**Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 5 dalam Adaptasi Teknologi di SDN Serang 19**

**Choirunisa Fitri Fadilah1, Deri Kurniadi2, Ghina Aghniah Malahayati3 , Lutfiah Fitri Yani4 , Margareta Sekar Pangestu5 , Agung Fauzi6**

135Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

2Universitas Pendidikan Indonesia

4Universitas Bina Bangsa

6Sekolah Tinggi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Banten Raya

1[2225200101@untirta.ac.id](mailto:2225200101@untirta.ac.id), [2derikurniadi231@gmail.com](mailto:2derikurniadi231@gmail.com), 3[ghinaaghniah@gmail.com](mailto:ghinaaghniah@gmail.com), [4lutfiahfitriyani3@gmail.com](mailto:4lutfiahfitriyani3@gmail.com), [52225200053@untirta.ac.id](mailto:52225200053@untirta.ac.id), [6agungfauzi45@gmail.com](mailto:6agungfauzi45@gmail.com)

**ABSTRAK**

Jurnal ini bertujuan untuk menjelaskan peranan mahasiswa program kampus mengajar angkatan 5 dalam pengadaptasian teknologi terhadap siswa di SD Negeri Serang 19. Kampus mengajar merupakan sebuah program dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan guna memberikan kesempatan kepada para mahasiswa untuk belajar diluar kampus dengan menjadi mitra guru di seluruh sekolah yang ada di Indonesia, dengan tujuan memberikan inovasi dalam pembelajaran, pengembangan strategi, dan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Jurnal ini didasarkan atas permasalahan yang sering terjadi di dunia pendidikan yaitu kurangnya penggunaan teknologi didalam aspek-aspek pendidikan di sekolah dasar terutama dalam hal kegiatan belajar mengajar. hal ini disebabkan oleh berbagi faktor yang ada salah satunya kurangnya fasilitas penunjang untuk terlaksananya kegiatan yang melibatkan teknologi serta kurannya pemahaman guru dalam pengoprasian pemberlajaran yang berbasis teknologi. Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif dengan dilakukannya pengamatan yang mendalam akan kasus yang diangkat dengan menekankan pada metode observasi dan wawancara. Hasil Observasi menunjukan bahwa pemanfaatan teknologi didalam kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Serang 19 masih belum merata untuk semua kelas. Hasil wawancara menunjukan bahwa mahasiswa program kampus mengajar angkatan 5 sangat berperan dalam adaptasi teknologi terhadap siswa dengan penerapan pembelajaran yang berbasis teknologi. Sehingga dapat memberikan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar yang dialami siswa. Berdasarkan kedua hasil tersebut, hadirnya mahasiswa program kampus mengajar angkatan 5 menunjukan bahwa peranan mahasiwa program kampus mengajar dalam pengadaptasian teknologi bagi siswa di SD Negeri Serang 19 memberikan dampak baik bagi terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik. selain membantu mengatasi permasalahan dan meberikan solusi yang praktis kepada sekolah terutama dalam aspek pengadaptasian teknologi didalam kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci**: **Kampus Mengajar; Pembelajaran; Pendidikan; Teknologi.**

**PENDAHULUAN**

Kampus Mengajar adalah sebuah program yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dibawah pimpinan Mendikbudristek, Nadiem Makarim. Kampus Mengajar merupakan program bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang memberikan kesempatan bagi seorang mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan pengajaran di satuan pendidikan dasar serta mahasiswa berkesempatan untuk mengembangkan dirinya melalui aktivitas diluar kampus atau diluar kelas perkuliahan (Vanda & Rohmah, 2021). Peran mahasiwa selama program kampus mengajar antara lain adalah membantu proses pembelajaran, membantu administrasi sekolah, pendampingan adaptasi teknologi serta membantu kegiatan-kegiatan sekolah yang bersifat insidental (Anugrah, 2021, Rezania dan rohmah, 2021, Adelia dan Himawati, 2021). Kampus Mengajar ini juga memiliki tujuan agar mahasiswa memiliki bekal masa depan dengan menjadi mitra guru dan sekolah sehingga mahasiswa mempunyai keahlian dan keterampilan dalam mengembangkan model pembelajaran, dan juga menumbuhkan kreativitas dan inovasi mahasiswa di dalam pembelajaran sehingga berdampak pada penguatan literasi dan numerasi di sekolah (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2023). Kegiatan di kampus mengajar meliputi pembelajaran di semua mata pelajaran yang berfokus untuk meningkatkan literasi dan numerasi, adaptasi teknologi, dan bantuan administrasi sekolah.

Di kampus mengajar ini, salah satu sekolah yang menjadi sasaran yaitu SD Negeri 19 Serang yang memiliki hasil AKM yang rendah. Setelah melakukan observasi, SD Negeri 19 Serang yang memiliki akreditasi B ini kurang dalam literasi dan numerasinya serta kurang dalam adaptasi teknologi. Untuk letak dari SD Negeri Serang 19 ini mudah dijangkau dan juga berada dekat dengan pusat kota, sekolah ini berada di tengah pemukiman penduduk. Jika diperhatikan sekolah ini memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan yang juga terdapat UKS didalamnya. Sekolah ini juga memiliki sarana teknologi berupa komputer dan infocus, tetapi komputer hanya digunakan untuk administrasi sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan juga para guru, selama masa pandemi COVID – 19 para guru tetap melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring dengan menggunakan media zoom dan WhatsApp. Akan tetapi, beberapa guru masih belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran seperti misalnya penggunaan power point atau lembar kerja berbasis teknologi. Selain itu, sebelum masa pandemi, penggunaan teknologi yaitu infocus sering kali digunakan. Akan tetapi, penggunaan infocus ini hanyalah untuk anak kelas tinggi yaitu anak kelas 5 dan 6. Sehingga, pembelajaran dengan teknologi ini kurang diterapkan di sekolah ini. Padahal, pembelajaran dengan teknologi sebagai sumber dan media pembelajaran yang inovatif, bisa mengatasi hambatan dalam proses komunikasi antara guru dengan siswa (Irmeilyana et al., 2022) dan Penerapan dan adaptasi teknologi dalam ruang pembelajaran merupakan keniscayaan dalam menghadapi perubahan di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Efendi et al, 2019).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Yuli (Etika et al., 2021) dalam penelitian yang berjudul “Peran Mahasiswa dalam Membantu Adaptasi Teknologi Terhadap Guru pada Program Kampus Mengajar 1 di SD Pelita Bangsa Surabaya”. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa dengan dilakukannya adaptasi teknologi berupa penggunaan quizizz, google form, video animasi, youtube, dan microsoft excel mengatasi permasalahan yang dialami oleh guru karena belum mengerti pengoperasiannya dan juga memberikan pengalaman baru kepada siswa dengan kegiatan pembelajaran yang beragam dan juga menggunakan media pembelajaran yang beragam pula.

Berdasarkan penelitian kedua yang dilakukan Aura (No et al., 2021) dalam penelitian yang berjudul “Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Kampus Mengajar 2 di Sekolah Dasar Negeri 1 Sumbawa Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan” menunjukkan hasil bahwa dengan dilakukannya adaptasi teknologi siswa SD Negeri 1 Sumbawa lebih percaya diri dalam menggunakan laptop dan juga pembelajaran lebih bervariatif dengan digunakannya teknologi untuk pembelajaran.

Dalam penelitian ini berfokus pada peran mahasiswa kampus mengajar dalan melakukan adaptasi teknologi di sekolah sasaran. Terlebih pada saat ini dimana teknologi berkembang dengan cepat sehingga para guru harus menggunakan teknologi dan siswa yang perlu mengetahui penggunaan teknologi. Kemajuan teknologi yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan diperlukan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Maka, peran mahasiswa kampus mengajar yaitu membantu dalam adaptasi teknologi guna berkembangnya kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi yang ada dan membantu siswa serta guru untuk mengalami pembelajaran yang beragam.

**METODE**

Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Metode penelitian ini dipilih karena dapat menjelaskan atau memperoleh informasi mengenai mahasiswa kampus mengajar angkatan 5 dalam adaptasi teknologi di SD Negeri Serang 19. Metode kualitatif sangat cocok digunakan karena dapat memahami fakta dan realita di lapangan kampus mengajar (Raco, 2018). Subyek dalam penulisan ini yaitu semua yang berhubungan dengan peran mahasiswa kampus mengajar angkatan 5 dalam adaptasi teknologi di SD Negeri Serang 19. Sehingga subjek penelitian ini meliputi guru-guru maupun siswa.

Adapun teknik pengumpulan data yang di gunakan yaitu teknik wawancara. Data yang dikumpulkan diolah menggunakan teknik pengolahan data kualitatif dari Miles & Hubermen (2014) yang mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Ukuran dari kejenuhan data ditandai dengan tidak diperolehnya lagi informasi baru. Aktivitas dalam analisis antara lain (1) reduksi data, (2) penyajian data serta Penarikan kesimpulan dan verifikasi.

**DISKUSI**

**Hasil**

Dalam persiapan untuk melaksanakan program kampus mengajar 5 ada beberapa persiapan yang kami lakukan dan jalani dari mulai pembekalan, observasi dan perancangan program :

1. Pembekalan kampus mengajar angkatan 5

Pembekalan yang dilakukan oleh mahasiwa dengan materinya diberikan dari narasumber kampus mengajar itu sendiri yang dijalankan selama 1 bulan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan informasi saat mahasiswa melakukan program di sekolah penempatan, adapun salah satu materi pembekalannya yaitu Assesmen literasi dan numerasi dengan cara adaptasi teknologi dapat digunakan untuk mahasiswa melakukan penggumpulan data atau Assesmen literasi dan numerasi.

1. Penerjunan

Setelah selama 1 bulan melakukan pembekalan, langkah berikutnya adalah berkoordinasi dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Kota Serang dan SD Negeri Serang 19 sebagai tempat sasaran dari kelompok kami untuk melakukan pelaksanaan program, yaitu dengan langkah berikut:

1. Kami mahasiswa yang ditempatkan di SD Negeri Serang 19 melakulan komunikasi dengan Dosen Pembimbing Lapangan untuk melakukan perkenalan dan rencana ke Dinas Pendidikan Kota Serang
2. Kemudian perwakilan dari kami dating ke Dinas Pendidikan Kota Serang untuk mengambil surat tugas.
3. Berkoodinasi dengan SD Negri Serang 19 bersama kepala sekolah dan guru lainnya untuk menyampaikan tujuan kami di SD Negeri Serang 19 dan menyerahkan surat tugas dari Dinas Pendidikan dan surat tugas dari universitas.
4. Observasi

Observasi yang digunakan yaitu dengan pengamatan dan wawancara langsung di SD Negri Serang 19, adapun hasil observasi sebagai berikut, observasi sekolah di SD Negeri Serang 19 memiliki lingkungan sekitar yang mepet dengan rumah warga dan dilihat dari segi fisik SD Negeri Serang 19 memiliki enam kelas pembelajaran, satu musolah, satu perpustakaan, satu ruang kepala sekola, ruang guru, satu lapangan yang cukup luas, satu perpustakaan, toilet, dan kantin.

1. Perancangan program

Dalam kegatan ini kami melakukan penyusunan raancangan kegiatan sebagai berikut:

1. Menyusun secara bersama kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan setelah melakukan observasi di SD Negeri Serang 19.
2. Kemudian berkomunikasi tentang rancangan kami kepada kepala sekolah serta guru-guru dan Dosen Pembimbing Lapangan.

**PEMBAHASAN**

Pelaksanaan program adaptasi teknologi di SD Negeri Serang 19 ditujukan untuk para siswa di sekolah tersebut, mulai dari siswa kelas 1 sampai dengan kelas 6. Kreatifitas guru, orang tua, serta siswa/mahasiswa harus terus didukung dengan motivasi, pengetahuan/pengalaman,serta peringkat pendukung seperti handphone/laptop yang memadai (Ariati & Andriani, 2020; Ginting & Kurniawan, 2020). Adapun media pembelajaran yang kami gunakan sebagai penunjang pembelajaran di sekolah ini adalah media pembelajaran yang berupa aplikasi online yang sifatnya interaktif. Media online yang dimaksud disini yaitu media ini hanya dapat digunakan jika terhubung dengan koneksi internet. Adapun aplikasi online yang kami gunakan untuk menunjang proes pembelajaran di SD Negeri Serang 19 ini yaitu aplikasi quiziz dan wordwall. Adapun penjelasan lebih lanjut terkait penggunaan aplikasi online tersebut serta manfaatnya bagi proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi quiziz untuk menunjang proses pembelajaran.

Quiziz merupakan salah satu aplikasi online yang bersifat interaktif. Quiziz merupakan aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat soal – soal evaluasi dengan lebih menarik dan interaktif. Tentu saja aplikasi quiziz ini hanya dapat diakses secara online dengang menggunakan internet. Di SD Negeri Serang 19 sendiri aplikasi ini kami coba terapkan pada siswa – siswa yang sudah masuk kedalam tingakatan siswa kelas tinggi. Yaitu siswa kelas 4 sampai kelas 6. Aplikasi ini diterapkan untuk siswa kelas tinggi karena memang aplikasi ini dalam penggunaannya memerlukan keterampilan literasi yang cukup baik. Seperti yang kita ketahui bahwa siswa kelas tinggi yang terdiri dari siswa kelas 4 – 6 SD dinilai sudah cukup memiliki kemampuan literasi yang lebih baik daripada siswa kelas 1 – 3 SD.

Dalam aplikasi quiziz sendiri terdapat berbagai macam fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana dalam memberikan tugas ataupun soal -soal evaluasi. Disamping mengerjakan soal, siswa dapat merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dan monoton karena dalam tampilan aplikasi quiziz memiliki tampilan yang segar dan terkesan lebih menyenangkan. Terbukti dengan antusiasme siswa ketika kami menerapkan apliakasi quiziz ini dalam proses pembelajaran dikelas. Pengerjaan soal – soal melalui quizi dinilai lebih seru karena siswa dalam pengerjaannya tidak seperti sedang mengerjakan soal, melainkan seperti bermain games.

Sebuah permainan memang tidak terlepas dari unsur kreatif dan inovatif sehingga dapat menumbukan motivasi belajar siswa ke arah yang lebih positif. Sehingga dapat mewujudkan cita – cita dan tujuan pendidikan secara nyata. Penggunaan quizi dibuktikan dapat membuat siswa bisa merasakan proses pembelajaran yang lebih seru dan menyenangkan. Ditambah penggunaan quiziz yang dinilai cukup mudah dan dapat diterapakan untuk siswa – siswa sekolah dasar. Kuis interaktif dalam quiziz memiliki hingga 4 – 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahakan gambar pada setiap pertanyaannya untuk memperjelas pertanyaan tersebut. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan pada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Berdasarkan pengalaman kami, quiziz dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan penggunaan quiziz sebagai media pembelajaran ini dapat melibatkan pastisipasi siswa secara aktif, dan siswa bisa belajar sambil bermain dengan menggunakan aplikasi quiziz ini. Sehingga siswa dapat termotivasi dan lebih semangat dalam belajar.

Gambar 1. Pembelajaran dengan menggunakan quiziz di kelas 6

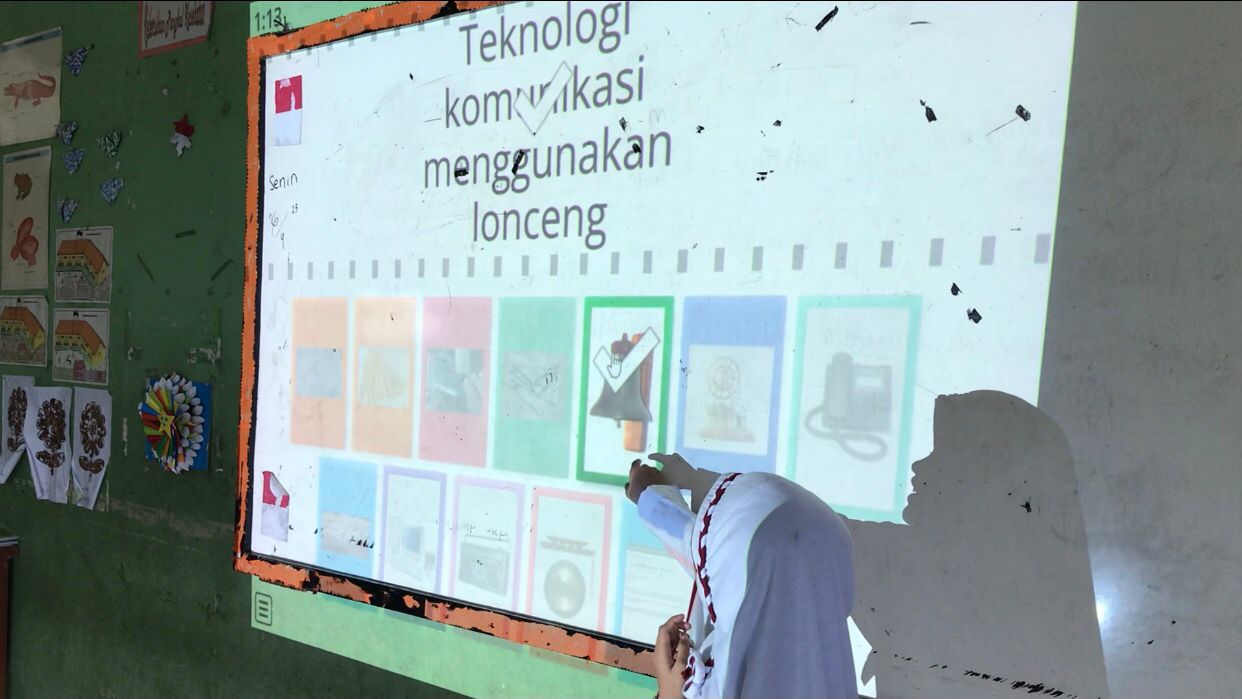
A group of people looking at laptops

Description automatically generated with low confidence

Gambar 2. Pembelajaran dengan menggunakan quiziz di kelas 5

1. Penggunaan aplikasi wordwall untuk menunjang pembelajaran

Sama seperti quiziz, wordwall juga merupakan salah satu aplikasi online yang sifatnya interkatif. Wordwall juga merupakan aplikasi berbasis website yang yang hanya dapat digunakan jika terhubung dengan internet. Di SD Negeri Serang 19 sendiri, kami menerapkan penggunaan aplikasi wordwall ini untuk siswa – siswa yang termausk dalam kelas rendah. Yaitu siswa dari kelas 1 – 3 saja. Karena memang aplikasi ini terkesan lebih ringan sehingga lebih cocok digunakan untuk siswa yang termasuk dalam kelas rendah yang memang kemampuan dalam berliterasi dan membacanya tidak sebaik siswa kelas tinggi. Aplikasi wordwall ini menyediakan beberapa fitur yang beragam dan tentunya lebih ringan. Sama hal nya dengan quiziz, aplikasi wordwall ini merupakan apliaksi yang dapat digunakan guru untuk membuat kuis – kuis yang sifatnya lebih menarik dan interaktif. Wordwall dinilai mampu membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar. Karena peserta didik dapat mengerjakan kuis seperti sedang bermain game online.

Ada banyak fitur yang disediakan wordwall untuk menunjang pembelajaran. Diantaranya fitur memasangkan pasangan, acak kata, menjodohkan, anagram, dan ain sebagainya. Banyaknya variasi yang tersedia dalam wordwall membuat peserta didik menjadi tidak jenuh dalam belajar. Teruatama siswa sekolah dasar yang masih duduk dalam kelas tingkatan rendah, seperti kelas 1 – 3. Yang mana seperti kita ketahui bahwa siswa kelas rendah sangat suka dan lebih memilih untuk bermain daripada belajar. Jadi dengan menggunakan media wordwall ini bisa menjadi alternatif yang dapat dijadikan alat pendekatan kita kepada siswa. Penggunaan apliaksi seperti wordwall dapat membuka ruang bagi siswa untuk berkreasi dan berinovasi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu tampilan pembelajaran yang menarik dalam wordwall akan membuat guru lebih percaya diri dalam melaksanakan proses pembelajaran dalam kelas. Penggunaan fitur – fitur dalam wordwall sebagai permainan edukasi terbukti dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton dalam kelas.

Gambar 3. Pembelajaran dengan menggunakan wordwall di kelas 3

Aplikasi wordwall juga dinilai mampu membuat suasan kelas terasa lebih hidup. Karena dengan menggunakan aplikasi wordwall ini, guru dapat menciptakan pembelajaran dalam kelas yang sifatnya interaksi dua arah yaitu, antara pendidik dan peserta didik yang mana interaksi tersebut dapat membuat peserta didik dapat menyampaikan aspirasinya dalam pembelajaran. Sehingga kelas terkesan lebih hidup dan interaktif. Oleh karena itu, bagi setiap pendidik diwajibkan memiliki edukasi yang tinggi terkait dengan teknologi yang berkembang saat ini. Sehingga nantinya, pendidik mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai media yang sudah berkembang. Karena memang dimasa sekarang ini kita dituntut untuk menjadi guru yang memiliki inovasi dan kreativitas yang tinggi, serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

**KESIMPULAN**

Peran mahasiswa dalam kegiatan kampus mengajar ini cukup besar dalam memajukan dunia pendidikan yang ada di Indonesia. Mahasiswa dapat membawa perubahan-perubahan kecil terkait hal-hal yang menjadi permasalahan ataupun kendala di sekolah dengan tujuan baik dari aspek literasi, numerasi, adaptasi teknologi maupun yang lainnya. Dalam kegiatan persiapan kampus mengajar dilakukan kegiatan observasi dan salah satunya mendapatkan hasil bahwa kurangnya penggunaan media ajar berbasis teknologi. Padahal barang-barang yang ada di sekolah cukup memadai salah satunya seperti adanya infocus. Maka dari itu, hal ini menjadi salah satu fokus utama dalam kegiatan Kampus Mengajar angkatan 5 di SD Negeri Serang 19 untuk memaksimalkan guna barang yang ada di sekolah.

