



**ADAPTASI TEKNOLOGI BERBASIS INFORMASI DAN
PENDAMPINGAN BELAJAR BAGI SISWA SISWI SEKOLAH DASAR
RADEN FATAH SURABAYA**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

CLAUDIA YUNITA AULIANI RAINARD

19410200011

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**ADAPTASI TEKNOLOGI BERBASIS INFORMASI DAN
PENDAMPINGAN BELAJAR BAGI SISWA SISWI SEKOLAH DASAR
RADEN FATAH SURABAYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja
Praktik



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Claudia Yunita Auliani Rainard

NIM : 19410200011

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Teknik Komputer

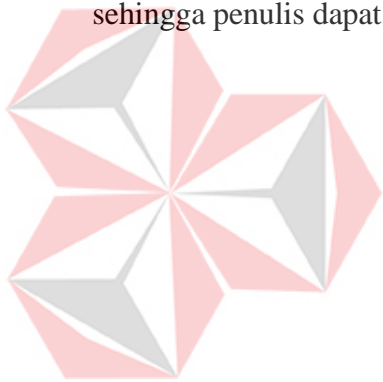
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023



UNIVERSITAS
Whatever you are, Be the good one
Dinamika

Terima kasih untuk semua bantuan dan dukungan selama pengerjaan Laporan KP ini sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu persyaratan untuk menempuh Tugas Akhir.



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

ADAPTASI TEKNOLOGI BERBASIS INFORMASI DAN PENDAMPINGAN BELAJAR
BAGI SISWA SISWI SEKOLAH DASAR RADEN FATAH SURABAYA

Laporan Kerja Praktik oleh Claudia Yunita Auliani Rainard

NIM : 19410200011

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 14 Juli 2023

Disetujui:

Dosen Pembimbing


Musayyanah, S.ST., M.T.
NIDN: 0730069102


Mustianingsih, S.Pd.
NIP: 19510101012008001001



Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Teknik Komputer
Fakultas Teknologi dan Informatika



Pauldie Susanto S.Kom., M.T.
NIDN. 0729047501

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Claudia Yunita Auliani Rainard**

NIM : **19410200011**

Program Studi : **Teknik Komputer**

Fakultas : **Teknologi dan Informatika**

Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**

Judul Karya : **ADAPTASI TEKNOLOGI BERBASIS INFORMASI
DAN PENDAMPINGAN BELAJAR BAGI SISWA
SISWI SEKOLAH DASAR RADEN FATAH
SURABAYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 14 Juli 2023



Claudia Yunita Auliani Rainard

NIM : 19410200011

ABSTRAK

Kesenjangan pendidikan di Indonesia menjadi permasalahan sosial yang perlu diatasi bersama. Kesenjangan pendidikan yang signifikan dapat mempengaruhi kualitas sumberdaya manusia yang menjadi kunci pembangunan negara. Kesenjangan pendidikan yang terjadi di Indonesia terjadi pada berbagai jenjang pendidikan termasuk sekolah dasar. Keberadaan sekolah dasar sebagai fasilitas pendidikan formal bagi anak - anak merupakan hal sentral dalam upaya awal untuk menjamin kesempatan bagi seluruh anak di Indonesia untuk mendapatkan akses pendidikan. Selain itu kualitas dari masing - masing sekolah dasar juga menjadi kunci penting nyapemerataan pendidikan di Indonesia. Sesuai dengan misi pembangunan nasional untuk memajukan kualitas sumber daya manusia, telah memunculkan urgensi bagi pemerintah untuk mengupayakan pemerataan terjadi secara komprehensif.

Melalui program Kampus Mengajar yang dicanangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pemerintah berupaya untuk menjawab permasalahan kesenjangan pendidikan di Indonesia. Disparitas kualitas sekolah dasar yang menjadi permasalahan utama, dijawab melalui program Kampus Mengajar yang berupaya untuk menempatkan mahasiswa sebagai kontributor dalam kegiatan pendidikan di sekolah - sekolah dasar di Indonesia. Dengan berfokus kepada daerah serta sekolah yang memerlukan akses bantuan, para mahasiswa secara bersinergi membantu proses jalannya *transfer of knowledge* bagi siswa - siswa sekolah dasar. Pemberian pengajaran melalui pembelajaran numerik dan literasi secara interaktif menjadi salah satu cara efektif dalam program Kampus Merdeka. Melalui metode ini diharapkan dapat membantu memberikan pengalaman pendidikan yang setara bagi sekolah - sekolah di berbagai daerah di Indonesia

Kata kunci: *pendidikan, sekolah dasar, kampus mengajar, sumber daya manusia*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunianya-Nya sehingga pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 2 yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2022 yang berlokasi di salah satu Sekolah Dasar yang ada di Surabaya dapat terlaksana dengan baik dan lancar sesuai dengan jadwal yang direncanakan dan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Dalam kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan dan pelaksanaan. Adapun penyusunan laporan akhir ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai Program Kampus Mengajar yang telah dilaksanakan di SD Raden Fatah Surabaya.

Laporan Kerja Praktik di kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 2, kami susun berdasarkan apa yang telah kami laksanakan di bulan Agustus sampai bulan Desember. Program Kampus Mengajar Angkatan 2 ini bertujuan membantu sekolah untuk memberikan pelayanan pendidikan yang optimal terhadap semua peserta didik pada jenjang SD dalam kondisi terbatas dan kritis selama pandemi Covid-19.

Dalam penyusunan laporan ini, kami menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi susunan serta cara penulisan laporan ini, karenanya saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan laporan ini sangat kami harapkan. Semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan juga bermanfaat bagi penyusun pada khususnya.

