

Dinamika Pembelajaran Digital di SD Negeri Bluru Kidul 2: Kontribusi Program Kampus Mengajar

Ika Azizah Putri Andini¹, dan Muawwinatul Laili^{2*}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

Abstrak

Program Kampus Mengajar bertujuan untuk meningkatkan literasi dan numerasi. Selain itu peserta kampus mengajar juga memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas guru terkait dengan model pembelajaran dan media belajar. Studi ini menggunakan metode penelitian tindakan dengan studi kasus di SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi, mengimplementasi dan merefleksi peran program Kampus Mengajar berbasis pembelajaran digital. Riset ini menggunakan analisis deskriptif eksplanatori. Temuan menunjukkan bahwa program Kampus Mengajar dapat memfasilitasi integrasi teknologi dalam kurikulum sekolah dasar. Program Kampus Mengajar ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya proses pembelajaran dengan alat-alat digital. Penelitian ini menegaskan pentingnya kerjasama antar-sektor dalam mengadopsi inovasi pendidikan, membuka jalan bagi pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan inklusif di masa depan.

Kata kunci

Kampus Mengajar; Kampus Merdeka; MBKM; SD Negeri Bluru Kidul 2; Penelitian Tindakan

Abstract

The Teaching Campus program aims to improve literacy and numeracy. In addition, teaching campus participants also contribute to improving the quality of teachers related to learning models and learning media. This study uses an action research method with a case study at SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. This study aims to identify, implement and reflect on the role of the Teaching Campus program based on digital learning. This research uses explanatory descriptive analysis. The findings show that the Teaching Campus program can facilitate the integration of technology in the primary school curriculum. The Teaching Campus program successfully increased student engagement and enriched the learning process with digital tools. This research confirms the importance of inter-sectoral cooperation in adopting educational innovations, paving the way for a more dynamic and inclusive approach to learning in the future.

Keywords

Action Research; Kampus Merdeka; Bluru Kidul 2 Elementary School; MBKM; Teaching Campus

Korespondensi

Muawwinatul Laili
muawwinatullaili.pbi@unusida.ac.id

Pendahuluan

Perkembangan zaman dalam pendidikan terus berkembang sebagai upaya membentuk, memelihara dan mendukung pendewasaan siswa, serta memberikan keterampilan yang siswa butuhkan untuk melakukan pekerjaan mereka sendiri tanpa bantuan orang lain (Fahrozy *et al.*, 2022). Meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar yang merupakan tanggung jawab utama sektor sekolah dasar di Indonesia (Anam *et al.*, 2021; Atikah and Resisca, 2021). Siswa mulai mengembangkan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik di sekolah dasar. Namun, tidak mudah bagi sekolah dasar untuk meningkatkan standar pengajaran (Fadlin, 2021; Utami *et al.*, 2021). Kurangnya tenaga pengajar yang cukup dan terlatih adalah salah satu masalahnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi standar pengajaran di sekolah dasar adalah kurangnya tenaga pengajar yang terdidik. Dalam hal ini, upaya untuk mengurangi kelangkaan guru sekolah dasar memunculkan Program Kampus Mengajar (Mastuti *et al.*, 2020; Fadlin, 2021). Kapasitas guru untuk merencanakan dan melaksanakan pengajaran yang difokuskan untuk membantu siswa mencapai kompetensi untuk menumbuhkan sikap, pengetahuan, dan kemampuan yang dibutuhkan siswa (Tomasila and Singerin, 2023). Era digital yang terus berkembang, pendidikan dasar menghadapi tantangan untuk beradaptasi dengan teknologi yang berubah cepat (Hasanah *et al.*, 2021; Maulana *et al.*, 2021; Subroto *et al.*, 2023). Studi ini mengeksplorasi dinamika pembelajaran digital di SD Negeri Bluru Kidul 2, sebuah institusi yang berada di garis depan inovasi pendidikan digital. Melalui lensa Program Kampus Mengajar, kita mendapat wawasan tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam kurikulum sekolah dasar.

