



Aldino<sup>1</sup>  
 Dini Sepika<sup>2</sup>

## PERAN MAHASISWA KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 8 DALAM ADAPTASI TEKNOLOGI DAN ASISTENSI MENGAJAR DI SEKOLAH PENUGASAN SMP NEGERI 02 BATHIN II BABEKO

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan peran mahasiswa dalam membantu adaptasi teknologi dan turut serta dalam mengajar dengan kegiatan asistensi mengajar pada program Kampus Mengajar Angkatan 8 di sekolah penugasan SMP Negeri 02 Bathin II Babeko. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian Kualitatif dengan pendekatan Naratif. Penelitian ini menjelaskan bagaimana peran mahasiswa dalam adaptasi teknologi yang mana mahasiswa mengenalkan beberapa media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva, Wordwall, dan Kahoot! saat pembelajaran dilaksanakan, Quizizz dan Google Form sebagai media Ujian Akhir Semester, dan juga ikut berperan dalam Asistensi Mengajar di SMP Negeri 02 Bathin II Babeko dari pengalaman yang sudah didapatkan oleh mahasiswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa pengenalan dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum terlalu aktif dilakukan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa berperan dalam membantu pengenalan dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Hasil dokumentasi memperlihatkan bahwa mahasiswa telah berperan aktif dalam membantu peserta didik dan guru dalam mengenalkan dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran juga dalam Asistensi Mengajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa berperan aktif dalam turut serta membantu peserta didik bahkan juga guru dalam Adaptasi Teknologi dan juga berperan aktif dalam Asistensi Mengajar.

**Kata Kunci:** Adpatasi Teknologi, Asistensi Mengajar, Program Kampus Mengajar Angkatan 8

### Abstract

This research aims to describe and explain the role of students in helping adapt technology and participating in teaching with teaching assistance activities in the Class 8 Teaching Campus program at the SMP Negeri 02 Bathin II Babeko assignment school. The research method used in this research is qualitative research with a narrative approach. This research explains the role of students in adapting technology where students are introduced to several technology-based learning media such as Canva, Wordwall, and Kahoot! when learning is carried out, Quizizz and Google Form are the media for the Final Semester Examination, and also play a role in Teaching Assistance at SMP Negeri 02 Bathin II Babeko from the experience that students have gained. Observation results show that the introduction and use of technology as a learning medium has not been carried out very actively. The interview results show that students play a role in helping to introduce and utilize technology as a learning medium. The documentation results show that students have played an active role in helping students and teachers in introducing and utilizing technology as a learning medium as well as in teaching assistance. The results of this research show that students play an active role in helping students and even teachers in Technology Adaptation and also play an active role in Teaching Assistance.

**Keywords:** Technology Adaptation, Teaching Assistance, Campus Teaching Program Batch 8

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Muara Bungo  
 email: aldino947@gmail.com, dinisepika594@gmail.com

## PENDAHULUAN

Program Kampus Mengajar adalah program yang diberikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Selaras dengan kutipan dari Rezania dan Rohmah (2021) bahwa Kampus Mengajar termasuk dalam bagian dari program Kampus Merdeka dan Merdeka Belajar kampus Merdeka (MBKM) yang mana program ini diadakan untuk mengajak mahasiswa di seluruh Indonesia agar bisa mengabdikan dan belajar menjadi guru lalu mengajar peserta didik dari jenjang SD, SMP, hingga SMK. Mengutip dari Shabrina (2022) Kampus Mengajar merupakan kegiatan atau aktivitas mengajar di sekolah dan termasuk ke dalam program kampus merdeka yang ditujukan untuk mahasiswa dari berbagai program studi perguruan tinggi di seluruh Indonesia supaya turut serta mengembangkan diri dan juga diharapkan dapat memberi perubahan atau dampak bagi sekolah penugasan. Menurut Khasanah et al (2021) ada beberapa kriteria sekolah yang menjadi sasaran khusus untuk dijadikan sekolah penugasan bagi mahasiswa yang mengikuti program ini, contohnya sekolah dengan akreditasi minimal B dan sekolah yang berada di wilayah 3T (Tertinggal, Terdepan, dan Terluar). Menurut Anwar (2021) sekolah yang nantinya akan menjadi sekolah penugasan diharapkan akan terbantu dengan berbagai kegiatan yang akan dijadikan rencana aksi kolaborasi guna meningkatkan Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi, dan proses pembelajaran peserta didik. Manfaat lain dari dilaksanakannya program Kampus Mengajar ini adalah mahasiswa yang bisa mendapat banyak pengalaman yang nantinya bisa membentuk diri mahasiswa yang lebih berkembang dan maju lagi.