Surabaya, 26 Juni 2023

Claudia Yunita Auliani Rainard

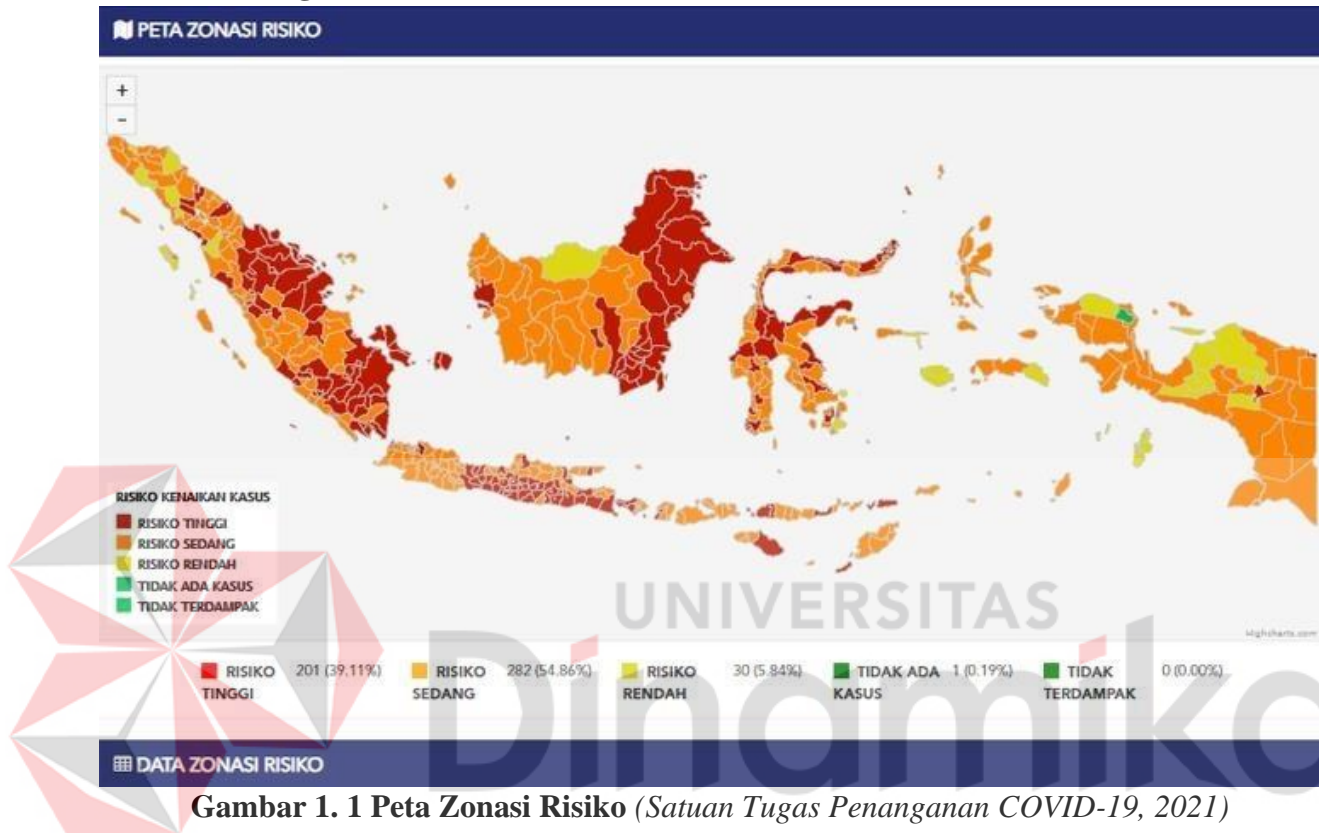
DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang.....	11
1.2 Tujuan	13
BAB II ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM	14
2.1 Analisis Situasi.....	14
2.2 Rencana Program dan Kegiatan.....	14
BAB III PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN.....	17
3.1 Persiapan.....	17
3.2 Pelaksanaan.....	19
BAB IV ANALISIS HASIL.....	27
4.1 Mengajar	27
4.2 Membantu Adaptasi Teknologi.....	29
4.3 Membantu Administrasi Sekolah dan Guru.....	30
4.4 Rekomendasi dan Usulan Perbaikan.....	30
BAB V PENUTUP	33
5.1 Kesimpulan	33
5.2 Saran	33
DAFTAR PUSTAKA.....	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang



Gambar 1. 1 Peta Zonasi Risiko (Satuan Tugas Penanganan COVID-19, 2021)

Penyebaran virus Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2 (SARS-CoV-2) telah menjadi awal memicunya penyakit Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) yang telah mengakibatkan pandemi di banyak negara di dunia, termasuk Indonesia. Virus yang sangat cepat menyebar ini membuat pemerintah mengharuskan mengeluarkan kebijakan-Kebijakan untuk berupaya untuk mencegah penyebaran virus Covid-19. Pada sektor pendidikan, untuk melindungi generasi bangsa dari penularan Covid-19 (Afkariansyah, 2022). Sejak awal Maret 2020 berbagai kebijakantelah dikeluarkan oleh pemerintah salah satunya dengan membatasi hubungan sosial (social distancing), bekerja dan belajar dirumah, dan meminta masyarakat untuk tetap tinggal dirumah dan mengurangi segala aktivitas diluar rumah. Namun kebijakan-kebijakan tersebut mempunyai resiko tinggi, khususnya pada pendidikan. (Majid, 2022)



Gambar 1. 2 (MTSN 1 TANAH BUMBU, 2021)

Semua sekolah ditutup dan dilaksanakan Pembelajaran Daring atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Namun pembelajaran daring belum sepenuhnya efektif untuk mengatasi masalah pendidikan di sekolah pada masa pandemi ini, karena masih banyak Sekolah Dasar yang belum mengerti Proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan masih banyak Guru yang belum beradaptasi dan memanfaatkan teknologi yang saat ini ada, selain itu Sekolah Dasar juga belum menyediakan fasilitas untuk pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) contohnya Aplikasi komunikasi menggunakan video seperti *Google Meet*, dan *Zoom Meeting* bisa membuat sebuah presentasi lalu diupload di platform Youtube (Pengelola Web, 2020). Belajar melalui E-learning berbasis *Moodle* memiliki banyak keunggulan di antaranya : penggunaan sistem satu pintu dalam mengaksesnya, tampilan yang mudah dipahami, penggunaan kuota internet yang tidak besar, fitur-fitur pembelajaran yang lengkap mulai dari teks, video, audio, forum dll, fiturpenilaian yang lengkap mulai dari soal berbentuk pilihan ganda, essay, dll (Munir, 2019). Di masakritis pandemi ini sekolah memerlukan bantuan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang optimal. Maka melalui Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi menyusun Program Kampus Mengajar Angkatan 2.

Kampus Mengajar Angkatan 2 adalah bagian dari program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar perkuliahan. Di program kampus mengajar, mahasiswa akan ditempatkan di Sekolah Dasar di seluruh Indonesia yang memenuhi kriteria 3T (Tertinggal, Terluar, dan Terdepan) serta membantu proses belajar mengajar di sekolah dasar tersebut (Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021). Dengan Kampus Mengajar,

Mahasiswa dapat mengembangkan diri khususnya kreativitas, kepemimpinan, dan kemampuan interpersonal lainnya. Adapun ruang lingkup Program Kampus Mengajar Angkatan 2 mencakup pembelajaran di semua mata pelajaran yang berfokus literasi dan numerasi, adaptasiteknologi dan bantuan administrasi Sekolah dan Guru. Dengan Program tersebut, diharapkan dapat membantu mengoptimalkan pembelajaran di Sekolah Dasar, dan membantu Guru beradaptasi dengan teknologi dan berkolaborasi. Dengan adanya program kampus mengajar ini diharapkan mahasiswa yang lolos dapat memanfaatkan kesempatan dengan sebaik- baiknya dan mampu bekerjasama dengan tim saat di lapangan.