Pelaksanaan program adaptasi teknologi di SD Negeri Serang 19 ditujukan untuk para siswa di sekolah tersebut, mulai dari siswa kelas satu sampai dengan kelas enam. Adapun media pembelajaran yang kami gunakan sebagai penunjang pembelajaran di sekolah ini adalah media pembelajaran yang berupa aplikasi online yang sifatnya interaktif. Media online yang dimaksud disini yaitu media ini hanya dapat digunakan jika terhubung dengan koneksi internet. Adapun aplikasi online yang kami gunakan untuk menunjang proes pembelajaran di SD Negeri Serang 19 ini yaitu aplikasi quiziz dan wordwall. Kemudian, sebelum diadakanya kuis online, kami memberikan penyesuaian materi dengan PPT atau bahkan menggunakan vidio bahan ajar. Pada kelas rendah seperti kelas satu sampai dengan tiga, digunakan aplikasi wordwall untuk menunjang pembelajaran karena dalam pengaplikasiannya cukup menarik dengan berbagai jenis permainan teknologi yang disediakan oleh wordwall dalam bentuk quiz. Sehingga, diharapkan dengan cara bermain sambil belajar ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Ketika pelaksanaan pun siswa sangat tertarik dan bahkan meminta untuk bermain secara berkelanjutan. Selanjutnya, untuk kelas tinggi seperti kelas empat sampai dengan enam digunakan aplikasi quiziz dikarenakan memiliki fitur waktu, peringkat, dan lain sebagainya. Sehingga, selain memilih jawaban yang benar, kelas tinggi diajarkan untuk konsisten dan fokus karena terikat oleh waktu dan peringkat ketika kuis.

Hasil dari kegiatan ini yaitu adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa SD Negeri Serang 19 dalam hal adaptasi teknologi dengan permainan teknologi quiz online yang secara praktis dapat mudah dilakukan karena banyak aplikasi-aplikasi kuis online seperti quiziz ataupun wordwall. Kegiatan ini terbatas pada pelatihan kepada siswa sehingga perlunya kegiatan tindak lanjut jangka panjang agar dapat menunjang adaptasi teknologi di SD Negeri Serang 19.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anugrah, T. M. F. (2021). Implementasi pelaksanaan program kampus mengajar angkatan 1 terdampak pandemi covid-19. Akselerasi: Jurnal Ilmiah Nasional, 3(3), 38-47.

Ariati, N., Andriani, Y. 2020. Pengenalan Aplikasi Belajar Online di Tengah Masa.Jurnal Abdimas Mandiri.4(2):110–116

Etika, E. D., Pratiwi, S. C., Lenti, D. M. P. L., & Al Maida, D. R. (2021). Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2 Dalam Adaptasi Teknologi Di SDN Dawuhan Sengon 2. *Journal of Educational Integration and Development*, *1*(4), 281–290.

Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.

Irmeilyana, I., Ngudiantoro, N., Ngudiantoro, N., Maiyanti, S. I., Maiyanti, S. I., Setiawan, A., & Setiawan, A. (2022). Pemanfaatan Gawai Pada Adaptasi Teknologi Untuk Media Pembelajaran Bagi Guru Sdn 9 Tanjung Batu Di Desa Limbang Jaya Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Vokasi*, *6*(1), 16. https://doi.org/10.30811/vokasi.v6i1.2448

Kemdikbud. (2023). Mendikbudristek Apresiasi Semangat Mahasiswa Kampus Mengajar Dukung Penguatan Literasi dan Numerasi di Sekolah.

https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/mendikbudristek-apresiasi-semangat-mahasiswa-kampus-mengajar-dukung-penguatan-literasi-dan-numerasi-di-sekolah

Miles,M.B, Huberman,A.M, dan Saldana,J. (2014). Qualitative Data Analysis, A. Methods

Sourcebook, Edition 3. USA: Sage Publications.

No, D., Kebun, D., Segara, K. T., & Bengkulu, K. (2021). *Suluh Abdi : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat PENDAMPINGAN PRAKTIK IBADAH THAHARAH BAGI*. *3*(1), 37–47.

Raco, Jozef. (2018). “Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya.” OSF Preprints. July 18. doi:10.31219/osf.io/mfzuj.

Vanda, R., & Rohmah, J. (2021). Student Self-Development Through Kampus Mengajar Angkatan 1 Program At SDIT Madani Ekselensia Sidoarjo. *Journal of Character Education Society*, *2*(2), 7–15. http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCEShttps://doi.org/10.31764/jces.v3i1https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.XXX