

Peningkatan Kualitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Kampus Mengajar

Andika Ellena Saufika Hakim Maharani^{1*}, Baiq Nadia Ulfa Sari², Laylatul Hisda³, Maelina Widia Wulandari⁴, Nur Hafidah⁵, Siti Nurkhaliza WR⁵

¹ Program Studi Matematika, Universitas Mataram, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Mataram, Indonesia

³ Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Mataram, Indonesia

⁴ Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Mataram, Indonesia

⁵ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding author: a.ellena.saufika@staff.unram.ac.id

Abstract. *This article discusses community service through the Teaching Campus Program at SDN 4 Mataram with the aim of improving the quality of student learning. This program was chosen due to the challenges of improving the quality of education at the primary level which still requires innovative interventions. The method applied involves students as facilitators in supporting teachers, developing lesson plans, and developing interesting learning media. Evaluation is conducted through tests and observations to measure student progress. The results show significant improvements in student motivation and understanding, as well as students' ability to apply educational theory in the field. The program also strengthened the relationship between the school and the academic community. In conclusion, collaboration between higher education institutions and elementary schools through the Teaching Campus Program has a significant positive impact on the quality of learning and competency development of the various parties involved.*

Keywords: *Learning Quality Improvement, Teaching Campus Program, Basic Education, Innovative Learning, Educational Evaluation, Educational Collaboration*

Abstrak. Artikel ini membahas pengabdian masyarakat melalui Program Kampus Mengajar di SDN 4 Mataram dengan tujuan meningkatkan kualitas belajar siswa. Program ini dipilih karena tantangan peningkatan kualitas pendidikan di tingkat dasar yang masih memerlukan intervensi inovatif. Metode yang diterapkan melibatkan mahasiswa sebagai fasilitator dalam mendukung guru, menyusun rencana pembelajaran, dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Evaluasi dilakukan melalui tes dan observasi untuk mengukur kemajuan siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi dan pemahaman siswa, serta kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teori pendidikan di lapangan. Program ini juga memperkuat hubungan antara sekolah dan komunitas akademik. Kesimpulannya, kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah dasar melalui Program Kampus Mengajar memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran dan pengembangan kompetensi berbagai pihak yang terlibat.

Kata Kunci: Peningkatan Kualitas Belajar, Program Kampus Mengajar, Pendidikan Dasar, Pembelajaran Inovatif, Evaluasi Pendidikan, Kolaborasi Pendidikan

1. PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan intelektual dan karakter siswa sebagai generasi penerus bangsa (Safaringga, Lestari and Aeni, 2022; Utami, Mulyadiprana and Saputra, 2023). Namun, tantangan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa di sekolah dasar masih menjadi perhatian serius, terutama di wilayah-wilayah

tertentu, seperti di Provinsi Jambi (Fauzi, Rahmawati and Astuti, 2021), Bengkulu Tengah (Nurhasanah and Nopianti, 2021), Sumatera Barat (Waldi *et al.*, 2022), dan Kota Bengkulu (Shella Dwi Kurnia *et al.*, 2023). Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah keterbatasan akses siswa terhadap pembelajaran yang inovatif dan menarik (Widiyono, Irfana and Firdausia, 2021; Fitriyani *et al.*, 2022). Selain itu, rendahnya kompetensi siswa dalam literasi dan numerasi juga menjadi indikator kurang optimalnya proses pembelajaran di tingkat dasar (Dekantari, 2023; Ansya and Mailani, 2024).

Program Kampus Mengajar, sebagai bagian dari kebijakan Merdeka Belajar, diinisiasi untuk mengatasi masalah ini dengan melibatkan mahasiswa dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar (Hamzah, 2021; KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, 2024). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa intervensi melalui keterlibatan mahasiswa dapat berdampak positif pada peningkatan kualitas belajar siswa. Penelitian oleh (Sonata *et al.*, 2022; Sudianto *et al.*, 2023; Ansya and Mailani, 2024) menemukan bahwa program pengabdian berbasis pendidikan yang melibatkan mahasiswa mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif oleh guru. Selain itu, studi oleh (Widiyono, Irfana and Firdausia, 2021; Widiansyah and Fitriansyah, 2022) mengungkapkan bahwa kolaborasi antara sekolah dan komunitas akademik mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Di SDN 4 Mataram, permasalahan yang serupa ditemukan, di mana siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah dan keterbatasan akses terhadap metode pembelajaran yang variatif. Melalui Program Kampus Mengajar, mahasiswa diharapkan dapat membantu guru dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran yang inovatif, sekaligus memberikan bimbingan tambahan kepada siswa.

