



Jurnal Jendela Pendidikan

Volume 5 No 02 Mei 2025

ISSN: 2776-267X (Print) / ISSN: 2775-6181 (Online)

The article is published with Open Access at: <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>

Peran Mahasiswa Kampus Mengajar dalam Menumbuhkan Budaya Positif di Sekolah

Eka Saputri ✉, Universitas Muhammadiyah Lampung

Dalman, Universitas Muhammadiyah Lampung

Rona Romadhianti, Universitas Muhammadiyah Lampung

✉ ekasaputri0209@gmail.com

Abstract: The lack of a positive culture in schools is a challenge that must be addressed, one of which is through the Kampus Mengajar program. This study aims to understand the role of Kampus Mengajar students in fostering a positive culture in schools. The research location was SDN 30 Way Lima, and a descriptive qualitative approach was used. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results reveal that Kampus Mengajar students successfully fostered a positive culture in aspects of learning motivation, social awareness, creativity, perseverance, discipline, literacy, and active student engagement. This program is relevant to schools with a less innovative climate, low learning motivation, low environmental awareness, and limited technology use.

Keywords: Teaching Campus, Students, Positive Culture

Abstrak: Kurangnya budaya positif di sekolah menjadi tantangan yang harus segera diatasi, salah satunya melalui program Kampus Mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran mahasiswa Kampus Mengajar dalam menumbuhkan budaya positif di Sekolah. Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah di SDN 30 Way Lima. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui observasi, wawancara serta dokumentasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa mahasiswa Kampus Mengajar mampu menumbuhkan budaya positif dalam aspek motivasi belajar, kepedulian sosial, kreativitas, ketekunan, disiplin, literasi, dan keterlibatan aktif peserta didik. Program ini relevan diterapkan di sekolah dengan iklim yang kurang inovatif, kurang motivasi belajar, kurangnya kesadaran lingkungan, serta kurangnya pemanfaatan teknologi.

Kata kunci: Kampus Mengajar, Mahasiswa, Budaya Positif.

Received 17 Januari 2025; Accepted 25 Februari 2025; Published 10 Mei 2025

Citation: Saputri, E., Dalman, & Romadhianti, R. (2025). Peran Mahasiswa Kampus Mengajar dalam Menumbuhkan Budaya Positif di Sekolah. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5 (02), 270-278.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Budaya positif di sekolah adalah salah satu aspek terpenting yang berkontribusi dalam mewujudkan lingkungan belajar yang efektif serta mendukung perkembangan karakter peserta didik. Lingkungan sekolah yang positif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memengaruhi perkembangan sosial, emosional, dan moral siswa. Namun, dalam kenyataannya banyak sekolah di Indonesia, pada lingkup daerah terpencil, menghadapi tantangan untuk membangun budaya positif. Menurut Syafila Chabsarotul Islamiyah et al. (2023), tantangan yang sering dihadapi oleh sekolah-sekolah meliputi kurangnya sarana prasarana yang memadai, keterbatasan tenaga pendidik, serta masih rendahnya penerapan nilai-nilai disiplin dan kerja sama di lingkungan sekolah. Menurut Jadi, berdasarkan informasi bahwasanya budaya positif di sekolah-sekolah khususnya di daerah terpencil perlu ditumbuhkan karena budaya positif berperan penting dalam perkembangan peserta didik.

Sebagai respons terhadap tantangan ini, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) menghadirkan program Kampus Mengajar, program ini merupakan solusi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, terutama di daerah yang kurang terlayani. Menurut Purnama, Boru, dan Hariyana (2022), program ini juga mendorong mahasiswa untuk terlibat langsung di sekolah-sekolah, menjadi agen perubahan, dan menginspirasi siswa. Melalui pengenalan metode pembelajaran yang inovatif, mahasiswa diharapkan dapat membangun budaya positif yang mendukung perkembangan siswa. Jadi, Kampus Mengajar memegang peranan yang sangat penting untuk menunjang kualitas pendidikan yang lebih baik.

