



Implementasi program kampus mengajar di SMP Negeri 1 Benai

Irfandi*, Rosa Murwindra, Gita Nopisa Aprila, Wina Sasmita, Desi Elvianti, Sahrul Nisam, Dini Citra Lestari

Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS), Kuantan Singingi, Riau, Indonesia

*Author korespondensi: irfandi@uniks.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.65881/creative.v1i1.7>

INFO ARTIKEL

History:

Submit: 25-11-2025

Revisi: 29-11-2025

Diterima: 30-11-2025

Terbit: 01-12-2025

Kata kunci:

kampus mengajar;

MBKM;

literasi;

numerasi;

adaptasi teknologi.

ABSTRAK

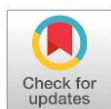
Tujuan: Untuk mengevaluasi implementasi program kampus mengajar angkatan III di SMP Negeri 1 Benai kabupaten Kuantan Singingi, Riau.

Metode: Menggunakan pola interaktif dan partisipatif, yang melibatkan kolaborasi mahasiswa dengan guru dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran. Program-program ini dirancang untuk meningkatkan literasi, numerasi, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap isu-isu sosial, serta memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Hasil: Seluruh program pengabdian di SMPN 1 Benai berjalan efektif dan memberikan dampak positif. Kegiatan literasi dan keagamaan meningkatkan hafalan, minat baca, serta karakter siswa. Program numerasi membantu siswa memahami operasi dasar dengan lebih mudah. Lomba poster dan cooking class mendorong kreativitas, kerja sama, dan kesadaran terhadap isu sosial. Pelatihan Canva dan Wordwall meningkatkan keterampilan digital dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Asesmen objektif dan esai mampu mengukur kemampuan akademik siswa secara lebih komprehensif.

Kesimpulan: Implementasi kampus mengajar angkatan 3 di SMPN 1 Benai berjalan lancar dan memberikan dampak positif bagi pengembangan kompetensi mahasiswa, serta peningkatan kualitas pembelajaran bagi guru dan siswa.

Kontribusi: Kegiatan ini dapat meningkatkan literasi, numerasi, dan karakter siswa; mengembangkan kreativitas serta kesadaran terhadap isu sosial; memperkuat keterampilan digital melalui pelatihan Canva dan Wordwall; meningkatkan kualitas penilaian belajar; serta menciptakan lingkungan sekolah yang lebih informatif dan aktif.



Artikel akses terbuka di bawah lisensi CC-BY-SA.



Pendahuluan

Program kampus mengajar merupakan salah satu program pemerintah dalam rangka pelaksanaan kegiatan MBKM (Merdeka Belajar – Kampus Merdeka). Program ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan lebih lanjut pendidikan dasar bagi mahasiswa dari seluruh program studi di universitas, khususnya di daerah 3T (Tertinggal, Terluar, Terdepan) (Shabrina, 2022). Program MBKM merupakan bagian integral dari kegiatan belajar mengajar satuan pendidikan dasar yang bertujuan untuk memperkenalkan pengalaman dan cara pandang baru kepada peserta didik (Lestiani et al., 2024). Dengan berkolaborasi dengan pendidik dan sekolah untuk mengembangkan pendekatan baru dalam pengajaran dan pembelajaran, Kampus mengajar berharap dapat meningkatkan akses siswa dan penguasaan keterampilan literasi dan numerasi utama (Watung et al., 2023).

Dalam program kampus mengajar, mahasiswa menciptakan rencana kerja yang efisien untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa di sekolah. Program-program tersebut juga dapat dilaksanakan melalui program kampus mengajar. Program ini tidak hanya bermanfaat bagi pertumbuhan pribadi mahasiswa, namun juga bermanfaat bagi guru dan siswa dalam meningkatkan mutu pendidikan (Fatonah et al., 2021). Menurut Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai proses belajar yang terencana dan sadar untuk mengembangkan potensi diri peserta didik. Tujuannya adalah meningkatkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kebijaksanaan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan individu, masyarakat, bangsa dan negara (Ayu & Syukur, 2023).

