



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 3514 - 3525

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Vina Safaringga^{1✉}, Willyani Dwi Lestari², Ani Nur Aeni³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: vinasafaringga45@upi.edu¹, willyani15@upi.edu², aninuraeni@upi.edu³

Abstrak

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengimplementasikan berbagai Program Kampus Mengajar angkatan 1 agar motivasi belajar siswa dapat meningkat. Metode yang digunakan ialah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengambilan data melalui wawancara dan observasi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 01 Girijaya selama tiga bulan yaitu dari tanggal 25 Maret 2021 sampai 25 Juni 2021. Adapun sasaran pelaksanaan penelitian ini yaitu siswa kelas VI. Penelitian dilakukan melalui observasi atau pengamatan dan wawancara baik secara daring dan luring. Hasil dari penelitian ini ialah program kampus mengajar seperti asistensi mengajar, belajar perkalian jarimatika, mengoperasikan bilangan bulat dengan media pembelajaran TTS, belajar Bahasa Inggris berbantuan teknologi, belajar mengaji, pembelajaran STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematic*), penggunaan media pembelajaran Cari Kata, TTS Bahasa Indonesia, dan Adaptasi Teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Meski demikian, hambatan dan tantangan selama pelaksanaan masih tetap dirasakan, terlebih ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring. Sehingga guru harus memiliki berbagai jenis alternatif untuk pelaksanaan pembelajaran.

Kata Kunci : Kampus Mengajar, Motivasi Belajar, Pembelajaran.

Abstract

*The research conducted aims to implement various Campus Teaching Program class 1 so that students' learning motivation can increase. The method used is a qualitative descriptive method with data retrieval techniques through interviews and observations. The research was conducted at SD Negeri 01 Girijaya for three months, from March 25, 2021 to June 25, 2021. The target of this research is class VI students. Research is conducted through observation or observation and interviews both online and offline. The results of this research are teaching campus programs such as teaching assistance, learning to multiplication, operating integers with TTS learning media, learning technology-assisted English, learning to preach, STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematic*) learning, the use of Learning Media Cari Kata, TTS Indonesian, and Technology Adaptation can increase students' learning motivation. But obstacles and challenges during implementation are still felt, especially when learning is carried out online. So teachers must have various types of alternatives for the implementation of learning.*

Keywords: *Campus Teaching, Motivation to Learn, Learning.*

Copyright (c) 2022 Vina Safaringga, Willyani Dwi Lestari, Ani Nur Aeni

✉ Corresponding author :

Email : vinasafaringga45@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2667>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang menuntut perubahan atau pembaruan pada setiap aspek kehidupan, mengharuskan masyarakat untuk mengembangkan keterampilan dalam menghadapi perubahan. Salah satu aspek kehidupan yang berkembang ialah aspek pendidikan. Bidang pendidikan harus melakukan berbagai inovasi untuk menghadapi dan menanggapi tantangan dunia yang semakin kompleks. Bagi kehidupan manusia pendidikan merupakan hal yang sangat penting.. Pendidikan diperlukan untuk membentuk manusia yang dapat menunjang perannya di masa yang akan datang. Pendidikan bisa menjadi sarana dalam membentuk suatu generasi bangsa yang unggul secara intelektual disertai dengan keterampilan dalam berbagai bidang.

Dalam rangka menjawab tantangan pembaruan atau perkembangan dalam dunia pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemdikbudristek) meluncurkan sebuah program “Merdeka Belajar-Kampus Merdeka”. Program ini bertujuan untuk menanggapi urgensi pendidikan terhadap era revolusi industri 4.0. Program ini juga didukung oleh Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP). Kampus Mengajar merupakan salah satu dari program Kampus Merdeka yang memberikan peran kepada setiap mahasiswa dari pelbagai kampus dan latar belakang pendidikan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran di sekolah, terutama pada tingkat sekolah dasar, sehingga mahasiswa mendapat peluang untuk menggali ilmu dan meningkatkan kapasitas diri melalui kegiatan di luar kampus. Melalui Kampus Mengajar, diharapkan agar semua pihak dapat bekerja sama secara maksimal untuk keberhasilan pendidikan nasional. Mahasiswa berperan sebagai salah satu aktivis gerakan dalam memberikan dukungan dan bantuan kepada sekolah, khususnya jenjang SD agar mendapatkan kesempatan belajar yang merata kepada semua peserta didik meskipun sedang berada dalam keadaan serba terbatas dan kritis disebabkan pandemi.

Era Revolusi Industri 4.0 mencanangkan target terpenting yakni capaian penguasaan terhadap materi literasi terpadu dan numerasi. Dalam mencapai penguasaan itu perlu adanya sebuah gebrakan dalam bidang pendidikan, salah satunya melalui program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Diluncurkannya program ini diharapkan kompetensi lulusan akan lebih meningkat, baik *soft skills* maupun *hard skills*, sehingga para lulusan dapat lebih siap dan relevan dengan tuntutan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul, bermoral dan beretika (Suhartoyo dkk., 2020).

Menurut Anwar (2021) dengan adanya kegiatan Kampus Mengajar, wawasan dan pengalaman mahasiswa dapat menjadi lebih kaya sehingga kreativitas, kemampuan interpersonal, kepemimpinan mahasiswa dapat berkembang dan mahasiswa mampu memberikan kontribusi dalam membantu pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah dasar yang ditempati selama masa pandemi.

