

PROGRAM KAMPUS MENGAJAR SMP NEGERI 2 KEMIRI KABUPATEN TANGERANG

Karunia Suci Lestari¹, M. Firman Fadil², Fadli Asyp Riansyah³ Sugeng Santoso⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains & Teknologi

Jl. Jendral Sudirman No. 40 Moderland, Cikokol, Tangerang, Indonesia

Universitas Raharja, Tangerang

e-mail: suci@raharja.info¹, m.firman@raharja.info², fadli.asyp@raharja.info³,
sugeng.santoso@raharja.info⁴

Abstrak

Program Kampus Mengajar di SMP Negeri 2 Kemiri dilaksanakan sebagai upaya strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penguatan literasi, numerasi, adaptasi teknologi, serta pengembangan karakter siswa Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang mencakup empat tahapan siklus: Planning (perencanaan kolaboratif), Action (implementasi program interaktif), Observation (pengamatan respons sivitas sekolah), dan Reflection (evaluasi menggunakan Pre-test dan Post-test AKM). Intervensi program unggulan meliputi bimbingan literasi dan numerasi berbasis storytelling, pelatihan perangkat lunak, sosialisasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), program pencegahan kekerasan (PPKSP), serta gerakan peduli lingkungan (KURASAKI). Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan belajar yang menyenangkan dan interaktif berhasil meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam memahami materi pelajaran serta mempercepat adaptasi teknologi digital di lingkungan sekolah. Secara keseluruhan, program ini memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inovatif bagi siswa sekaligus memberikan pengalaman pedagogis yang berharga bagi mahasiswa.

Kata Kunci: Kampus Mengajar, Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi

Abstrak

The Kampus Mengajar program at SMP Negeri 2 Kemiri was implemented as a strategic effort to enhance learning quality through the strengthening of Literacy, Numeracy, Technology Adaptation, and student character development. The implementation utilized a Participatory Action Research (PAR) approach, which consists of a four-stage cycle: Planning (collaborative planning), Action (interactive program implementation), Observation (monitoring school community responses), and Reflection (evaluation using the AKM Pre-test and Post-test). The flagship interventions included Literasi and Numerasi guidance based on storytelling, software training, socialization of the Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), the Program Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Satuan Pendidikan (PPKSP), and the environmental awareness movement (KURASAKI). The results indicated that a joyful and interactive learning approach successfully boosted students' self-confidence in comprehending subject matter and accelerated digital technology adaptation within the school environment. Overall, this program made a significant contribution to fostering a conducive and innovative learning atmosphere for students while providing valuable pedagogical experience for the participating university students.

Keywords: Kampus Mengajar, Literacy, Numeracy, Technology Adaptation

PENDAHULUAN

Kampus Mengajar merupakan salah satu program unggulan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) sebagai bagian dari kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM). Program ini bertujuan memberdayakan mahasiswa untuk berkolaborasi dengan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sekaligus mengasah *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa agar relevan dengan kebutuhan zaman (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021). Ruang lingkup penugasan mahasiswa mencakup tiga pilar utama: bantuan pembelajaran (literasi dan numerasi), adaptasi teknologi, dan bantuan administrasi sekolah (Rismauli dkk., 2022).

Fokus utama program ini adalah penguatan literasi dan numerasi yang menjadi fondasi dasar pendidikan. Literasi numerasi tidak hanya terbatas pada kemampuan berhitung, tetapi juga mencakup keterampilan memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi kuantitatif dalam kehidupan sehari-hari. Literasi numerasi mencakup kemampuan menerapkan berbagai angka dan simbol matematika dasar untuk menyelesaikan persoalan praktis, mengevaluasi informasi dalam bentuk grafik atau tabel, serta mengambil keputusan berdasarkan data tersebut. Literasi numerasi sangat dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan, baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat luas (Fatimah dkk., 2026).

Perkembangannya dunia pendidikan tentu akan terus menghadapi berbagai macam masalah, dimana salah satu permasalahan yang dihadapi adalah lemahnya proses belajar dan mengajar. Agar pendidikan terus meningkat, tentunya harus dilakukan pembaharuan pada kualitas pendidikan tersebut (Nurhasanah, 2021). Terdapat beragam cara dalam peningkatan kualitas pendidikan, seperti pengembangan kurikulum, inovasi dalam pembelajaran, serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan.