Menurut Gurning (2022) Kampus Mengajar memiliki tujuan besar lain yaitu memberikan kesempatan bagus kepada mahasiswa belajar dan mengembangkan diri melalui kegiatan di luar perkuliahan yaitu dengan memberikan bimbingan dan pendampingan program kerja di sekolah penugasan seperti di Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan juga di Sekolah Menengah Kejuruan supaya bisa membantu meningkatkan kemampuan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi peserta didik di sekolah. Kegiatan Kampus Mengajar ini juga bertujuan untuk memperluas kompetensi peserta didik dalam literasi dan numerasi agar ilmu yang didapat tetap relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman untuk dapat menjadi calon generasi emas bangsa dan negara di masa depan dengan tetap menanamkan karakter yang unggul dalam berkepribadian, kepemimpinan, serta pengalaman belajar. Kesimpulannya menurut Fauzi et al (2021) kegiatan Kampus Mengajar merupakan salah satu program dari Merdeka Belajar Kampus Mengajar (MBKM) dengan menerjunkan mahasiswa di seluruh Indonesia supaya bisa mengajar dan berdampak di sekolah penugasan. Mahasiswa yang diterjunkan dapat belajar memberikan pembelajaran bagi peserta didik, seperti pembelajaran literasi yang contoh kecilnya dimulai dari membaca. Lalu numerasi yang tidak hanya berhubungan dengan matematika, tetapi juga bagaimana hidup berjalan sehari-harinya dengan cara bernalar. Setelah itu ada Adaptasi Teknologi, yaitu bagaimana peserta didik bisa mengenal media teknologi dan bisa mengakses berbagai aplikasi pembelajaran yang sangat bermanfaat dalam kegiatan belajar dan mengajar serta penggunaan teknologi yang membuat peserta didik menjadi sadar bahwa belajar bisa sangat menyenangkan.

Menurut Effendi & Wahidy (2019) perkembangan teknologi di masa sekarang berjalan dengan cepat. Guru atau tenaga pendidik harus mulai menggunakan teknologi di sekolah dengan aktif. Dengan guru yang tidak lagi menjadi pusat pembelajaran, maka metode dan model pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik harus mengikuti dan disesuaikan dengan zamannya. Di samping itu, peserta didik juga diharuskan untuk ikut berkembang sebagaimana teknologi berkembang supaya tidak tertinggal. Peserta didik harus mengetahui penggunaan teknologi dengan arah yang positif. Jika ingin menghadapi kemajuan perkembangan teknologi saat ini, tenaga pendidik maupun peserta didik harus menerapkan dan mengadaptasi teknologi dalam lingkungan belajar. Dalam era digital saat ini, adaptasi teknologi menjadi kunci utama dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pendidikan. Kegiatan Kampus Mengajar, sebagai salah satu program yang menghubungkan mahasiswa dengan sekolah-sekolah di berbagai daerah, memiliki potensi besar untuk memanfaatkan teknologi dalam mendukung pembelajaran. Dengan memanfaatkan alat-alat digital, mahasiswa dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Program Kampus Mengajar tidak hanya fokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Melalui penggunaan teknologi, mahasiswa dapat memperkenalkan berbagai sumber belajar digital, platform kolaborasi, dan aplikasi pendidikan yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan menyenangkan. Dalam konteks ini, adaptasi teknologi bukan hanya sekadar penerapan alat-alat digital, tetapi juga mencakup pendekatan dalam mengajar. Dengan demikian, kegiatan Kampus Mengajar dapat menjadi wadah yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, terutama di daerah yang masih terbatas aksesnya terhadap sumber daya pendidikan yang memadai.

Mengikuti penjabaran di atas, melalui karya tulis ilmiah ini penulis akan mendeskripsikan dan menjelaskan lebih lanjut peran mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 dalam pelaksanaan Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) atau program kerja di sekolah penugasan SMP Negeri 02 Bathin II Babeko.