Pada tahap awal pelaksanaan program Kampus Mengajar, dilakukan asesmen kebutuhan di SDN 4 Mataram sebagai langkah penting untuk memahami kondisi dan kebutuhan sekolah secara langsung. Kegiatan observasi yang dilakukan dapat memberikan banyak informasi berharga, mulai dari kondisi sarana prasarana hingga praktik pembelajaran di kelas. Sebagian guru telah menggunakan perangkat seperti proyektor dan speaker untuk mendukung pembelajaran, namun penggunaan media pembelajaran digital secara mandiri masih terbatas. Belum semua guru terbiasa atau percaya diri dalam membuat bahan ajar digital, sehingga pelatihan seperti sosialisasi Canva menjadi sangat relevan dan bermanfaat. Selain itu, asesmen juga mengungkap bahwa rata-rata jumlah siswa per kelas cukup padat, yakni hingga 41 siswa, dan masih ada beberapa ruang kelas yang memerlukan tambahan alat kebersihan serta media belajar. Informasi dari asesmen inilah yang kemudian menjadi dasar dalam merancang program yang tepat sasaran, mulai dari peningkatan literasi, numerasi, hingga adaptasi teknologi yang benar-benar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sekolah.

Berdasarkan latar belakang dan kajian sebelumnya, tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kualitas belajar siswa SDN 4 Mataram melalui Program Kampus Mengajar. Selain itu, pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat sinergi antara dunia pendidikan tinggi dan sekolah dasar dalam rangka mendukung peningkatan mutu pendidikan di tingkat dasar.

2. METODE

Program Kampus Mengajar di SDN 4 Mataram dilaksanakan menggunakan kombinasi beberapa pendekatan untuk menyelesaikan permasalahan kualitas belajar siswa, yaitu pendidikan

masyarakat, pelatihan, dan mediasi. Setiap metode dirancang untuk memberikan dampak yang holistik kepada siswa, guru, dan lingkungan belajar di sekolah.

a. Pendidikan Masyarakat

Pendekatan ini dilakukan melalui penyuluhan kepada guru dan siswa. Penyuluhan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang metode pembelajaran yang inovatif, seperti penggunaan media digital, pendekatan berbasis proyek, dan pembelajaran tematik. Bagi siswa, kegiatan ini berfungsi untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya belajar dan menumbuhkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Metode pendekatan Pendidikan Masyarakat yang dilakukan diantaranya:

- *Fun math area* yaitu sebuah area dimana terdapat berbagai hiburan matematika seperti ular tangga dengan konsep matematika, tebak gambar, susun balok dengan konsep penjumlahan, perkalian matematika. Permainan congklak yang mana mampu mengasah kemampuan berpikir. Permainan bola bekel yang mana mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal pembagian. Hal ini dapat terlaksana apabila berkolaborasi dengan seluruh guru, dan petugas perpustakaan sebagai *fun math area*
- *Math is fun at the classroom* (matematika itu menyenangkan di kelas) merupakan aksi kolaborasi dengan wali kelas. Menciptakan strategi pembelajaran matematika yang menarik, efisien dan efektif. Sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.
- Kincir Pintar Pelangi (KINTARI) merupakan sebuah media pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Media ajar ini dapat diterapkan pada suatu mata pelajaran yang mana mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terkait dengan suatu materi pembelajaran.
- TTS Matematika merupakan sebuah lembar kertas yang sudah berisi kolom-kolom seperti TTS namun dalam angka, siswa akan diminta melengkapi kolom-kolom tersebut dengan menggunakan angka atau operasi hitung yang sesuai
- Uji literasi dengan kartu huruf yaitu abjad-abjad yang ditulis pada potongan-potongan kertas berwarna seperti kertas hvs dan untuk papan nyaa bisa menggunakan karton, papan kecil maupun triplek. Peserta didik diminta untuk menyusun kata sesuai gambar yang di perlihatkan pada papan media yang sudah di buat tersebut.
- Burung dara jurang yaitu media pembelajaran "Numerasi Burung Dara Jurang Penjumlahan dan Pengurangan" adalah sebuah metode pembelajaran yang melibatkan konsep matematika dasar, khususnya penjumlahan dan pengurangan, dengan menggunakan gambar-gambar burung dara dan jurang sebagai representasi visual. Dalam pembelajaran ini, setiap burung dara mewakili sebuah angka, dan siswa diminta untuk menjumlahkan atau mengurangi angka-angka tersebut dengan memindahkan burung dara ke atas jurang yang sesuai dengan hasil operasi matematika yang diminta. Pendekatan ini membantu siswa memvisualisasikan operasi matematika secara konkret dan menyenangkan, sehingga memudahkan mereka untuk memahami konsep penjumlahan dan pengurangan
- Menyusun Lagu merupakan kegiatan yang mampu meningkatkan literasi peserta didik, dan menciptakan rasa cinta akan tanah air dengan mendengarkan dan menyusun lagu-lagu daerah dan nasional.
- *Vocabulary Fun Learning* yaitu kegiatan yang dilakukan didalam kelas dengan cara menyenangkan, adapun yang dilakukan di dalam kelas yaitu belajar bahasa inggris yang di selipi dengan permainan bernyanyi dan lain lain. didalam kelas di ajarkan kosa kata