Program Kampus Mengajar, yang melibatkan mahasiswa dari berbagai universitas, telah menjadi katalisator dalam menerapkan metode pembelajaran digital di SD Negeri Bluru Kidul 2. Keterlibatan ini menghadirkan perspektif baru dan pendekatan yang segar dalam pendidikan, menggabungkan teori akademis dengan praktik kelas. Studi ini tidak hanya mendokumentasikan perubahan yang terjadi tetapi juga menilai dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Adopsi teknologi di kelas telah memperluas cakrawala pendidikan, menawarkan peluang belajar yang lebih inklusif dan interaktif (Asitah *et al.*, 2023; Sarnoto *et al.*, 2023). Di SD Negeri Bluru Kidul 2, penerapan teknologi digital telah memberdayakan siswa dengan keterampilan yang relevan untuk abad ke-21. Dari penggunaan tablet dalam pembelajaran hingga pemanfaatan platform edukasi online, perubahan ini menandai langkah signifikan dalam evolusi pendidikan (Fajrillah *et al.*, 2020; Juwan and Siswadi, 2023; Rohman *et al.*, 2024).

Program Kampus Mengajar dapat digunakan untuk membahas tentang lingkungan sekolah, kondisi kelas, kemampuan pendidik, gerakan literasi, dan pemberdayaan teknologi (Sofiyana *et al.*, 2021). Program Kampus Mengajar ini juga dapat menguraikan desain dan implementasi program khusus seperti kelas tambahan untuk literasi dan numerasi, program adaptasi teknologi, kegiatan pengembangan karakter, upaya pelestarian lingkungan, dan perbaikan perpustakaan (Maesaroh, Bahagia and Kamalludin, 2021). Kegiatan program kampus mengajar ini diakhiri dengan refleksi dan evaluasi terhadap implementasi, menyoroti dampaknya terhadap siswa, guru, dan lingkungan belajar secara keseluruhan, serta saran-saran untuk perbaikan di masa depan (Haniyuhana and Katerina Bataha, 2022; Nurhabibah, Subyantoro and Pristiwati, 2023). Pendekatan komprehensif ini mencerminkan komitmen yang mendalam terhadap pengembangan pendidikan dan pemahaman yang menyeluruh tentang tantangan dan peluang yang unik di SD Negeri Bluru Kidul 2. Oleh karena itu, studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi, mengimplementasi dan merefleksikan peran program Kampus Mengajar berbasis pembelajaran digital.

Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan fokus pada studi kasus di SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen. Wawancara akan dilakukan dengan siswa, guru, staf sekolah, dan siswa untuk mendapatkan perspektif yang beragam. Observasi di lapangan akan memberikan gambaran tentang interaksi antara siswa dan komponen sekolah lainnya. Analisis dokumen, termasuk laporan program dan catatan kegiatan, akan membantu dalam memahami struktur dan implementasi program. Penelitian ini akan melihat aspek-aspek seperti perencanaan

pembelajaran, metode pengajaran, dan penggunaan teknologi. Penelitian ini juga akan mengevaluasi dampak program terhadap motivasi belajar siswa dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*action research*) dengan metode pembelajaran langsung atau yang juga dikenal dengan metode ekspositori. Metode pembelajaran ini merupakan strategi dimana seorang asisten pengajar atau guru menyampaikan informasi secara langsung kepada siswa. Pendekatan ini sering kali melibatkan pemberian instruksi atau pengetahuan secara langsung dari guru kepada siswa, biasanya dalam format yang lebih formal dan terstruktur. Metode ini efektif untuk menyampaikan fakta atau prosedur tertentu dan sering digunakan dalam kombinasi dengan metode pengajaran lainnya untuk meningkatkan pemahaman siswa (Rachmawati, 2018). Melalui metode ini, asisten dosen atau guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pembelajaran yang disampaikan dapat dikuasai oleh mahasiswa dengan baik. Fokus utama dari metode ini adalah kemampuan akademik siswa (*student academic achievement*) (Bistari, 2017; Firdaus *et al.*, 2022; Nawawi, Laili and Christanti, 2022). Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif eksplanatif. Husein, (2011:36) mendefinisikan penelitian eksplanatif sebagai: "Penelitian yang bertujuan untuk menganalisis hubungan-hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya atau bagaimana suatu variabel mempengaruhi variabel lainnya." Hasil penelitian ini harus mengarah pada pemahaman yang lebih baik tentang kontribusi Program Kampus Mengajar terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.