Selama masa pandemi, pembelajaran daring menjadi solusi untuk menyelesaikan hambatan dari pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran daring yakni pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan bantuan jaringan internet. Dalam arti lain jenis pembelajaran ini tidak dilakukan secara tatap muka antara guru dan peserta didik melainkan dilakukan secara online dengan memanfaatkan media elektronik seperti *handphone* serta memerlukan jaringan internet. Sehingga proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan meskipun di rumah masing-masing. Selama penerapan pembelajaran daring, guru mendapat tantangan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih ringkas tetapi tetap bermakna. Berubahnya proses pembelajaran menjadi berbasis jaringan, membuat para guru harus berinovasi dan mematangkan sistem serta metode pembelajaran untuk diterapkan dalam kondisi daring. Kondisi ini tentu telah menjadi hal yang baru dihadapi bagi peserta didik, guru, maupun orang tua dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Herliandry dkk., (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran daring memberikan kemudahan dalam membagikan informasi tanpa terbatas situasi dan kondisi. Kemudahan dalam pembelajaran daring tersebut didukung oleh berbagai platform yang digunakan. Meski demikian, evaluasi perlu tetap dilakukan dan penggunaan platform harus disesuaikan dengan kondisi. Dengan pembelajaran daring, waktu belajar siswa menjadi lebih leluasa dan tidak terbatas tempat. Siswa tetap

memiliki kesempatan untuk melakukan interaksi bersama guru melalui berbagai aplikasi seperti *google classroom*, telepon, *zoom meeting*, ataupun *whatsapp group*. Kegiatan seperti ini menjadi kebaruan pendidikan dalam menjawab tantangan akan kesiapan sumber belajar, media, dan model pembelajaran yang variatif. Namun keefektifan dari suatu model atau media pembelajaran bergantung kepada karakteristik peserta didiknya (Dewi, 2020).

Hasil penelitian Syamsuddin, (2021) menyatakan bahwa meskipun pembelajaran daring memberikan banyak kemudahan, tetapi pelaksanaan pembelajaran daring atau jarak jauh di masa pandemi Covid-19 tidak seefektif sistem pembelajaran tatap muka. Kelancaran pembelajaran daring dipengaruhi oleh dukungan jaringan internet yang baik atau lancar. Kemudian terkait Sumber Daya Manusia (SDM) terutama tenaga pendidik dan peserta didik juga harus diperhatikan kesiapannya. Selain itu, dari orang tua dan guru harus memantau peserta didik mutlak agar hasil pembelajaran dapat sesuai yang diinginkan.

Adapun komponen yang mendukung pembelajaran daring diantaranya: 1) fasilitas untuk pembelajaran *online*; 2) kompetensi profesional dan pedagogik pendidik ketika pembelajaran *online*; 3) ikut serta orang tua dan keluarga pada pembelajaran *online* (Rina Anggita Tampubolon, Woro Sumarni, 2019). Selain itu, pemakaian alat elektronik seperti *handphone* dan *laptop* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ketika pembelajaran *online* (Anggrawan, 2019).

Di samping itu Pratama (2021) mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran daring di Indonesia penuh dengan tantangan, salah satunya ialah motivasi belajar siswa yang kurang. Dari data penelitian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat salah satu sekolah yang motivasi belajar siswanya menurun selama pembelajaran *online*, namun di sekolah yang lain justru mengalami peningkatan. Hal tersebut disebabkan berbagai faktor yang mempengaruhi. Oleh karena itu, peran semua orang yang terlibat sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan persoalan tantangan pembelajaran selama pandemi Covid-19. Hasil proses analisis menyimpulkan bahwa 16,07% pembelajaran secara *online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar dan hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa menurun.

Sehubungan dengan motivasi belajar, Hamzah B.Uno (2008:1) (dalam Pratama, 2021) menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan utama yang mengarahkan seseorang dalam menentukan tindakan untuk melakukan suatu hal dengan dorongan dalam dirinya diarahkan oleh diri sendiri. Kemudian diperkuat oleh ungkapan Muhibbin Syah (1995:100) (dalam Pratama, 2021) bahwa beberapa faktor menjadi pengaruh bagi kuantitas dan kualitas pencapaian hasil belajar peserta didik. Tetapi yang terpenting diantaranya: kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi belajar peserta didik.

Dalam pembelajaran terdapat dua jenis motivasi, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti rasa ingin mendapatkan ilmu, keinginan untuk memenuhi tujuan pembelajaran, dorongan untuk memenuhi kebutuhan belajar, dan sebagainya termasuk motivasi intrinsik. Sedangkan motivasi yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti permintaan orang tua, suasana belajar yang nyaman, kawan belajar yang dimiliki, dan kegiatan pembelajaran yang menarik termasuk motivasi ekstrinsik (Puspitarini & Hanif, 2019). Menurut Aeni (2014), dalam rangka merangsang semangat dan membangun rasa percaya diri peserta didik maka penting bagi seorang guru untuk melakukan pemberian motivasi.

Dengan mempertimbangkan hal-hal yang telah dibahas sebelumnya, penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengimplementasikan berbagai Program Kampus Mengajar Angkatan 1 di SDN 01 Girijaya agar motivasi belajar siswa dapat meningkat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2016), metode kualitatif digolongkan sebagai metode artistik karena proses penelitiannya kurang terpolo dan digolongkan sebagai

metode *interpretative* karena data yang dihasilkan dalam suatu penelitian cenderung berhubungan dengan interpretasi data yang dikumpulkan di lapangan. Penelitian kualitatif adalah proses mengumpulkan data secara alamiah atau natural untuk maksud menafsirkan, menganalisis fenomena, ketika peneliti berada pada posisi sebagai instrumen utama. Dalam penelitian kualitatif data tidak dicari melalui cara statistik atau metode pengukuran kuantitatif yang lainnya (Anggito dkk., 2018).