Adaptasi teknologi dalam era Pendidikan 4.0 tidak lagi dimaknai sebatas digitalisasi materi, melainkan transformasi menuju pembelajaran yang terpersonalisasi dan fleksibel. Menurut Haleem dkk. (2022), inti dari Pendidikan 4.0 adalah pemanfaatan teknologi cerdas untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri yang menyesuaikan kecepatan belajar siswa. Dalam konteks sekolah sasaran, kehadiran mahasiswa membantu menjembatani transisi ini dengan mengenalkan *platform* pembelajaran adaptif yang memungkinkan siswa belajar sesuai kemampuan literasi dan numerasinya, sebuah aspek krusial yang sering terabaikan dalam metode konvensional.

Program kampus mengajar Angkatan 8 hanya berfokus pada Sekolah Penugasan yang terakreditasi minimal C dan berada di daerah 3T (terdepan, terluar, dan tertinggal). Program ini dilakukan secara luring sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing. SMP Negeri 2 Kemiri merupakan salah satu sekolah yang menjadi tempat pelaksanaan Kampus Mengajar angkatan 8 Tahun 2024. Kebijakan pembelajaran secara daring (daring) menjadi sebuah keputusan yang dilaksanakan oleh seluruh sekolah (Anwar, 2021).

Program Kampus Mengajar Angkatan 8 difokuskan pada sekolah sasaran yang membutuhkan dukungan khusus, salah satunya adalah SMP Negeri 2 Kemiri. Sebagai sekolah penugasan di tahun 2024, SMP Negeri 2 Kemiri memerlukan strategi pembelajaran yang lebih segar untuk meningkatkan partisipasi siswa. Program ini dilaksanakan secara luring (tatap muka) dengan kolaborasi intensif antara mahasiswa dan guru pamong untuk memetakan kebutuhan spesifik sekolah tersebut.

Berdasarkan analisis kebutuhan di SMP Negeri 2 Kemiri, program kerja dirancang untuk memperkuat literasi, numerasi, dan teknologi melalui pendekatan yang interaktif. Program literasi difokuskan pada peningkatan minat baca, sedangkan numerasi dirancang untuk menanamkan pemahaman konsep matematika yang menyenangkan. Melalui sinergi ini, program Kampus Mengajar tidak hanya bertujuan mendukung perkembangan akademik siswa, tetapi juga menumbuhkan empati dan tanggung jawab sosial mahasiswa sebagai agen perubahan pendidikan nasional sejak dini.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kemiri dengan pendekatan kolaboratif antara mahasiswa dan pihak sekolah. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research (PAR)*, yaitu metodologi penelitian yang menekankan keterlibatan aktif partisipan dalam seluruh prosesnya. Menurut Ishaq, dkk (2025) Metode *Participatory Action Research (PAR)* adalah metodologi penelitian kolaboratif yang menekankan keterlibatan aktif partisipan dalam proses penelitian. Ini dirancang untuk memberdayakan masyarakat dengan melibatkan mereka dalam identifikasi isu, pengembangan solusi, dan implementasi tindakan untuk mengatasi isu tersebut. Adapun tahapan pelaksanaannya mengacu pada siklus PAR yang terdiri dari:

a. **Planning** (Perencanaan)

Tahap ini diawali dengan observasi awal (diagnosa) untuk memetakan kondisi sekolah, kurikulum, dan kebutuhan siswa. Berdasarkan observasi, ditemukan bahwa program literasi dan numerasi belum berjalan optimal. Oleh karena itu, mahasiswa bersama pihak sekolah menyusun rencana strategis yang meliputi:

- Penyusunan modul ajar literasi dan numerasi.
- Perancangan media pembelajaran adaptasi teknologi.
- Penjadwalan program penguatan karakter dan lingkungan (PPKSP).
- Koordinasi dengan DPL dan Guru Pamong untuk validasi program.
-

b. **Action** (Pelaksanaan Program)

Pada tahap ini, rencana yang telah disusun diimplementasikan melalui pendampingan langsung di kelas. Program utama yang dijalankan meliputi penguatan literasi dan numerasi yang terintegrasi dengan adaptasi teknologi. Selain itu, dilaksanakan pula program pengembangan karakter dan kepedulian lingkungan. Mahasiswa berperan sebagai mitra guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan guna meningkatkan keterlibatan siswa.

c. **Observation** (Pengamatan)

Bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, dilakukan observasi partisipatif untuk memantau respon siswa dan efektivitas metode yang diterapkan. Peneliti mencatat dinamika kelas, antusiasme siswa dalam menggunakan media pembelajaran, serta kendala teknis yang muncul selama kegiatan berlangsung. Data dikumpulkan melalui logbook harian dan dokumentasi kegiatan.

d. **Reflection** (Refleksi dan Evaluasi)

