

Dampak Program Kampus Mengajar terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa SMP: Perspektif Guru dan Siswa

Adinda Dhea Rizky¹
Wihdatu Insanil Hakim²
Rizka Elan Fadilah^{3*}

^{1,2,3*}Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Jember, Indonesia

adindadhea0312@gmail.com¹⁾
hakimwihdatuinsanil@gmail.com²⁾
rizkaelan@gmail.com^{3*)}

Abstract

Penelitian ini mengevaluasi dampak Program Kampus Mengajar terhadap motivasi belajar IPA siswa SMP dari perspektif guru dan siswa. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengambilan data melalui wawancara dan observasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Banyuglugur, Adapun sasaran dari pelaksanaan penelitian ini yaitu siswa dan guru. Hasil menunjukkan bahwa Program Kampus Mengajar secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa melaporkan peningkatan minat dan antusiasme terhadap IPA melalui metode pengajaran interaktif dan media pembelajaran inovatif yang digunakan oleh mahasiswa. Dari perspektif guru, program ini membantu mengurangi beban kerja dan memungkinkan penerapan strategi pembelajaran yang lebih variatif, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Kesimpulannya, Program Kampus Mengajar efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPA siswa SMP. Disarankan untuk memperluas program ini dan meningkatkan dukungan serta pelatihan bagi mahasiswa yang terlibat untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Keywords: Kampus Mengajar, motivasi belajar, siswa SMP, perspektif guru dan siswa.

Published by:



Copyright © 2024 The Author (s)

This article is licensed



Dampak Program Kampus Mengajar terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa SMP: Perspektif Guru dan Siswa

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor kunci yang sangat vital dalam pembangunan suatu bangsa. Dengan pendidikan yang berkualitas, suatu bangsa dapat mencetak generasi muda yang tidak hanya kompeten dalam bidang akademis, tetapi juga memiliki daya saing tinggi di kancah global. Kualitas pendidikan yang baik mampu membentuk individu yang siap menghadapi tantangan zaman, berkontribusi dalam kemajuan teknologi, serta inovatif dalam berbagai bidang kehidupan (Linisari & Arif, 2022). Satu diantara mata pelajaran yang krusial pada kurikulum pendidikan di berbagai jenjang adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA memegang peran krusial karena tidak hanya mengajarkan konsep-konsep dasar tentang alam dan lingkungan, tetapi juga menjadi fondasi untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui pembelajaran IPA, siswa diperkenalkan pada berbagai fenomena alam dan prinsip-prinsip ilmiah yang mengatur kehidupan sehari-hari (Uno Anggriyani, 2021). Pembelajaran ini memberikan pemahaman mendalam tentang proses-proses alamiah, mulai dari skala mikroskopis hingga makroskopis, serta bagaimana manusia dapat memanfaatkan pengetahuan tersebut secara bijaksana. Lebih dari itu, pembelajaran IPA juga mengarah dengan maksud meningkatkan kemampuan kritis dalam berpikir dan analitis pada siswa (Ayu Sri Wahyuni, 2022). Dalam proses belajar IPA, siswa dilatih untuk melakukan observasi, eksperimen, dan analisis data. Mereka diajak untuk berpikir secara logis dan sistematis dalam memecahkan masalah, serta untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran IPA bukan hanya menambah pengetahuan siswa, tetapi juga membentuk karakter dan pola pikir mereka menjadi lebih kritis, analitis, dan kreatif. Ini semua adalah kemampuan yang sangat vital dalam era informasi dan teknologi saat ini, di mana kemampuan untuk memahami, mengolah, dan menerapkan informasi secara efektif menjadi kunci keberhasilan (Muliadi et al., 2022)