Sedangkan metode deskriptif menurut Sugiyono (2016) ialah metode yang digunakan untuk menganalisis atau menjelaskan temuan, namun tidak digunakan untuk menarik kesimpulan yang luas. Metode deskriptif kualitatif ini merupakan metode penelitian dengan cara mendeskripsikan, memaparkan, serta menganalisis objek dari suatu keadaan dari semua data yang didapat selama kegiatan lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti ialah wawancara dan observasi. Wawancara digambarkan sebagai serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh suatu informasi secara tepat dan akurat. Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2016) observasi mendasari semua ilmu, karena setiap ilmuwan dapat bekerja atas dasar data, yaitu fakta tentang kenyataan yang diperoleh melalui pengamatan. Unsur-unsur yang menjadi objek dalam penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik observasi ialah tempat, pelaku, dan aktivitas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini yang dimaksud tempat adalah sekolah, pelakunya adalah peserta didik, dan aktivitasnya adalah kegiatan belajar atau kegiatan peserta didik selama jam di sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Girijaya selama tiga bulan yaitu dari tanggal 25 Maret 2021 sampai dengan 25 Juni 2021. Adapun sasaran pelaksanaan penelitian ini yaitu peserta didik Sekolah Dasar kelas VI. Penelitian ini dilakukan melalui observasi dan wawancara baik secara *online* dan *offline*. Adapun narasumber dalam penelitian ini yaitu guru kelas dan kepala sekolah di SD Negeri 01 Girijaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan mengajar termasuk kegiatan yang paling sering dilaksanakan selama pelaksanaan Program Kampus Mengajar. Berbagai jenis kegiatan mengajar yang dilaksanakan dalam rangka untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, agar pembelajaran bisa tetap dimaksimalkan meskipun di tengah kondisi pandemi seperti ini. Berikut beberapa kegiatan yang dilakukan:

Asistensi Mengajar

Kegiatan yang dilakukan untuk membantu guru kelas memberikan pemahaman yang lebih detail kepada siswa-siswa yang sulit atau kurang memahami pelajaran yang telah diberikan. Ketika guru kelas menyampaikan materi kepada siswa, peneliti menyimak dan mendengarkan terlebih dahulu, kemudian berkeliling dan mendatangi setiap tempat duduk siswa untuk melihat kemampuan siswa ketika mempelajari materi dan mengerjakan soal-soal sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Sehingga jika terdapat siswa yang kesulitan, peneliti mencoba untuk menjelaskan ulang materi tersebut. Fokus materinya yaitu pelajaran matematika, karena sebagaimana hasil analisis awal, bahwa siswa kelas 6 sangat kurang dalam kemampuan berhitung. Peneliti juga memberi kesempatan bagi semua siswa yang ingin bertanya tentang materi tersebut, baik kepada peneliti ataupun guru kelas. Langkah-langkah kegiatan seperti ini juga bertujuan untuk menumbuhkan keberanian siswa saat bertanya atau berpendapat.

Di samping itu, peneliti terkadang mengajarkan materi kepada siswa untuk membantu guru kelas. Adapun materi yang dipelajarinya ialah pembahasan soal-soal ujian untuk mata pelajaran PPKn, PAI, Bahasa Indonesia, dan Matematika.

Hasil dari kegiatan ini membuat siswa merasa senang karena diberi perlakuan yang dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari, siswa juga diberi perhatian yang lebih, sehingga ketika siswa perasaan senang telah tumbuh ketika pembelajaran, maka motivasi dan semangat belajar mereka akan lebih meningkat. Salah seorang siswa menyampaikan pendapatnya bahwa mereka tidak

senang jika diperintah untuk mengerjakan tugas dan diminta untuk segera dikumpulkan sebagai nilai tugas, tetapi mereka belum paham akan materi tersebut. Dari pernyataan siswa tersebut, saya menyimpulkan bahwa sebelum memberi tugas, langkah lebih baik untuk memastikan terlebih dahulu pemahaman siswa terhadap materi, kemudian berilah soal latihan untuk melihat kemampuan siswa, setelah itu berikan tugas untuk memperoleh nilai sebagai hasil belajar siswa pada hari itu, dan jangan lupa untuk selalu melatih keberanian siswa dalam bertanya, karena ditemukan beberapa siswa yang belum paham tapi tidak berani untuk bertanya, baik itu karena merasa malu atau segan dengan gurunya. Kemudian, Mulyono & Hapizah (2018) menyebutkan bahwa seorang pengajar juga perlu memperhatikan keefektifan dalam pembelajaran agar pemahaman konsep oleh siswa dapat tercapai. Selain itu, menurut Krisbiantoro Dwi (2017) ketika pembelajaran matematika diajarkan oleh guru secara monoton, siswa bisa menjadi bosan dan akhirnya malas. Oleh karena itu, kehadiran teknologi multimedia menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan membantu mereka memahami pembelajaran.

Belajar perkalian dengan jarimatika

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan cara mudah agar siswa bisa menghitung perkalian 6 sampai 10 tanpa harus menghafal, karena ketika dihafal tetapi kemudian tidak diulang-ulang lagi maka beresiko akan lupa, tetapi dengan jarimatika siswa hanya memahami dan mengingat cara menghitungnya saja, dengan seperti ini akan membuat siswa lebih mudah menghitung perkaliannya.

