

ABSTRACT

**APPLICATION OF TECHNOLOGY ADAPTATION AS LEARNING
IN ELEMENTARY SCHOOL OKTAVIA AULIA**

20103167

Teaching campus is a program that provides opportunities for students for 1 (one) semester to assist teachers and principals of elementary and junior high schools in carrying out learning activities. Through this program, students can devote their knowledge, and skills, and inspire elementary and middle school students to broaden their aspirations and horizons. Campus Teaching Batch 5 is an activity carried out for approximately 4 months that supports students in implementing the Campus Teaching Batch 5 program directly into the real world. In this activity, students help teachers teach, adopt technology, and help with school administration and teachers. The results of this experience, the authors can conclude that this program is very helpful for teachers or schools.

Keywords: *Teaching Campus, Teaching Program, Technology Adaptation.*

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT. Atas berkat rahmat dan hidayah-Nya lah kami bisa menyusun laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan lancar. Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan beribu terima kasih pada semua pihak yang telah mendukung dan membantu penyelesaian Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini. Ucapan terima kasih kami haturkan pada nama-nama berikut ini yang telah mendukung dan membantu memperlancar pembuatan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini. Diantaranya adalah:

1. Kepada kedua orang tua saya yang sudah memberikan doa dan dukungan untuk saya.
2. Dr. Tenia Wahyuningrum, S. Kom., M. T selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Dwi Mustika, S. Kom., M. Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Tri Budiana Utami, S. Pd. I. selaku Kepala Sekolah SDN 3 Purwokerto Kulon yang telah memberikan izin kerja Praktik Kerja Lapangan di SDN 3 Purwokerto Kulon.
5. Meirina. S, Pd. selaku Guru Pamong dari SDN 3 Purwokerto Kulon yang sudah membimbing dan memberikan arahan kepada saya selama mengikuti Praktik Kerja Lapangan berlangsung.
6. Hari Widi Utomo, S. Pd., M. Ed selaku dosen pembimbing mata kuliah Praktik Kerja Lapangan yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam pelaksanaan dan penyusunan laporan ini.
7. Nandang Hermanto. M, Kom.selaku dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya.

Tujuan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah untuk menyampaikan berbagai agenda kegiatan yang telah saya lakukan selama berada di tempat magang. Penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya pada semua

pihak yang telah membantu jalannya kegiatan praktik kerja lapangan, semoga Allah SWT meridhoi langkah orang yang berbuat baik. Amin.

Akhir kata, penyusun berharap laporan yang disusun bisa bermanfaat bagi pembaca serta berguna bagi kemajuan SDN 3 Purwokerto Kulon selaku tempat praktik kerja lapangan.

Purwokerto, 31 Juli 2023

Oktavia aulia

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| ABSTRAK | ii |
| ABSTRACT | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| DAFTAR ISI | i |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR LAMPIRAN | viii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Tujuan..... | 3 |
| C. Ruang Lingkup..... | 3 |
| D. Aspek Umum dan Kelembagaan..... | 4 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 8 |
| A. Lingkup Pekerjaan | 8 |
| B. Deskripsi Pekerjaan..... | 8 |
| BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN | 10 |
| A. Pekerjaan/Kegiatan | 10 |
| B. Analisis dan Pembahasan Hasil Pekerjaan..... | 10 |
| BAB IV PENUTUP | 16 |
| A. Kesimpulan | 16 |
| B. SARAN | 16 |
| DAFTAR PUSTAKA | 17 |
| LAMPIRAN..... | 18 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. 1 Struktur Organisasi..... | 7 |
| Gambar 3. 1. Pembuatan Soal Pembelajaran | 11 |
| Gambar 3. 2. Hasil Sementara Pengerjaan Siswa | 12 |
| Gambar 3. 3. Buatan rumah melaluin Paint | 12 |
| Gambar 3. 4. Menonton film animasi islami | 13 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 4. 1. Dokumentasi Kegiatan Siswa Dalam Mengerjakan Quiziz..... | 18 |
| Lampiran 4. 2. Dokumentasi Kegiatan Pengisian Asesmen Kompet (AKM) | 18 |
| Lampiran 4. 3. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Paint | 18 |
| Lampiran 4. 4. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Quiziz | 19 |
| Lampiran 4. 5. Dokumentasi Kegiatan Siswa Dalam Mengisi Angket Cita - cita..... | 19 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kampus Mengajar merupakan bagian kegiatan pembelajaran dan pengajaran di satuan pendidikan dasar dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas. Kampus Mengajar bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan beragam keahlian dan keterampilan dengan menjadi mitra guru dan sekolah dalam pengembangan model pembelajaran, juga menumbuhkan kreativitas serta inovasi dalam pembelajaran sehingga berdampak pada penguatan pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah.

Pada program ini saya ditugaskan untuk mengajar di sekolah terpilih yaitu SDN 3 Purwokerto Kulon selama 4 bulan, dimana bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam belajar dan mengembangkan diri dengan aktivitas diluar perkuliahan. Dengan harapan agar mahasiswa mendapatkan hard skill dan soft skill.

Konteks Pendidikan di Indonesia: Pada saat pendirian Kampus Mengajar, Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan dalam bidang pendidikan. Beberapa daerah di Indonesia, terutama di wilayah terpencil dan pedesaan, masih mengalami kesenjangan akses terhadap pendidikan yang berkualitas. Kurangnya sarana dan prasarana, tenaga pengajar yang terbatas, serta keterbatasan aksesibilitas menjadi masalah yang dihadapi oleh anak-anak di daerah tersebut. Bagi kehidupan manusia pendidikan merupakan hal yang sangat penting [1]. 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.

