

## Implementasi Strategi Kampus Mengajar untuk Mengurangi Learning Loss Pada Siswa SMP Muhammadiyah Sumbang

**Aditya Ramadhan<sup>1\*</sup>, Aji Dwianto<sup>2</sup>, Sari Mugi Rahayu<sup>3</sup>, Gita Aulia Romadhona<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Informatika, Universitas Amikom Purwokerto

<sup>2</sup>Program Studi Informatika, Universitas Amikom Purwokerto

<sup>3</sup>Program Studi Biologi Internasional, Universitas Jendral Soedirman

<sup>4</sup> Program Studi Sosiologi, Universitas Jendral Soedirman

<sup>1\*</sup>Email: [adhyaramadhan273@gmail.com](mailto:adhyaramadhan273@gmail.com)

---

### ABSTRACT

*This research aims to evaluate the implementation of various programs at Muhammadiyah Sumbang Middle School with a focus on several programs such as bibliophile, clever at numeracy, my dream school, PHBS and madding project. The research result showed that after this program there was a significant increase in student understanding with 60% of students showing better post-test result compared to 40% in the pre-test. This program also fosters the development of student's social skills such as communication and cooperation. Overall, the implementation of these programs has succeeded in improving the quality of learning both in terms of academics and student character development as well as creating a more interactive and supportive environment.*

**Keywords:** campus teaching, active engagement, learning innovation

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi implementasi berbagai program di SMP Muhammadiyah Sumbang dengan focus pada beberapa program seperti bibliophile, cerdik bernumerasi, sekolahku impianku, PHBS dan project madding. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah adanya program ini terjadi peningkatan signifikan pada pemahaman siswa dengan 60% siswa menunjukkan hasil post-test yang lebih baik dibandingkan 40% pada pre-test. Program ini juga mendirikan pengembangan keterampilan sosial siswa seperti komunikasi dan kerja sama. Secara keseluruhan, implementasi program-program ini berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran baik dari segi akademik maupun pengembangan karakter siswa serta menciptakan lingkungan yang lebih interaktif dan mendukung*

**Kata Kunci:** kampus mengajar,keterlibatan aktif, inovasi pembelajaran

---

### PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, istilah *Learning Loss* semakin sering digunakan untuk menggambarkan penurunan kemampuan akademik siswa akibat gangguan proses pembelajaran (Wanda Mingga Pangarti & Yaswinda, 2023).

Learning loss terjadi Ketika siswa kehilangan Sebagian kemampuan atau pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya karena tidak adanya pembelajaran yang konsisten (Uliyandari & Sutarno, 2023). Hal ini terutama dirasakan selama pandemic Covid-19, dimana banyak sekolah terpaksa mengalihkan pembelajaran ke format daring. Sayangnya tidak semua siswa memiliki akses memadai ke teknologi dan internet yang menyebabkan kesenjangan dalam pencapaian Pendidikan (Luviani & Delliana, 2020).

Learning loss tidak hanya berdampak pada kemampuan akademik seperti literasi dan numerasi tetapi juga pada perkembangan social dan emosional siswa (Retnaningtyas & Zulkarnaen, 2023). Dalam literasi siswa yang biasanya mampu membaca dan memahami teks sederhana sering kali mengalami kemunduran kemampuan setelah periode pembelajaran yang tidak optimal (Chelsie Asutal, Olga Amanda2,Tirta Nurani3,Windi Anika Putri4, 2023).

Hal serupa terjadi pada numerasi dimana siswa kesulitan memahami konsep matematika dasar yang sebelumnya sudah mereka kuasai. Akibatnya mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk mengajar ketertinggalan tersebut (Humaida & Suyadi, 2021).

---

Selain dampak akademik, learning loss juga memengaruhi motivasi belajar siswa. Banyak siswa merasa frustasi karena kesulitan memahami materi baru terutama jika materi tersebut bergantung pada konsep yang sebelumnya tidak mereka pahami (Renni Hasibuan, Ira Safira Haerullah, 2023). Hal ini dapat menyebabkan penurunan kepercayaan diri, rasa ketertinggalan, dan bahkan kecenderungan untuk menyerah pada pembelajaran. Dampak socialnya juga signifikan dimana siswa kehilangan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan guru yang biasanya mendukung perkembangan keterampilan interpersonal mereka.