1.2 Tujuan

Tujuan dilaksanakannya program Kampus Mengajar Angkatan 2 adalah memberdayakan mahasiswa untuk membantu proses pengajaran di Sekolah Dasar sekitar desa/kota khususnya di daerah 3T (Tertinggal, Terluar, dan Terdepan) . Secara rinci, tujuan Program Kampus Mengajar Angkatan 2 adalah :

1. Menghadirkan dan memberikan peran kepada mahasiswa sebagai bagian dari penguatan pembelajaran literasi dan numerasi.
2. Membantu pembelajaran di masa pandemi, terutama untuk SD di daerah 3T (Tertinggal, Terluar, dan Terdepan).
3. Menanamkan empati dan kepekaan sosial pada diri mahasiswa terhadap permasalahan kehidupan kemasyarakatan yang ada di sekitarnya.
4. Mengasah keterampilan berpikir dalam bekerja bersama lintas bidang ilmu dan ragam asal mahasiswa dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dan mengasah kemampuan mahasiswa agar dapat bekerjasama dengan TIM.
5. Mengembangkan wawasan, karakter, dan softskill mahasiswa.
6. Meningkatkan peran dan kontribusi nyata perguruan tinggi dan mahasiswa dalam pembangunan nasional.

BAB II

ANALISIS SITUASI DAN PERENCANAAN PROGRAM

2.1 Analisis Situasi

Sekolah Dasar yang menjadi sasaran dari Program Kampus Mengajar Angkatan 2 (KM 2) adalah sekolah dasar yang memiliki Akreditasi paling tinggi C atau belum terakreditasi. Dan juga merupakan sekolah dasar yang memenuhi persyaratan sekolah 3T (Tertinggal, Terluar, Terdepan). Program ini dilakukan secara Daring maupun Luring, sesuai dengan kebijakan masing-masing sekolah dasar yang ditempati. Adapun salah satu Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria diatas, yang bertempat di Kota Surabaya, yaitu Sekolah Dasar Raden Fatah Surabaya. Sekolah Dasar ini terletak di Kecamatan Benowo, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Sebelum Program Kampus Mengajar Angkatan 2 dilaksanakan, mahasiswa terlebih dahulu melakukan koordinasi serta melakukan sebuah analisis kebutuhan sekolah dasar tujuan. Hal ini dilakukan agar memudahkan persiapan mahasiswa untuk menjalankan tugas yang telah diberikan.

Berdasarkan Analisis Kebutuhan yang dilakukan, didapati bahwa Sekolah Dasar Raden Fatah berlokasi di Jl. Kendung Gg. I No.11, Sememi, Kec. Benowo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60198. Area sekolah juga termasuk ke dalam perkampungan perumahan warga sekitar di lokasi tersebut. Fasilitas penunjang yang dimiliki oleh sekolah meliputi 10 Ruang Kelas; Ruang Kepala Sekolah; Ruang guru; UKS; Mushola; Perpustakaan yang dirangkap juga sebagai ruang komputer; 2 toilet umum; Aula namun masih dalam tahap pembangunan; 2 AC yang terdapat di ruang guru dan TU; CCTV; Proyektor; Halaman lapangan sekolah. Sedangkan jumlah warga sekolah meliputi kepala sekolah; 13 guru tetap; 2 Staf TU; dan 407 murid sekolah. Sistem penerimaan di sekolah menggunakan sistem zonasi yaitu lebih mengutamakan siswa yang tinggal di area sekitar lingkungan sekolah, kriteria siswa yang di terima yaitu siswa reguler dan tidak menerima siswa inklusi.

Menurut data yang didapatkan dari sekolah, SD Raden Fatah Surabaya menggunakan kurikulum 2013 dengan persentasi proses kegiatan pembelajaran pada masa pandemi ini dilakukan secara 75% daring dan 25% luring. Pada kegiatan pembelajaran secara daring sekolah menggunakan aplikasi Microsoft Teams dalam penunjang aktifitas belajar, sedangkan secara luring sekolah membuatkan jadwal khusus yang dikelompokkan ke beberapa sesi dengan kuota terbatas kepada siswa untuk melakukan belajar di sekolah namun kegiatan belajar hanya mengaji. Beberapa kendala yang kami dapatkan dari sumber pihak sekolah terkait kegiatan pembelajaran secara daring

yaitu (1) Kendala guru, masih banyak mendapatkan keluhan dari orang tua mengenai kegiatan belajar daring dan siswa tidak mengumpulkan tugas dengan tepat waktu. (2) Kendala siswa, untuk kelas atas kebanyakan sudah mendapatkan fasilitas belajar berupa Handphone dari orang tuanya namun tidak di pakai sebagai mana mestinya seperti kurang sadarnya siswa akan tugas yang diberikan mulai dari pengumpulan tugas dan kegiatan belajar daring, sedangkan kelas bawah membutuhkan bantuan dari orang tua dalam membimbing anaknya untuk melakukan kegiatan pembelajaran mulai dari pertemuan virtual dan tugas yang diberikan oleh guru. Alhasil kegiatan pembelajaran daring pada masa pandemi yang telah dilakukan oleh sekolah masih belum cukup maksimal, sehingga perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan antusias siswa dalam belajar.

Pada observasi hari kedua kami bertemu dengan bapak ibu guru dan staf tata usaha di sekolah disana kami melakukan observasi metode wawancara kepada narasumber yaitu bapak ibu guru kemudian kami memperoleh data bahwa masih minimnya pengetahuan siswa maupun guru terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, minimnya pemahaman guru terhadap sumber media pembelajaran yang dapat dilakukan pada masa pandemi sehingga secara tidak langsung membuat minat belajar siswa menurun dan pembelajaran menjadi kurang efektif

2.2 Rencana Program dan Kegiatan

Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 2 ini, mahasiswa memiliki kegiatan yang menjadi tanggung jawab dalam membantu kegiatan belajar mengajar, membantu mendampingi siswa dalam mengerjakan tugas sehari-hari, serta membantu dalam adaptasi teknologi, serta tidak luput juga untuk membantu pihak Sekolah Dasar dalam hal administrasi sekolah. Adapun penjelasan dari masing-masing kegiatan tersebut, yakni sebagai berikut :

1. Kegiatan Mengajar
 - a. Membuat Video Animasi Pembelajaran.
 - b. Melaksanakan Event Kerajinan Tangan.
 - c. Melakukan Pembelajaran Dengan Media Komik.
 - d. Melakukan Pembelajaran Dengan Media Boardgame.
 - e. Melaksanakan Nonton Bersama.
 - f. Melakukan Storytelling.
 - g. Melakukan pembelajaran Literasi dan Numerasi.