## **METODE**

Penelitian ini mengaplikasikan jenis penelitian kualitatif yang mana menggunakan pendekatan bersifat naratif. Seperti yang dikutip dari jurnal Jaatshiah (2021), penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan naratif adalah penelitian yang menceritakan dan menjelaskan kembali tentang pengalaman seseorang atau individu di dalam aktivitas sehari-hari atau di dalam penelitian yang dilakukan oleh seseorang atau individu tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti akan menceritakan dan menjelaskan kembali bagaimana pengalaman peneliti di saat menjalankan Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) atau program kerja Pengoptimalan Adaptasi Teknologi dan Kegiatan Belajar Mengajar di sekolah penugasan saat mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SMP Negeri 02 Bathin II Babeko.

Mengutip dari Naziaha (2020), teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif ada 4 yaitu, observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data yakni sebagai berikut:

1. Observasi. Observasi adalah mengamati suatu hal yang diteliti dan mencatat hal tersebut secara berurutan atau sistematis supaya data dapat dikumpulkan.
2. Wawancara. Wawancara merupakan kegiatan di mana peneliti mengumpulkan data melalui pertanyaan yang akan dijawab secara lisan, bisa dilakukan antara dua orang atau bahkan lebih.
3. Dokumentasi. Dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang mana peneliti akan mencatat data yang telah tersedia, bisa tulisan dan gambar.

Observasi dilakukan saat dua minggu pertama di sekolah penugasan supaya data dapat diperoleh. Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan berbagai masyarakat sekolah seperti kepala sekolah, guru pamong, para guru, dan juga peserta didik. Dokumentasi yang peneliti berikan yaitu berupa gambar saat dilaksanakannya program kerja saat kegiatan Kampus Mengajar sedang berlangsung.

Mengutip dari Rijali (2019) teknik analisis data ada 4 susunan, yaitu mengumpulkan data, reduksi data, penyajian data, dan juga penarikan kesimpulan. Teknik analisis data yang akan peneliti gunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data. Kegiatan ini berhubungan dengan teknik menggali informasi di lokasi yang sedang diteliti.
2. Reduksi data. Proses pemilihan data, memilih dan menyaring kata yang didapatkan di saat telah mengumpulkan data.
3. Penyajian data. Kegiatan ini berhubungan dengan menyusun data dan informasi yang telah didapatkan di tempat yang diteliti sehingga bisa didapatkan kesimpulan.
4. Penarikan kesimpulan. Kegiatan ini akan dilakukan oleh peneliti untuk menyimpulkan data yang sudah didapatkan dan menginterpretasikan gambaran dari hal yang diteliti agar jelas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

1. Persiapan

Sebelum melaksanakan kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 8 ini ada persiapan yang harus dilakukan, seperti pembekalan yang diberikan oleh tim MBKM dan Pendidikan,

Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), penerjunan atau pelepasan dari pusat maupun Dinas Pendidikan di Kabupaten, observasi di sekolah penugasan, dan penyusunan Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) atau program kerja. Penjelasan yang lebih sistematis tentang persiapan kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 8, yaitu sebagai berikut:

a. Pembekalan

Pembekalan mahasiswa untuk kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 8 ini dimulai pada tanggal 26 Agustus hingga 02 September 2024. Adapun materi pembekalan mahasiswa yaitu sebagai berikut: (1) Forum Komunikasi dan Koordinasi Mahasiswa (FKKM I), (2) Konsep Dasar Literasi, (3) Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital, (4) Teks Multimodal dalam Pembelajaran, (5) Administrasi Perpustakaan dan Pojok Baca, (6) Praktik Baik Penguatan Literasi yang Interaktif, (7) Konsep Dasar Numerasi, (8) praktik Baik Penguatan Numerasi yang Interaktif, (9) Hiburan Matematika, (10) Gerakan Literasi di Sekolah, (11) Gerakan Numerasi di Sekolah, (12) Konsep Dasar Kurikulum Merdeka, (13) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, (14) Asesmen Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka, (15) Konsep Dasar Kompetensi Pedagogi, (16) Implementasi Kurikulum Merdeka, (17) Kompetensi Andragogi, (18) Pengelolaan Kelas Interaktif, (19) Self and Team Management, (20) Analytical Thinking and Creative Problem Solving di Sekolah, (21) PPKSP (Pencegahan dan Penanganan Kekerasan oleh Satuan Pendidikan), dan terakhir (22) Persiapan Menjadi Mitra Guru.