Namun, berdasarkan beberapa studi, motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA seringkali masih rendah. Motivasi sendiri memiliki pengertian yaitu dorongan internal individu untuk melakukan suatu kegiatan tertentu guna memperoleh tujuan yang diinginkan (Triwanto, 2014). Dalam kegiatan belajar, motivasi adalah memberi semangat pada seluruh siswa, yang berujung pada tanggung jawab dan ketekunan, memberikan kontribusi dalam proses belajar sehingga siswa dapat mencapai tujuannya. Motivasi sangat dibutuhkan dalam proses belajar

karena orang yang tidak mempunyai keinginan belajar pun dapat melakukan kegiatan belajar dalam kehidupan sehari-hari (Muawanah & Muhid, 2021). Faktor intrinsik, seperti keinginan atau keinginan untuk sukses, dorongan untuk memenuhi kebutuhan untuk belajar, atau harapan akan suatu cita-cita, dapat membentuk motivasi belajar. Faktor eksternal, seperti penghargaan, lingkungan belajar yang baik, dan kegiatan belajar yang menarik, juga dapat berperan (Harisuddin, 2019).

Faktor-faktor seperti metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya fasilitas pendukung, dan beban kurikulum yang tinggi sering disebut sebagai penyebab rendahnya motivasi tersebut (Ujud et al., 2023). Untuk mengatasi masalah ini, pemerintah Indonesia meluncurkan berbagai program intervensi, salah satunya adalah Program Kampus Mengajar. Kebijakan Kampus Merdeka yang disusun oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia mencakup Program Kampus Mengajar (Wahyuni & Tranggono, 2023). Program ini melibatkan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi untuk mengajar di sekolah-sekolah dasar dan menengah di seluruh Indonesia, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa (Kemendikbud, 2020). Mahasiswa yang terlibat dalam program ini diharapkan dapat membawa metode pengajaran yang lebih inovatif dan interaktif, serta menjadi role model bagi siswa. Program ini memberikan peluang bagi mahasiswa untuk belajar di luar program studi dengan bekerja sama dengan guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan pada satuan pendidikan dasar dan menengah. Melalui pelaksanaan program ini, mahasiswa didorong untuk mengembangkan keterampilan dan kompetensi abad 21: berpikir analitis kritis, dapat memecahkan masalah, menerapkan kepemimpinan, pengelolaan tim, kreativitas dan juga inovasi, serta komunikasi interpersonal (Meilia & Erlangga, 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa pada proses pembelajaran dapat menyuguhkan dampak positif dalam motivasi dan juga prestasi belajar siswa. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Suwandi et al, (2021) menemukan bahwa partisipasi aktif mahasiswa dalam mengajar dapat menaikkan minat dan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran. Namun, pengkajian khusus yang mengevaluasi dampak Program Kampus Mengajar terhadap motivasi belajar IPA siswa SMP masih terhambat. Oleh sebab itu, pengkajian ini dimaksudkan untuk mengisi kesenjangan yang dimaksud dengan melakukan analisis komprehensif terhadap dampak Program Kampus Mengajar pada motivasi belajar IPA siswa SMP, dilihat dari perspektif guru dan siswa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini mempelajari dampak Program Kampus Mengajar terhadap motivasi belajar IPA siswa SMP dari sudut pandang guru dan siswa. Pemilihan pendekatan kualitatif dipilih disebabkan memberi kesempatan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman, pandangan, dan persepsi para peserta secara komprehensif dan mendetail. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memfokuskan pada situasi spesifik yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam Program Kampus Mengajar dan memahami dampak program tersebut terhadap motivasi belajar IPA siswa (Santoso et al., 2022).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen wawancara dan observasi, yang dipilih karena kemampuannya untuk menggali informasi secara mendalam. Data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara mendetail dengan para siswa yang telah berpartisipasi dalam Program Kampus Mengajar. Data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dengan Siswa, Wawancara dilakukan untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai pengalaman siswa dalam Program Kampus Mengajar, serta bagaimana program tersebut mempengaruhi motivasi mereka dalam belajar IPA. Wawancara ini mencakup pertanyaan terbuka tentang persepsi siswa terhadap metode pengajaran, interaksi dengan mahasiswa, dan perubahan dalam minat serta motivasi belajar mereka. Wawancara dengan guru. Wawancara dengan guru difokuskan pada pandangan mereka mengenai efektivitas Program Kampus Mengajar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan program, dan rekomendasi untuk perbaikan di masa mendatang. Peneliti juga melakukan observasi langsung di kelas-kelas. Observasi ini bertujuan untuk mengamati interaksi antara mahasiswa dan siswa, metode pengajaran yang digunakan, serta respon dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran IPA.