2. Membantu Adaptasi Teknologi
 - a. Membantu Pengenalan Aplikasi Edukasi AKSI Kepada Siswa.
 - b. Membuat Puppet Show.
 - c. Membuat Smart Handsenitizer.
 - d. Pengarahan penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* dan *Power Point*
3. Administrasi Sekolah
 - a. Membuat Katalog Administrasi Perpustakaan
 - b. Pembuatan Mural Perpustakaan



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III
PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN

3.1 Persiapan

Sebelum melaksanakan kegiatan mengajar, Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2 melakukan beberapa persiapan mulai dari Pembekalan, Penerjunan, Observasi, dan Perencanaan Program.

1. Pembekalan

Pembekalan diberikan kepada Mahasiswa dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) sebagai bekal awal sebelum melakukan asistensi Mengajar di Sekolah Dasar. Pembekalan dilakukan selama 6 hari dari tanggal 23 Juli 2021 – 30 Juli 2021 melalui platform Zoom dan Youtube. Adapun materi-materi pembekelan sebagai berikut :

Hari/Tanggal	MATERI
Jumat, 23 Juli 2021	1. Pembukaan dan Pesan Penugasan dirjen Dikti 2. Pedagogi Sekolah Dasar
Sabtu, 24 Juli 2021	1. Pesan Penugasan Dari Belmawa 2. Pembelajaran Literasi Numerisasi menggunakan modul belajar 3. Platform belajar aksi
Minggu, 25 Juli 2021	1. Pesan penugasan di SD 2. Prinsip Assesment serta praktek baik 3. Aplikasi Assemnet Aksi sekolah
Senin, 26 Juli 2021	1. MBKM dan Pengembangan Diri Mahasiswa 2. Konsep Pembelajaran jarak jauh 3. Strategi Kreatif Belajar Luring dan Daring
Selasa, 27 Juli 2021	1. Pesan Penguatan LPDP 2. Pengenalan SPADA 3. Etika dan Komunikasi(+materi psiko-sosial) 4. Kearifan Lokal dan Kebhinekaan 5. Penerapan Inovasi Pembelajaran SD
Rabu, 28 Juli 2021	1. Administrasi dan Manajerial Sokolah (Dapodik) 2. Tahap Perkembangan Anak usia SD -SMP)

	3. MAHASISWA Sebagai Duta Perubahan Perilaku di Masa Pandemi
Kamis, 29 Juli 2021	1. Profil Pelajar Pancasila 2. Ruang Yang Bebas dari Kekerasan 3. Prinsip Perlindungan Anak (child Protection) – khusus SD dan SMP
Jumad, 30 Juli 2021	1. PESan penguatan dari MM 2. Aplikasi sumber belajar digital 3. Penjelasan Pendanaan dan ketentuan pencairan (peserta Mahasiswa dan DPL) 4. Aplikasi MBKM dan Monev Kampus Mengajar (DPL, Mahasiswa) 5. Post Test 6. Penutup

2. Penerjunan

Penerjunan dijadwalkan tanggal 2 Agustus 2021. Alur penerjunan sebagai berikut:

- a. Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2 dan Dosen Pembimbing Lapangan menjalin komunikasi awal dengan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.
- b. Mahasiswa menyerahkan Surat Tugas Belmawa dan Surat Tugas dari Perguruan Tinggi ke Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.
- c. Dinas Pendidikan mengeluarkan Surat Tugas untuk diberikan kepada sekolah sasaran.
- d. Mahasiswa mengunggah foto sebagai bukti telah melakukan lapor diri kepada Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota di akun MBKM.
- e. Mahasiswa memberikan Surat Tugas dari Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota, Salinan Surat Tugas dari Direktorat Belmawa dan Surat Tugas dari Perguruan Tinggi kepada Sekolah sekaligus melakukan Koordinasi dengan Kepala Sekolah dan Guru Pamong.

3. Observasi

Observasi dilakukan selama kurang lebih satu minggu meliputi :

- a. Observasi sekolah :
 - Lingkungan Sekolah berupa lingkungan fisik/sarana dan prasarana, lingkungan sosial, iklim dan suasana akademik.

- Administrasi Sekolah dan Guru.
 - Struktur Organisasi Sekolah
- b. Observasi Kegiatan Pembelajaran :
- Jadwal Pembelajaran
 - Metode Pembelajaran
 - Media yang Digunakan
 - Analisis Perangkat Pembelajaran
 - Sumber pembelajaran
 - Adaptasi teknologi

4. Perencanaan Program

Berdasarkan hasil observasi, mahasiswa menyusun perencanaan program diantaranya:

- a. Mengenai kegiatan belajar mengajar literasi dan numerasi, media yang digunakan, sumber pembelajaran, kelengkapan administrasi pembelajaran dan kegiatan adaptasi teknologi oleh mahasiswa kepada guru dan siswa.
- b. Setelah program tersusun, Mahasiswa melakukan konsultasi kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) sekaligus meminta persetujuan rancangan program kegiatan
- c. Setelah DPL menyetujui, Mahasiswa menyampaikan rancangan program kegiatan kepada Kepala Sekolah dan Guru Pamong.

3.2 Pelaksanaan

A. Pelaksanaan Program Pembelajaran

Pelaksanaan program pembelajaran yang dilakukan mahasiswa kampus mengajar selama 5 bulan di SD Raden Fatah ini proses belajar luring dan daring sesuai jadwal yang sudah ditentukan oleh sekolah, sehingga masing – masing kelas memiliki kesempatan belajar secara luring di sekolah. Selama kegiatan luring mahasiswa membantu mengkondisikan siswa pagi hari ketika siswa datang ke sekolah dengan mengecek suhu, memberi handsanitizer dan mengingatkan siswa memakai masker. Kegiatan mahasiswa dalam membantu kegiatan mengajar antara lain :

a) Membuat Vidio Animasi Pembelajaran

Pada kegiatan ini mahasiswa diizinkan dan dipercaya untuk membuat video pembelajaran dalam bentuk animasi untuk siswa kelas 4, kegiatan ini kami lakukan secara luring didalam kelas yang dihadiri oleh 25% dari jumlah seluruhnya. Sedangkan kegiatan daring diisi oleh guru kelasnya secara langsung, kami melakukan kegiatan luring untuk mengetahui seberapa paham peserta didik dalam memahami pelajaran jika hanya dilakukan melalui daring saja sebab di SD Raden Fatah kegiatan pembelajaran luring tidak sering dilakukan.