b. Penerjunan

Pelepasan atau penerjunan mahasiswa untuk kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 8 ini yang dari pusat dilakukan pada tanggal 03 September 2024. Untuk pelepasan atau penerjunan dari Dinas Pendidikan di Kabupaten dilakukan pada tanggal 09 September 2024. Sebelum mahasiswa melakukan pelepasan dari Dinas Pendidikan di Kabupaten, Dosen Pembimbing Lapangan meminta mahasiswa di sekolah penugasan SMP Negeri 02 Bathin II Babeko untuk melakukan survey atau observasi awal ke sekolah penugasan terlebih dahulu, yaitu SMP Negeri 02 Bathin II Babeko. Observasi awal ini dilakukan pada tanggal 05 September 2024. Saat tiba di sekolah, mahasiswa menyampaikan terlebih dahulu kepada dewan guru yang ada di sekolah bahwasannya akan ada mahasiswa program Kampus Mengajar Angkatan 8 yang akan bertugas di sekolah tersebut karena sekolah (SMP Negeri 02 Bathin II Babeko) terpilih untuk menjadi sekolah sasaran pengembangan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Lalu selanjutnya, pada tanggal 09 September 2024 mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 di Kabupaten Bungo beserta Dosen Pembimbing Lapangan melakukan pelepasan dan penerjunan yang dilakukan di Dinas Pendidikan di Kabupaten Bungo. Pada tanggal 10 September 2024, mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 di sekolah penugasan SMP Negeri 02 Bathin II Babeko beserta Dosen Pembimbing Lapangan melakukan penerjunan ke sekolah dengan memberikan surat penugasan yang dikeluarkan dari Kemendikbudristek, Universitas, dan juga Dinas Pendidikan di Kabupaten. Kepala Sekolah dan dewan guru menerima dengan baik mahasiswa yang mendapat sekolah penugasan di sekolah SMP Negeri 02 Bathin II Babeko.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan mulai tanggal 11 hingga 14 September 2024 di SMP Negeri 02 Bathin II Babeko. Adapun hasil observasi sekolah yang sudah dilakukan yaitu mengamati lingkungan sekolah, bangunan sekolah (seperti kelas, ruang guru dan kepala sekolah, ruang perpustakaan, toilet), lapangan sekolah, dan bahkan kantin. Selain itu, mahasiswa juga mengobservasi tentang proses kegiatan belajar dan mengajar di sekolah, kurikulum yang digunakan di sekolah, chromebook sekolah, sumber daya manusia yang meliputi tenaga pendidik dan peserta didik, tentang hal-hal yang dilakukan di sekolah sehari-harinya. Lalu dari situlah peneliti mendapatkan informasi dan bisa menganalisis apa yang dibutuhkan oleh sekolah.

d. Perencanaan Rencana aksi Kolaborasi (RAK)

Perencanaan Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) atau program kerja oleh mahasiswa tentunya dilakukan dengan berdiskusi terkait hal yang sudah didapatkan selama dilakukannya observasi. Diskusi lalu dilakukan oleh peneliti dan anggota kelompok,

setelah itu kami berdiskusi dan meminta pendapat dari Dosen Pembimbing Lapangan lalu baru kami menyampaikan hasil rancangan kepada kepala sekolah beserta dewan guru. Rancangan program kerja pastinya berkaitan dengan Literasi, Numerasi dan terkhusus untuk Adaptasi teknologi dan juga mahasiswa yang ikut andil dalam proses Kegiatan belajar Mengajar di kelas. Setelah disetujui, kami mulai menjalankan semua program yang telah dirancang.