Menurut pendapat Hodner Kuanine et al. (2023), budaya positif di sekolah mencakup nilai-nilai, keyakinan, dan kebiasaan yang diterapkan untuk mendukung serta memotivasi siswa. Kehadiran budaya positif ini dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap karakter siswa dan membangun landasan yang kokoh untuk masa depan peserta didik. Untuk menciptakan budaya pembelajaran yang baik, diperlukan berbagai komponen yang mendukung. Menurut Etika, Pratiwi, Lenti, & Al Maida (2021), dengan adanya program Kampus Mengajar memiliki dampak positif bagi sekolah-sekolah di Indonesia mulai dari tingkat SD, SMP dan pada angkatan saat ini sekolah sasaran sudah meluas ke tingkat SMK. Berdasarkan pendapat Annisa et al. (2022), Kampus Mengajar memiliki beberapa tujuan, yaitu : 1). Untuk menciptakan rasa empati dan kesadaran terhadap diri mahasiswa terkait persoalan dalam masyarakat yang terdapat dilingkungan terdekatnya, 2) Dapat meningkatkan kemampuan berfikir mahasiswa dalam memecahkan persoalan-persoalan dilingkungan sekolah, 3). Memperluas pengetahuan serta meningkatkan *softskills* mahasiswa, 4). Memotivasi masyarakat agar dapat berkontribusi dalam pembangunan, 5). Memacu perguruan tinggi dan mahasiswa agar berupaya meningkatkan peran dan berkontribusi nyata dalam pembangunan nasional.

Menurut pemaparan Ki Hadjar Dewantara (1994), pendidikan merupakan suatu proses pembudayaan yang mencerminkan hasil pemikiran manusia yang bermoral serta merupakan hasil dari pengorbanan manusia melawan dua kekuatan besar dalam hidupnya, yaitu kekuatan alam dan perubahan sosial atau masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan memiliki nilai dasar yang esensial bagi manusia selama perkembangan peradabannya, selaras dengan peralihan zaman, dan berhubungan dengan upaya manusia untuk mencapai kebebasan lahir dan batin, akibatnya ia tidak bergantung pada orang lain, melainkan bergantung pada kemampuan dirinya sendiri. Menurut Ahmadi, & Hadi, S. (2023), pendidikan diartikan sebagai suatu aset terpenting untuk memperoleh ilmu, keahlian dan pengalaman sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup manusia. Sementara itu, menurut Laila (2004), pengajaran adalah proses pendidikan yang dilakukan melalui pemberian ilmu pengetahuan supaya berguna dalam menjalankan kehidupan. Jadi, pendidikan diartikan sebagai suatu proses pembentukan karakter, tujuannya untuk membantu manusia mengembangkan jiwa mandiri, mnghadapi

tantangan alam dan sosial, serta memperoleh kebebasan lahir dan batin. Sedangkan pengajaran adalah proses transfer ilmu yang mendukung kesejahteraan fisik dan spiritual.

Peran yang diemban mahasiswa Kampus Mengajar dalam menumbuhkan budaya positif adalah melalui penerapan kegiatan edukatif, penguatan karakter, dan membentuk kebiasaan yang mendukung nilai-nilai kebaikan di lingkungan sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Hakim, Rizky, & Fadilah (2024) diketahui bahwa kontribusi mahasiswa Kampus Mengajar dapat menumbuhkan minat dan keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian tersebut juga ditemukan terkait bagaimana peran mahasiswa Kampus Mengajar untuk memengaruhi motivasi belajar siswa melalui metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan adanya Kampus Mengajar, peserta didik lebih termotivasi untuk belajar melalui metode-metode pembelajaran yang inovatif.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Meilia & Erlangga (2022) mengungkapkan bahwa program Kampus Mengajar berkontribusi terhadap pendidikan di Indonesia. Melalui program ini, Fitriani, Regita Sari, & Ekaasari (2023) mengungkapkan mahasiswa berperan sebagai pembawa perubahan atau *agent of change* yang tidak hanya bertugas membantu dalam proses pembelajaran tetapi juga melakukan inovasi melalui sosialisasi pengenalan teknologi kepada guru serta peserta didik. Kemudian, pada penelitian yang dilakukan oleh Meilinda & Mustoffa Firdausi (2023), dikemukakan bahwa dengan adanya program Kampus Mengajar diimbau mampu untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di sekolah. Program Kampus Mengajar tidak hanya memberikan fasilitas dalam mencermati materi pelajaran, tetapi juga menumbuhkan minat belajar peserta didik. Menurut Nadia Anisah fauziah, Hernadianto, Rina Yuniarti, & Mirra Sriwahyuni (2022), tingkat keberhasilan dari program ini tidak hanya berdasarkan pada pengajaran yang dilakukan, tetapi juga dilihat dari keaktifan peserta didik serta adanya dukungan dari para orang tua dan lingkungan. Program ini juga dapat menjadi inspirasi bagi para generasi muda khususnya mahasiswa agar dapat berpartisipasi memajukan kualitas pendidikan.

Pemaparan di atas menjelaskan terkait dampak positif dari program Kampus Mengajar, masih diperlukan kajian yang lebih mendalam terkait kontribusi mahasiswa dalam menumbuhkan budaya positif di sekolah. Dengan mengkaji lebih lanjut terkait peran mahasiswa, diharapkan dapat ditemukan strategi-strategi yang lebih efektif untuk diterapkan di sekolah agar program Kampus Mengajar ini dapat terus dijalankan pada masa mendatang. Berdasarkan hasil observasi, metode pembelajaran di SDN 30 Way Lima perlu adanya pembaharuan melalui metode-metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Terkhusus pada pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik cenderung kurang menyukai pelajaran tersebut karena terkesan membosankan dan berbentuk soal-soal cerita. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu metode pembelajaran baru agar pelajaran bahasa Indonesia disukai oleh siswa. Dalam hal ini, Kampus Mengajar hadir untuk menunjang permasalahan tersebut dengan cara menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif. Metode pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran bahasa Indonesia.

Bali, Bunga, & Kale, (2022) mengungkapkan bahwa selama penugasan Kampus Mengajar ini mahasiswa akan ditugaskan pada sekolah-sekolah yang sesuai dengan domisili dari setiap mahasiswa dan ditugaskan pada sekolah-sekolah terkait 3T (yakni terdepan, tertinggal, terluar), seperti pada sekolah-sekolah yang berakreditasi C sehingga dengan adanya program Kampus Mengajar sekolah-sekolah tersebut akan lebih terbantu kualitasnya. Penelitian ini tujuannya untuk mengetahui terkait keadaan sekolah, sarana prasarana, serta proses pembelajaran di sekolah dan bertujuan untuk memahami peranan dari mahasiswa Kampus Mengajar dalam menumbuhkan budaya positif di sekolah. Harapannya penelitian ini dapat menjadi referensi untuk diterapkan di sekolah-sekolah yang memiliki tantangan yang sama terkait budaya positif di sekolah ataupun terkait peran dari mahasiswa Kampus Mengajar.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kualitatif deskriptif, tujuannya yaitu untuk memaparkan fenomena yang terjadi secara alamiah berdasarkan persepsi subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2022) dalam Khoiriah (2022), menyatakan bahwa metode ini diterapkan melalui pendekatan postpositivisme berdasarkan kondisi alamiah yang bertujuan untuk mengetahui makna, mengeksplorasi keunikan, serta merumuskan hipotesis secara mendalam. Metode penelitian ini, bertujuan untuk mengidentifikasi lebih dalam terkait permasalahan yang terjadi secara nyata dan data dapat diperoleh melalui hasil dari wawancara.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik, guru dan mahasiswa Kampus Mengajar. Sementara itu, objek penelitiannya adalah sekolah yang dijadikan sebagai tempat penugasan Kampus Mengajar Angkatan 6 di Provinsi Lampung. Teknik pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini yaitu melalui observasi langsung, wawancara, diskusi dan dokumentasi. Tempat pelaksanaan kegiatan atau lokasi penugasan dalam penelitian ini adalah di SDN 30 Way Lima yang berada di Desa Way Harong, Dusun Sukamana, Kecamatan Way Lima, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung.

Terdapat beberapa tahapan dalam penelitian ini, yang pertama yaitu teknik pengumpulan data yang melalui beberapa tahapan yaitu :

1. Observasi : Menurut Fuad dan Sapto (2013:11) dalam Yusra, Zulkarnain, & Sofino (2021), observasi adalah tahapan dasar yang dapat dilakukan. Observasi diterapkan melalui pengamatan langsung terkait suatu kondisi, situasi, proses ataupun perilaku. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk memahami situasi di sekolah, diantaranya yaitu hubungan antara guru dan peserta didik serta kondisi lingkungan sekolah. Observasi dilakukan secara partisipatif dengan catatan lapangan sebagai alat pengumpulan data.
2. Wawancara : Menurut Saroso (2017:47), wawancara merupakan salah satu instrumen yang dimanfaatkan dalam pengumpulan data. Melalui wawancara, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih detail terhadap narasumber. Wawancara yang mendalam dilakukan terhadap Kepala Sekolah, guru, serta peserta didik untuk memperoleh informasi terkait dinamika pembelajaran, sarana dan prasarana, serta budaya di sekolah.
3. Dokumentasi : Menurut Fuad dan Sapto (2013:61), dokumentasi dibutuhkan dalam sebuah penelitian sebagai penunjang data sekunder. Dokumentasi berupa foto, video serta dokumen tertulis digunakan untuk menunjang data yang didapatkan melalui observasi dan wawancara.

Tahap yang kedua adalah proses pengolahan data yang dilakukan melalui tahapan berikut :

1. Reduksi data : Data yang telah didapatkan melalui hasil lapangan akan diseleksi lebih lanjut kemudian difokuskan pada informasi yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu bagaimana peran mahasiswa Kampus Mengajar dalam menumbuhkan budaya positif di sekolah.
2. Penyajian data : Data yang telah diperoleh dari hasil reduksi data akan ditampilkan dalam wujud narasi deskriptif. Dengan tujuan agar memberikan gambaran yang lebih jelas terkait kondisi sekolah, proses interaksi, serta perubahan yang terjadi selama program berlangsung.
3. Penarikan kesimpulan : Setelah melalui proses pengajian data, dilakukan penarikan kesimpulan yang akan memberikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian. Kesimpulan juga didukung oleh interpretasi terhadap data yang telah dianalisis.

Tahapan yang ketiga adalah teknik keabsahan data. Menurut pendapat Sugiyono (2017:273), triangulasi adalah penggabungan antara teknik pengumpulan data dan sumber data yang didapatkan. Menurut Waldi et al. (2022), teknik triangulasi dilakukan dengan cara membandingkan dan menguatkan data dari beragam sumber yakni observasi,

wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan kesesuaian informasi yang diperoleh. Jadi, untuk mengetahuan keaslian data maka perlu dilakukan teknik triangulasi yang dilakukan dengan cara membandingkat data, baik dari hasil observasi, wawancara maupun dokumentasi.

HASIL PENELITIAN

Sekolah Dasar Negeri 30 Way Lima adalah salah satu Sekolah Dasar Negeri yang terletak di Desa Way Harong, Dusun Sukamana, Kecamatan Way Lima, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan ruang kelas yang kondisinya cukup mengkhawatirkan, terdapat ruang kelas yang digabungkan dengan ruang UKS, terdapat 1 kamar mandi dengan kondisi pintu tidak bisa tertutup dengan rapat, dan terdapat satu ruang guru yang digabungkan dengan perpustakaan sekolah. Kondisi belakang meja dan kursi kelas terlihat sangat kotor dan buku-buku yang tersedia tidak tertata dengan rapi dan berdebu sehingga tidak menumbuhkan minat baca peserta didik (Wahyuni & Tranggono, 2023).

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa di SDN 30 Way Lima minat baca peserta didik masih terbilang rendah, pembelajaran di sekolah masih terlihat monoton sehingga minat belajar peserta didik rendah. Dalam hal ini, tim mahasiswa Kampus Mengajar di SDN 30 Way Lima membuat rancangan program kerja yang disesuaikan dengan kebutuhan di sekolah, tujuannya untuk menumbuhkan budaya positif di sekolah. Terdapat beberapa budaya positif yang sudah diterapkan di SDN 30 Way Lima diantaranya yaitu berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran, pembiasaan salam dan sapa, kegiatan rutin senam bersama, kegiatan rutin shalat dhuha berjamaah, ekstrakurikuler pramuka, dan lain-lain.

Mahasiswa Kampus Mengajar berperan dalam menumbuhkan budaya positif sebagai penggerak perubahan di sekolah. Beberapa budaya positif yang telah diterapkan di sekolah dapat dilihat pada tabel 1.

TABEL 1. Budaya positif yang diterapkan

Aspek	Nilai Budaya Positif	Penerapan
Hubungan Sosial	Hubungan yang positif dan inklusif	Menghargai setiap peserta didik tanpa melihat dari latar belakang, saling menghormati dan memberikan motivasi kepada peserta didik.
Pembelajaran	Kreatif dan inovatif	Menggunakan metode pembelajaran yang menarik, melalui pembuatan media kreatif berupa mading, pembelajaran berbasis proyek atau permainan edukatif.
Kesadaran Lingkungan	Peduli lingkungan sekolah	Mengadakan kampanye membawa tumbler dan bekal makanan untuk meminimalisir penggunaan sampah plastik serta menumbuhkan budaya hidup sehat.
Literasi	Budaya literasi	Menumbuhkan budaya literasi di sekolah melalui pembuatan pojok baca.

PEMBAHASAN

1. Membangun Hubungan yang Positif dan Inklusif

Menurut Iskandar, Rosmana, & Putri (2024), mahasiswa tidak hanya berperan untuk mengajar, tetapi juga menciptakan hubungan yang positif dengan peserta didik melalui pendekatan yang ramah dan penuh dengan empati, memberikan pujian dan penghargaan, serta saling menghargai satu sama lainnya. Melalui hubungan yang baik ini peserta didik akan merasa lebih dihargai dan lebih terbuka untuk belajar. Jadi,

seorang pendidik harus membangun hubungan yang baik terlebih dahulu kepada peserta didiknya dan mengetahui karakteristik dari setiap peserta didik. Dalam hal ini, mahasiswa Kampus Mengajar memberikan dukungan dan mengapresiasi peserta didik dalam proses belajar di sekolah. Sehingga peserta didik akan termotivasi untuk selalu meningkatkan kemampuan mereka masing-masing. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia guru mengapresiasi terhadap hasil karya peserta didik berupa karya sastra.

2. Menerapkan Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif menurut Wulandari & Nisrina (2020) dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis proyek atau permainan edukatif, yang meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Metode pembelajaran ini tidak hanya menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar semangat belajar siswa meningkat. Berikut adalah penerapan pembelajaran kreatif dan inovatif oleh mahasiswa Kampus Mengajar :

a Membuat media kreatif yaitu mading (majalah dinding)

Mading dapat dijadikan sebagai sarana strategis untuk mengasah keterampilan literasi peserta didik. Mading termasuk kedalam bentuk budaya positif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pembuatan mading dapat mengasah kemampuan menulis dan membaca, kegiatan ini juga dapat mendorong peserta didik untuk bekerja sama, berdiskusi dan saling menghargai ide. Dengan memajang hasil karya peserta didik, maka dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar peserta didik, sekaligus memperkuat budaya literasi dan apresiasi terhadap Bahasa Indonesia di lingkungan sekolah.

b Menerapkan media pembelajaran berbasis *audio-visual*

Penerapan media pembelajaran berbasis *audio-visual* telah berhasil terealisasikan di sekolah yaitu dengan memberikan pembelajaran berupa *video* yang berkaitan dengan materi yang dibahas saat pembelajaran berlangsung. Seluruh peserta didik lebih semangat dan meningkatkan minat belajar mereka. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat menampilkan film atau video seperti film pendek, pembacaan puisi dan lain sebagainya sehingga akan lebih menarik. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia tidak terkesan membosankan dan hanya berupa soal dalam bentuk cerita panjang saja.

c Menerapkan pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*)

Pembelajaran-pembelajaran berbasis permainan diantaranya, yaitu seperti menerapkan permainan seperti teka-teki kata, kuis literasi, atau permainan lainnya seperti berburu ubur-ubur, permainan mencari harta karun, permainan merebut pulpen dan lainnya. Permainan-permainan tersebut sukses untuk menumbuhkan minat dan anak termotivasi dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan ini dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran, untuk mata peajaran bahasa Indonesia sendiri sangat efektif yang tidak hanya membuat semangat belajar meningkat tetapi juga melatih konsentrasi peserta didik.

d Menerapkan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)

Kegiatan ini mendapat dukungan penuh dari para guru serta orang tua siswa. *Market Day* dilaksanakan bagi seluruh siswa kelas V, siswa akan dibagi kedalam beberapa kelompok dan setiap kelompok diarahkan untuk menjual produk berupa makanan ataupun minuman yang menarik. Sementara itu, untuk siswa di jenjang lainnya turut berpartisipasi sebagai pembeli saat kegiatan berlangsung. Seluruh peserta *Market Day* harus memakai atribut semenarik mungkin seragam dengan kelompoknya tersendiri.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membina kewirausahaan siswa. Selain itu, juga terdapat nilai religius, kemandirian, dan gotong royong. Untuk melatih kemandirian dan gotong royong, anak-anak diberi kebebasan dalam menyediakan tempat, menentukan, dan menjual barang dagangan mereka.

Menurut Saputra (2023), program ini tidak hanya mengembangkan keterampilan siswa tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Market day adalah salah satu program yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam segi keterampilan berbahasa dan penerapan konsep komunikatif. Kegiatan ini dapat menubuhkan budaya positif dalam berkomunikasi, seperti menggunakan bahasa yang santun sehingga menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih relevan, interaktif dan menyenangkan.

3. Menumbuhkan Kesadaran Lingkungan di Sekolah

Berdasarkan informasi dari Pendidikan, Teknologi Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Dasar, & Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2021), untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan sekolah mahasiswa menerapkan pembiasaan baru di sekolah yaitu kampanye membawa *tumbler* dan bekal makanan. Membawa botol minum (*tumbler*) dan bekal makanan merupakan salah satu gerakan untuk mitigasi *Sustainable Development Goals (SDGs)*. Selain untuk mengurangi penggunaan sampah plastik, kegiatan ini juga dapat menumbuhkan budaya hidup sehat karena peserta didik tidak sembarangan jajan di luar sekolah. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif untuk menjaga kelestarian lingkungan dan berhasil memperoleh dukungan dari pihak sekolah.

Dalam hal ini, kampanye membawa bekal dan *tumbler* belum secara langsung berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia namun guru dapat memanfaatkan kegiatan ini sebagai inspirasi untuk menulis pengalaman dan mendiskusikan manfaat kebiasaan tersebut. Peserta didik dapat diminta untuk bercerita baik secara lisan maupun tulisan terkait makanan yang dibawa sehingga dapat mengasah kemampuan menulis dan berbicara.

4. Menumbuhkan Budaya Literasi melalui Pojok Baca

Menurut Nurmaya (2021), literasi berkaitan dengan membaca, kegiatan sangat penting diterapkan kepada peserta didik. Melalui membaca kita akan mendapatkan pengetahuan dan informasi yang sebelumnya tidak diketahui. Menurut Dalman (2018:5), membaca adalah suatu kegiatan positif yang diperoleh melalui bahan bacaan yang kita baca. Literasi sangat penting bagi seorang siswa karena dengan membaca mereka lebih terbuka wawasannya dan dapat menjadi hobi yang bermanfaat. Mahasiswa Kampus Mengajar membuat pojok baca di salah satu ruang kelas yaitu di pojok ruang kelas VI. Mahasiswa membuka donasi buku dan menyediakan buku-buku yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Kriteria buku-buku tersebut antara lain novel, komik, cerita rakyat, serta buku pengetahuan lainnya yang relevan. Buku-buku ditata dengan rapi pada rak buku yang tersedia. Kemudian, pojok baca dihias agar terlihat lebih menarik dan menumbuhkan minat baca peserta didik. Dinding pojok baca di cat dan diberi hiasan menggunakan stiker, lalu diberikan kata-kata motivasi agar siswa gemar membaca serta terdapat pula permainan seperti *puzzle* dan permainan edukatif lainnya seperti jenga balok kayu.

Pembuatan pojok baca ini memiliki dampak yang sangat baik, seluruh peserta didik terlihat sangat gembira dan dalam waktu yang singkat peserta didik menjadikan pojok baca sebagai salah satu tempat favorit untuk menghabiskan waktu pada jam istirahat. Pojok baca sangat mendukung dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan siswa. Selain itu, pembuatan pojok baca ini dapat menumbuhkan budaya literasi yang menjadi landasan penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya Mahasiswa Kampus Mengajar menumbuhkan budaya positif di sekolah melalui dengan menjalin hubungan yang positif dan inklusif dengan peserta didik, menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui pembuatan media kreatif berupa mading, pembelajaran berbasis proyek dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menumbuhkan kesadaran terhadap lingkungan sekolah melalui kampanye membawa *tumbler* dan bekal makanan, serta menumbuhkan budaya literasi melalui pembuatan pojok baca. Beberapa aspek budaya positif tersebut dapat menunjang pembelajaran bahasa Indonesia dan dapat dijadikan inspirasi untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran lain melalui pendekatan kreatif dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

1. Annisa, A. A., Kirana, H., Ristanury, T. S., Hilman, D. R., Angreini, A., Melisa, P., & Ardianto, F. (2022). Literasi, Numerasi Dan Adaptasi Teknologi Kampus Mengajar 2 Di Sekolah Dasar Negeri 1 Sumbawa Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan. *Suluh Abdi*, 4(1), 55.
2. Ahmadi, & Hadi, S. (2023). Upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui persiapan mengajar guru. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(1), 50–58. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>
3. Bali, E. N., Bunga, B., & Kale, S. (2022). Kampus Mengajar: Upaya Transformasi Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 237–241.
4. Dalman. (2018). *Keterampilan Membaca*. Jakarta : Rajawali Pers.
5. Dalman, D., Raehang, R., Virama, L. A., & Sulaiman, K. (2022). Penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Diniyah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 75.
6. Etika, E. D., Pratiwi, S. C., Lenti, D. M. P. L., & Al Maida, D. R. (2021). Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2 Dalam Adaptasi Teknologi di SDN Dawuhan Sengon 2. *Journal of Educational Integration and Development*, 1(4), 281–290.
7. Fitriani, R., Regita Sari, D., & Ekasari, A. (2023). Implementasi Program Kampus Mengajar Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Smp Negeri 15 Kota Bekasi. *Jurnal Serina Sosial Humaniora*, 1(1), 612–622.
8. Hakim, W. I., Rizky, A. D., & Fadilah, R. E. (2024). Dampak Program Kampus Mengajar terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa SMP: Perspektif Guru dan Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1208–1219.
9. Hodner Kuanine, M., Yohanis, K. E., Afi, M., Tinggi, S., Sabda, T., & Surabaya, A. (2023). Upaya Guru Menciptakan Lingkungan Yang Nyaman Melalui Manajemen Budaya Sekolah Yang Positif. *Jurnal Manajemen Pendidikan Kristen*, 3(1), 1–14.
10. Iskandar, S., Rosmana, P. S., & Putri, H. I. (2024). Peran Guru dalam Membangun Lingkungan Belajar yang Positif di Kelas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 25762–25770.
11. Khoiriah. (2022). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.
12. Laila, N. A. (2004). Penerapan budaya positif di sekolah. *Pendidik Guru Penggerak*.
13. Meilia, A. T., & Erlangga, G. (2022). Aktualisasi Program Kampus Mengajar Sebagai Ruang Kontribusi Mahasiswa Terhadap Pendidikan Dasar Di Indonesia. *Metodik Didaktik*, 17(2), 137–144.
14. Meilinda, R., & Mustoffa Firdausi, A. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMP Sunan Kalijaga Sampung Melalui Implementasi Program Kampus Menagajar 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 592–609.

15. Nadia Anisah fauziah, Hernadianto, Rina Yuniarti, & Mirra Sriwahyuni. (2022). Peran Mahasiswa Dalam Mensukseskan Program Kampus Mengajar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 2(2), 434–441.
16. Nurmaya. (2021). Menumbuhkan Budaya Literasi Melalui Kegiatan Pengelolaan Pojok Baca di Kelas. *Jurnal Abdidas*, 2(2), 273–279.
17. Pendidikan, K., Teknologi Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, dan, Dasar, P., & Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, dan. (2021). Panduan Edukasi Pengurangan Sampah Plastik Melalui Budaya Sekolah. *Panduan Edukasi Pengurangan Sampah Plastik Melalui Budaya Sekolah*, 1–33.
18. Purnama, M., Boru, J., & Hariyana, N. (2022). Peran program kampus mengajar dalam meningkatkan komptensi sdn sepatan III kabupaten tangerang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat ABDIMAS PATIKALA*, 1(4), 316–324.
19. Romadhianti, R., Karomani, & Samhati, S. (2015). Peningkatan Pembelajaran Membaca Pemahaman pada Teks Bacaan Melalui Model Discovery Learning. *J - SIMBOL (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 3 No. 1(2), 1–10.
20. Saputra, M. A. (2023). Learning / PJBL) dalam meningkatkan kreativitas pembelajar melalui market day. 2(1), 150–154.
21. Syafila Chabsarotul Islamiyah, Timurrana Dilematik, Qonita Annavidza, Nuril Badiatus Sa'adah, Ika Ayuninggih, & Farah Annisa. (2023). Penerapan Budaya Positif untuk Penguatan Pendidikan Karakter di Kelas X SMA Negeri 1 Sooko. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 35–42.
22. Wahyuni, F. P. N., & Tranggono, D. (2023). Upaya dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi Siswa melalui Program Kampus Mengajar 4 di SMP Widya Gama Mojosari. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(1), 125–133.
23. Waldi, A., Putri, N. M., Indra, I., Ridalfich, V., Mulyani, D., & Mardianti, E. (2022). Peran Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Dasar di Sumatera Barat. *Journal of Civic Education*, 5(3), 284–292.
24. Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2020). Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 345–354.
25. Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1), 15–22.

PROFIL SINGKAT

Eka Saputri adalah mahasiswi Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Lampung. Ia juga merupakan mahasiswi yang berhasil lolos dalam program Kampus Mengajar Angkatan 6.

Dalman adalah dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Lampung.

Rona Romadhianti adalah dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Lampung.