Di samping itu, hafal perkalian juga itu merupakan hal yang bagus dan dianjurkan, agar bisa spontan menjawab perkalian. Untuk membiasakan hal tersebut peneliti mencoba proses menghafal agar lebih menyenangkan, yaitu dengan cara siswa terlebih dahulu suit dengan temannya, kemudian yang menang bertugas membacakan soal perkaliannya (misal 3×2) sedangkan yang kalah menyebutkan jawabannya (jawaban 3×2 yaitu 6). Hasil dan pembahasan kegiatan ini akan dijabarkan menjadi tiga fase, diantaranya:

Fase 1 : Kemampuan Awal

Mencoba mengecek kemampuan perkalian 1 sampai 10 secara bertahap kurang lebih 3 hari. Setelah itu ditemukan bahwa hampir 90% siswa belum hafal perkalian 1 sampai 10, bahkan ada beberapa siswa yang mengandalkan buku pintar dan perkalian yang telah ada pada sampul buku mereka. Tapi ada juga siswa yang menghitungnya dengan cara dijumlahkan. Sebenarnya hal tersebut tidak salah, karena mereka sama-sama sedang belajar, namun jika dibiarkan dikhawatirkan mereka tidak bisa menghitungnya jika tidak ada buku perkalian tersebut. Oleh karena itu, diberikanlah materi jarimatika (menghitung perkalian 6 sampai 10 menggunakan jari tangan).

Fase 2 : Pemberian Perlakuan

Siswa diberi materi jarimatika dengan cara di contohkan dan minta mereka mengikuti, juga mengingat konsepnya.

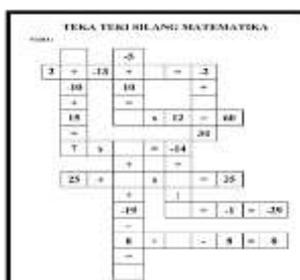
Fase 3 : Kemampuan Akhir

Siswa diminta untuk mencoba perhitungan dengan cara jarimatika. Hampir 80% siswa bisa menghitung perkalian 6-10 tanpa melihat buku perkalian. Sedangkan untuk 20% lagi siswa belum paham mungkin dikarenakan kurang memperhatikan saat penjelasan.

Penggunaan metode jarimatika telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Menurut penelitian Umam (2019), penggunaan metode jarimatika pada materi perkalian dapat membuat keaktifan, motivasi, dan kualitas pembelajaran siswa meningkat. Indikator peningkatan motivasi belajar tersebut adalah bangkitnya semangat dan antusias siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, tidak ada rasa malas, mereka selalu menampilkan kegembiraan dan rasa senang selama belajar, selalu berusaha untuk menyelesaikan tugas tepat waktu, serta tingginya tingkat keingintahuan yang diterapkan dengan terus-menerus berlatih dan mengingat cara penggunaan jarimatika pada saat menghitung perkalian.

Pelajaran matematika operasi hitung bilangan bulat

Materi ini diberikan kepada siswa kelas 6 karena hampir 100% siswa belum bisa menghitung bilangan yang memiliki tanda positif-negatif. Dalam pemberian materi ini juga digunakan media pembelajaran TTS (Teka Teki Silang) untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Berikut TTS yang telah dibuat:



Gambar 1 : TTS Matematika

Adapun hasil dan pembahasan kegiatan ini akan dijabarkan menjadi 5 fase, diantaranya:

Fase 1 : Kemampuan Awal

Hampir semua siswa belum bisa mengoperasikan bilangan bulat atau bilangan yang memiliki nilai positif negatif. Bahkan sebelum belajarpun mereka telah men-judge bahwa materi ini sangat sulit sehingga mereka tidak suka ketika menghadapi soal-soal yang berhubungan dengan materi ini.

Fase 2 : Perlakuan pertama

Menyampaikan atau menjelaskan materi ini di depan kelas dengan menggunakan papan tulis dan memberikan contoh beberapa soal, kemudian memberikan soal sebanyak 10 soal.

Fase 3 : Kemampuan setelah perlakuan pertama

Dilihat dari hasil latihan, hanya ada 2 orang yang mendapat nilai 80/100. Hal ini menyatakan bahwa siswa belum paham dengan apa yang telah disampaikan. Namun hasil tersebut bisa dipengaruhi beberapa faktor, seperti motivasi belajar yang rendah, konsentrasi saat belajar kurang, cara belajar yang belum sesuai, cara menyampaikan yang belum baik dan sebagainya.

Fase 4 : Perlakuan kedua

Menurut hasil analisis, motivasi belajar siswa untuk pelajaran matematika masih rendah, juga cara penyampaian yang masih klasik. Sehingga saya manawarkan solusi berupa cara penyampaian materi yang berbeda dengan sebelumnya, yaitu menjelaskan konsep terlebih dahulu, baru kemudian penjelasan menggunakan angka. Sedangkan pada perlakuan awal, penyampainnya langsung kepada angka (perhitungan). Karena kegiatan ini dilakukan ketika sedang BDR (Belajar Dari Rumah) sehingga saya menggunakan kertas HVS yang dilaminating sebagai pengganti papan tulis. Pada perlakuan kedua juga saya mencoba menggunakan media pembelajaran TTS (Teka Teki Silang) sebagai bentuk latihan atau evaluasinya. Diharapkan media TTS ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan kemampuan pemahaman siswa terkait materi operasi hitung bilangan bulat. Namun perlakuan ini diberikan kepada siswa dengan jumlah yang terbatas, karena pembelajaran dilakukan secara daring kembali, sehingga hanya ada 6 siswa yang mengikuti kegiatan ini. Sehingga jumlah 6 siswa ini dijadikan sebagai sampel untuk pemberian perlakuan kedua.