Literasi mengacu pada kemampuan seseorang dalam mengolah informasi melalui membaca dan menulis. Literasi berasal dari kata "literatus" yang berarti "orang yang belajar". Oleh karena itu, keterampilan membaca dan menulis dapat dikatakan "sangat dekat dengan proses membaca dan menulis" (Wa'e et al., 2024). Numerasi adalah kemampuan menganalisis dengan menggunakan angka. Berhitung juga disebut "pemikiran numerik". Berhitung mengacu pada pengetahuan dan keterampilan untuk penggunaan berbagai bilangan (nilai numerik) dan simbol-simbol yang berkaitan dengan matematika dasar (Raja et al., 2022).

Program belajar mandiri yang dicanangkan Kemendikbud merupakan upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Sekolah menjadi katalis untuk mewujudkan visi pendidikan Indonesia yang fokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik (Lahitania & Muttaqin, 2024). Penilaian adalah suatu prosedur atau kegiatan yang bersifat metodis dan berkelanjutan yang mengumpulkan data mengenai hasil dan proses belajar siswa untuk membuat penilaian berdasarkan standar dan faktor tertentu (Budiono & Hatip, 2023).

MBKM meningkatkan kompetensi lulusan baik *soft skill* maupun *hard skill*, sehingga dipersiapkan menjadi pemimpin masa depan dengan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan zaman, profesional, dan berkarakter baik (Putri et al., 2024). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian di kampus mengajar ini menjadi kesempatan bagi mahasiswa untuk menggunakan keterampilan dan ilmunya untuk mempraktekan kecakapan ilmu pengetahuan mereka dalam membantu peserta didik (Husda et al., 2025). Mereka diharapkan dapat menginspirasi siswa di sekolah untuk memperluas cita-cita dan wawasannya. Dalam hal ini secara tidak langsung tingkat pendidikan siswa di sekolah akan meningkat baik pada tingkat SMP maupun tingkat lainnya (Mansyur et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 1 Benai kegiatan belajar mengajar masih minim teknologi, dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam mengakses teknologi sebagai media pembelajaran, serta keterbatasan sarana prasarana pembelajaran yang kurang memadai. Oleh karena itu kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi implementasi program kampus mengajar angkatan III di SMP Negeri 1 Benai kabupaten Kuantan Singingi, Riau, sehingga perlu dilaksanakan program kampus mengajar untuk meningkatkan inovasi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan literasi, numerasi, dan karakter siswa; mengembangkan kreativitas serta kesadaran terhadap isu sosial; memperkuat keterampilan digital; meningkatkan kualitas penilaian belajar; serta menciptakan lingkungan sekolah yang lebih informatif dan aktif.

Metode

Kegiatan program pendidikan kampus ini berlangsung dari 27 September hingga 20 Desember 2024. Petugas berada di SMP Negeri 1 Benai, yang terletak di Kecamatan Benai, Kabupaten Kuantan Singingi, Riau. Program ini menggunakan pendekatan interaktif dan partisipatif. Pendidik dan mahasiswa bekerja sama untuk membuat dan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik. Program ini dijalankan dengan pemberdayaan secara langsung melalui tahap-tahap kegiatan program seperti perencanaan, pelaksanaan, dan analisis hasil.

Tahap perencanaan terdiri dari: (a) Pembekalan, diberikan kepada mahasiswa untuk memberikan pengetahuan minimal tentang kegiatan asistensi mengajar di sekolah; (b) Pelepasan, bekerja sama dengan pihak sekolah SMPN 1 Benai tempat program dilaksanakan; (c) Observasi, pemantauan kondisi lingkungan dan keterlibatan warga sekolah dalam memperoleh data fisik dan proses kegiatan belajar; dan (d) Perencanaan program: merencanakan kegiatan untuk dilakukan selama pengabdian.

Setelah observasi sekolah dan persetujuan dengan pihak sekolah, tahap pelaksanaan melibatkan pelaksanaan program kerja yang sudah direncanakan. Secara garis besar, tahap pelaksanaan terdiri dari kegiatan mengajar, bantuan dalam adaptasi teknologi, dan administrasi manajemen sekolah. Selanjutnya tahap analisis hasil, yaitu tahap pembuatan laporan kegiatan yang sudah dilakukan yang terdiri dari laporan mingguan, dan laporan akhir.