Pada jangka Panjang learning loss dapat memengaruhi peluang Pendidikan dan pekerjaan siswa. Siswa yang mengalami learning loss selama Pendidikan dasar beresiko menghadapi tantangan yang lebih besar di jenjang Pendidikan berikutnya. Mereka mungkin merasa sulit mengejar materi yang lebih kompleks yang pada akhirnya memengaruhi prestasi mereka di sekolah dan peluang mereka di masa depan. Oleh karena itu, mengatasi learning loss menjadi prioritas penting dalam dunia Pendidikan.

Program kampus mengajar adalah salah satu inisiatif pemerintah Indonesia yang dirancang untuk menjawab tantangan learning loss. Program ini melibatkan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di seluruh Indonesia untuk terjun langsung ke sekolah-sekolah dasar dan menengah, khususnya di daerah-daerah yang memerlukan dukungan lebih besar. Mahasiswa yang berpartisipasi dalam program ini berperan sebagai pendamping belajar bagi siswa sekaligus mitra guru dalam mengelola pembelajaran.

Salah satu focus utama kampus mengajar adalah membantu siswa mengatasi kesenjangan dalam literasi dan numerasi. Mahasiswa memberikan bimbingan belajar tambahan yang dirancang secara kreatif dan interaktif untuk menarik minat siswa. Mereka menggunakan pendekatan berbasis proyek, permainan edukatif, dan teknologi sederhana untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, mahasiswa juga membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Program ini tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada siswa, tetapi juga memperkuat kapasitas guru dan sekolah secara keseluruhan. Guru mendapatkan kesempatan untuk belajar metode baru dari mahasiswa sementara sekolah memperoleh tambahan tenaga pendidik yang dapat mendukung proses belajar-mengajar. Dengan demikian, program kampus mengajar menjadi solusi komprehensif untuk mengatasi learning loss sekaligus memperbaiki ekosistem pendidikan di sekolah-sekolah yang membutuhkan.

Keberhasilan kampus mengajar dalam mengatasi learning loss terletak pada pendekatan personalisasi dan fleksibilitasnya. Mahasiswa yang terlibat dalam program ini mampu menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan spesifik siswa misalnya siswa yang kesulitan dalam membaca diberikan pendampingan intensif dengan metode read aloud, sedangkan siswa yang kesulitan dalam matematika diajarkan melalui permainan angka yang menyenangkan. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Selain itu, kampus mengajar memberikan perhatian khusus pada motivasi belajar siswa. Mahasiswa sering kali berperan sebagai mentor yang tidak hanya memberikan pembelajaran akademik tetapi juga memberikan dorongan emosional kepada siswa. Interaksi yang hangat dan supportif membantu siswa mengatasi rasa tidak percaya diri akibat learning loss. Mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar karena mendapatkan perhatian yang lebih personal dibandingkan dalam kelas besar.

Kampus mengajar juga relevan dalam konteks penguatan karakter siswa. Melalui kegiatan kolaboratif seperti diskusi kelompok dan proyek bersama siswa tidak hanya belajar secara akademik tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi dan kepemimpinan. Dengan cara ini program ini memberikan dampak yang holistic pada perkembangan siswa.

SMP Muhammadiyah Sumbang dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan program kampus mengajar. Sekolah ini terletak di daerah semi-perkotaan dengan akses Pendidikan yang masih memerlukan penguatan. Berdasarkan data awal observasi banyak siswa di SMP ini yang mengalami learning loss, terutama dalam kemampuan literasi dan numerasi. Hal ini disebabkan peralihan masa covid-19 yang menjadi dampak pembelajaran sebelumnya secara daring.

Selain itu, SMP Muhammadiyah Sumbang memiliki komitmen yang tinggi terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Guru-guru di sekolah ini bersedia bekerja sama dengan mahasiswa peserta kampus mengajar untuk megimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif. Dengan adanya kolaborasi ini, intervensi yang dilakukan dalam program kampus mengajar memiliki peluang besar untuk berhasil dan memberikan dampak yang signifikan.