## 2. Pelaksanaan Rencana Aksi Kolaborasi (RAK ) atau Program Kerja

### a. Membantu Adaptasi Teknologi

Dalam merancang program kerja ini, mahasiswa mendiskusikan untuk mengenalkan beberapa aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran dengan digitalisasi. Contohnya, peneliti berkesempatan untuk mengenalkan dan kemudian mengajarkan tentang penggunaan aplikasi Canva dengan menggunakan handphone dari peserta didik. Dalam hal ini peneliti mengajarkan cara mengedit poster pendidikan dengan berbagai tema yang ada di Canva, seperti tema kebersihan lingkungan, anti bullying, kesehatan tubuh, dan juga beberapa materi numerasi yang diajarkan saat kelas Literasi Pagi. Kegiatan membuat poster di Canva ini diterapkan di semua kelas, yaitu kelas 7, 8 dan juga kelas 9. Lalu hasil dari pembuatan poster yang seluruh peserta buat sebelum dipajang di dinding kelas mereka akan menerapkan dan menjelaskan makna yang terdapat dalam poster. Ada juga belajar pengeditan dengan Canva untuk membuat animasi lebah dan madunya yang digunakan sebagai media meletakkan cita- cita atau profesi yang peserta didik inginkan di masa depan yang diterapkan di kelas 9, hasil dari editan peserta didik kelas 9 ini ditempel di dinding kelas peserta didik kelas 9. Contoh aplikasi lain yang peneliti bisa kenalkan dan ajarkan kepada peserta didik adalah pemanfaatan website Wordwall yang digunakan sebagai media belajar sambil bermain. Peneliti melaksanakan kegiatan belajar dan bermain menggunakan Wordwall ini di kelas 7. Karena peneliti dari basis Pendidikan Bahasa Inggris, saat itu peneliti membawakan materi tentang bagian tubuh dari harimau dalam bahasa Inggris yang harus mereka pasang nama organ tubuh harimau dengan organ tubuh harimau yang ada di gambar. Lalu membawakan materi jam, di mana peneliti membuat 'spin the wheels' dengan nama mereka yang teracak, dan memberikan kesempatan mereka untuk memutar wheels yang akan menunjuk satu nama yang mana satu peserta didik tersebut harus memilih lalu mengerjakan tugas tentang waktu di jam yang harus diubah ke dalam penyebutan bahasa Inggris. Peneliti juga membawakan materi tentang 'animals' di mana peserta didik akan diminta untuk membuka satu kartu yang berisi tentang 1 nama hewan yang menggunakan bahasa Indonesia dan mereka harus mencari pasangan dari nama hewan yang sesuai dalam bahasa Inggris. Lalu peneliti juga menggunakan aplikasi Kahoot! untuk belajar sambil bermain di kelas 9. Peneliti membawakan materi 'Procedure Text'. Setelah belajar tentang materi, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang dibuat di Kahoot! dengan materi yang berkaitan dan sudah dijelaskan sebelumnya.

Selain membantu adaptasi teknologi di saat pembelajaran, peneliti juga turut serta membantu adaptasi teknologi di saat akan melaksanakan Ujian Akhir Semester yang mana ujian semester Ganjil tahun 2024 di sekolah penugasan SMP Negeri 02 Bathin II Babeko mulai menggunakan media ujian dengan menggunakan media teknologi, yaitu handphone dan juga chromebook. Aplikasi dan website yang digunakan untuk ujian yaitu Quizizz dan juga Goggle Form. Satu minggu sebelum dimulainya ujian, guru-guru beserta mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 sudah mulai melaksanakan simulasi Quizizz dan Google Form dengan menggunakan soal-soal mudah terlebih dahulu. Pada saat inilah mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 ikut serta membantu guru-guru dalam menggunakan Quizizz dan juga Google Form. Karena mayoritas guru menggunakan Google Form untuk media ujian, maka dari itu peneliti ikut membantu dari bagaimana menyetel email akun belajar peserta didik dapat persetujuan supaya bisa menjawab soal, menambah kolom untuk memasukkan soal, cara memasukkan pilihan jawaban (ganda atau isian singkat), cara memasukkan jawaban yang benar, cara menambahkan gambar, cara memasukkan poin untuk setiap pertanyaan, cara agar peserta didik hanya bisa satu kali menjawab, cara agar nilai akhir keluar, serta membantu teknis yang lain. Selain itu, mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 di sekolah penugasan

SMP Negeri 02 Bathin II Babeko juga sedikit membantu guru-guru supaya bisa dalam menggunakan printer dan menge-print lewat laptop guru pribadi.

Berikut rekapan dokumentasi dari pelaksanaan rencana Aksi Kolaborasi (RAK) Adaptasi teknologi yang dirancang oleh Mahasiswa Kampus Mengajar 8 untuk peserta didik di sekolah penugasan SMP Negeri 02 Bathin II Babeko.