Hasil dan pembahasan

Hasil dari kegiatan pengabdian di sekolah telah dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menghitung di SMPN 1 Benai melalui berbagai program yang telah dilaksanakan, antara lain:

Program kerja literasi

One week one surah (satu minggu satu ayat), program ini adalah kegiatan setoran/hafalan surah surah pendek disetor guru agama. Kegiatan ini dilakukan secara berulang setiap minggunya seperti terlihat pada Gambar 1. Tujuannya untuk memperbanyak hafalan siswa/i yang muslim serta untuk meningkatkan kefasihan dalam membaca surah-surah pendek.



Gambar 1 one week one surah

Sumber: data primer

Program kerja pohon literasi (nama-nama Nabi), program ini merupakan sebuah visualisasi yang menarik dan interaktif yang digunakan untuk membantu siswa/i memahami urutan dan hubungan antara 25 Nabi yang wajib diimani dalam agama Islam, seperti terlihat pada Gambar 2. Tujuannya meningkatkan ingatan, melalui visualisasi, siswa/i lebih mudah mengingat nama-nama nabi dan kisah-kisah mereka. Menumbuhkan minat belajar, pohon literasi yang menarik dapat menggugah rasa ingin tahu dan mendorong siswa/i untuk mempelajari lebih dalam tentang kisah para nabi.



Gambar 2. pohon literasi (nama-Nama Nabi)

Sumber: data primer

Program pembuatan madding/papan informasi, pembuatan mading merupakan upaya dalam mengaktifkan kembali madding sekolah sebagai wadah siswa dalam menyalurkan ide dan kreatifitasnya seperti terlihat pada Gambar 3. Selain itu menata ulang papan informasi merupakan kegiatan dalam meperbaharui tampilan papan informasi sehingga lebih menarik untuk dilihat. Untuk meningkatkan minat dan bakat siswa dalam menyalurkan ide dan kreatifitas, selain itu seluruh siswa juga dapat menumbuhkan minat bacanya dalam menemukan informasi.



Gambar 3 mading/papan informasi

Sumber: data primer

Program kerja kultum/ceramah pagi jum'at merupakan kegiatan menyampaikan pesan-pesan agama Islam, biasanya berupa nasihat atau tausiyah, yang dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Gambar 4). Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran setiap kelasnya, semua kelas mendapatkan gilirannya masing-masing. Kegiatan ini umumnya berlangsung singkat, namun memiliki tujuan yang sangat penting. Tujuan dari program ini adalah untuk meneguhkan keimanan para siswa/i muslim, dan meningkatkan keimanan, serta mempererat rasa persaudaraan antara sesama umat Islam.



Gambar 4 kultum/ceramah

Sumber: data primer

Program kerja numerasi dan soft skill

Program pohon numerasi merupakan ilustrasi yang terlihat seperti pohon, di mana batangnya menunjukkan operasi dasar seperti kali, bagi, tambah, dan kurang (Gambar 5). Program ini dirancang agar siswa dapat dengan mudah mengingat operasi dasar aritmatika dan lebih termotivasi dalam belajar numerasi.

Program kerja visi nasional, lomba poster kreatif dengan tema intoleransi, kekerasan seksual, dan bullying adalah sebuah kompetisi yang bertujuan untuk merangsang kreativitas peserta dalam menciptakan karya visual yang menarik dan efektif untuk menyampaikan pesan tentang pencegahan dan penanggulangan masalah-masalah sosial tersebut (Gambar 6). Meningkatkan kesadaran siswa akan bahaya dan dampak dari intoleransi, kekerasan seksual, dan *bullying*. Menginspirasi peserta untuk mengambil tindakan nyata dalam mencegah dan melawan tindakan-tindakan negatif tersebut. Serta membangun karakter

yang peduli, toleran, dan menghargai keberagaman. Menyebarkan pesan positif tentang pentingnya hidup berdampingan secara damai dan saling menghormati.