Dari program ini kami dapat menyimpulkan bahwa kegiatan luring dan menggunakan metode belajar yang berbeda dapat mempengaruhi belajar mereka baik disekolah maupun dirumah. Jadi untuk program video pembelajaran ini kami mengusahakan agar disetiap kelas menggunakan metode tersebut meskipun tidak setiap hari.

b) Melaksanakan event kerajinan tangan

Kegiatan ini kami lakukan dengan kelas 6, yang dihadiri 25% siswa dari jumlah seutuhnya. Cetak monoprint ini diusulkan oleh salah satu tim kami, dengan alasan agar siswa kelas 6 bisa mempraktekkan bagaimana melakukan cetak print dengan bahan – bahan yang mudah didapatkan selain itu siswa kelas 6 mau memasuki ke jenjang selanjutnya maka dari itu kami ingin memberikan bekal kerajinan yang jarang didapati. Untuk bahan – bahan cetak monoprint sudah kami siapkan, seperti kain, kaca sebagai alas lukisan, kuas, cat, tinner, dan lain – lain. Pada program kerajinan tangan kami merasa berhasil dengan melihat antusiasme serta semangat mereka dalam kegiatan ini, sehingga kami berharap agar guru – guru dapat melanjutkan kegiatan kerajinan yang sempat terpending selama pembelajaran jarak jauh.

c) Melakukan pembelajaran dengan media Komik.

Pada kegiatan ini mahasiswa dipercaya untuk melakukan metode baru dalam pembelajaran yakni menggunakan media komik, kegiatan ini dapat meningkatkan GLS (Gerakkan Literasi Siswa) untuk aktif dalam membaca. Tidak dapat dipungkiri

meskipun mereka sudah naik ke kelas 2, 3, 4, atau 5 dan 6 terkadang masih ditemukan siswa yang masih kurang lancar dalam hal membaca.

Maka dari itu dari program ini kami memulai GLS di SD Raden fatah, untuk meminimalisir siswa dalam kegiatan membaca yang masih kurang lancar. Di kegiatan ini guru dapat memanfaatkan perpustakaan yang telah kami rubah tata letaknya sehingga siswa merasa nyaman ketika kegiatan literasi berlangsung. Guru pamong kami juga melakukan hal tersebut sebelum pandemi namun hanya dikelas 5 saja, dengan ini dapat memotivasi guru – guru lainnya untuk diterapkan kepada masing – masing kelas.

d) Melakukan pembelajaran dengan media Boardgame.

Salah satu model pembelajaran yang kami gunakan juga yaitu Boardgame dengan memanfaatkan Permainan Tradisional “Cutikan”. Belajar sambil bermain, hal ini sangat menyenangkan apalagi untuk peserta didik disini kami melakukannya dengan kelas 5 yang dihadiri 10 siswa kemudian kami membaginya menjadi 2 kelompok, masing – masing kelompok berisi 5 orang.

Pada kegiatan ini kami memberi instruksi kepada adik – adik bagaimana cara bermainnya, lalu pada saat mereka menjawab pertanyaan yang ada di balik kartu tersebut mahasiswa juga memberikan penjelasan terkait pertanyaan tersebut, tujuannya agar siswa memiliki wawasan yang luas dalam setiap mata pelajaran. Kegiatan pembelajaran ini dapat mengukur hasil belajar siswa, dan guru dapat mengetahui kesulitan belajar siswa di bagian manakah siswa yang memerlukan penjelasan kembali, lalu apa yang harus dilakukan guru agar dapat merangsang pengetahuan mereka.

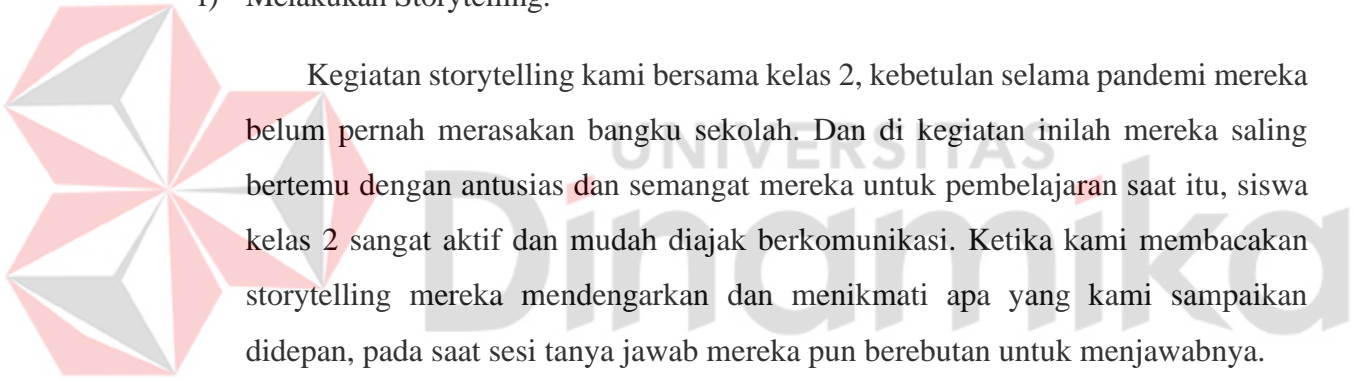
e) Melaksanakan nonton Bersama.

Untuk kegiatan nonton bersama kami menayangkan short movie dari episode 1 – 3 yang meenceritakan tentang sampah, didalam cerita ini tokoh menjelaskan pentingnya menjaga lingkungan alam dari pencemaran sampah dimana pencemaran ini dilakukan oleh manusia. Mereka membuang sampah secara sembarang atau tidak pada tempatnya, seperti membuang sampah disaluran air, disungai yang

mengakibatkan banjir dimana – mana. Nah dari hal kecil seperti membuang sampah pada tempatnya kita juga harus mengajari peserta didik pentingnya menjaga kelestarian lingkungan hidup agar makhluk hidup yang ada disekitar kita merasa aman dan nyaman, tidak hanya itu siswa juga menceritakan video tersebut menggunakan bahasa mereka sendiri didepan teman – temannya.