Fase 5 : Kemampuan setelah perlakuan kedua

Setelah pemberian perlakuan yang kedua, semua siswa yang mengikuti merasa antusias dan semangat ketika belajar, dan pemahaman mereka terhadap materipun meningkat. Dalam TTS tersebut jika diuraikan terdapat 10 soal. Dan paling semua siswa mendapatkan nilai 80 ke atas (hanya 1 atau 2 soal yang salah ketika menjawab). Hal ini membuktikan bahwa cara penyampaian materi yang kedua lebih baik dibandingkan penyampaian materi pada perlakuan pertama. Diperkuat oleh siswa yang menyampaikan pendapatnya bahwa mereka senang karena telah memahami materi tersebut dan belajarnya juga menyenangkan, juga mereka

sedikit menyesal, kenapa mereka baru memahami materi ini sekarang, ketika sudah melewati ujian-ujian. Temuan dari penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Edriati dkk., (2017) yang mengatakan bahwa pemahaman konsep matematis lebih baik dengan menggunakan strategi teka-teki silang daripada menggunakan pembelajaran konvensional. Terlihat dari kegiatan selama pembelajaran, siswa sangat antusias belajar ketika evaluasi pembelajaran dan pemantapan materi dilakukan dengan menggunakan media teka-teki silang, karena selama menyelesaikan teka-teki silang, siswa harus memahami materi.

Belajar bahasa Inggris sekaligus adaptasi teknologi

Kegiatan ini dilaksanakan satu kali pertemuan sekitar 2 jam pelajaran. Pada awalnya hanya akan membahas soal ujian Bahasa Inggris, namun karena kemampuan dasar mereka juga dirasa kurang, sehingga diberikanlah sedikit materi yaitu tentang *subject (I, you, we, they, she, he, it)*, kata tanya 5W+1H (*What, Why, When, Where, Who, How*), juga nama-nama hari (*Sunday, Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday*). Kemudian untuk pelafalan nama-nama hari digunakanlah bantuan teknologi berupa *google translate* untuk memanfaatkan fitur audionya, sehingga siswa bisa mendengarkan langsung pelafalannya, di samping itu siswa diperkenalkan dengan salah satu manfaat dari teknologi yang bisa membantu proses belajar.

Respons dari siswa ketika akan dilaksanakan pembelajaran ini sangat bagus, mereka antusias dan sangat semangat, karena mereka telah lama tidak belajar bahasa Inggris, apalagi selama pembelajaran dilaksanakan secara daring. Hal itu berdampak pada kemampuan mereka yang sangat kurang. Hal tersebut terlihat ketika meminta mencoba mereka untuk menyebutkan cara baca *subject* dalam bahasa Inggris, dan belum ada satu orangpun yang bisa menyebutkannya dengan benar. Setelah diberi contoh cara membacanya, mereka bisa mengikuti, dan mereka diberi kesempatan untuk melafalkannya, karena belajar bahasa Inggris itu harus dengan praktik.

Sedangkan untuk pelafalan nama-nama hari dalam bahasa Inggris, digunakanlah teknologi yaitu menggunakan aplikasi *google translate* untuk memanfaatkan fitur audio, sehingga selain siswa mengetahui cara melafalkannya, mereka juga tahu fitur yang bisa mereka gunakan dikemudian hari untuk membantu mereka belajar bahasa Inggris, karena pelajaran Bahasa Inggris ini akan mereka jumpai di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Berkaitan dengan perkembangan teknologi, Suhardiana (2019) mengatakan bahwa para ahli sepakat dan yakin bahwa di masa depan, penerapan teknologi multimedia dalam pengajaran bahasa Inggris akan lebih dikembangkan. Proses pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih berpatok pada siswa tetapi akan memakan waktu lebih lama. Bahkan hasil penelitian Alam (2020) juga menunjukkan bahwa para akademisi sangat merasakan manfaat dengan adanya aplikasi Google Translate sebagai sarana pembelajaran. Terlepas dari kekurangan aplikasi, akademisi masih memiliki pandangan positif tentang penggunaannya. Mereka percaya bahwa hasil *translate* akan tetap akurat selama masih bisa disesuaikan dengan konteksnya.

Belajar Mengaji

Kegiatan ini dilaksanakan untuk memberikan mereka bekal kemampuan membaca Al-Qur'an (semua siswa beragama Islam). Kegiatan ini diawali dengan menulis satu ayat Al-Qur'an kemudian meminta mereka untuk membacanya, dan bersama-sama membahas tajwid yang ada pada ayat tersebut. Kemampuan siswa saat menulis ayat Al-Qur'an sudah cukup baik. Dari kegiatan belajar mengaji ini ada hal menarik yang ditemukan, yaitu terdapat siswa yang kemampuan berhitungnya kurang, tapi bacaan Al-Qur'annya sangat bagus, makhraj dan tajwid yang cukup baik juga dilengkapi dengan nada tilawah yang sangat indah.

Hal tersebut membuktikan bahwa bakat atau kemampuan setiap siswa itu berbeda-beda. Oleh karena itu sebagai pendidik ataupun teman dilarang merendahkan kemampuan seseorang dalam bidang tertentu, karena ia pasti memiliki kemampuan dalam bidang lain, yang mungkin belum diketahui. Di samping itu, guru sebagai pendidik harus memiliki kompetensi personal-religius agar dapat membantu siswa membentuk akhlak Qurani. Menurut Aeni (2015), dalam upaya menghadirkan guru yang memiliki kompetensi personal-religius, maka

salah satu jalan yang dapat dilalui ialah melalui program *One Day One Juz* (ODOJ). Program tersebut akan memberikan *atsar* (dampak) kepada semua pelaku, salah satunya guru. Citra guru SD harus tercermin sebagai guru yang berkepribadian Al-Qur'an.

Pembelajaran STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematic)

Tantangan Menara Tertinggi

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kreativitas siswa, kolaborasi, dan tentunya ada materi yang harus dipahami siswa dalam kegiatan ini, terutama materi pengukuran. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajarannya ialah pertama membagi siswa menjadi 7 kelompok sehingga dalam satu kelompok terdiri dari 4 orang, dan terdapat 2 kelompok yang terdiri dari 5 orang. Kemudian siswa diberitahu aturan mainnya, yaitu: Setiap kelompok akan mendapatkan 6 lembar HVS dan 1 selotip; Buatlah menara tertinggi dari alat bahan tersebut; Kriteria penilaiannya ialah tertinggi dan bisa berdiri sendiri selama 15 detik; Ukur tinggi menara tersebut dengan menggunakan alat ukur panjang (meteran); Setelah itu setiap kelompok menerima kertas HVS sebanyak 6 lembar dan 1 selotip; Siswa mulai mengerjakan proyeknya. Kemudian peneliti berkeliling ke setiap kelompok untuk memperlihatkan menara-menara yang ada di dunia melalui hp.

Dalam kegiatan ini para siswa sangat antusias dan berlomba-lomba untuk bisa membangun menara tertinggi. Sehingga siswa bekerja sama dengan kelompok untuk membangun menara paling tertinggi dan terkuat. Setelah menara selesai, siswa melakukan pengukuran. Awalnya siswa tidak tahu bagaimana cara melakukan pengukuran (menggunakan meteran kain), sehingga diberitahu terlebih dahulu caranya, akhirnya mereka bisa menggunakannya dan bisa menentukan angka hasil pengukurannya. Dalam kegiatan ini, kemampuan 4C siswa menjadi semakin terasah yaitu *Creativity, Collaboration, Communication, and Critical thinking*. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa desain pembelajaran STEM dapat digunakan alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran terkait proses rekayasa dan teknologi sehingga dapat memenuhi tuntutan kemampuan 4C (Artobatama dkk., 2020).

Tantangan Jembatan dari Sedotan

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan *problem solving* siswa, karena mereka dituntut untuk menyelesaikan masalah bencana yaitu banjir yang kerap terjadi di beberapa daerah. Sehingga siswa menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat jembatan yang kokoh dengan berbahan dasar sedotan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajarannya yaitu (1) Siswa menonton satu berita tentang akses jembatan yang rusak karena banjir (namun ini tidak diberitahukan kepada siswa), (2) kemudian siswa diminta untuk menjelaskan apa isi berita tersebut, (3) lalu siswa ditanya "Apa yang seharusnya dilakukan untuk mengatasi hal tersebut?", (4) ketika ada siswa yang menjawab "Membangun jembatan Bu", nah disitulah pembelajaran STEM akan segera dimulai, yaitu membangun jembatan dari sedotan, (5) siswa dibentuk menjadi 7 kelompok, (6) siswa berdiskusi untuk memberi nama kelompok mereka, (7) setiap kelompok diberi 20 sedotan dan selotif, (8) siswa memulai membuat produknya, (9) percobaan jembatan untuk mengetahui seberapa kuat jembatan tersebut dengan menggunakan kelereng, setiap kelompok dihitung jumlah kelereng yang tertampung diatas jembatan tersebut, (10) Siswa dan guru menganalisis bersama kenapa jembatan kelompok A bisa lebih kuat sedangkan jembatan kelompok B tidak kuat.

Kegiatan ini melatih siswa untuk mendesain jembatan yang kokoh, masing-masing kelompok memiliki desain jembatan dan mereka tampak memikirkan bagaimana cara membuat jembatan sedotan yang kokoh. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian Arifin (2020) yang menyatakan bahwa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, model pembelajaran STEM berbasis masalah atau *problem solving* lebih efektif daripada model konvensional.

Membuat Monkey Climbing

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan dan kerja sama siswa, juga mereka mempelajari materi gaya gesek. Di samping itu sebagai penilaiannya mereka melakukan perlombaan dengan karya *monkey climbing* yang dibuat oleh kelompok lain, sehingga mereka terlatih untuk berkompetisi. Adapun alat bahan yang diperlukan untuk kegiatan ini yaitu benang kasur, kertas tebal, gunting, steples, dan sedotan. Kegiatan ini dilaksanakan berkelompok, satu kelompok terdiri dari 2 orang. Langkah-langkah pembelajarannya yaitu 1) menampilkan contoh produk yang telah dibuat; 2) memberi pengarahan berupa cara pembuatan; 3) siswa membuat produk 4) perlombaan penggunaan produk.

Ketika pembuatan karya, ada kelompok yang sekali membuat langsung selesai, namun ada juga kelompok yang karyanya belum bisa digunakan, seperti monyetnya tidak bisa memanjat, sehingga mereka harus menganalisis letak kesalahannya. Ada juga kelompok yang karyanya belum selesai dikarenakan monyet yang mereka buat dari kertasnya sobek, sehingga mereka harus membuat lagi, dan mengusahakan membuatnya dari kertas yang tebal. Ketika semua kelompok sudah menyelesaikan karyanya, dilakukanlah perlombaan *monkey climbing*, siapa yang paling cepat itu yang menang. Siswa yang senang ketika pembelajaran ini, karena mereka belajar sambil bermain. Bahkan ada beberapa kelompok yang sudah kalah tapi ingin terus bermain. Hal tersebut sejalan dengan hasil survei Rosarian & Dirgantoro (2020) bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dengan menjadikan permainan ular tangga sebagai media membuktikan dapat membuat interaksi serta hubungan antar siswa meningkat. Akan tetapi, untuk melihat peningkatan yang stabil dalam interaksi siswa tidak dapat diukur dalam satu kali penerapan, tetapi memerlukan waktu atau proses yang lebih lama. Dalam implementasinya, guru juga harus mengetahui jenis-jenis permainan edukatif dalam rangka menerapkan pembelajaran melalui pendekatan bermain.