Gambar 5 pohon numerasi

Sumber: data primer



Gambar 6 lomba poster

Sumber: data primer

Kegiatan P5 memasak (*cooking class*), kegiatan ini memasak yang dilakukan secara berkelompok atau bersama-sama. Siswa akan diajarkan untuk menyiapkan, mengolah, dan menyajikan makanan (Gambar 7). Kegiatan ini dapat bertujuan untuk mengembangkan keterampilan memasak, menanamkan kesadaran pola makan sehat, dan mengajarkan nilai-nilai gotong royong, kerja sama, dan kreativitas.



Gambar 7 cooking class

Sumber: data primer

Program kerja isu terkini

Pemanfaatan aplikasi canva merupakan pelatihan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran (Gambar 8). Siswa dapat dengan bijak dalam mengasah keterampilan dan kreativitasnya. Pelatihan aplikasi canva bagi siswa kelas IX, untuk menumbuhkan minat dan bakat siswa sebagai persiapan bagi pendidikannya lebih lanjut yang dapat diimplementasikan proyek berupa poster. Pelaksanaan akan dilakukan dalam 1 kali pertemuan. Hasil karya siswa akan ditepelkan dimading sekolah. Meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam mendesain menggunakan aplikasi canva, selain itu siswa dibekali keterampilan dalam menggunakan teknologi secara bijak.



Gambar 8 pemanfaatan aplikasi canva

Sumber: data primer

Penggunaan aplikasi wordwall sebagai media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan inovatif (Gambar 9). Tujuannya mendorong minat siswa untuk aktif serta ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, meningkatkan efektifitas pembelajaran.



Gambar 9 game wordwall

Sumber: data primer

Asesmen

Asesmen objektif merupakan suatu metode penilaian yang dirancang untuk mengukur pencapaian peserta didik secara objektif dan bebas dari subjektivitas penilai (Gambar 10). Dalam asesmen objektif, jawaban yang benar atau salah sudah ditentukan dengan jelas, sehingga penilaian dapat dilakukan secara konsisten dan dapat diandalkan.



Gambar 10 asesmen objektif

Sumber: data primer

Asesmen esai merupakan suatu metode penilaian yang menuntut peserta didik untuk memberikan jawaban secara tertulis dalam bentuk karangan atau tulisan yang lebih panjang (Gambar 11). Jenis asesmen ini memungkinkan peserta didik untuk menunjukkan kemampuan berpikir kritis, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi.



Gambar 11. asesmen esai

Sumber: data primer

Integrasi pembelajaran komprehensif: literasi, numerasi, dan keterampilan hidup

Program kerja yang disajikan mencerminkan pendekatan holistik dalam pengembangan peserta didik, tidak hanya berfokus pada literasi dan numerasi inti, tetapi juga pada penguatan karakter, keterampilan hidup (*soft skill*), dan kesadaran isu terkini. Program literasi seperti "*one week one surah*" dan "kultum/ceramah pagi jum'at" bertujuan memperkuat aspek spiritual dan keagamaan, sementara "pohon literasi (nama-nama nabi)" dan "pembuatan mading atau papan informasi" secara efektif menggunakan visualisasi dan media sekolah untuk meningkatkan minat baca, kreativitas, dan pemahaman sejarah agama. Di sisi numerasi dan *soft skill*, inisiatif seperti "pohon numerasi" menggunakan visualisasi untuk memudahkan pemahaman operasi dasar aritmatika. Selain itu, kegiatan seperti "lomba poster kreatif" (dengan tema intoleransi, kekerasan seksual, dan *bullying*) dan "P5 memasak (*cooking class*)" secara langsung menanamkan kesadaran sosial, keterampilan abad ke-21 (kerja sama, kreativitas), serta pembentukan karakter yang toleran dan peduli. Program ini sejalan dengan program yang dilakukan oleh Maulana et al. (2025) dan Sari et

al. (2025) yang menyatakan bahwa kegiatan pengabdian pada program ini dapat menanamkan nilai gotong royong, kerja sama, dan kreativitas sebagai *soft skill*.