Maka dari itu setelah penayangan video ini mahasiswa ingin memberikan contoh yang baik terhadap peserta didik agar dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan peka terhadap lingkungan sekitarnya. Disaat pandemi seperti ini orang dewasa memiliki pengaruh yang besar terhadap anak usia sekolah dasar untuk memberikan contoh yang terpuji, sebab selama pandemi anak jarang sekali melakukan hal tersebut dirumah.

f) Melakukan Storytelling.



Kegiatan storytelling kami bersama kelas 2, kebetulan selama pandemi mereka belum pernah merasakan bangun sekolah. Dan di kegiatan inilah mereka saling bertemu dengan antusias dan semangat mereka untuk pembelajaran saat itu, siswa kelas 2 sangat aktif dan mudah diajak berkomunikasi. Ketika kami membacakan storytelling mereka mendengarkan dan menikmati apa yang kami sampaikan didepan, pada saat sesi tanya jawab mereka pun berebutan untuk menjawabnya.

Dari program storytelling ini kami melihat bagaimana senangnya mereka ketika ada kegiatan didalam kelas yang dilakukan bersama dengan teman – temannya. Karena memang diusia mereka perkembangan dan pertumbuhan seharusnya dilalui bersama teman sebayanya, bukan dengan gadget.

B. Membantu Adaptasi Teknologi Sekolah

Pelaksanaan adaptasi teknologi dilakukan mahasiswa Kampus Mengajar untuk memberikan perubahan terhadap tenaga pengajar, Staff Tata Usaha dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya :

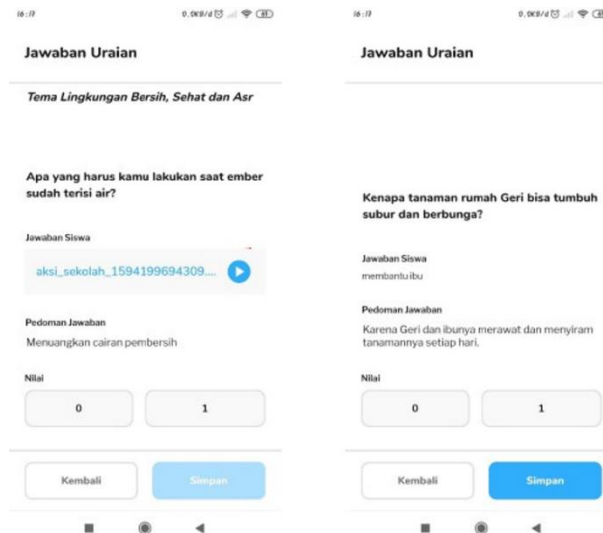
a) Pengenalan Aplikasi AKSI

Aplikasi Assesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) adalah aplikasi yang dibuat untuk memudahkan guru untuk memberi materi pelajaran serta memberikan materi ujian pada murid. Literasi membaca dan numerasi adalah yang melatarbelakangi terbentuknya aplikasi AKSI. Aplikasi AKSI dijalankan di perangkat berbasis Android, dan juga dapat diakses secara online maupun offline pada PC.

Kegiatan pengenalan Aplikasi AKSI terhadap siswa salah satu inovasi bentuk pembelajaran yang memanfaatkan gadget, dimana aplikasi ini diberikan oleh kemendikbud secara gratis dan tidak berbayar. Didalam aplikasi ini sudah lengkap dengan fitur – fitur yang disediakan untuk kelas 1 sampai kelas 6, aplikasi ini dirancang khusus untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa.

Mahasiswa mengaplikasikannya terhadap kelas 5, dimana mereka dapat memilih untuk mengerjakan literasi atau numerasi dulu. Disamping itu setiap mahasiswa mendampingi 2 siswa untuk membantu mereka ketika bertemu dengan soal yang tidak dipahami atau belum diajarkan, kami juga memberikan penjelasan yang detail agar siswa mampu menalar penjelasan yang diberikan.

Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh guru – guru dalam hal refleksi pembelajaran siswa, ketika guru sudah menjelaskan materi – materi selama kurang lebih satu semester kemudian dapat dilakukan pemahaman lebih lanjut untuk siswa dengan menggunakan aplikasi AKSI sebelum UTS/UAS.



Gambar 3. 1 Tampilan Aplikasi AKSI

b) Membuat Puppet Show

Pembuatan media ini kami rancang untuk membantu siswa agar dapat mengekspresikan karya mereka, media ini kami beri nama “Panggung Ekspresi” yang mudah dibawa kemana saja dan dapat digunakan untuk semua kegiatan siswa. Seperti halnya dalam peraktek membaca puisi, membaca pantun, storytelling, bernyanyi, dsb.

Luaran dari kegiatan ini mahasiswa dan guru berharap agar peserta didik mampu dan memiliki rasa percaya diri ketika disuruh maju oleh gurunya, sebab selama kegiatan yang melibatkan siswa banyak yang kurang percaya diri dan merasa malu ketika didepan teman – temannya.



Gambar 3. 2 Puppet Show

c) Membuat *Smart Handsenitizer*

Alat yang kami buat untuk SD Raden Fatah sebagai salah satu penunjang proses sekolah, ketika nanti PTM sudah dilakukan secara berkala warga sekolah dapat memanfaatkan Smart Handsanitizer ini untuk membersihkan tangan mereka dari kuman selama perjalanan ke sekolah, beli jajan diluar dan ketika pulang sekolah agar selalu *safety & healthy*.



Gambar 3. 3 *Smart Hansenitizer*

d) Pengarahan Penggunaan Aplikasi *Zoom Meeting* dan *Power Point*

Pada kegiatan ini kami membantu guru untuk lebih mengenal Aplikasi Zoom Meeting & Power Point, karena di SD Raden Fatah menggunakan Microsoft Teams dan Google Meeting saja. Pada awal – awal PTM (pertemuan tatap muka), beberapa siswa ada yang disekolah dan dirumah sbeba itu kami memberikan arahan mengenai *Zoom Meeting* ke guru – guru. Pengarahan ini dihadiri oleh semua guru dan kepala sekolah, meskipun banyak guru senior disana akan tetapi mereka memiliki tekad dan semangat demi kelancaran pembelajaran untuk siswanya. Pengarahan ini berlangsung selama dua hari, kami juga melakukan uji coba sistem hybrid terhadap

siswa kelas 6 sistem ini dilakukan dengan dua cara yaitu didalam kelas dan *Zoom Meeting*. Setelah pengarahan Aplikasi *Zoom Meeting* , mahasiswa dipercaya untuk melakukan pengarahan cara menggunakan dan membuat power point yang bagus untuk menunjang pembelajaran siswa.