Media Pembelajaran Cari Kata

Media pembelajaran ini digunakan sebagai selingan dalam pembelajaran. Media ini membantu siswa melatih keterampilan membaca dan menemukan informasi. Dalam media ini siswa mencari nama-nama kota di Jawa Barat kemudian dilingkari menggunakan pensil. Berikut bentuk medianya:



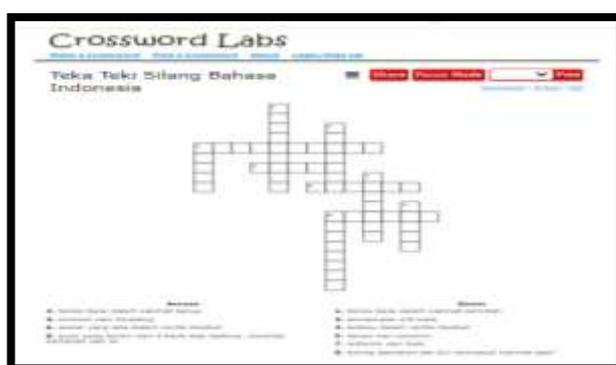
Gambar 2 : Media Pembelajaran Cari Kata

Selama proses kegiatan siswa merasa senang dan tertantang untuk mengerjakan atau mencari kata. Mereka dituntut harus konsentrasi, fokus, dan teliti mencari huruf per hurufnya. Kegiatan ini dapat membuktikan bahwa ketika siswa senang, tantangan dalam pelajaranpun akan mereka hadapi. Jadi alangkah lebih baik jika proses pembelajaran itu yang bisa membuat siswa senang, bukan tertekan. Namun harus tetap sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Wahyu dkk., (2021) bahwa materi pembelajaran yang menggunakan *puzzle* cari kata layak digunakan karena kemampuan mengingat pelajaran yang diberikan guru dan hasil belajarnya dapat meningkat, bahkan tanggapan siswa ketika penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran TTS Bahasa Indonesia

Kegiatan ini dilaksanakan ketika pembelajaran daring melalui whatsapp grup. TTS yang dibuat berisi pengetahuan umum bahasa Indonesia. Kegiatan ini juga sekaligus adaptasi teknologi dalam pembelajaran., karena siswa bisa mengakses TTS ini melalui link yang diberikan kemudian jika telah diisi, hasilnya cukup di-*screenshot*. Media TTS Bahasa Indonesia ini diberikan ketika pembelajaran secara daring melalui *whatsapp* grup. Kebanyakan siswa sudah bisa mengisi TTS dengan benar dan bisa mengikuti instruksi dengan baik. Namun ada seorang siswa yang belum mampu mengisi atau menjawab TTS tersebut, terlihat dari jawaban mereka yang sangat keluar dari materi. Namun setelah diarahkan ia bisa memperbaikinya. Penerapan teka-teki silang (TTS) dapat mengurangi rasa bosan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung (Hidayat dkk., 2020 dalam Sababalat dkk., 2021). Hasil penelitian Sababalat dkk., (2021) menunjukkan bahwa minat belajar siswa dapat terus bertambah jika menggunakan media pembelajaran TTS.

Berikut TTS yang telah dibuat melalui web crossword:



Gambar 3 : TTS Bahasa Indonesia

Adaptasi Teknologi

Selain adaptasi yang di selipkan pada pembelajaran Bahasa Inggris, terdapat juga program khusus sebagai pengenalan teknologi kepada siswa kelas 6 yaitu mengenalkan Microsoft Word (Belajar mengetik, mengedit jenis font, warna font, dan ukuran font). Kegiatan ini dilaksanakan 1x pertemuan yaitu pada waktu senggang saat siswa ujian praktik. Karena ujian praktik dilaksanakan secara bergilir, jadi siswa yang sedang menunggu giliran, bisa mengikuti kegiatan ini terlebih dahulu.

Dari kegiatan pengenalan Microsoft Word ini siswa sangat antusias sekali, bahkan ada beberapa siswa yang memang sama sekali belum pernah mengetik menggunakan laptop, sehingga mereka sangat terlihat kaku sekali menghadapi laptop. Tapi pada akhirnya mereka senang karena bisa mencoba mengetik menggunakan laptop. Ada juga beberapa siswa yang senang karena ternyata bentuk tulisan (font) bisa diubah sesuai selera atau kesukaan masing-masing sehingga mereka bebas memilih jenis font dan warnanya. Rupilele dkk., (2021) menyatakan bahwa program pendidikan dan pelatihan formal maupun non formal yang memberikan keterampilan dan kemampuan untuk menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi merupakan kebutuhan prioritas.