3. Hasil dan Pembahasan

Kontribusi mahasiswa Kampus Mengajar dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah menengah pertama (SMP) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat penting dalam rangka memperbaiki kualitas pendidikan di tingkat ini. Mahasiswa Kampus Mengajar menyajikan beragam kontribusi yang dapat merangsang kemajuan belajar siswa. Salah satu kontribusi yang signifikan adalah penyampaian materi yang lebih interaktif dan inovatif. Mereka sering menghadirkan pendekatan pengajaran yang menarik, menggunakan media pembelajaran modern seperti video pembelajaran dan platform online seperti Kahoot atau Wordwall. Pendekatan ini tidak hanya memecah kebosanan dalam proses pembelajaran, tetapi

juga membuat materi IPA berubah menjadi terkesan menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Salah satu responden dari siswa kelas VIII menyatakan bahwa *“Sejak ada kakak kakak mahasiswa di sekolah, banyak sekali perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan ketika didalam kelas. Jadi menurut kami dengan adanya perubahan dalam penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar kami ketika di dalam kelas”*. Menurut responden dengan adanya mahasiswa dari kampus mengajar di sekolah mereka memberikan warna baru untuk pembelajaran ketika di dalam kelas. Di samping itu, mahasiswa Kampus Mengajar juga menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, yang memberikan siswa tugas atau proyek yang membutuhkan pemecahan masalah, eksperimen, atau penyelidikan ilmiah. Persoalan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa mengenai materi, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan penyelesaian masalah mereka. Tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, mahasiswa Kampus Mengajar juga berperan sebagai motivator dan penyokong emosional bagi siswa. Mereka menjadi teladan yang menginspirasi siswa untuk belajar dengan giat dan mengembangkan minat mereka dalam IPA. Melalui interaksi yang positif dan dukungan yang mereka berikan, mahasiswa Kampus Mengajar dapat membantu meningkatkan keyakinan diri dan dorongan belajar siswa. Dengan demikian, kontribusi mahasiswa Kampus Mengajar tidak sekedar mempertinggi kualitas pembelajaran IPA di SMP, namun juga memperkuat fondasi kesuksesan belajar siswa di masa depan.

Satu diantara mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa SMP adalah pelajaran IPA. pada pembelajaran IPA konsentrasi siswa sangat diperlukan karena banyaknya miskonsepsi atau kesalahan pemahaman di dalam pembelajaran IPA yang mengakibatkan menurunnya nilai siswa. Menurut beberapa siswa mata pelajaran IPA termasuk kedalam pelajaran yang sulit dan membosankan jika guru hanya menjelaskan materi di dalam kelas. Oleh karena itu mahasiswa kampus mengajar melakukan inovasi pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi di era saat ini. Satu diantara media pembelajaran yang diterapkan yaitu dengan menggunakan aplikasi website wordwall. Aplikasi tersebut dapat diterapkan sebagai membuat media pembelajaran yang interaktif. Aplikasi berlandaskan website ini dapat diterapkan untuk menghasilkan media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, berpasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan pengelompokan. Media yang relevan akan mempermudah saat menjalankan sebuah langkah pembelajaran yang efisien ditambah sekarang adalah pembelajaran di era industri 4.0. Era revolusi 4.0 ditandai dengan hadirnya teknologi yang sangat maju dan kemampuan menerima informasi tanpa batasan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan dampaknya terhadap dunia pendidikan tidak bisa dihindari. Di era global