Gambar 3. 4 Pengarahan penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* dan *Power Point*

C. Membantu Administrasi Sekolah

Administrasi sekolah yang bisa di kerjakan oleh masasiswa Kampus Mengajar, diantaranya :

- a) Pembuatan Katalog Perpustakaan Sekolah
- b) Pembuatan Mural Perpustakaan

BAB IV ANALISIS HASIL

4.1 Pelaksanaan Program Pembelajaran

a) Membuat Vidio Animasi Pembelajaran

Video animasi terlaksana 2x yang dilakukan bersama kelas 4, 1x secara luring bersama mahasiswa dan 1x daring bersama guru kelas.



Gambar 4. 1 Pembelajaran dengan video Animasi

b) Kerajinan Tangan

Untuk kegiatan ini dilakukan 2x dengan dua kegiatan yang berbeda, yang pertama membuat konektor masker bersama kelas 5 dan yang kedua cetak monoprint bersama kelas 6 dengan didampingi guru kelasnya.



Gambar 4. 2 Pembuatan Kerajinan Tangan

c) Pembelajaran Dengan Media Boardgame

Kegiatan belajar sambil bermain dengan memanfaatkan Permainan Tradisional “Cutikan” ini dapat membantu kesulitan belajar serta menjadi metode belajar yang asik

dan menyenangkan, pada kegiatan 23 ini guru kelas 5 juga hadir didalam kelas.

d) Pembelajaran dengan media komik

Kegiatan ini dapat meningkatkan literasi siswa dalam hal membaca, serta membuat siswa menyukai kegiatan membaca dengan versi yang menarik. Untuk kegiatan ini kami menggunakan kelas tinggi yaitu kelas 5.

e) Nonton Bersama

Untuk kegiatan nonton bersama kami menggunakan short movie yang menceritakan tentang pencemaran lingkungan salah satunya yaitu bagaimana cara membuang sampah yang baik, bagaimana jika sampah tidak dibuang pada tempatnya, dampaknya apa saja untuk lingkungan. Pada kegiatan ini siswa disuruh untuk menceritakan kembali short movie tersebut dengan menggunakan bahasa mereka.



Gambar 4. 3 Kegiatan Nonton Bersama secara *Hybrid*

f) Story telling

Untuk kegiatan storytelling kami melakukannya bersama 24 siswa kelas 2, dimana mereka sebelumnya belum pernah melakukan kegiatan luring didalam kelas. Pada kegiatan ini mereka sangat senang dan menikmati cerita yang kami sampaikan.

4.2 Membantu Adaptasi Teknologi

a) Pengenalan Aplikasi AKSI

Untuk kegiatan ini kami melakukannya 1x dengan siswa kelas 5, pada saat kegiatan ini masing – masing mahasiswa memegang 2 siswa dan meminjam gadget untuk mengerjakan aplikasi AKSI. Pada saat pengerjaan banyak siswa yang mengalami kesulitan, hal ini kami jelaskan kembali terkait materi yang sulit mereka pahami. Agar mereka dapat memahami jika bertemu kembali dengan soal tersebut.



Gambar 4. 4 Pengenalan Aplikasi AKSI

b) Pembuatan Puppet Show

Untuk kegiatan mural ini kami ingin memberikan sesuatu yang berbeda dari sisi perpustakaan agar terlihat lebih menarik dan membuat nyaman para pembaca ketika berada didalam ruangan.



Gambar 4. 5 Pengenala Puppet Show

c) Pembuatan Smart Handsenitizer

Pembuatan alat Smart Handsanitizer ini dibuat untuk warga sekolah ketika mereka hendak melakukan aktifitas untuk selalu menggunakan handsanitizer dan tetap menjaga proses.

d) Pengarahan penggunaan aplikasi Zoom Meeting dan Power Point

Pada saat kegiatan pengarahan kami juga melakukan uji coba kelas hybrid dengan kelas 5 dan 6, kegiatan ini bersamaan dengan informasi PTM (pertemuan tatap muka). 25

Namun pada kegiatan kelas hybrid terdapat kendala salah satunya yaitu sinyal baik dari sekolah atau dari peserta didiknya.

4.3 Membantu Administrasi Sekolah dan Guru

a) Pembuatan katalog perpustakaan

Kegiatan ini kami lakukan untuk membantu para pembaca seperti guru, siswa atau karyawan lainnya dalam mencari buku – buku yang ada di perpustakaan. Karena sebelumnya buku – buku tersebut tidak tertata rapih dan tidak sesuai dengan urutan katalog bukunya.



Gambar 4. 6 Pembuatan Katalog Perpustakaan

b) Pembuatan Mural Perpustakaan

Untuk kegiatan mural ini kami ingin memberikan sesuatu yang berbeda dari sisi perpustakaan agar terlihat lebih menarik dan membuat nyaman para pembaca ketika berada didalam ruangan.



Gambar 4. 7 Pembuatan Mural Perpustakaan

4.4 Rekomendasi dan Usulan Perbaikan

a) Aspek Pembelajaran

SD Raden Fatah memiliki jumlah siswa yang terbilang banyak. Dari kegiatan

observasi saat melakukan kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa siswa yang kurang dalam hal pemahaman materi, bahkan masih ada yang belum dapat membaca. Hal ini tentunya menjadi bahan evaluasi bagi pihak sekolah utamanya dalam media penyampaian materi. Kemudian selain itu perlu adanya klasifikasi kognitif dan kelompok belajar dimana guru kelas dapat memahami karakter belajar sekaligus monitoring siswa dalam kegiatan belajar kelompok. Kami menemukan banyak alat peraga pembelajaran yang tidak digunakan, alasannya adalah kurangnya tenaga pengajar yang mengerti penggunaan alat peraga pembelajaran tersebut. Selain alat peraga pembelajaran, kami juga melihat banyak sarana pembelajaran yang tidak digunakan dan mulai rusak karena tidak digunakan dengan semestinya.

b) Aspek Teknologi

Dalam pengadaan prasarana teknologi di SD Raden Fatah sudah memiliki beberapa peralatan penunjang seperti 3 laptop, 2 komputer, 2 printer dan scanner, serta jaringan WiFi, alat – alat tersebut dioperasikan sehari – hari dengan maksimal. Maka untuk kedepannya, kami memberi usulan agar pihak sekolah melakukan pengecekan alat – alat teknologi secara berkala, seperti menghapus cache pada perangkat laptop, meningkatkan kapasitas memori bawaan laptop dan komputer, memberikan aplikasi booster, menyimpan data sekolah dalam hardisk atau google drive, pengecekan tinta printer secara rutin, mematikan perangkat apabila sudah tidak digunakan dan rutin dalam melakukan restart untuk laptop agar menghindari lag saat digunakan. Selain melakukan perawatan pada peralatan teknologi, pihak sekolah perlu memberikan pembelajaran tentang aplikasi sehari – hari seperti word dan excel kepada beberapa guru. Pengetahuan tentang aplikasi word dan excel dapat berguna bagi guru dalam penyusunan administrasi seperti RPP, Silabus, Prota dan Promes serta input nilai siswa.