Tabel 1. Rekapan Dokumentasi Dari Pelaksanaan Rencana Aksi Kolaborasi (Rak)

<p>Pengenalan awal terhadap aplikasi Canva</p> 	<p>Mulai mengakses dan mengedit di Canva</p> 
<p>mengedit di Canva (Cita-Cita) dan proses menempelkannya di dinding kelas</p> 	<p>Hasil yang sudah ditempel ke dinding kelas</p> 
<p>Wordwall melalui belajar sambil bermain kuis</p>	<p>poster numerasi yang ditempel di dinding kelas</p> 



b. Ikut Berkolaborasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar dengan Asistensi Mengajar

Di awal penugasan, peneliti beserta anggota kelompok sudah sering masuk ke kelas 7, 8, dan 9 untuk perkenalan diri dan juga ice breaking yang dimainkan bersama peserta didik. Setelah perencanaan program kerja selesai, salah satu program yang akan dijalankan ada Asistensi Mengajar. Asistensi mengajar sama halnya dengan mahasiswa kampus Mengajar Angkatan 8 di sekolah penugasan SMP Negeri 02 Bathin II Babeko mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar di kelas. Mahasiswa diberi tugas untuk mengampu mata pelajaran yang berhubungan dengan prodi mahasiswa dan mengajar di satu kelas selama kegiatan Kampus

Mengajar berlangsung, kurang lebih selama empat bulan atau satu semester. Peneliti sendiri mengampu mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas 9. Sebelum mulai mengajar, tentu saja peneliti berkonsultasi dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris terkait modul ajar, materi, dan juga hal lain terkait pembelajaran di kelas yang nantinya bisa peneliti terapkan di kelas supaya kelas berjalan dengan baik.

Saat melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar di kelas 9, peneliti memberikan materi sesuai dengan yang ada di buku kurikulum Merdeka. Materi yang peneliti ajar yaitu Descriptive Text, Simple Present Tense, Procedure Text, dan juga Present Continuous Tense. Saat kegiatan pembelajaran, peneliti menggunakan berbagai media ajar, contohnya buku cetak wajib mata pelajaran Bahasa Inggris, menggunakan handphone untuk belajar sambil bermain, kertas atau mini animasi untuk latihan singkat, dan juga laptop dan proyektor untuk belajar, jika mengajar materi lanjutan. Lanjutan dari program adaptasi teknologi, peneliti juga mengenalkan aplikasi dan web Kahoot! sebagai media pembelajaran. Peneliti menggunakan Kahoot! untuk mengajar materi-materi di atas dan juga saat ada latihan atau kuis terkait materi pembelajaran.

Karena peneliti mengampu mata pelajaran di satu kelas, maka peneliti ikut serta dalam menyusun kisi-kisi dan juga soal Ujian Akhir Semester untuk peserta didik kelas 9. Peneliti belajar banyak tentang hal ini dikarenakan ini adalah hal yang baru bagi peneliti. Untuk ujian, peneliti menggunakan media Google Form yang mana saat Ujian Tengah Semester, peneliti sudah terlebih dahulu menggunakan Google Form untuk peserta didik kelas 9. Peneliti juga melakukan simulasi terhadap penggunaan Google Form supaya saat Ujian Akhir Semester tidak ada lagi hambatan teknis saat peserta didik mengisi jawaban. Setelah Ujian Akhir Semester selesai, peneliti juga ikut mengisi nilai peserta didik di E-Rapor dan juga nilai akhir untuk Rapor peserta didik. Saat itu, peneliti belajar banyak mengenai sistem penilaian peserta didik hingga nantinya bisa menjadi nilai akhir di dalam Rapor.

Berikut rekapan dokumentasi dari pelaksanaan rencana Aksi Kolaborasi (RAK) Adaptasi teknologi yang dirancang oleh Mahasiswa Kampus Mengajar 8 untuk peserta didik di sekolah penugasan SMP Negeri 02 Bathin II Babeko.