Tahap akhir siklus adalah mengevaluasi dampak program. Evaluasi dilakukan secara kuantitatif menggunakan *Pre-Test* dan *Post-Test* AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif. Secara kualitatif, refleksi dilakukan melalui diskusi dengan guru untuk menilai perubahan perilaku dan minat belajar siswa. Hasil refleksi ini digunakan untuk menentukan keberhasilan program atau perlunya perbaikan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 2 Kemiri dilakukan berdasarkan hasil observasi dan kesepakatan bersama dengan pihak sekolah. Kegiatan pengabdian difokuskan pada penguatan literasi, numerasi, karakter siswa, adaptasi teknologi, serta kepedulian terhadap lingkungan. Program disusun dalam beberapa bidang kegiatan dengan sub program yang jelas agar pelaksanaan lebih terarah dan terukur.

1. Literasi

Dalam rangka penguatan literasi dan penciptaan ekosistem belajar yang kondusif, program kerja yang diimplementasikan terbagi menjadi empat kegiatan strategis, yaitu:

Nama Program	Fokus Utama	Deskripsi Singkat & Tujuan
BILASCA	Intervensi Kemampuan Dasar	Bimbingan pengejaan dan membaca intensif bagi siswa yang belum lancar membaca untuk meningkatkan pemahaman dasar.
Si Ratu Kutu	Pembiasaan (<i>Habituation</i>)	Program membaca harian (satu hari satu kisah) untuk membangun rutinitas dan minat baca siswa secara konsisten.
INFOZON	Media Informasi	Platform informasi visual untuk menyebarkan wawasan umum dan meningkatkan kesadaran terhadap isu penting.
FESTIBA	Lingkungan & Sarana	Lomba kreasi pojok baca kelas untuk menciptakan ruang literasi yang nyaman, inspiratif, dan kolaboratif.

Program literasi di sekolah ini dijalankan melalui empat kegiatan utama yang dirancang untuk membangun budaya membaca dengan cara yang menyenangkan dan terarah. Langkah awal dimulai dengan BILASCA untuk membantu siswa yang masih kesulitan mengeja dan membaca, kemudian dilanjutkan dengan Si Ratu Kutu yang membiasakan siswa membaca satu kisah setiap hari agar menjadi rutinitas yang konsisten. Untuk memperluas wawasan, terdapat INFOZON sebagai sarana informasi visual yang menarik di masing sekolah, serta FESTIBA yang memotivasi siswa untuk menciptakan pojok baca kelas yang kreatif, nyaman, dan inspiratif. Melalui perpaduan keempat program ini, sekolah berupaya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung siswa agar tidak hanya sekadar bisa membaca, tetapi juga mencintai aktivitas literasi dalam kehidupan sehari-hari.

BILASA

Si Ratu Kutu



INFOZON

FESTIBA



2. Numerasi

Selain literasi, penguatan aspek numerasi dilakukan melalui pendekatan kontekstual yang menghubungkan matematika dengan kehidupan nyata. Program numerasi terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu:

Nama Program	Metode Pendekatan	Tujuan & Luaran
CERIA	<i>Game-Based Learning</i> & Kontekstual	Meningkatkan pemahaman konsep dan <i>problem solving</i> matematika melalui simulasi nyata (belanja, mengukur) yang interaktif dan kolaboratif.
Cerdas Finansial	Praktik Pembiasaan (<i>Habitation</i>)	Membangun literasi keuangan dan disiplin diri melalui pencatatan pengeluaran harian untuk melatih pengambilan keputusan ekonomi yang bijak.

Tabel 2. Program Numerasi

Program numerasi di sekolah ini dirancang agar matematika terasa lebih hidup dan dekat dengan keseharian siswa melalui dua inisiatif utama. Pertama, program CERIA mengajak

siswa memahami konsep matematika dan pemecahan masalah dengan cara yang seru melalui permainan interaktif serta simulasi nyata, seperti praktik belanja atau mengukur benda secara langsung. Kedua, program Cerdas Finansial melatih kedisiplinan dan kecerdasan ekonomi siswa dengan membiasakan mereka mencatat pengeluaran harian secara rutin. Melalui perpaduan ini, siswa diharapkan tidak hanya mahir berhitung secara teori, tetapi juga mampu menerapkan angka secara bijak dalam pengambilan keputusan sehari-hari.