Hasil dan Pembahasan

SDN Bluru Kidul 2 terletak di Jl. Balai Desa No.51, Bluru Kidul, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. SDN Bluru Kidul 2 terletak di pinggir jalan raya Buduran. Berdasarkan observasi yang dilakukan, terdapat 12 rombongan belajar yang terdiri dari kelas 1 hingga kelas 6. Terdapat 20 guru yang terdiri dari guru kelas, guru agama, guru bahasa Inggris, guru TIK dan guru olahraga. Kurikulum yang digunakan yakni Kurikulum Merdeka untuk kelas 1, 2, 4 dan 5 serta Kurikulum 2013 untuk kelas 3 dan kelas 6. SD Negeri Bluru Kidul 2 memiliki fasilitas yang cukup lengkap, yakni: lapangan upacara, perpustakaan, musholla, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang tata usaha, delapan bilik kamar mandi untuk siswa, laboratorium komputer, kantin depan, kantin belakang dan UKS. Fasilitas-fasilitas tersebut terpelihara dengan baik karena dirawat setiap hari oleh pegawai sekolah. SDN Bluru Kidul 2 memiliki lingkungan yang asri. Terdapat banyak tumbuhan hijau. Namun, tempat sampah di SDN Bluru Kidul 2 sangat terbatas. Hal tersebut membuat sampah sedikit berserakan. Selain itu, terdapat perpustakaan yang terbengkalai.

SDN Bluru Kidul 2 memiliki 12 rombongan belajar yang terdiri dari kelas 1 hingga kelas 6. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ruang kelas SDN Bluru Kidul 2 sangat mendukung proses pembelajaran. Meja dan kursi nyaman digunakan untuk belajar. Selain itu, di setiap kelas juga terdapat proyektor, microphone dan speaker yang menunjang proses pembelajaran. Selain itu, di belakang kelas terdapat pajangan karya-karya siswa. Namun, terdapat kekurangan dari ruang kelas SDN Bluru Kidul 2 di beberapa kelas tidak ditemukan dekorasi edukatif dan pojok baca.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, perpustakaan SDN Bluru Kidul 2 terorganisir dengan sangat baik. Buku-buku dikelompokkan sesuai dengan jenjangnya. Penataan bukunya sudah sangat baik, yaitu dengan menampakan covernya. Setiap siswa memiliki kartu perpustakaan yang digunakan untuk meminjam buku. Buku yang masuk dan keluar dicatat dengan baik di buku administrasi perpustakaan. Terdapat kunjungan perpustakaan, namun belum berjalan secara maksimal. Kunjungan perpustakaan tidak berjalan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Selain itu, perpustakaan juga sudah lama tidak digunakan yang membuat perpustakaan terbengkalai dan kurangnya staf guru (guru penjaga perpustakaan), serta tidak adanya pojok baca di kelas membuat kegiatan literasi siswa menjadi sangat kurang. [Gambar 1](#) menunjukkan bahwa beberapa waktu lalu terdapat gerakan literasi membaca 15 menit, namun hanya berjalan selama beberapa bulan.



Gambar 1. Kegiatan Gerakan Literasi Sekolah

Program kerja jam tambahan literasi dan numerasi merupakan sebuah program kerja yang bertujuan untuk menumbuhkan budaya literasi terutama dalam membaca buku dan memahami isi buku yang sudah di baca oleh peserta didik. Program kerja ini telah terlaksana di kelas rendah karena di SDN Bluru Kidul 2 yang masih minim literasi nya ada di kelas rendah, Pelaksanaannya dimulai pada Minggu ke lima penugasan di tanggal 5 September 2023 yang dilaksanakan setiap hari Selasa, Rabu, dan Kamis. Festival literasi dan numerasi bertujuan untuk memperingati hari literasi serta mengajak peserta didik untuk berkompetisi dalam meningkatkan literasi siswa dalam membaca puisi dan cipta puisi yang setiap kelasnya diwakili oleh 1 peserta didik. Program ini dilaksanakan pada tanggal 15 September 2023.