dunia pendidikan dituntut untuk senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Maknanya pada masa ini lebih menekankan penggunaan teknologi pada tahap pembelajaran. Kemajuan teknologi saat ini sangat menyedihkan jika tidak dipergunakan dengan baik oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi siswa dapat mengakses dan mencari informasi seluas luasnya. Pembelajaran siswa harus difasilitasi dan hasil belajar dicapai secara optimal. Tujuannya adalah untuk memudahkan belajar siswa dan meningkatkan pencapaian hasil belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi ketercapaian hasil belajar adalah penggunaan media. Media mempunyai banyak peran dalam pembelajaran, salah satunya adalah membantu membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Pembelajaran IPA kaya akan konsep-konsep yang abstrak sehingga sangat memerlukan dukungan media. Sains bukan hanya sekedar kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, dan prinsip, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Siswa menggunakan pembelajaran sains sebagai alat untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan alam, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk mengembangkan prospek pengembangan lebih lanjut. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif ini secara tidak langsung dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa ketika belajar. Mengapa demikian karena siswa selama ini hanya mendapatkan teori pembelajaran yang hanya dijelaskan oleh guru tanpa melakukan sebuah eksperimen atau diselingi dengan belajar sambil bermain yang akhirnya membuat siswa merasa bosan dan malas untuk belajar. salah satu responden dari siswa berpendapat bahwa *“Selama ini kami hanya mendapatkan penjelasan materi saja tanpa adanya selingan bermain di tengah pembelajaran atau ice breaking, padahal kami perlu hal tersebut untuk me refresh otak kami ketika kami merasa lelah dan jenuh dengan pembelajaran”*. kondisi infrastruktur kelas yang masih belum layak membuat siswa semakin enggan mendengarkan penjelasan dari guru dan berakhir mereka memilih untuk mengobrol dengan teman sebangkunya atau bahkan tertidur. Motivasi dalam arti berkembang dalam masyarakat sering disamakan dengan semangat dan hasil belajar diartikan sebagai pengembangan kompetensi melalui suatu proses yang penuh usaha di mana individu menggunakan keterampilan kognitif, emosional dan psikomotorik. Ketika pengalaman terakumulasi seiring berjalannya waktu, perubahan dan wawasan yang diperoleh dari apa yang diamati individu secara langsung atau tidak langsung disimpan secara permanen dalam memori dan dapat diperoleh melalui pembelajaran evaluatif. Motivasi menjadi dasar untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan bagi peserta didik, dan hasil belajar menjadi dasar untuk menentukan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Nilai yang dicapai dalam hasil belajar juga menentukan integritas belajar siswa dan mempengaruhi maju tidaknya

mereka ke jenjang berikutnya. Dapat dikatakan bahwa motivasi juga menentukan apakah Anda dapat melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Motivasi mirip dengan keinginan untuk melakukan suatu tugas guna mencapai suatu tujuan. Motivasi adalah kekuatan internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditentukan. Motivasi juga dapat diartikan sebagai proses dimana seseorang mencoba mempengaruhi orang lain untuk mengarahkannya agar melakukan suatu tugas yang diinginkan sesuai dengan tujuan tertentu yang telah ditentukan (Uno, 2023).

Kegiatan interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Ketika materi disajikan dalam bentuk permainan dan tugas, peserta didik akan lebih tertarik dan terdorong untuk belajar. Selain itu menjadikan pembelajaran menyenangkan melalui aktivitas seperti Wordwall dapat mengurangi stres dan tekanan dan memungkinkan siswa menjadi lebih santai dan menerima konten pelajaran. Wordwall juga memberikan umpan balik instan mengenai hasil kuis dan permainan. Artinya siswa dapat dengan cepat mengenali kelebihan dan kekurangannya serta memperbaiki kesalahan dengan lebih cepat. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini membuat siswa sangat antusias karena ini merupakan hal yang belum lumrah mereka lakukan selama ini, karena sebagian besar sekolah sasaran penugasan kampus mengajar yaitu sekolah yang memiliki keterbatasan tenaga pendidik, infrastruktur bahkan sekolah yang tertelak di daerah 3T. Peserta didik masih belum terbiasa menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan LCD/Proyektor sehingga ketika mahasiswa kampus mengajar melakukan pembelajaran berbasis teknologi mereka sangat senang dan secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi belajar mereka terutama dalam pembelajaran IPA.