Sekolah juga telah menerapkan Ujian yang dilakukan secara daring , juga pemberian tugas dan pengumpulan tugas melalui media online. Namun beberapa hal yang perlu ditingkatkan adalah kecepatan wifi dalam mengunduh dan mengunggah sebab untuk menerapkan adaptasi teknologi yang baik membutuhkan koneksi yang memadai.

c) Aspek Administrasi

Dalam penilaian akreditasi sekolah sistem administrasi merupakan komponen yang sangat perlu diperhatikan. Aspek administrasi juga digunakan sebagai standar dalam pembelajaran, seperti contohnya RPP. Maka dari itu, sebaiknya untuk kedepannya SD Raden Fatah semakin memperhatikan unsur – unsur kelengkapan administrasi agar proses pembelajaran berjalan lancar dan mendapat predikat baik dalam hal akreditasi sekolah. Perpustakaan yang merupakan salah satu bagian dari Administrasi sekolah juga harus selalu dijaga dan dikembangkan. Harapan kami, kedepannya perpustakaan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya, bahkan dapat menjadi salah satu kegiatan wajib bagi sekolah untuk terus menjaga dan memperhatikan keadaan perpustakaan. Kami juga menemukan banyak alat peraga pembelajaran yang tidak digunakan, alasannya adalah kurangnya tenaga pengajar yang mengerti penggunaan alat peraga pembelajaran tersebut. Selain alat peraga pembelajaran, kami juga melihat banyak sarana



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Program Kampus Mengajar yang diselenggarakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dapat dikatakan memiliki tujuan dan dampak yang positif terhadap kualitas pendidikan di Indonesia khususnya bagi pendidikan di wilayah terluar Indonesia. Fokus pengajaran pada program ini yaitu pada kemampuan literasi dan numerasi murid, sebab berdasarkan observasi dasar yang dilakukan oleh mahasiswa Kampus Mengajar masih ditemukan murid-murid yang kurang menguasai kemampuan dasar literasi dan numerasi. Metode pembelajaran yang dilakukan pun tidak terlepas dari modul, pedagogi, serta dengan cara-cara yang kreatif untuk menarik minat belajar murid. Bertepatan dengan adanya pandemi COVID-19 proses pembelajaran pun sempat dilakukan secara luring dan juga daring dengan menggunakan sarana video conference (zoom, google meet), video kreatif, dan ujian yang juga dilakukan secara daring (google form, Microsoft team).

Dari kegiatan kampus mengajar angkatan 2 di SD Raden Fatah terdapat 12 program kerja, yaitu video animasi pembelajaran, kerajinan tangan membuat konektor masker dan cetak monoprint, pembelajaran dengan media boardgame (Permainan Tradisional “Cutikan”), pembelajaran dengan menggunakan media komik, melakukan nonton bersama siswa, story telling, kemudian kita juga melakukan Pengenalan Aplikasi AKSI, pengarahan penggunaan aplikasi ZOOM dan Power Point, pembuatan mural perpustakaan, pembuatan Puppet Show, pembuatan katalog administrasi perpustakaan, dan yang terakhir ada alat smart handsanitizer.

5.2 Saran

Mahasiswa kampus mengajar selama 5 bulan telah merencanakan dan merealisasikan beberapa program dengan maksimal. Harapannya program-program tersebut dapat membantu dan bermanfaat dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Selain itu kami berharap dengan bantuan yang kami berikan dapat menjadi langkah evaluasi bagi pihak sekolah untuk mengembangkan metode pembelajaran dan potensi dari SD Raden Fatah Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- AFKARIANSYAH, G. R. (2022). *ADAPTASI TEKNOLOGI PADA SISWA SISWI SEKOLAH DASAR TUNAS JAYA SURABAYA*. Surabaya: repository.dinamika.ac.id.
- Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021, Juli 1). *Apa itu Kampus Mengajar?* From Kampus Merdeka Indonesia Jaya: <https://pusatinformasi.kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/4418812047897-Apa-itu-Kampus-Mengajar->
- Majid, J. (2022). Perlakuan Social Distancing: Upaya Masyarakat dan Tenaga Medis Dalam Mengurangi Penyebaran Virus Corona Covid-19. *Jurnal Multi Disiplin Dehasen (MUDE)*, 65.
- MTSN 1 TANAH BUMBU. (2021, Juli 13). *ELEARNING ALTERNATIF EFEKTIF PEMBELAJARAN DI ERA PANDEMI*. From <https://mtsn1tanahbumbu.com/blog/elearning-alternatif-efektif-pembelajaran-di-era-pandemi-2/>:
- Munir. (2019). E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis TIK*, 222-223.
- Pengelola Web. (2020, April 11). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan*. From PUSAT DATA DAN TEKNOLOGI INFORMASI KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI: <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>
- Satuan Tugas Penanganan COVID-19. (2021). *Peta Risiko*. Jakarta: Satuan Tugas Penanganan COVID-19.
- Surya, G. (2021, Juli 1). *Program Kampus Mengajar Angkatan Kedua Dibuka Juni 2021, Simak Persyaratannya*. From KOMPAS TV: [https://www.kompas.tv/article/155539/progra m-kampus-mengajar-angkatan-kedua-dibuka-juni-2021-simak-persyaratannya](https://www.kompas.tv/article/155539/progra-m-kampus-mengajar-angkatan-kedua-dibuka-juni-2021-simak-persyaratannya)
- Syafitri, R. A., Anggraini, S. A., & Saragi, S. M. (2021). ANALISIS KEEFEKTIFAN PERERAPAN APLIKASI AKSI (ASSESMEN KOMPETENSI SISWA INDONESIA) DI SD NEGERI 130002 KEC. SEI TUALANG RASO, KOTA TANJUNG BALAI. *Analisis Keefektifan Penerapan*, 187.
- Thanzani, A. (2022). *PERAN MAHASISWA PROGRAM KAMPUS MENGAJAR DI DAERAH 3T (TERTINGGAL TERLUAR, DAN TERDEPAN)*. Surabaya: LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA.