

## **PROGRAM PENDAMPINGAN ADAPTASI TEKNOLOGI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN DI SDN 3 PIKAT**

**Ni Kadek Dhea Sutarini**

Universitas Udayana Bali, Indonesia

[dheasutarini@unud.ac.id](mailto:dheasutarini@unud.ac.id)

**Putu Eka Purnamaningsih**

Universitas Udayana Bali, Indonesia

[ekapurnama@unud.ac.id](mailto:ekapurnama@unud.ac.id)

### **Abstrak**

*Pendidikan memiliki peran penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Namun dalam realitasnya pendidikan di Indonesia belum merata terutama pada daerah 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal). Pemerintah utamanya Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mencetuskan sebuah program "Merdeka Belajar" untuk mengakomodasi pemerataan pendidikan di Indonesia dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan sebagai agen perubahan. Program Merdeka Belajar memiliki banyak jenis kegiatan salah satunya adalah Kampus Mengajar yang melibatkan kontribusi mahasiswa untuk membantu sekolah yang berada di daerah 3T. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dengan menggunakan sentuhan teknologi di SDN 3 Pikat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di SD tersebut masih awam dengan cara menggunakan teknologi yang tersedia di sekolah yaitu chromebook. Sehingga kami mahasiswa kampus mengajar melaksanakan program pendampingan adaptasi teknologi terhadap siswa sebagai bekal siswa ke depannya. Upaya yang dilakukan terkait adaptasi teknologi di SDN 3 Pikat adalah dengan mengenalkan para siswa mengenai teknologi yang difasilitasi sekolah yaitu chromebook, mengajarkan para siswa menggunakan chromebook, serta memanfaatkan chromebook sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran agar lebih menarik dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.*

*Kata kunci: Kampus Mengajar, Adaptasi Teknologi, Peningkatan Proses Pembelajaran*

### **Abstract**

*Education has an important role in improving the quality of human resources. However, in reality, education in Indonesia has not been evenly distributed, especially in the 3T (Front, Outermost, and Disadvantaged) regions. The government, especially the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology, launched a program "Merdeka Belajar" to accommodate education equity in Indonesia by involving all stakeholders as agents of change. One of the Merdeka Belajar programs is Kampus Mengajar which involves university students contributions to help schools in the 3T area. The purpose of this research is to improve the learning process to be more effective by using a touch of technology at SDN 3 Pikat. This study used descriptive qualitative methods with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The results of this study show that students in elementary schools are still unfamiliar with how to use technology that provided at school, such as Chromebooks. Since that problem happened the, we as university students teach to carry out technology adaptation assistance programs for students as a provision for students in the future. Efforts made related to technology adaptation at SDN 3 Pikat are by introducing students to school-facilitated technology, such as chromebooks, teaching students to use chromebooks, and utilizing chromebooks as a means of supporting learning activities to make it more interesting and increase student motivation in learning.*

*Keywords: Campus teaching, technology adaptation, improvement of the learning process*

## PENDAHULUAN

Pendidikan tentunya memegang peranan penting dan menjadi acuan dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Dewasa ini, institusi pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perubahan zaman dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cepat.<sup>1</sup> Dibutuhkan atensi khusus untuk perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan kualitas pendidikan. Sumber daya manusia yang berkualitas tentu dihasilkan dari pendidikan yang berkualitas pula.<sup>2</sup> Dalam pelaksanaan pemerataan pendidikan di Indonesia tentunya memiliki beragam permasalahan dan tantangan. Salah satu masalah yaitu disebabkan oleh daerah 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal) yang akses layanan pendidikannya belum terdistribusi secara merata.<sup>3</sup> Masalah ini merupakan faktor terbesar rendahnya pengelolaan kualitas pendidikan di Indonesia saat ini. Permasalahan tersebut terbagi dalam skala makro dan mikro. Permasalahan pendidikan dalam lingkup makro seperti kurikulum yang terlalu kompleks sehingga membebani siswa dan guru yang membuat pembelajaran menjadi kurang maksimal, pendidikan yang belum merata; masalah kurangnya tenaga pengajar, hingga rendahnya kualitas guru. Sementara dalam skala mikro yaitu seperti metode pembelajaran yang tidak inovatif; kurang memadainya fasilitas dan infrastruktur, dan rendahnya semangat siswa dalam belajar.<sup>4</sup>

Dalam upaya menghadapi pemerataan pendidikan di Indonesia, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia yaitu Bapak Nadiem Anwar Makarim mencetuskan sebuah terobosan baru berupa program yang dinamai “Merdeka Belajar”.<sup>5</sup> Merdeka Belajar adalah sebuah konsep bertujuan untuk menciptakan sistem pembelajaran yang inovatif berdasarkan pada minat bakat dan kebutuhan zaman sekarang dan juga untuk mempercepat target pendidikan nasional yaitu meningkatkan mutu sumber daya manusia Indonesia yang unggul dan kompetitif dibandingkan negara lain. Esensi dari program ini yaitu peserta didik dapat memiliki kemerdekaan dalam berpikir baik secara individu maupun secara kelompok, sehingga memunculkan jiwa peserta didik yang unggul, berpikir kritis, kreatif, inovatif, kolaboratif, dan juga partisipatif. Peserta didik dapat menemukan potensi diri mereka dan ikut terlibat selama

---

<sup>1</sup> Sewang, A. *Manajemen Pendidikan*, (Malang: Wineka Media, 2015).

<sup>2</sup> Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12 (1) (2021).

<sup>3</sup> Ginting, R. R., Ginting, E. V., Hasibuan, R. J., & Perangin-angin, L. M. Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan Di SDN 0704 Sungai Korang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3 (04) (2022).

<sup>4</sup> Kurniawati, L. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Pemberian Reward pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Pecahahn Kelas V SDN 03 Kemiri* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo), (2022).

<sup>5</sup> Kusumaryono, R. Suyato. 2020. Merdeka Belajar. <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/merdeka-belajar>. Diakses pada 29 Juni 2023

proses pembelajaran. Dalam program Merdeka Belajar terdapat beberapa jenis kegiatan salah satunya yaitu program Kampus Mengajar.

Kampus Mengajar termasuk bagian dari program Kampus Merdeka dengan memberdayakan mahasiswa berbagai perguruan tinggi dengan latar pendidikan yang beragam untuk berpartisipasi mendukung proses pembelajaran di sekolah, khususnya jenjang sekolah dasar dan menengah.<sup>6</sup> Kampus mengajar tentunya memberi peluang kepada mahasiswa untuk mempelajari mengembangkan diri melalui kegiatan di luar kelas perkuliahan. Selain itu Kampus mengajar bertujuan untuk membekali mahasiswa untuk mengasah jiwa kepemimpinan, *problem solving*, manajemen waktu, dan sebagainya. Merdeka Belajar Kampus Mengajar ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi lulusan, baik keterampilan interpersonal maupun keterampilan teknis sehingga mereka lebih siap dan sesuai dengan tuntutan zaman, menyiapkan lulusan untuk menjadi pemimpin yang berkualitas, berintegritas, dan beretika.<sup>7</sup> Belajar sambil berdampak merupakan prinsip yang diusung dalam program kampus mengajar agar mahasiswa dapat berdampak bagi lingkungan sekitar, khususnya sekolah yang memerlukan bantuan.

Sasaran dari program Kampus Mengajar adalah sekolah dasar hingga sekolah menengah yang termasuk dalam daerah 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal) karena rendahnya tingkat literasi, numerasi, serta adaptasi teknologi.<sup>8</sup> Salah satu sekolah yang menjadi sasaran program Kampus Mengajar yaitu Sekolah Dasar Negeri 3 Pikat yang terletak di Kabupaten Klungkung. Sekolah tersebut terakreditasi B dengan minimnya tenaga pengajar serta sarana dan prasarana yang kurang memadai. Sekolah tersebut hanya memiliki 83 orang peserta didik yang berasal dari daerah terdekat karena sekolah lain memiliki jarak yang jauh. Program kampus mengajar diharapkan dapat menjadi jembatan untuk membantu sekolah dalam proses pembelajaran agar lebih optimal. Adapun lingkup yang difokuskan yaitu membantu proses pembelajaran utamanya dalam meningkatkan pemahaman literasi dan numerasi siswa, membantu pengadministrasian sekolah, serta membantu siswa maupun guru dalam mengadaptasi penggunaan teknologi di sekolah.<sup>9</sup> Keberadaan teknologi ini membuka pintu bagi beragam peluang yang menguntungkan jika dimanfaatkan dengan optimal. Namun, masih kurangnya pengetahuan dan pemahaman yang luas mengenai teknologi informasi di masa ini. Selain itu, banyak siswa yang belum memiliki

---

<sup>6</sup> Kampus Merdeka. Apa itu Kampus Merdeka?. Kemdikbud.go.id. <https://pusatinformasi.kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/4418812047897-Apa-itu-Kampus-Mengajar->. Diakses pada 29 Juni 2023.

<sup>7</sup> Suhartoyo, E., Wailissa, S. A., Jalarwati, S., Samsia, S., Wati, S., Qomariah, N., & Amin, I. M. Pembelajaran kontekstual dalam mewujudkan merdeka belajar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1(3), (2020).

<sup>8</sup> Juniardi, Wilman. 2022. Memahami 4 Konsep Merdeka Belajar dan Strategi Implementasinya. <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/konsep-merdeka-belajar/>. Diakses pada 29 Juni 2023.

<sup>9</sup> Satyahadewi, N., Amir, A., Ashari, A. M., Apindiati, R. K., & Hartanti, L. Penguatan Literasi Numerasi dan Adaptasi Teknologi Melalui Program Kampus Mengajar. *Lumbang Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7 (4) (2022).

akses ke perangkat seperti *handphone* atau komputer.<sup>10</sup> Lingkup bagian adaptasi teknologi akan menjadi poin utama dalam pembahasan ini karena penggunaan teknologi saat ini sangat penting sebagai media penunjang proses pembelajaran dan pendidikan.<sup>11</sup>

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Creswell dalam buku *Research Design* menyatakan bahwa penelitian kualitatif penelitian kualitatif merupakan tipe pendekatan untuk menggambarkan, mengeksplorasi, dan memperoleh pemahaman tentang signifikansi yang terdapat dalam permasalahan sosial atau kemanusiaan oleh individu atau kelompok yang berlainan. Jenis penelitian deskriptif kualitatif dipilih sebab peneliti ingin memberikan gambaran terperinci mengenai permasalahan yang diangkat. Dalam penelitian ini, peneliti tidak memanipulasi kondisi sosial yang menjadi objek penelitian dan membiarkan objek penelitian berjalan apa adanya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data primer dan data sekunder. Pengumpulan data dilakukan dengan melangsungkan observasi ke lokasi penelitian yaitu di SDN 3 Pikat dengan mengikuti program Kampus Mengajar selama empat bulan serta dengan melakukan wawancara yang dilakukan terhadap narasumber untuk memahami dengan tepat fenomena-fenomena tentang kurangnya adaptasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Pengumpulan data juga dilakukan dengan dokumentasi. Dari informasi yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis dan dirangkum berdasarkan kesesuaian topik yang dipilih. Kemudian berdasarkan pada serangkaian proses-proses yang telah dilangsungkan tersebut, dilakukan penyimpulan hasil penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sekolah Dasar Negeri 3 Pikat yang terletak di Kabupaten Klungkung merupakan satu-satunya akses pendidikan terdekat dari wilayah perbukitan dan tempat tinggal peserta didik sehingga sekolah ini tetap bertahan agar peserta didik yang jauh dari akses pendidikan tidak putus sekolah. Sekolah ini mendapat bantuan fasilitas berupa *chromebook* sebanyak 18 buah. Setelah melakukan observasi, *chromebook* ini belum dimanfaatkan dengan maksimal bahkan hanya pernah digunakan satu kali untuk Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) oleh siswa kelas 5. Selain itu, peserta didik di sekolah tersebut juga sangat awam dengan teknologi