Penggunaan platform online dalam pembelajaran telah menjadi tren yang semakin penting dan mendominasi dalam sistem pendidikan modern di seluruh dunia. Teknologi ini memungkinkan penyampaian materi pelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif, serta mendukung berbagai metode pembelajaran yang inovatif. Namun, penerapan teknologi ini di sekolah menengah pertama (SMP) yang memiliki infrastruktur kurang memadai menghadirkan berbagai tantangan dan hambatan yang signifikan. Sekolah-sekolah yang terletak di daerah dengan konektivitas internet yang buruk, misalnya, sering kali menghadapi kesulitan dalam mengakses platform pembelajaran online secara konsisten dan andal. Keterbatasan akses internet yang stabil dan cepat sangat membatasi kemampuan siswa dan guru untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran digital secara efektif. Selain itu, banyak siswa di sekolah-sekolah ini tidak memiliki perangkat teknologi yang memadai, seperti komputer atau tablet, untuk mengakses materi pembelajaran online. Ketidakseimbangan ini menciptakan

kesenjangan digital yang semakin lebar antara sekolah-sekolah dengan infrastruktur yang memadai dan yang kurang memadai. Selain itu, kurangnya keterampilan digital di kalangan guru dan siswa juga memperparah masalah ini, karena mereka sering kali tidak memiliki pelatihan atau dukungan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran dengan efektif. Mahasiswa dalam program ini juga menjadi mitra guru dalam membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif, efektif dan menyenangkan. salah satu responden guru menyatakan bahwa *“Sejak dimulainya Program Kampus Mengajar, saya mengamati peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa dalam pelajaran IPA. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang bersemangat kini lebih aktif dalam berdiskusi dan bertanya”*. Menurut responden faktor utama dari Program Kampus Mengajar yang paling berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar IPA siswa adalah pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang dibawa oleh mahasiswa pengajar. Mahasiswa pengajar seringkali menggunakan metode-metode yang lebih modern dan kreatif, seperti pembelajaran yang memanfaatkan platform online. Pendekatan ini membuat materi IPA menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran saat memanfaatkan teknologi. Penelitian yang berjudul *“Dampak Program Kampus Mengajar terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa SMP: Perspektif Guru dan Siswa”* ini memiliki sejumlah kelebihan yang membuatnya menonjol. Salah satu kelebihannya adalah relevansi dan kebaruan topiknya. Program Kampus Mengajar merupakan bagian dari kebijakan pendidikan terkini di Indonesia, yang berusaha untuk mengintegrasikan pendidikan yang lebih berorientasi pada praktik langsung dengan dukungan teknologi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi para pengambil kebijakan dan pendidik, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang lebih informasi dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan perspektif ganda, yang melibatkan guru dan siswa, untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak program tersebut. Dengan cara ini, penelitian ini mampu menggali lebih dalam tentang perbedaan persepsi antara kedua kelompok yang berbeda, yakni guru dan siswa. Hal ini penting untuk memahami bagaimana program ini dapat dioptimalkan untuk memenuhi kebutuhan kedua belah pihak. Namun, penelitian ini juga menghadapi beberapa kelemahan. Salah satunya adalah keterbatasan waktu penelitian, yang menjadi tantangan karena seringkali diperlukan waktu yang cukup lama untuk mengamati perubahan motivasi belajar siswa secara mendalam. Selain itu, penelitian ini tidak memperhitungkan banyak faktor eksternal yang mungkin mempengaruhi motivasi belajar siswa, seperti dukungan keluarga dan kebijakan sekolah lainnya, sehingga fokusnya hanya pada

isolasi dampak dari Program Kampus Mengajar saja.