Tabel 2. Dokumentasi Dari Pelaksanaan Rencana Aksi Kolaborasi (RAK)

<p>Asistensi Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas 9</p> 
<p>Media Teknologi (PPT Dari Canva Dan Juga Latihan Yang Diberikan Menggunakan Kahoot)</p> 
<p>Test dan juga Ujian Akhir Semester yang menggunakan Quizizz dan Google Form serta penginputan nilai ke E-Rapor</p> 

## SIMPULAN

1. Teknologi ternyata mampu membuat peserta didik untuk semangat dan aktif saat belajar di kelas. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu penggunaan handphone di mana peserta didik memandang media visual lebih menarik daripada buku yang banyak tulisan, lalu faktor lainnya seperti media pembelajaran yang seperti bermain game, jadi peserta didik tidak merasa tertekan saat mengerjakan soal ataupun tugas yang diberikan. Dengan pengenalan media pembelajaran dan adaptasi teknologi, peserta didik di SMP Negeri 02 bathin II Babeko sudah lebih baik dan bijak dalam menggunakan handphone dan mereka menjadi paham bahwa belajar tidak membosankan dan bisa dibuat menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti Canva, Wordwall, dan Kahoot!.
2. Dimulainya penggunaan media digital seperti Quizizz dan Google Form untuk pelaksanaan Ujian Akhir Semester juga menjadi awal digitalisasi yang bagus untuk sekolah karena sekolah menunjukkan semangat dan ingin meningkatkan semua sumberdaya yang ada dengan optimal untuk kedepan.
3. Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 SMP Negeri 02 Bathin II Babeko turut serta dalam Kegiatan Belajar Mengajar dengan adanya Asistensi Mengajar, di mana dengan adanya kegiatan ini berarti mahasiswa Kampus Mengajar juga bisa belajar bagaimana mengajar yang baik dengan bimbingan dari guru pamong maupun dari guru mata pelajaran yang mengampu. Mahasiswa Kampus Mengajar 8 juga belajar tentang sistem penilaian peserta didik dari dimulainya membuat kisi-kisi ujian, soal ujian, pelaksanaan ujian, hingga memasukkan nilai ke dalam E-Rapor.
4. Mahasiswa Kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 8 di sekolah Penggunaan SMP Negeri 02 Bathin

II Babeko sudah berperan aktif dalam peran membantu peningkatan Adaptasi Teknologi untuk peserta didik, membantu para guru untuk menggunakan Google Form dan Quizizz sebagai media Ujian Akhir Semester, dan juga ikut berperan aktif dalam Kegiatan Belajar Mengajar dengan mengampu satu mata pelajaran di satu kelas dan mempelajari ilmu mengajar yang lebih dalam dari guru-guru.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 di sekolah penugasan SMP Negeri 02 Bathin II Babeko mengucapkan terimakasih kepada Kemendikbudristek karena telah menghadirkan program Kampus Mengajar yang membuat mahasiswa bisa terjun langsung ke lapangan untuk mengajar dan mengabdikan di sekolah penugasan yang mana banyak memberikan manfaat bagi mahasiswa dan juga semoga dapat bermanfaat bagi sekolah penugasan. Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 di sekolah penugasan SMP Negeri 02 Bathin II Babeko juga mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya sebanyak-banyaknya kepada Dosen Pembimbing Lapangan dan juga kepada keluarga besar SMP Negeri 02 Bathin II Babeko yang telah menerima dengan hangat dan membimbing dengan tulus selama berada di sekolah penugasan dan selama kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 8 ini berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Fauzi, T. I., Rahmawati, D. N. U., & Astuti, N. P. (2021). Program Kampus Mengajar (PKM) Sebagai Usaha Peningkatan Pembelajaran Peserta Didik Di SDN 127 Sungai Arang, Bungo Dani, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. *Budimas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Gurning, M. R. (2022). Pengembangan Literasi, Numerasi, Adaptasi, Teknologi, Oleh Kampus Mengajar Angkatan III Di SMP Swasta Harapan Bunut. *Abdi Implementasi Pancasila: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Jaatshiah, A. T. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Anak Hambatan Intelektual Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*.

- Khasanah, B. A., Sutriningsih, N., & Widiyanti, S. D. (2021). Pendampingan Adaptasi Teknologi Serta Pemanfaatannya Dalam Menanamkan Literasi Dan Numerasi Di SD 3T. LOGISTA-Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat. (Online),. <http://logista.fateta.unand.ac.id/index.php/logista/article/view/932>, (diakses 02 Januari 2025)
- Naziah, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar. Jurnal Paedagogy : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan.
- Rezania, V., & Rohmah, J. (2021). Student Self-Development Through Kampus Mengajar Angkatan 1 Program At Sdit Madani Ekselensia Sidoarjo. JCES (Journal of Character Education Society).
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif (Qualitative Data Analysis). Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah.
- Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Livia. Jurnal Basicedu.(Online),. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2041>, (diakses 02 Januari 2025).