SDN Bluru Kidul 2 memiliki sarana prasarana teknologi yang cukup baik. SDN Bluru Kidul 2 memiliki laboratorium komputer yang memuat lebih dari 20 komputer. Namun, sebagian kecil dari komputer-komputer tersebut tidak dapat berfungsi dengan baik. Terdapat komputer yang kabel internetnya putus, terdapat komputer yang tidak memiliki CPU dan terkadang jaringannya kurang stabil. Setiap minggu, siswa memiliki jadwal kunjungan ke laboratorium. Namun, tak jarang kunjungan tersebut terlewat. Hal ini dikarenakan guru yang mengampu mata pelajaran Informatika juga mengampu mata pelajaran lain. Sehingga, jadwal pelajaran TIK tidak berjalan lancar.



Gambar 2. Kegiatan Pemberdayaan Teknologi

Gambar 2 menjelaskan bahwa Adaptasi pemberdayaan teknologi, guru sudah paham pembelajaran di Sekolah Dasar tidak hanya dijelaskan secara langsung tetapi bisa dilakukan dengan bermain game. Kampus mengajar mengajarkan banyak hal seperti mengajarkan tentang cara menjadi guru yang baik, cara mengelola kelas, cara menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, cara mengelola emosi, cara berdiskusi dengan baik, cara berkomunikasi dengan pihak di lembaga pendidikan, cara menyelesaikan masalah di lapangan, cara mengedit foto dan video, serta cara mempertanggungjawabkan pilihan yang sudah dibuat. Banyak sekali pengalaman dan pelajaran yang didapatkan dari program Kampus Mengajar. Selama masa penugasan, ada banyak sekali tantangan yang dilalui. Ada beberapa *timeline*

pelaksanaan program kerja yang tidak sesuai dengan jadwal yang direncanakan. Banyak tantangan yang dilalui ketika melaksanakan program kerja Kampus Mengajar. Salah satu tantangan yang dihadapi yakni kesulitan membagi waktu untuk melaksanakan program kerja asistensi mengajar dan program kerja lain diluar kelas. Program kerja asistensi mengajar menyita banyak sekali waktu, sehingga waktu untuk mengerjakan program kerja lain terasa kurang. Setiap selesai menjalankan satu program kerja, evaluasi kelompok selalu dilakukan untuk saling memberi saran atau masukan agar program kerja yang sedang dijalankan dapat berjalan secara maksimal. Dengan begitu, Mahasiswa Kampus Mengajar dapat belajar dari kesalahan dan tidak mengulangi kesalahan yang sama. Hal tersebut membuat program kerja dapat berjalan dengan baik.

Nobar Film Gerbong Perdamaian. Kegiatan pada [Gambar 3](#) ini dilaksanakan bertujuan supaya peserta didik mengetahui bahwa sesama teman tidak boleh saling mengejek satu sama lain (bully), dan setelah menonton film tersebut peserta didik kami beri LKPD yang dimana peserta didik menulis kesimpulan dan juga pesan,kesan yang ada di dalam film tersebut.



Gambar 3. Kegiatan Nobar Film Gerbong Perdamaian

Selain itu juga ada kegiatan program kerja Kampus Merdeka seperti polisi sahabat anak, cara membuat tong sampah, cara membuat ECOPRINT totebag, perbaikan perpustakaan dan pojok baca, jum'at sehat dan bawa bekal dari rumah, peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW, serta peringatan hari pahlawan.

Kampus mengajar 6 ini memberikan dampak positif bagi mahasiswa yang telah memberikan kesempatan untuk belajar dan mengembangkan aktivitas di luar perkuliahan. Serta memberikan kontribusi nyata dalam pelaksanaan pembelajaran di SDN Bluru Kidul 2, dampak dari kampus mengajar 6 ini tidak hanya berdampak pada mahasiswa tetapi juga para guru dan siswa. Peserta program kampus mengajar bisa menginspirasi mereka untuk belajar hingga ke jenjang lebih tinggi sehingga dapat di harapkan terjadinya peningkatan literasi, numerasi dan adaptasi teknologi.