---

<sup>10</sup> Purnamaningsih, P. E., Wismayanti, K. W. D., & Sudiartini, N. W. A. Pengabdian Partisipatif Masyarakat Dalam Pengembangan Ide Umkm Kreatif Dan Inovatif Di Tengah Pandemi Covid 19 Di Desa Pikat Kabupaten Klungkung. *Jurnal Sewaka Bhakti*, 6 (1) (2021).

<sup>11</sup> Anashrulloh, A. S., & Tranggono, D. Pembentukan Literasi, Numerasi Dan Adaptasi Teknologi Pada Program Kampus Mengajar Penempatan Smp Negeri 3 Sidoarjo: (Upaya Menghadapi Era Digital Setelah Pandemi Covid-19 Pada Pendidikan SMP). *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2 (4) (2022).

chromebook ini. Karena kekurangan tenaga pengajar maka kegiatan belajar mengajar masih berpedoman pada buku paket. Peserta didik terlihat kurang tertarik belajar dengan cara yang monoton dan motivasi belajar menjadi rendah. Menilik hal tersebut, maka melalui sasaran program Kampus Mengajar terdapat kesempatan untuk melakukan pendampingan adaptasi teknologi sebagai penunjang sarana dan proses pembelajaran. Adaptasi teknologi adalah upaya penyesuaian diri dalam pemanfaatan media teknologi yang salah satunya bertujuan untuk mendukung kemajuan penyelenggaraan pendidikan. Adapun program pendampingan adaptasi teknologi yang sudah terlaksana di SDN 3 Pikat yaitu sebagai berikut:

a. Membantu Pelaksanaan AKM Kelas

Kegiatan AKM Kelas ini hanya dilaksanakan oleh kelas lima. AKM Kelas ada dua tahap yaitu pretest dan posttest. Sebelum melaksanakan kegiatan tersebut, mahasiswa kampus mengajar mengadakan simulasi test agar nantinya tidak terjadi kekeliruan. Kami menjelaskan tahap-tahap mengerjakan AKM Kelas dengan detail karena para siswa di sana masih sangat kaku menggunakan chromebook sebagai media AKM Kelas. Kendala dalam AKM kelas ini yaitu kondisi jaringan internet yang tidak stabil sehingga memakan waktu yang cukup lama. Namun AKM Kelas dapat terlaksana cukup lancar.

b. Kegiatan *Movie Time*

Kegiatan *movie time* atau menonton bersama ini salah satu metode baru yang kami selipkan selama kegiatan pembelajaran ataupun ketika terdapat waktu senggang. Dengan memanfaatkan *chromebook* dan proyektor yang tersedia di sekolah, kami memberikan tontonan yang edukatif yang biasa kami ambil dari kanal *YouTube*. Salah satu contohnya yaitu kami memberikan tontonan mengenai cerita rakyat. Selain agar mereka mengetahui sejarah juga dapat meningkatkan penalaran literasi mereka. Setelah selesai menonton, maka kami memberikan beberapa pertanyaan terkait video yang mereka saksikan. Hal ini bertujuan melatih daya ingat para siswa sekaligus meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran. Para siswa sangat antusias ketika belajar dengan cara visual seperti ini karena merupakan hal baru bagi mereka.

c. Pelatihan Menggunakan *Google Documents*

Karena sarana fasilitas yang tersedia di sekolah hanya *chromebook* maka kami menggunakan *google docs*, namun fungsinya tetap sama dengan *Microsoft Word*. Kami mengajak beberapa kelas secara bergantian untuk berlatih menggunakan *chromebook* sekaligus memanfaatkan salah satu fiturnya. Hal pertama yang kami lakukan adalah dengan mengenalkan komponen *chromebook* tersebut seperti tombol untuk menghidupkan dan menjelaskan fungsi tombol lainnya. Kemudian kami memberikan sebuah teks cerita untuk diketik kembali oleh para siswa. Hasil kerja mereka pun berbeda-beda, ada yang sesuai dengan

bahan bacaan yang telah disediakan, ada yang hampir sesuai namun tidak menggunakan tanda baca yang tepat, ada yang belum selesai, dan sebagainya. Hal ini dikarenakan kemampuan penalaran mereka yang berbeda-beda sehingga perlu dilatih terus menerus. Tentunya respon siswa sangat antusias dan menginginkan pelatihan ini dilaksanakan secara konsisten.

d. Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran

Agar kegiatan pembelajaran tidak begitu jenuh, strategi yang kami lakukan yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. *Quizizz* bisa menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan tanpa mengurangi esensi dari pembelajaran itu sendiri. Bahkan strategi ini dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan menumbuhkan kembali minat belajar siswa. Penggunaan *quizizz* dalam proses pembelajaran ini juga hal baru bagi mereka karena selama ini masih berpedoman pada buku paket dan belum diajarkan dengan menggunakan sentuhan teknologi sehingga mereka semangat untuk belajar karena belajar sambil bermain membuat suasana menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan *quizizz* juga dapat menumbuhkan kompetisi antar siswa untuk menjadi lebih unggul dari lainnya karena memperlihatkan hasilnya secara langsung. Segala pelaksanaan program pendampingan adaptasi teknologi tetap di bawah bimbingan dan pengawasan dari mahasiswa kampus mengajar.

e. Membuat Poster *Qr Code* Buku Digital

Para siswa diperbolehkan membawa *handphone* pada hari-hari tertentu. Dalam pemanfaatan teknologi jangka panjang sekaligus untuk meningkatkan penalaran literasi para siswa, kami mencetak poster yang berisi *qr code* mengenai buku digital yang disediakan oleh sebuah platform digital yaitu *literacy cloud* yang tersedia beragam koleksi buku digital, cerita dalam bentuk video, daftar bacaan dan sumber untuk mendukung kegiatan membaca. Buku digital ini memiliki beraneka ragam tema yang menarik dan juga dilengkapi dengan ilustrasi sehingga para siswa tidak mudah bosan dalam membaca. Tentunya kami memberitahukan cara mengakses *qr code* yang tertera pada poster, sehingga *handphone* mereka dapat dimanfaatkan dengan baik.

f. Memperbarui Lokasi Sekolah pada Aplikasi *Google Maps*

Program kerja adaptasi teknologi ini kami tujukan kepada sekolah karena sebelumnya letak Sekolah Dasar Negeri 3 pikat ini tidak sesuai dengan aslinya. Jadi agar mempermudah menemukan alamat sekolah ini kami memperbarui lokasinya dan juga menambahkan beberapa foto sekolah sebagai informasi tambahan.

Program pendampingan adaptasi teknologi ini termasuk hal baru yang kami berikan kepada para siswa di tempat penugasan Kampus Mengajar. Program pendampingan adaptasi

teknologi ini sudah mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah serta dosen pembimbing lapangan dengan menyesuaikan terhadap kondisi dan kemampuan siswa. Setelah diamati memang diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk membuat suasana kelas menyenangkan dan agar siswa tertarik untuk belajar. Hal ini akan berpengaruh terhadap meningkatnya prestasi siswa. Selama empat bulan berlangsungnya program pendampingan adaptasi teknologi ini memberikan dampak yang positif terhadap siswa dan juga kegiatan belajar mengajar. Inovasi pembelajaran dengan menggunakan teknologi sangat tepat diterapkan di era yang sudah serba digital namun dengan tetap di bawah pengawasan orang dewasa seperti guru ataupun orang tua siswa.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini adalah pendidikan zaman sekarang tidak bisa dipisahkan dengan hadirnya teknologi, dengan adanya teknologi akan membuat wawasan pengetahuan semakin luas dan pembelajaran semakin menarik. Program pendampingan adaptasi teknologi di SDN 3 Pikat sebagai penunjang proses pembelajaran diimplementasikan dengan beberapa cara yaitu dengan melakukan pendampingan menggunakan google docs, menggunakan aplikasi *quizizz* untuk media belajar, *movie time*, membantu pelaksanaan AKM kelas, membuat poster *qr code* buku digital, serta memperbarui alamat sekolah pada aplikasi *google maps*. Semua program pendampingan adaptasi teknologi tersebut berjalan dengan baik dan mendapatkan tanggapan positif dari siswa serta memberikan dampak yang lebih baik terhadap kegiatan pembelajaran. Seperti hubungan teknologi dengan pendidikan, yang mana teknologi mampu membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif, menarik, tidak membosankan, dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya teknologi mampu meningkatkan semangat belajar siswa untuk mengeksplorasi lebih dan mampu membuat pembelajaran menjadi efektif. Tenaga pengajar juga harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk memberikan edukasi mengenai adaptasi teknologi sebagai bekal masa depan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anashrulloh, A. S., & Tranggono, D. Pembentukan Literasi, Numerasi Dan Adaptasi Teknologi Pada Program Kampus Mengajar Penempatan Smp Negeri 3 Sidoarjo: (Upaya Menghadapi Era Digital Setelah Pandemi Covid-19 Pada Pendidikan SMP). *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2 (4) (2022).
- Ginting, R. R., Ginting, E. V., Hasibuan, R. J., & Perangin-angin, L. M. Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan Di SDN 0704 Sungai Korang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3 (04) (2022).
- Juniardi, Wilman. 2022. Memahami 4 Konsep Merdeka Belajar dan Strategi Implementasinya. <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/konsep-merdeka-belajar/>. Diakses pada 29 Juni 2023.

Ni Kadek Dhea Sutarini, Putu Eka Purnamaningsih: Program Pendampingan Adaptasi Teknologi Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran di SDN 3 Pikat

Kampus Merdeka. Apa itu Kampus Merdeka?. Kemdikbud.go.id. <https://pusatinformasi.kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/hc/enus/articles/4418812047897-Apa-itu-Kampus-Mengajar->. Diakses pada 29 Juni 2023.

Kurniawati, L. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Pemberian Reward pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Pecahan Kelas V SDN 03 Kemiri* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo). 2022.

Kusumaryono, R. Suyato. 2020. Merdeka Belajar. <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/merdeka-belajar>. Diakses pada 29 Juni 2023.

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12 (1) (2021).

Satyahadewi, N., Amir, A., Ashari, A. M., Apindiati, R. K., & Hartanti, L. Penguatan Literasi Numerasi dan Adaptasi Teknologi Melalui Program Kampus Mengajar. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7 (4) (2022).

Sewang, A. (2015). *Manajemen Pendidikan*. Malang: Wineka Media. 2015.

Suhartoyo, E., Wailissa, S. A., Jalarwati, S., Samsia, S., Wati, S., Qomariah, N., & Amin, I. M. Pembelajaran kontekstual dalam mewujudkan merdeka belajar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1 (3) (2020).

Purnamaningsih, P. E., Wismayanti, K. W. D., & Sudiartini, N. W. A. Pengabdian Partisipatif Masyarakat Dalam Pengembangan Ide Umkm Kreatif Dan Inovatif di Tengah Pandemi Covid 19 Di Desa Pikat Kabupaten Klungkung. *Jurnal Sewaka Bhakti*, 6 (1) (2021).