Pemanfaatan teknologi dan inovasi dalam pembelajaran

Program-program ini juga menunjukkan adopsi teknologi sebagai bagian integral dari proses belajar mengajar dan penyampaian informasi. Pemanfaatan aplikasi canva dan wordwall sebagai media pembelajaran merupakan contoh nyata upaya untuk menjadikan kegiatan belajar lebih interaktif, efektif, dan inovatif, sekaligus membekali siswa dengan keterampilan digital yang penting (seperti desain grafis) untuk pendidikan lanjutan dan masa depan. Pemanfaatan teknologi tidak hanya terbatas pada kegiatan di kelas tetapi juga dalam penyaluran ide dan kreativitas siswa melalui hasil karya yang ditempelkan di mading. Strategi ini sangat relevan dengan isu terkini dan bertujuan untuk menyiapkan siswa agar dapat menggunakan teknologi secara bijak. Program ini sejalan dengan program yang dilakukan oleh Alfatih et al. (2024) dan Fidel & Ariani (2025) yang menyatakan bahwa aplikasi tersebut untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, inovatif, dan menarik bagi siswa, serta aplikasi tersebut juga dapat menumbuhkan minat dan bakat siswa dalam mendesain dan membekali mereka dengan keterampilan menggunakan teknologi secara bijak.

Metode asesmen yang bervariasi

Dalam kerangka penilaian, terdapat keseimbangan antara metode asesmen objektif dan asesmen esai. Asesmen objektif memastikan pengukuran pencapaian akademik yang konsisten dan andal dengan jawaban yang jelas benar atau salah. Sementara itu, asesmen esai memainkan peran krusial dalam menantang dan mengukur kemampuan berpikir kritis, analisis, sintesis, dan evaluasi informasi pada siswa, yang merupakan hasil dari pembelajaran komprehensif dari semua program yang telah disebutkan. Kombinasi kedua metode ini menunjukkan komitmen untuk menilai tidak hanya pengetahuan faktual tetapi juga kedalaman pemahaman dan kemampuan kognitif tingkat tinggi. Metode ini sejalan dengan metode yang dilakukan oleh Sanusi & Aziez (2021) yang menggunakan kombinasi keduanya untuk mendapatkan penilaian yang komprehensif, yaitu mengukur aspek kognitif dasar (objektif) dan aspek pemikiran kritis/analisis (esai).

Kesimpulan

Berdasarkan uraian diatas, implementasi kampus mengajar angkatan 3 di SMPN 1 Benai berjalan dengan baik dan lancar. Adapun bentuk kegiatan yang dilakukan dan dijalankan oleh mahasiswa kampus mengajar Angkatan 3 selama penugasan yaitu program kerja literasi, numerasi, assessment, softskill, visi nasional, dan isu terkini. Program kampus mengajar ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif bagi mahasiswa dalam mengembangkan kompetensi mengajarnya, begitu juga guru dan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, program ini mengadopsi pendekatan pendidikan yang holistik dan relevan dengan tuntutan abad ke-21, terbagi dalam tiga pilar utama: penguatan literasi (melalui hafalan agama dan media sekolah seperti "*one week one surah*" dan mading), peningkatan numerasi dan *soft skill* (melalui visualisasi "pohon numerasi" dan kegiatan berbasis proyek seperti "P5 memasak" dan lomba poster anti-bullying), dan adaptasi terhadap isu terkini dengan mengintegrasikan teknologi (Canva dan Wordwall).

Kontribusi utama dari penelitian ini terletak pada penyediaan model praktik terbaik yang mengintegrasikan tiga aspek krusial pendidikan: akademik-karakter, teknologi, dan penilaian yang seimbang. Secara praktis, program ini menyajikan blueprint implementasi pendidikan holistik yang efektif, di mana literasi-numerasi diperkuat melalui metode visual dan spiritual ("pohon numerasi," "one week one Surah"), sementara *soft skill* dan kesadaran sosial dikembangkan melalui kegiatan berbasis proyek (P5 memasak, lomba poster). Secara teoretis, penelitian ini memvalidasi penggunaan teknologi modern (canva, wordwall) sebagai alat pedagogi yang sah untuk meningkatkan kreativitas dan efektivitas belajar, didukung oleh sistem asesmen ganda (objektif-esai) yang memastikan pengukuran hasil belajar komprehensif.