Tantangan yang dihadapi ketika melakukan penugasan di SDN Bluru Kidul 2 yaitu Rendahnya literasi dan numerasi pada sekolah oleh karena itu kami bersama rekan- rekan tim kampus mengajar perlu membantu memberikan hal yang dapat memotivasi para murid untuk memiliki minat dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Tim kami mawadahi para siswa dengan jam tambahan literasi yang akan kemampuannya masih kurang dalam hal membaca serta memberikan games edukasi dalam pembelajaran supaya murid bisa meningkatkan konsentrasinya.

Limitasi

Kajian kegiatan ini tidak hanya membahas tentang tantangan, namun juga membahas hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses adaptasi ini, termasuk kesenjangan keterampilan digital dan keterbatasan infrastruktur.

Studi ini penting untuk memahami sepenuhnya potensi dan batasan pembelajaran digital di sekolah dasar. Dengan mempertimbangkan semua aspek ini, artikel ini memberikan analisis komprehensif tentang bagaimana program Kampus Mengajar telah mempengaruhi pengintegrasian teknologi pendidikan di SD Negeri Bluru Kidul 2. Melalui studi kasus ini, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang peran penting teknologi dalam pendidikan modern dan bagaimana pendekatan inovatif dapat membantu mengatasinya.

Kesimpulan

Dinamika pembelajaran digital di SD Negeri Bluru Kidul 2 dengan kontribusi program Kampus Mengajar mengungkapkan bahwa integrasi teknologi pendidikan melalui program Kampus Mengajar telah membawa perubahan signifikan dalam metode pengajaran di SD Negeri Bluru Kidul 2. Program Kampus Mengajar ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya proses pembelajaran dengan alat-alat digital. Meskipun ada tantangan seperti kesenjangan keterampilan digital dan keterbatasan infrastruktur, program ini menunjukkan potensi besar dalam mendidik siswa dengan keterampilan yang relevan. Penelitian ini menegaskan pentingnya kerjasama antar-sektor dalam mengadopsi inovasi pendidikan, membuka jalan bagi pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan inklusif di masa depan.

Daftar Pustaka

Anam, F. *et al.* (2021) 'Learning Puzzle Model Contribution to Improve Math Subjects Learning Outcomes', *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), p. 012048. Available at: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012048>.

Asitah, N. *et al.* (2023) 'Educational Innovation Using Augmented Reality: Systematic Literature Review', in, pp. 71–80. Available at: https://doi.org/10.1007/978-981-99-4717-1_7.

Atikah, N. and Resisca, Y. (2021) 'Peningkatan Mutu Pendidikan Peningkatan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar (SD)', *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), pp. 1–9. Available at: <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i1.1034>.

Bistari (2017) 'Kajian Metode Ekspositori-Model Pembelajaran Langsung dan Model Pembelajaran Kooperatif', *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 2(2), pp. 131–138.

Fadlin, I. (2021) 'Perkembangan Psikologis Anak Usia Pendidikan Dasar; Emosional, Kognitif, dan Psikomotor', *Jurnal Al-Fikrah*, 10(2), pp. 180–192. Available at: <https://doi.org/10.54621/jiaf.v10i2.161>.

Fahrozy, F.P.N. *et al.* (2022) 'Upaya Pembelajaran Abad 19-20 dan Pembelajaran Abad 21 di Indonesia', *Jurnal Basicedu*, 6(2), pp. 3093–3101. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2098>.

Fajrillah *et al.* (2020) *MOOC: Platform Pembelajaran Daring di Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.

Firdaus, M. *et al.* (2022) 'Mapping of Linguistic Diversity Research Themes: A Review', *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, pp. 749–758. Available at: <https://ieomsociety.org/proceedings/2021dhaka/458.pdf>.

Haniyuhana, A. and Katerina Bataha (2022) 'Evaluasi Kebijakan Program Kampus Mengajar Angkatan 3 Di SD Negeri Tumbrep 01', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), pp. 53–66. Available at: <https://doi.org/10.21009/jpd.v13i2.28385>.

