara guru mengetahui program kerja yang dilaksanakan oleh mahasiswa. Program yang telah dilaksanakan diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah yang dapat memajukan pendidikan di Indonesia.

5.4 Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung dalam keberlangsungan program ini adalah respon pihak sekolah yang cepat dan tanggap serta antusiasme siswa dalam mengikuti setiap program kerja yang telah kami rancang dan bantuan penyediaan fasilitas oleh pihak sekolah demi keberhasilan setiap program kerja. Namun, Pada saat penugasan kami menemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan berbagai karakteristik siswa, gaya belajar siswa yang berbeda dan beberapa siswa yang membutuhkan perhatian lebih dikarenakan beberapa faktor. Cara saya mengatasi hal tersebut adalah dengan membuat media pembelajaran dan juga metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa dan mengahadapi karakter siswa dengan berbagai cara dan memberikan pengertian kepada siswa secara perlahan dan membuat siswa merasa bahwa sedang bersama temannya agar lebih nyaman dan terbuka.