3. Adaptasi Teknologi

Kegiatan adaptasi teknologi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pemanfaatan teknologi serta keterampilan berbahasa. Subprogram yang dilaksanakan meliputi:

- a. *Story Telling* yaitu kegiatan bercerita menggunakan bahasa Inggris untuk melatih kemampuan kosakata (*vocabulary*), keterampilan berbicara khususnya dalam membaca dan pengucapan (*pronunciation*), mendengarkan, dan pemahaman bahasa siswa kelas VII. Pembelajaran kooperatif *paired story telling* mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif, serta kemampuan membangun ide dengan menggabungkan setiap kata menjadi kalimat yang bermakna (Sukma et al., 2022).
- b. Pengenalan Komputer dan Perangkat Lunak berupa pendampingan kepada siswa dalam mengenal komponen komputer dan fungsi dasar perangkat lunak sebagai bekal literasi digital.

Story Telling

Komputer dan Software



Gambar 2. Dokumentasi Program Numerasi

4. Pengembangan Karakter Siswa (Profil Pelajar Pancasila/P5)

Pengembangan karakter siswa dilakukan sebagai bentuk dukungan terhadap implementasi Profil Pelajar Pancasila (P5). Menurut (Nandita & Lubis, 2024) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) adalah untuk menjadikan setiap siswa sebagai penerus bangsa yang unggul dan produktif serta berkontribusi pada pembangunan global yang berkelanjutan. Subprogram yang dilaksanakan meliputi:

- a. Sosialisasi Materi P5 dimana mahasiswa berperan sebagai pemateri untuk menyampaikan materi P5 sesuai dengan tema yang telah ditetapkan oleh sekolah.
- b. Aksi Nyata P5 yaitu keterlibatan mahasiswa dalam mendampingi siswa dalam kegiatan penerapan nilai-nilai P5 di lingkungan sekolah.

Materi P5

Aksi Nyata P5



Gambar 4. Program Karakter Siswa

5. Program Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Satuan Pendidikan (PPKSP)

Program PPKSP bertujuan meningkatkan kesadaran siswa terhadap isu kekerasan dan intoleransi di lingkungan pendidikan. Subprogram yang dilaksanakan meliputi:

- a. Pemutaran Video Edukasi “3 Dosa Besar dalam Pendidikan” yang membahas kekerasan seksual, perundungan, dan intoleransi, serta dilanjutkan dengan diskusi interaktif.
- b. Kampanye Melalui INFOZON yaitu penyampaian pesan edukasi tentang “3 Dosa Besar dalam Pendidikan” melalui media mading sekolah sebagai sarana edukasi dan sosialisasi kepada seluruh warga sekolah.
- c.

Menonton Video Edukasi

Kampanye Melalui INFOZON



6. Evaluasi Pembelajaran (Program Kemendikbudristek)

Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa selama pelaksanaan program pengabdian. Kegiatan evaluasi meliputi:

- a. *Pre-Test* AKM, yang diikuti oleh 30 siswa dan dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2024 untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Literasi

Tabel 3: Tabel literasi (pre-test)

No.	Kompetensi	Level Kog	Jumlah Soal	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Menjawab Benar	Presentase Siswa Menjawab Benar
1.	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi		20	30	10.7	36%

Numerasi

Tabel 4: Tabel Numerasi (Pre-Test)

No.	Kompetensi	Level Kog	Jumlah Soal	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Menjawab Benar	Presentase Siswa Menjawab Benar
1.	Menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan linier 1 variabel serta sistem persamaan 2 variabel		20	30	5.4	18%

- b. *Post-Test* AKM, yang diikuti oleh 30 siswa dan dilaksanakan pada tanggal 9 Desember 2024 untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti rangkaian program.

Literasi

Tabel 5: Tabel Numerasi (*Post -Test*)

No.	Kompetensi	Level Kog	Jumlah Soal	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Menjawab Benar	Presentase Siswa Menjawab Benar
1.	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi		20	30	3.5	12%

Literasi
Tabel 5: Tabel Literasi (Post-Test)

No.	Kompetensi	Level Kog	Jumlah Soal	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Menjawab Benar	Presentase Siswa Menjawab Benar
1.	Menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan linier 1 variabel serta sistem persamaan 2 variabel		20	30	5.3	18%

7. Mitigasi Perubahan Iklim

Kegiatan mitigasi perubahan iklim bertujuan menumbuhkan kesadaran dan kepedulian siswa terhadap lingkungan sekolah. Subprogram yang dilaksanakan meliputi:

- Tujuan program kurangi sampah sekolah kita (KURASAKI) menurut (Eriawandi & Firdaus, 2025) adalah untuk mengurangi jumlah sampah yang dihasilkan di sekolah, dengan fokus pada sampah plastik, juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan dengan mengajarkan mereka cara mengelola lingkungan mereka dengan cara yang bijaksana, yang dimulai dari lingkungan sekolah mereka sendiri.
- Program Kelas Terbersih yang mendorong siswa untuk menjaga kebersihan kelas secara berkelanjutan dengan pemberian penghargaan bagi kelas terbersih.
-