Hasanah, S.N.F. *et al.* (2021) 'Using Digital Comics to Learn Indonesia's Geographical Characteristics: Social Studies Education Solutions for Elementary School Students during the Covid-19 Pandemic', in *2021 7th International Conference on Education and Technology (ICET)*. IEEE, pp. 214–220. Available at: <https://doi.org/10.1109/ICET53279.2021.9575104>.

Juwan, D.P.A. and Siswadi, G.A. (2023) 'Pentingnya Pengembangan Kurikulum Abad 21 Berbasis Aliran

Filsafat Pendidikan Progressivisme', *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 7(2), p. 179. Available at: <https://doi.org/10.55115/gentahredaya.v7i2.3573>.

Maesaroh, S., Bahagia, B. and Kamalludin, K. (2021) 'Strategi Menumbuhkan Literasi Lingkungan Pada Siswa', *Jurnal Basicedu*, 5(4), pp. 1998–2007. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1048>.

Mastuti, R. *et al.* (2020) *TEACHING FROM HOME: dari Belajar Merdeka menuju Merdeka Belajar*. Edited by Janner Simarmata. Yayasan Kita Menulis. Available at: <https://kitamenulis.id/2020/03/31/teaching-from-home-dari-belajar-merdeka-menuju-merdeka-belajar/>.

Maulana, F.I. *et al.* (2021) 'Augmented Reality Technology ReAR Contribution to The Student Interest in High Schools Pontianak Indonesia', in *2021 3rd International Conference on Cybernetics and Intelligent System (ICORIS)*. IEEE, pp. 1–4. Available at: <https://doi.org/10.1109/ICORIS52787.2021.9649492>.

Nawawi, M., Laili, M. and Christanti, A. (2022) 'Analysis of Students' 4C Skills Based on the Pedagogy Multiliteracies Model', *Jurnal Scientia*, 10(2), pp. 233–241. Available at: <http://seaninstitute.org/infor/index.php/pendidikan/article/view/289>.

Nurhabibah, P., Subyantoro, S. and Pristiwati, R. (2023) 'Refleksi Kegiatan Kampus Mengajar terhadap Kemampuan dan Kesadaran Literasi Siswa Sekolah Dasar', *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(6), pp. 8062–8069. Available at: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4358>.

Rachmawati, T.K. (2018) 'Pengaruh Metode Ekspositori pada Pembelajaran Matematika Dasar Mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam', *Jurnal Pendidikan Utama*, 5(1), p. 51. Available at: <https://doi.org/10.30734/jpe.v5i1.130>.

Rohman, M.A. *et al.* (2024) 'Peranan Mahasiswa dalam Membentuk Desa Wisata Gisik Cemandi sebagai Destinasi Pariwisata di Kecamatan Sedati, Sidoarjo', *Nusantara Community Empowerment Review*, 2(1), pp. 125–132.

Sarnoto, A.Z. *et al.* (2023) 'Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar', *Journal on Education*, 6(1), pp. 82–92. Available at: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915>.

Sofiyana, M.S. *et al.* (2021) *PANCASILA, Merdeka Belajar dan Kemerdekaan Pendidik*. Edited by Ciq. Dr. Hayat, S.A.P., M.Si. Malang: UNISMA PRESS. Available at: <https://books.google.co.id/books?id=oy1fEAAAQBAJ>.

Subroto, D.E. *et al.* (2023) 'Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia', *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), pp. 473–480. Available at: <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>.

Tomasila, B. and Singerin, S. (2023) 'Penguatan Kapasitas Guru Berbasis Manajemen Pembelajaran', *German für Gesellschaft (J-Gefüge)*, 2(1), pp. 68–72. Available at: <https://doi.org/10.30598/jgefuege.2.1.68-72>.

Utami, A.D.W. *et al.* (2021) 'Student Centered Learning and Flipped Classroom of Lesson Study: A Case Study in Higher Education', *Middle European Scientific Bulletin*, 14. Available at: <https://doi.org/10.47494/mesb.2021.14.662>.