Penelitian sebelumnya berfungsi untuk analisa dan memperkaya pembahasan penelitian, serta membedakannya dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dalam penelitian ini disertakan tiga jurnal nasional penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan program kampus mengajar dan sejalan dengan apa yang kami teliti. Jurnal tersebut antara lain :

- a. Penelitian dengan judul *“Upaya dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi Siswa melalui Program Kampus Mengajar 4 di SMP Widya Gama Mojosari”* diambil dari Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia, diteliti oleh Febianti Putri Noor Wahyuni dan Didiek Tranggono pada tahun 2022. Penelitian ini dilakukan karena kemampuan literasi dan numerasi pada siswa mengalami kemunduran dikarenakan kurang maksimalnya pendidikan dimasa pandemi covid-19, kurangnya fasilitas, dan kurangnya pemahaman terkait Kurikulum Merdeka. Selama hampir lebih dari 2 tahun lamanya Indonesia menerapkan segala kegiatan dilakukan dirumah termasuk belajar dari rumah. Belajar dari rumah memang tepat untuk menghindari penularan virus covid-19 namun memiliki kekurangan efektivitas terhadap belajar anak-anak. Hal tersebut juga terjadi pada siswa SMP Widya Gama yang mengalami penurunan literasi dan numerasi. Metode pengabdian merupakan metode kolaboratif dengan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Kampus Mengajar merancang program untuk menunjang kegiatan selama penugasan. Pelaksanaan program yang telah dirancang dilakukan guna mencapai tujuan program Kampus Mengajar. Adapun program yang dirancang yaitu tim mahasiswa membantu proses belajar mengajar di dalam dan luar kelas dengan memanfaatkan bahan ajar berupa buku LKS dan Paket. Serta bahan ajar dan media pembelajaran Komputer, Laptop, Handphone, LCD Proyektor, dan games.
- b. Penelitian dengan judul *“Pengembangan Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi, Oleh Kampus Mengajar Angkatan III di SMP Swasta Harapan Buntut”* diambil dari jurnal Abdi Implementasi Pancasila: Jurnal Pengabdian Masyarakat, diteliti oleh Maria Rahayu Gurning, Vina Merina Br, Eka Putri Saptari Wulan, Thiur Dhianti Siboro dan Dwi Jayanti pada tahun 2022. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yang berisi keikutsertaan mahasiswa dalam program Kampus Mengajar yang merupakan sebuah proses dalam menambah relasi, menambah pengalaman di luar dunia perkuliahan, mengembangkan wawasan, karakter dan soft skills mahasiswa, serta meningkatkan peran dan kontribusi nyata perguruan tinggi dan mahasiswa dalam pembangunan pendidikan mendorong dan memacu pembangunan nasional dengan menumbuhkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembangunan di Indonesia. Hasil penelitian ini memotivasi siswa untuk

meningkatkan kegiatan membaca dan menjadi lebih percaya diri untuk tampil di depan kelas dan tingkat pemahaman numerasi siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya, baik dalam perkuliahan, penjumlahan, maupun pembagian. Hal tersebut telah sesuai dengan ketercapaian yang termuat dalam tujuan Program Kampus Mengajar.

- c. Penelitian dengan judul *“Asistensi Mengajar, Adaptasi Teknologi, dan Administrasi dalam Program Kampus Mengajar”*. diambil dari Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdi Untuk Negeri, diteliti oleh Heri Dwi Santoso, Diana Puspita Sari, Apriliana Dian Fadilla, Faidah Fitri Utami, Fitria Pangesti Rahayu, Della Chamelia Sari dan Niken Putri Sya'bani pada tahun 2022. Penelitian ini menceritakan peran mahasiswa dalam program kampus mengajar di SD Negeri 1 Pandak, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Dalam kegiatan ini peneliti memiliki empat aspek pengajaran yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut, yang meliputi Mengajar keliling, Fun Experiment, Gemar literasi dan English Fun. Hasil penelitian Program Kampus Mengajar Angkatan 2 dengan mitra SD Negeri 1 Pandak, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah telah memberikan dampak yang positif bagi penyelenggaraan Pendidikan di sekolah tersebut. Tim Kampus Mengajar telah berkontribusi dalam peningkatan kualitas layanan Pendidikan baik dalam hal pengajaran, pemanfaatan teknologi dan informasi, serta pembenahan administrasi yang ada di sekolah tersebut. Selama kurun waktu dua puluh minggu atau kurang lebih 1 semester, mahasiswa dan DPL telah bersinergi dalam melaksanakan program berdasarkan program kerja yang dibuat di awal program, yang merujuk pada hasil observasi dan analisis situasi di lapangan.