KESIMPULAN

Program Kampus Mengajar ialah termasuk program yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan termasuk salah satu program Kampus Merdeka. Pentingnya program Kampus Mengajar

ini karena bantuan dari berbagai pihak untuk bergerak secara sinergis menyukkseskan pendidikan nasional sangat dibutuhkan dan diharapkan. Program yang direncanakan selama kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 1 Tahun 2021 di SDN 01 Girijaya dapat dilaksanakan dengan baik. Beberapa program kampus mengajar seperti Asistensi mengajar, belajar perkalian jaritmatikamengoperasikan bilangan bulat dengan media pembelajaran TTS, belajar Bahasa Inggris berbantuan teknologi, belajar mengaji, pembelejaran STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematic), penggunaan media pembelajaran Cari Kata, TTS Bahasa Indonesia, dan Adaptasi Teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun hambatan dan tantangan selama pelaksanaan masih tetap dirasakan, terlebih ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring. Sedangkan saran atau masukan selama kegiatan di SDN 01 Girijaya ialah motivasi belajar siswa perlu ditingkatkan lagi, baik itu dari segi pembelajaran, maupun kegiatan-kegiatan lain yang memungkinkan dilaksanakan. Terlebih di tengah kondisi pandemi yang menuntut pembelajaran dilaksanakan secara daring, sehingga sebagai pendidik harus pandai merancang pembelajaran yang menarik, juga untuk orang tua harus bersedia membimbing dan memperhatikan proses belajar anaknya ketika di rumah. Suksesnya pembelajaran siswa tidak hanya dari cara guru mengajar, namun dari motivasi belajar siswa itu sendiri, dukungan orang tua, dan lingkungan sekitar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan Penelitian dan kegiatan Kampus Mengajar dapat terlaksana dengan baik dan lancar tentunya atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan Kampus Mengajar termasuk mitra kerja yaitu para guru, peserta didik, dan kepala sekolah SDN 01 Girijaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2015). Menjadi Guru Sd Yang Memiliki Kompetensi Personal-Religius Melalui Program One Day One Juz (Odoj). *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 212–223. <https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V2i2.1331>
- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sd Dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Alam, A. (2020). Google Translate Sebagai Alternatif Media Penerjemah Teks Bahasa Asing Ke Dalam Bahasa Indonesi. *Jurnal Instruksional*, 1(2), 6–8. <https://doi.org/10.24853/Instruksional.1.2.159-163>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cv Jejak.
- Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka Dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *Matrik : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 339–346. <https://doi.org/10.30812/Matrik.V18i2.411>
- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1), 210–220.
- Arifin, N. (2020). Efektivitas Pembelajaran Stem Problem Based Learning Ditinjau Dari Daya Juang Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Pgsd. *Jpmi (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(1), 31. <https://doi.org/10.26737/Jpmi.V5i1.1644>
- Artobatama, I., Hamdu, G., & Giyartini, R. (2020). Analisis Desain Pembelajaran Stem Berdasarkan Kemampuan 4c Di Sd. *Indonesia Journal Of Primary Education*, 4(1), 76–86. <https://doi.org/10.17509/Ijpe.V4i1.24530>

- 3525 *Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar – Vina Safaringga, Willyani Dwi Lestari, Ani Nur Aeni*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2667>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i1.89>
- Edriati, S., Handayani, S., & Sari, N. P. (2017). Penggunaan Teka-Teki Silang Sebagai Strategi Pengulangan Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sma Kelas Xi Ips. *Jurnal Pelangi*, 9(2), 71–78. <https://doi.org/10.22202/Jp.2017.V9i2.2047>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jtp - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/Jtp.V22i1.15286>
- Krisbiantoro Dwi, H. D. (2017). Game Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Telematika*, 10(2), 255–256.
- Mulyono, B., & Hapizah, H. (2018). Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika. *Kalamatika Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 103–122. <https://doi.org/10.22236/Kalamatika.Vol3no2.2018pp103-122>
- Pratama, A. P. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.Pdf. *Mahaguru: Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 6.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media To Increase Learning Motivation In Elementary School. *Anatolian Journal Of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/Aje.2019.426a>
- Rina Anggita Tampubolon, Woro Sumarni, U. U. (2019). Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]. *Johme: Journal Of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146. <https://doi.org/10.19166/Johme.V3i2.2332>
- Rupilele, F. G. J., Palilu, A., Lopulalan, J., Madina, L. O., Pattiwel, M., & Lahallo, F. F. (2021). Pelatihan Pengenalan Dasar Komputer Dan Aplikasi Microsoft Office Kepada Anak-Anak Usia Sekolah Di Kelurahan Klamlu Kabupaten Sorong. *Journal Of Dedication To Papua Community*, 4(1), 1–23.
- Sababalat, D. F., Purba, L. S. L., & Sormin, E. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Online Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Edumatsains*, 6(1), 207–218. <https://doi.org/10.33541/Edumatsains.V6i1.2959>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (23rd Ed.). Alfabeta.
- Suhardiana, I. P. A. (2019). Peran Teknologi Dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 92–102.
- Suhartoyo, E., Wailissa, S. A., Jalarwati, S., Samsia, S., Wati, S., Qomariah, N., Dayanti, E., Maulani, I., Mukhlis, I., Rizki Azhari, M. H., Muhammad Isa, H., & Maulana Amin, I. (2020). Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (Jp2m)*, 1(3), 161. <https://doi.org/10.33474/Jp2m.V1i3.6588>
- Syamsuddin. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Di Masa Pandemic Covid -19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd Inpres 1 Tatura Kota Palu. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 45–50.
- Umam, M. K. (2019). Penggunaan Metode Jarimatika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Awwaliyah: Jurnal Pgmi*, 2(1), 45–68.
- Wahyu, P., Pamungkas, G., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Pada Saat Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1521–1533. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i4.1464>