SMP Muhammadiyah Sumbang juga menjadi lokasi yang menarik untuk penelitian karena representasi demografinya. Siswa-siswi di sekolah ini berasal dari latar belakang social-ekonomi yang

beragam, sehingga memungkinkan penelitian ini untuk mengeksplorasi efektivitas strategi kampus mengajar dalam konteks yang lebih luas.

Melalui pelaksanaan program kampus mengajar di SMP Muhammadiyah Sumbang diharapkan dapat terjadi peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa secara signifikan. Selain itu, siswa juga diharapkan mengalami peningkatan motivasi belajar dan rasa percaya diri. Dari sisi guru, mereka diharapkan mendapatkan wawasan baru tentang metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Hasil dari penelitian ini tidak hanya akan memberikan manfaat langsung bagi SMP Muhammadiyah Sumbang tetapi juga menjadi model yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain. Dengan mendokumentasikan strategi, tantangan, dan keberhasilan yang dialami selama program berlangsung, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan kebijakan Pendidikan di masa depan.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam serta data yang terukur melalui observasi langsung dan wawancara dengan siswa, guru dan mahasiswa peserta program (Retnaningtyas & Zulkarnaen, 2023). Observasi memungkinkan peneliti melihat secara langsung bagaimana strategi diterapkan dikelas, sedangkan wawancara mendalami pengalaman dan pandangan subjek penelitian terhadap program (Khotimah & Zulkarnaen, 2023).

Pendekatan kuantitatif diterapkan melalui analisis hasil belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi. Data ini diperoleh pada awal dan akhir program. Perbandingan hasil tes memberikan gambaran mengenai efektivitas strategi yang diterapkan dalam program kampus mengajar.

Subjek penelitian ini melibatkan tiga kelompok utama yaitu siswa, guru dan mahaisswa peserta program kampus mengajar. Siswa menjadi focus utama penelitian karena mereka merupakan penerima manfaat langsung dari prohram ini. Guru menjadi subjek pentik karena mereka bekerja sama dengan mahasiswa dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Mahasiswa peserta program dilibatkan untuk memahami peran mereka sebagai fasilitator dan innovator dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa strategi yang diterapkan dalam program ini untuk mengatasi learning loss antara lain:

a. Pendampingan Belajar

Mahasiswa memberikan sesi khusus untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Kegiatan ini dirancang dalam kelompok kecil untuk memastikan perhatian yang lebih personal kepada setiap siswa. Materi yang diajarkan diasesuaikan dengan kebutuhan individu siswa berdasarkan hasil evaluasi awal (Khotimah & Zulkarnaen, 2023).

b. Media Pembelajaran Interaktif

Teknologi sederhana dan permainan edukatif digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif untuk literasi dan numerasi (Dyah Gandasari, Tikka Muslimah, Firdaniyanty Pramono, Natalina Nilamsari, Abdul Malik Iskandar, Eni Kardi Wiyati, ratih Siti Aminah, Lodeweyk Nahuway, n.d.).

c. Pembelajaran Berbasis Proyek

Mahasiswa mengajak siswa untuk terlibat dalam proyek nyata seperti pembuatan poster, berkebun atau pengenalan makanan tradisional khas purwokerto. Pendekatan ini meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep dalam konteks yang relevan (Yudi Irawan Chandra et al., 2024).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1 Hasil Observasi Sekolah**

Dalam observasi ini, peneliti menggunakan tiga metode utama yaitu wawancara, pengamatan langsung, dan penelitian kuantitatif yang saling melengkapi untuk mendapatkan data secara komprehensif. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi langsung tanpa perantara yang kemudian diperkuat melalui pengamatan langsung sebagai validasi informasi tersebut.

Metode kuantitatif juga ditetrapkan untuk melengkapi hasil observasi dan memberikan keseimbangan dalam menyimpulkan data secara keseluruhan. Penilaian dilakukan secara individu oleh setiap anggota kampus mengajar untuk memastikan hasil yang maksimal dan objektif yang kemudian disimpulkan dalam pembuatan draft program berdasarkan kondisi nyata.

Hasil observasi selama satu minggu di SMP Muhammadiyah Sumbang menunjukkan bahwa proses pembelajaran mendapatkan nilai 95% dengan kategori sangat baik, fasilitas sekolah mendapat 59%

dengan kategori cukup menunjang, interaksi siswa memperoleh 50% yang menunjukkan belum maksimalnya terlibatan siswa dan lingkungan sekolah hanya mendapatkan 42% menandakan penggunaannya dalam pembelajaran belum optimal.