bahasa inggris namun dengan cara yang lebih variatif seperti bernyanyi sambil menghafal huruf, kemudian menjawab soal bahasa inggris sambil bernyanyi dan lain lain,

- *Learning English with Flashcards* adalah suatu media edukasi yang Menggunakan kartu bergambar dengan bahasa inggris. *Flashcard* Artinya digunakan dengan cara menyebutkan bahasa inggris dari gambar kartu tersebut kemudian mengulang kembali hingga hafal. Tujuannya agar siswa bisa dengan mudah menghafal kosa kata bahasa inggris dengan cepat menggunakan media pembelajaran seperti *flashcard* ini.

b. Pelatihan

Pelatihan diberikan kepada guru dan siswa. Untuk guru, diberikan pelatihan yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, pelatihan juga mencakup demonstrasi penggunaan alat bantu pembelajaran seperti teknologi digital atau alat peraga sederhana. Bagi siswa, pelatihan dilakukan dalam bentuk kegiatan pembelajaran interaktif dan simulasi untuk meningkatkan keterampilan literasi, numerasi, dan pemecahan masalah. Metode pelatihan yang diberikan diantaranya:

- Implementasi Website Matematika yaitu dengan mengenalkan website matematika digital, perhatian peserta didik saat berselancar dalam dunia digital dapat teralihkan. Terdapat beberapa website matematika digital yang cocok diimplementasikan untuk meningkatkan kemampuan numetasi peserta didik.
- Implementasi Website Membaca yaitu dengan pengenalan website membaca diharapkan peserta didik dapat melakukan literasi dimanapun itu karena tidak dibatasi oleh ruang dan waktu dalam mengakses website tersebut.
- Sosialisasi PMM merupakan media untuk mengenalkan aplikasi PMM kepada seluruh Guru, dan mengenalkan keuntungan yang bisa di dapatkan dengan mengakses atau memanfaatkan aplikasi PMM.
- Sosialisasi Canva adalah salah satu pengenalan terhadap aplikasi atau website Canva mampu menjadi opsi dalam mempersiapkan media atau bahan ajar kepada para peserta didik.
- Sosialisasi Sampah adalah salah satu pengenalan terhadap sampah dan bagaimana mengolahnya agar tidak mengganggu.
- P5 (Pemanfaatan Sampah Plastik) yaitu membuat barang dengan bahan utama adalah sampah plastik. Untuk P5 di dalam kelas kami memanfaatkan sampah botol plastik dan kardus bekas sebagai bahan membuat permainan tradisional.

c. Mediasi

Sebagai bagian dari mediasi, mahasiswa peserta Program Kampus Mengajar berperan sebagai mediator antara guru, siswa, dan komunitas pendidikan. Mahasiswa membantu guru dalam mengidentifikasi kesulitan siswa, memberikan solusi pembelajaran yang kreatif, dan membangun komunikasi yang lebih baik antara siswa dan guru. Metode mediasi yang dilakukan diantaranya:

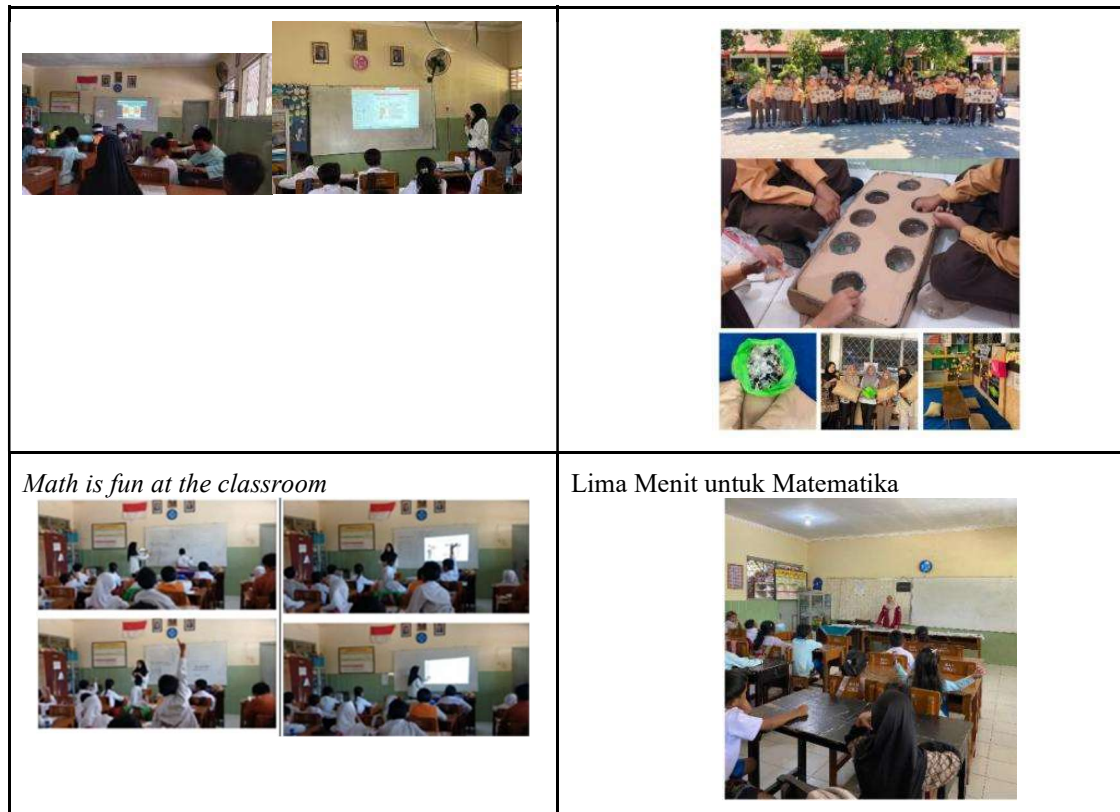
- Lima menit untuk matematika yaitu disajikan soal dengan bentuk yang beragam sesuai dengan jenjang. Soal matematika bisa berupa materi pelajaran yang ada di setiap jenjang kelas. Peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapatkan hadiah. Lima menit untuk matematika juga mampu menjadi wadah refleksi sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran matematika.

- Revitalisasi Perpustakaan merupakan langkah awal untuk menata kembali buku buku yang ada di perpustakaan, sesuai dengan jenisnya serta membuat kondisi perpustakaan menjadi lebih nyaman untuk di jadikan tempat membaca dan belajar.
- Pojok baca merupakan sebuah tempat yang terletak di sudut ruangan yang dilengkapi dengan koleksi buku yang berperan sebagai perpanjangan fungsi perpustakaan.
- Kelas Membaca merupakan kegiatan pembelajaran diluar kelas (diluar jam pembelajaran) seperti les, kegiatan ini ditujukan untuk peserta didik yang masih kurang dalam membaca. Kegiatan ini kami lakukan tiga kali dalam seminggu pada sore hari.