Gerakan KURASAKI

Kelas Terbersih



Gambar 6. Program Perubahan Iklim

KESIMPULAN

Program Kampus Mengajar di SMP Negeri 2 Kemiri telah memberikan dampak yang sangat positif dan nyata bagi perkembangan siswa maupun pengalaman para mahasiswa yang terlibat di dalamnya. Melalui pendekatan yang menyenangkan, para mahasiswa berhasil membangkitkan semangat belajar siswa, terutama dalam meningkatkan kemampuan literasi melalui kegiatan membaca dan diskusi, serta memperkuat pemahaman numerasi lewat permainan matematika yang interaktif sehingga siswa tidak lagi merasa takut dengan pelajaran tersebut. Selain itu, pengenalan teknologi seperti penggunaan komputer dan aplikasi belajar daring membuat siswa menjadi lebih siap dan terbiasa menghadapi dunia pendidikan modern

saat ini. Kehadiran mahasiswa yang menciptakan suasana belajar yang asyik dan tidak membosankan terbukti mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam memahami materi pelajaran. Secara keseluruhan, program merupakan sebuah kontribusi nyata yang berhasil meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 2 Kemiri.

SARAN

Diharapkan kedepannya program Kampus Mengajar dapat semakin meningkatkan sistem koordinasi dan kejelasan informasi di setiap tahapannya, mulai dari masa pembekalan hingga akhir penugasan, agar mahasiswa dapat menjalankan tanggung jawabnya dengan lebih terarah. Selain itu, pihak penyelenggara disarankan untuk meninjau kembali kebijakan penempatan sekolah dengan mempertimbangkan jarak domisili mahasiswa agar lebih efektif dan efisien, sebagaimana kebijakan yang telah diterapkan bagi Dosen Pembimbing Lapangan. Terakhir, sangat diharapkan adanya komitmen dan dukungan berkelanjutan dari pihak guru di SMP Negeri 2 Kemiri untuk terus menjaga serta menjalankan program-program yang telah dirintis, sehingga manfaat positif dalam bidang literasi, numerasi, dan teknologi dapat terus dirasakan oleh siswa meskipun masa penugasan mahasiswa telah berakhir.

DAFTAR REFERENSI

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Buku Pegangan Mahasiswa Program Kampus Mengajar. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.
- Rismauli, J., Munthe, B., Herman, H., Jufri, J., & Gustinawati, G. (2022). Program Kampus Mengajar Untuk Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Siswa Di SD 014 Kampung Baru. *REKA KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 201-206.
- S. Fatimah, A. Sutopo, dan A. Fathoni, "Optimalisasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 10, No. 1, pp. 50-65, Jan. 2026
- Nurhasanah, A. D. (2021, 09 30). Peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi SDN 48 Bengkulu Tengah. <https://pustaka-psm.unilak.ac.id>.
<https://pustaka-psm.unilak.ac.id/index.php/SNPKM/article/view/8066>
- A. Haleem, M. Javaid, M. A. Qadri, and R. Suman, "Understanding the role of digital technologies in education: A review," *Sustainable Operations and Computers*, vol. 3, pp. 275–285, 2022.
- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan kampus mengajar angkatan 1 program merdeka belajar kampus merdeka di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dan kewirausahaan*, 9(1), 210-219.
- M. Ishaq, A. Mubassir, M. Z. Arifin, M. Saiful, dan B. Prasetya, "Membangun Kesadaran Masyarakat Di Lingkungan Perkampungan Desa Transisi Kota: Pendekatan Participatory Action Research", *NAAFI*, vol. 1, no. 2, pp. 71–79, Jan. 2025.
- Sukma, Y., Hartati, Y. S., & Rahmi, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Paired Story Telling Terhadap Keterampilan Menceritakan kembali Legenda Siswa kelas VII SMP N 49 Kerinci. *Jurnal Horizon Pendidikan*, 2(4), 433-
- Nandita, B., & Lubis, E. (2024). Implementasi Project Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Rejang Lebong. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan (JUPANK)*; Vol. 4 No. 1 (2024): Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan (JUPANK);422-431 ;2774-9975 ;2775-3018.
<https://jurnal.umb.ac.id/index.php/jupank/article/view/5045>
- Eriawandi, D., & Firdaus, R. (2025). Pembinaan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Program Kurangi Sampah Sekolah Kita (Kurasaki): Studi Kasus Di Kelas V Sdn Sangiang Iii Tangerang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 893-902.