Daftar pustaka

- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128–141. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- Ayu, N., & Syukur, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Literasi Numerasi pada Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa SD Negeri Tanrara. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(12), 3106–3121. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i12.720>
- Budiono, A. N., & Hatip, M. (2023). Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1), 109–123. <https://doi.org/10.56013/axi.v8i1.2044>
- Fatonah, K., Alfian, A., & Lestari, S. (2021). Implementasi Program Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar Swasta Nurani Jakarta. *JS (Jurnal Sekolah)*, 5(4), 194. <https://doi.org/10.24114/js.v5i4.31326>
- Fidel, A. A., & Ariani, Y. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dan Wordwall Pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 396–410. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25640>
- Husda, B. R., Aminuddin, A., Jayanegara, S., Abdullah, A. R., Rifqie, D. M., & Saung, D. (2025). Pengabdian Mahasiswa Asistensi Mengajar Program Kampus Merdeka di SMK Negeri 2 Barru. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 61–68. <https://journal.diginus.id/VOKATEK/article/view/636>
- Lahitania, Z., & Muttaqin, M. I. (2024). Konsep dan Implementasi Kepemimpinan Pendidikan Efektif dalam Mewujudkan Sekolah Berprestasi. *Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(1), 196–206. <https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i1.315>
- Lestiani, W., Bachtarsbach, & Susarno, L. (2024). Implementasi Kurikulum Mbkm (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) Di Program Studi Teknologi Pendidikan UPR Dalam Perspektif Teori Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v4i1.12084>
- Mansyur, U., Aksel, M., Hijrah, H., Nensi, N., & Pratama, A. (2024). Implementasi Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar sebagai Upaya Mewujudkan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). *Intisari: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 39–46. <https://doi.org/10.58227/intisari.v2i1.133>
- Maulana, A., Widhyastuti, K. L., Sulistina, U., Muslehudin, M., Isra, M., & Herianto, E. (2025). P5 Berbasis Eduwisata: Pendekatan Kontekstual Untuk Penguatan Berpikir

- Kritis Dalam Pembelajaran PPKn. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 692–702. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.6195>
- Putri, N. S., Amelia, N. S., & Dzakhirah, N. A. (2024). Analisis Efektivitas Program MBKM dalam Meningkatkan Daya Saing di Dunia Kerja Pada Mahasiswa di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. *EKOMA: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi*, 4(2), 3478–3490. <https://ulilalbabinstitute.co.id/index.php/EKOMA/article/view/6110>
- Raja, R. A. L., Manik, E., Sidabutar, U., Ramadhan, N., & Sahrnun, S. (2022). Penguatan Literasi Numerasi Dan Adaptasi Teknologi Di SDN 101842 Sikeben Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 3. *TRIDHARMADIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Jakarta*, 2(2), 93. <https://doi.org/10.52362/tridharmadimas.v2i2.911>
- Sanusi, R. N. A., & Aziez, F. (2021). Analisis Butir Soal Tes Objektif dan Subjektif untuk Keterampilan Membaca Pemahaman pada Kelas VII SMP N 3 Kalibagor. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 99. <https://doi.org/10.30595/mtf.v8i1.8501>
- Sari, Y. M., Feriyanto, F., Minarsih, N. M. M., Roqobih, F. D., & Haq, M. D. I. (2025). Penguatan Numerasi dan Literasi Sains melalui Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila berbasis STEM di SD Inklusi Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 9(2), 455–461. <https://doi.org/10.29407/ja.v9i2.23660>
- Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 916–924. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2041>
- Wa'e, E., Watu, A. Y., Wea, H. A., & Lawe, Y. U. (2024). Pendampingan Siswa UPTD SDN Sobo Fase A Dalam Kegiatan Literasi Baca Tulis. *Jurnal Citra Kuliah Kerja Nyata*, 2(2), 140–149. <https://doi.org/10.38048/jckkn.v2i2.3329>
- Watung, S., Dolonseda, H., & Sinoritha, J. (2023). Implementasi Program Kampus Mengajar Di Sekolah SD Negeri Kecil Lalumpe Tulaun. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 66–74. <https://doi.org/10.53682/jpeunima.v4i1.7078>