Dalam era digital ini, teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dengan lebih mudah dan cepat. Penelitian ini mempunyai implikasi penting baik dari sudut pandang teoretis maupun praktis. Dari sudut pandang teoritis, penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang motivasi belajar, khususnya dalam konteks pendidikan menengah di Indonesia, dengan memberikan data empiris mengenai dampak intervensi program pendidikan seperti Kampus Mengajar. Hal ini meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana interaksi antara guru, siswa, dan siswa guru mempengaruhi motivasi belajar dan dapat dimasukkan ke dalam model teoritis yang ada. Sedangkan dari segi implementasi, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan program pengajaran di kampus dengan mengadaptasi metode dan pendekatan agar lebih efektif memotivasi mahasiswa dalam belajar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan kebijakan pendidikan yang lebih baik, termasuk pelatihan tambahan bagi guru untuk mengintegrasikan pendekatan baru yang diperkenalkan melalui program ini dan

memperluas program ke lebih banyak sekolah. Lebih lanjut, hasil penelitian ini dapat mendorong adaptasi kurikulum yang lebih interaktif dan praktis serta partisipasi masyarakat yang lebih luas dalam proses pendidikan.

4. Kesimpulan dan Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Program Kampus Mengajar secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa melaporkan peningkatan minat dan antusiasme terhadap mata pelajaran IPA melalui metode pengajaran yang interaktif dan penggunaan media pembelajaran inovatif oleh mahasiswa pengajar. Dari perspektif guru, program ini tidak hanya membantu mengurangi beban kerja, tetapi juga memungkinkan penerapan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Kesimpulannya, Program Kampus Mengajar terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa SMP. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan platform online seperti Wordwall, tetapi juga mengeksplorasi dan menguji berbagai platform pembelajaran lainnya. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang bagaimana berbagai teknologi dan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA. Penelitian lanjutan dapat mencakup penggunaan alat interaktif lainnya seperti Quizizz, Kahoot, dan Google Classroom, serta aplikasi pembelajaran berbasis augmented reality atau virtual reality. Dengan mengevaluasi beragam platform ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang paling efektif untuk menumbuhkan minat dan keikutsertaan siswa dalam mata pelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Sri Wahyuni. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 118–126. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562>
- Fitrainy, C. L., & Dian Candra Dewi. (2023). Partisipasi Mahasiswa Dalam Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *TEKIBA : Jurnal Teknologi Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 13–18. <https://doi.org/10.36526/tekiba.v3i1.2624>
- Gurning, M. R. (2022). Pengembangan Literasi, Numerasi, Adaptasi, Teknologi, Oleh Kampus Mengajar Angkatan Iii Di Smp Swasta Harapan Bunut. *Abdi Implementasi Pancasila: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 58–63. <https://doi.org/10.35814/abdi.v2i2.4010>
- Harisuddin, M. I. (2019). *SECUIL ESENSI Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. PT. Panca Terra Firma.
- Linassari, R., & Arif, S. (2022). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 2(2), 186–194. <https://doi.org/10.21154/jtii.v2i2.874>

- Meilia, A. T., & Erlangga, G. (2022). Aktualisasi Program Kampus Mengajar Sebagai Ruang Kontribusi Mahasiswa Terhadap Pendidikan Dasar Di Indonesia. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 17(2), 120–128.
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>
- Muliadi, A., Sarjan, M., & Rokhmat, J. (2022). Pendidikan Ipa Multidimesional Pada Etnosains Bale Adat Sasak: Perspektif Filsafat. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 2799–2811. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3987>
- Santoso, H. D., Sari, D. P., Fadilla, A. D., Utami, F. F., Rahayu, F. P., Sari, D. C., & Sya'bani, N. P. (2022). *Administrasi Dalam Program Kampus Mengajar 1**. 4(2), 100–105.
- Triwanto, T. (2014). *PENGANTAR PENDIDIKAN*. PT Bumi Aksara.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Uno Anggriyani, W. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan Ipa Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. CV. Cahaya Arsh Publisher & Printing.
- 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. <https://doi.org/10.35870/jpni.v4i1.128>