### **3.2 Hasil Pre – Test**

Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)
Sangat Baik	10	10%
Baik	20	20%
Cukup	40	40%
Kurang	30	30%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Gambar 3.1 Tabel Pre-Test

Pada gambar 3.1 diatas mengenai table pre-test menunjukkan distribusi kemampuan siswa sebelum dilakukan pembelajaran atau intervensi. Kategori sangat baik memperoleh 10% dimana hanya 10 siswa yang memperoleh kategori ini. Hal ini menunjukkan bahwa hanya sedikit siswa yang memiliki pemahaman tinggi terhadap materi sebelum intervensi. Kategori baik memperoleh 20% yang masuk pada kategori ini. Jumlah ini lebih tinggi daripada kategori sangat baik tetapi masih menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada di tingkat pemahaman sedang atau rendah. Kategori cukup memperoleh 40% Sebagian besar siswa sebanyak 40 orang berada pada kategori ini. Hal ini menandakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih berada pada tingkat menengah. Kategori kurang sebanyak 30 siswa atau 30% berada pada kategori ini. Hal ini menunjukkan bahwa hampir sepertiga siswa mengalami kesulitan yang cukup signifikan dalam memahami materi.

### **3.3 Penerapan Strategi Program**

#### **A. Pojok Kreativitas**

##### **a. Program Bibliophile (Literasi)**

Program ini dirancang untuk meningkatkan minat dan baca siswa melalui penyediaan pojok baca di setiap kelas. Kegiatan ini melibatkan jadwal membaca rutin dan diskusi literasi. Pada pojok baca terdapat berbagai buku menarik yang sesuai dengan minat siswa untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap membaca.



Gambar 3.2 Literasi Bibliophile

##### **b. Cerdik Bernumerasi**

Program cerdik bernumerasi dirancang untuk mengasah kreativitas dan pemahaman siswa dalam bidang numerasi melalui pendekatan kolaboratif salah satunya dengan metode tutor sebaya.

Dalam program ini siswa yang memiliki pemahaman lebih baik tentang numerasi akan dipilih sebagai tutor untuk membantu teman-temannya yang membutuhkan bimbingan tambahan.

Tutor sebaya berperan dalam membimbing kelompok kecil siswa. Dalam program ini, siswa diharapkan dapat mempraktikkan numerasi dengan cara yang lebih baik, menarik dan bermakna sehingga mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.



Gambar 3.3 Cerdik Bernumerasi

### B. Program Literatur IT

#### a. Sekolahku Impianku (Adaptasi Teknologi)

Program ini berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran seperti pembuatan powerpoint, video edukasi dan media interaktif lainnya. Pada pelatihan guru dikenalkan dengan perangkat lunak dan alat yang relevan.

### C. Program Unggulan

#### a. Program PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat)

PHBS diterapkan melalui lomba kebersihan kelas mingguan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap kebersihan lingkungan.

#### b. Project Mading

Project Mading menjadi sarana siswa untuk menampilkan karya mereka termasuk hasil dari program bibliophile. Setiap minggu siswa mengisi mading dengan tema tertentu untuk mengasah kreativitas dan kemampuan visual mereka.

Secara keseluruhan program ini dirancang untuk mendukung peningkatan literasi, numerasi, teknologi, kebersihan dan kreativitas siswa. Kolaborasi antara guru, siswa dan pihak sekolah menjadi kunci utama dalam memastikan seluruh program berjalan efektif dan mencapai target yang diharapkan.

### 3.4 Hasil Post-Test

Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Post-Test (%)
Sangat Baik	40	40%
Baik	35	35%
Cukup	20	20%
Kurang	5	5%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Gambar 3.4 Tabel Hasil Post-Test

Berdasarkan gambar 3.4 diatas menggambarkan hasil post-test yang didistribusikan kemampuan siswa setelah pembelajaran atau intervensi dilakukan. Perubahan signifikan terlihat pada setiap kategorinya.