Setiap metode diterapkan secara sistematis dengan evaluasi berkala untuk mengukur efektivitas program. Evaluasi dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar siswa, dan wawancara dengan guru. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 4 Mataram secara menyeluruh. Berikut ini pada Tabel 1 merupakan kumpulan gambar dokumentasi kegiatan selama melaksanakan Program Kampus Mengajar di SDN 4 Mataram.

Tabel 1. Dokumentasi Kegiatan Program Kampus Mengajar di SDN 4 Mataram

<p>Pojok Baca</p> 	<p>Revitalisasi Perpustakaan</p> 
<p>Fun Math Area</p> 	<p>Kelas Membaca</p> 
<p>Sosialisasi PMM, CANVA, Website Literasi dan Numerasi Digital, dan Sosialisasi Sampah</p> 	<p>Pemanfaatan Sampah Plastik</p>



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Program Kampus Mengajar di SDN 4 Mataram telah dilaksanakan selama satu semester dan menghasilkan berbagai dampak positif yang dapat diukur secara kuantitatif dan kualitatif.

a. Hasil Kuantitatif

Dari evaluasi hasil belajar siswa, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 20% pada mata pelajaran literasi dan 15% pada mata pelajaran numerasi dibandingkan dengan nilai rata-rata sebelum program dilaksanakan. Hasil pretest literasi adalah 60% dan numerasi 74%, sedangkan hasil posttest literasi adalah 80% dan numerasi 89%.

b. Hasil Kualitatif

Secara kualitatif, guru melaporkan adanya perubahan signifikan dalam antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Para siswa juga menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan semangat untuk belajar hal-hal baru. Aktivitas diskusi kelompok, penggunaan media pembelajaran digital, dan pendekatan interaktif yang diterapkan oleh mahasiswa dinilai mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi lebih aktif. Guru juga mengapresiasi pelatihan-pelatihan yang diberikan, yang dianggap membantu mereka dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif.

Hasil pengabdian ini sejalan dengan penelitian Prabowo dan Putri (2019) yang menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam pengajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini juga didukung oleh Sari dan Rina (2020), yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain

itu, hasil kualitatif pengabdian ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara guru dan mahasiswa memberikan dampak positif terhadap suasana belajar di kelas.

Analisis kritis terhadap hasil menunjukkan bahwa keberhasilan program ini dipengaruhi oleh tiga faktor utama: pendekatan partisipatif dalam pelaksanaan program, dukungan penuh dari guru dan kepala sekolah, serta penggunaan metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa. Namun, beberapa tantangan tetap ditemukan, seperti keterbatasan fasilitas sekolah untuk mendukung kegiatan berbasis teknologi.

Dengan mengacu pada literatur terkini, seperti studi oleh Johnson et al. (2021), kolaborasi antar pihak yang berkepentingan dalam pendidikan merupakan kunci untuk meningkatkan kualitas belajar di sekolah dasar. Program Kampus Mengajar di SDN 4 Mataram memberikan bukti nyata bahwa pendekatan partisipatif dan inovatif dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi permasalahan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Program Kampus Mengajar di SDN 4 Mataram berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas belajar siswa. Secara kuantitatif, program ini meningkatkan nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran literasi dan numerasi, serta meningkatkan tingkat kehadiran dan motivasi siswa secara signifikan. Secara kualitatif, pendekatan pembelajaran interaktif dan penggunaan media inovatif yang diterapkan oleh mahasiswa mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Program ini juga memberikan manfaat kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan komunitas sekolah menjadi kunci keberhasilan program ini, sebagaimana didukung oleh literatur sebelumnya yang menunjukkan pentingnya pendekatan partisipatif dalam pendidikan. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan fasilitas, hasil program ini menunjukkan bahwa intervensi berbasis komunitas akademik dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan di tingkat sekolah dasar. Program Kampus Mengajar ini dapat menjadi model pengabdian masyarakat yang berkelanjutan untuk diterapkan di sekolah-sekolah lain.

Berdasarkan hasil pengabdian, terdapat beberapa saran untuk penelitian lebih lanjut guna menutup kekurangan yang ditemukan dalam program ini. Pertama, penelitian lanjutan dapat difokuskan pada pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang disesuaikan dengan keterbatasan fasilitas sekolah dasar, sehingga program dapat lebih inklusif dan aplikatif di berbagai kondisi. Kedua, perlu dilakukan studi yang lebih mendalam mengenai dampak jangka panjang Program Kampus Mengajar terhadap perkembangan literasi dan numerasi siswa, termasuk aspek non-akademik seperti keterampilan sosial dan motivasi belajar. Ketiga, penelitian lebih lanjut juga disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas metode pelatihan bagi guru dalam mengadopsi strategi pembelajaran inovatif secara berkelanjutan, terutama setelah program pengabdian selesai. Terakhir, analisis yang lebih komprehensif tentang peran kepala sekolah dan komunitas sekolah dalam mendukung keberlanjutan program ini dapat menjadi topik penelitian yang bermanfaat untuk meningkatkan dampak jangka panjang Program Kampus Mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia atas dukungan finansial yang diberikan melalui pendanaan Program Kampus Mengajar. Dukungan ini sangat membantu dalam

pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa di SDN 4 Mataram. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada pihak sekolah, khususnya kepala sekolah, guru, dan siswa SDN 4 Mataram, atas kerja sama dan partisipasi aktif selama pelaksanaan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansyah, Y.A. and Mailani, E. (2024) 'Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Kampus Mengajar 7', *Fondatia Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(4), pp. 772–789. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i4.5449>
- Dekantari, N. (2023) 'Program Kampus Mengajar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SDN 19 Ampenan', *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), pp. 75–82. <https://doi.org/10.29303/rengganis.v4i1.384>
- Fauzi, T.I., Rahmawati, D.N.U. and Astuti, N.P. (2021) 'Program Kampus Mengajar (PKM) Sebagai Usaha Peningkatan Pembelajaran Peserta Didik di SDN 127 Sungai Arang, Bungo Dani, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi', *Budimas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), pp. 483–490. <https://doi.org/10.29040/budimas.v3i2.3406>
- Fitriyani, N.N. et al. (2022) 'PKM Peran Mahasiswa Kampus Mengajar 3 dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Peserta Didik di Sekolah Dasar', *International Journal of Community Service Learning*, 6(2), pp. 240–248. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v6i2.51914>
- Hamzah, R.A. (2021) 'Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan I Program Merdeka Belajar Kemdikbud Di Sekolah Dasar', *Dedikasi*, 1(2), pp. 1–8. <https://doi.org/10.46368/dpk.v1i2.339>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, D.T.R.I. (2024) *Buku Panduan Program Kampus Mengajar Angkatan 7 Tahun 2024*.
- Nurhasanah, A. and Nopianti, H. (2021) 'Peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi SDN 48 Bengkulu Tengah', in *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Lancang Kuning*, pp. 166–173. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/SNPKM/article/view/8066>
- Safaringga, V., Lestari, W.D. and Aeni, A.N. (2022) 'Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(3), pp. 3514–3525. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2667>
- Shella Dwi Kurnia, M. et al. (2023) 'Kontribusi Mahasiswa Kampus Mengajar 5 Dalam Pembembenahan Perpustakaan SDN 3 Kota Bengkulu', *Community Development Journal*, 4(2), pp. 3082–3087. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/15073>
- Sonata, F. et al. (2022) 'Peran Serta Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan', *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5(3), pp. 580–590. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/article/view/9245>
- Sudianto, S. et al. (2023) 'Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 5', *SANISKALA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), pp. 15–21. <https://doi.org/10.31949/jsk.v1i1.6226>
- Utami, E.L., Mulyadiprana, A. and Saputra, E.R. (2023) 'Peran Program Kampus Mengajar Angkatan 5 dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), pp. 302–312. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.2550>
- Waldi, A. et al. (2022) 'Peran Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Dasar di Sumatera Barat', *Journal of Civic Education*, 5(3), pp. 284–292. <https://doi.org/10.24036/jce.v5i3.725>
- Widiansyah, A. and Fitriansyah, F. (2022) 'Implementasi Kampus Mengajar Melalui Program Literasi Numerasi Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Dasar', in

Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, pp. 1–8.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/14798>.

Widiyono, A., Irfana, S. and Firdausia, K. (2021) 'Implementasi Merdeka Belajar melalui Kampus Mengajar Perintis di Sekolah Dasar', *Metodik Didaktik Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 16(2), pp. 102–107. <https://doi.org/10.17509/md.v16i2.30125>.