Kategori sangat baik dengan jumlah siswa yang masuk kategori ini meningkat drastic menjadi 40 siswa (40%). Hal ini mencerminkan keberhasilan intervensi atau metode pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Kategori baik dengan siswa yang berada di kategori ini juga meningkat menjadi 35 siswa (35%). Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman pada siswa yang sebelumnya berada di kategori lebih rendah. Kategori cukup dengan jumlah siswa yang berada di kategori ini juga menurun menjadi 20 siswa (20%), menunjukkan bahwa Sebagian siswa yang sebelumnya berada di kategori ini telah mengalami peningkatan ke kategori yang lebih tinggi. Kategori kurang dengan jumlah siswa yang berada di kategori ini menurun drastic menjadi 5 siswa (5%). Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa dengan kemampuan rendah telah berhasil meningkatkan pemahaman mereka.

### SIMPULAN

Secara umum implementasi berbagai program di SMP Muhammadiyah Sumbang telah berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, interaktif dan kolaboratif. Dengan menggunakan pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif sebagai tutir sebaya maupun peserta proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Hasil dari observasi, wawancara dan pengamatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam berbagai aspek baik dari segi pemahaman materi, keterampilan social maupun kreativitas siswa.

Dari segi hasil akademis, data pre-test dan post-test menunjukkan adanya perbaikan yang jelas pada pemahaman numerasi siswa setelah adanya program ini. Hal ini mencerminkan efektivitas pendekatan yang digunakan termasuk penggunaan media pembelajaran kreatif yang dibuat oleh siswa sendiri. Selain itu program lain seperti sekolahku impianku dan PHBS turut berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kebersihan di sekolah, menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar.

Keberhasilan keseluruhan dari implementasi program-program ini terletak pada keterlibatan aktif siswa, inovasi dalam proses pembelajaran serta pemanfaatan teknologi yang efektif. Program-program

tersebut memberikan dampak positif baik terhadap hasil belajar akademik maupun pengembangan social dan pribadi siswa.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Chelsie Asuta<sup>1</sup>, Olga Amanda<sup>2</sup>, Tirta Nurani<sup>3</sup>, Windi Anika Putri<sup>4</sup>, F. D. (2023). *MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI MULTIDIMENSI MELALUI PROGRAM HOLISTIK DI SEKOLAH DASAR*. 1, 274–288.
- Dyah Gandasari, Tikka Muslimah, Firdaniyant Pramono, Natalina Nilamsari, Abdul Malik Iskandar, Eni Kardi Wiyati, ratih Siti Aminah, Lodeweyk Nahuway, E. S. (n.d.). *Pengantar Komunikasi Antarmanusia* (J. Simarmata (ed.)). yayasan Kita Menulis.
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Khotimah, K., & Zulkarnaen, Z. (2023). Peran Orang Tua dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 587–599. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3832>
- Luviani, A., & Delliana, S. (2020). Pengaruh Terpaan Tayangan Animasi Nussa Official (Cuci Tangan Yuk) Di Youtube Terhadap Perilaku Imitasi Anak. *Jurnal Mutakallimin : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2). <https://doi.org/10.31602/jm.v3i2.3726>
- Renni Hasibuan, Ira Safira Haerullah, U. M. (2023). TPACK dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Implementasi dan Efektivitas). *Islamic Manuscript of Linguistics and Humanity (IMLAH) UPT Pengembangan Bahasa UIN Imam Bonjol Padang*, V(1), 23–34. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/imlah>
- Retnaningtyas, W., & Zulkarnaen, Z. (2023). Strategi Guru dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak Usia Dini di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 374–383. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3826>
- Uliyandari, M., & Sutarno, S. (2023). The Development of Android-Based TMC (Thermochemical) Learning Media Assisted by Smart Apps Creator to Improve Students' Learning Outcomes. *SEJ (Science Education Journal)*, 7(1), 33–56. <https://doi.org/10.21070/sej.v7i1.1636>
- Wanda Mingga Pangarti, & Yawsinda. (2023). Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2589–2599. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4407>
- Yudi Irawan Chandra, Diyah Ruri Irawati, & Marti Riastuti. (2024). Penerapan Model Agile – Extreme Programming (XP) Dalam Membuat Aplikasi Pengenalan Daerah Wisata di Wonogiri Berbasis Web. *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 8(1), 91–100. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1.3096>