Kampus mengajar sendiri adalah bagian dari program yang melibatkan mahasiswa di setiap kampus dari berbagai latar belakang pendidikan untuk membantu proses mengajar di sekolah, khususnya pada jenjang SD dan memberikan kesempatan kepada mereka belajar serta mengembangkan diri melalui aktivitas di luar perkuliahan [2]. Kegiatan pertama yang harus dilakukan mahasiswa Kampus Mengajar yaitu melakukan observasi atau pengamatan awal di sekolah penempatan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dalam memutuskan kegiatan atau program kerja seperti apa yang akan dilaksanakan oleh para mahasiswa di sekolah selama berjalannya program Kampus Mengajar.

Kontribusi mahasiswa Kampus Mengajar baik di jenjang Sekolah Dasar maupun Menengah terhadap pembelajaran literasi dan numerasi menjadi hal yang penting untuk dilakukan karena masih rendahnya kemampuan yang dimiliki siswa pada pembelajaran tersebut. Diharapkan dengan diciptakannya sebuah program yaitu Kampus Mengajar dapat meningkatkan penguasaan literasi dan numerasi di Indonesia. Fokus dari Program Kampus Mengajar ini adalah mahasiswa mampu mengoptimalkan pelayanan dan pengembangan kegiatan belajar dan mengajar. Sebelum mahasiswa diterjunkan pada sekolah mitra, mahasiswa dibekali dengan pengetahuan dan ilmu untuk keperluan selama penugasan dan penerjunan di sekolah mitra [3].

Dalam era revolusi industri 4.0 pada pendidikan kepentingan utama yang harus dicapai yaitu penguasaan atau kemampuan terhadap materi literasi dan numerasi karena untuk menentukan kualitas pendidikan suatu bangsa, kemampuan literasi dan numerasi sebagai kemampuan yang memegang kontribusi utama dalam pendidikan. Kompetensi literasi dan numerasi ditetapkan sebagai standar kompetensi yang harus dimiliki siswa dan dijadikan fokus utama pada pembelajaran di sekolah, khususnya pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

B. Tujuan

Tujuan dilaksanakannya kampus Mengajar Angkatan 5 adalah memberdayakan mahasiswa untuk turut serta membantu dalam proses pengajaran di Sekolah Dasar sekitar desa/kota tempat tinggal. Secara rinci tujuan Kampus Mengajar adalah:

- a) Menanamkan empati dan kepekaan sosial didalam diri mahasiswa terhadap permasalahan terutama dalam pendidikan yang ada di sekitarnya.
- b) Mengasah keterampilan dalam bekerja sama lintas bidang ilmu dan ragam asal mahasiswa dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi.

C. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup Program Kampus Mengajar mencakup pembelajaran di semua mata pelajaran yang berfokus literasi dan numerasi, adaptasi teknologi dan bantuan administrasi manajerial sekolah. Dengan Program tersebut, diharapkan mahasiswa akan memiliki kesempatan untuk mengasah jiwa kepemimpinan dan karakter serta memiliki pengalaman belajar. Selain itu, melalui program ini diharapkan terjadi peningkatan efektivitas proses pembelajaran. Unruk ruang lipkup dalam Kampsu Mengajar secara rinci yaitu:

- 1) Membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka di sekolah, khususnya dalam pembelajaran literasi dan numerasi;
- 2) Membantu sekolah melaksanakan adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran;
- 3) Mendukung kepala sekolah dalam bidang administrasi dan manajerial sekolah yang berkaitan dengan program;
- 4) Sosialisasi produk pembelajaran Kemendikbudristek seperti Kurikulum Merdeka, Platform Merdeka Mengajar (PMM), Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), Rapor Pendidikan, dan Perencanaan Berbasis Data (PBD);

- 5) Memberikan inspirasi terkait perencanaan program sekolah yang berfokus pada kemajuan ilmu dan teknologi;
- 6) Memberikan motivasi kepada siswa agar tetap memiliki semangat untuk terus belajar dan menempuh pendidikan hingga perguruan tinggi; dan
- 7) Pendampingan kepada kepala sekolah dan guru dalam bidang administrasi dan manajerial sekolah yang berkaitan dengan program.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Profil Sekolah

SD N 3 PURWOKERTO KULON adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Purwokerto Kulon, Kec. Purwokerto Selatan, Kab. Banyumas, Jawa Tengah. Dalam menjalankan kegiatannya, SD N 3 PURWOKERTO KULON berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SD N 3 PURWOKERTO KULON memiliki akreditasi A, berdasarkan sertifikat 165/BAP-SM/XI/2017.

SD N 3 Purwokerto Kulon terdapat lingkungan kelas yang terdiri dari 6 kelas yang bersih, dengan penataan meja dan kursi yang disesuaikan dengan jumlah siswa dan tema pembelajaran. Setiap kelas dilengkapi dengan pojok baca yang berisi berbagai buku pelajaran dan bacaan, lingkungan sekolahnya juga dalam keadaan bersih dan nyaman, dikelilingi oleh pepohonan, dan telah mendapatkan penghargaan sekolah adiwiyata. Di sekitar sekolah terdapat banyak tanaman hijau. Para siswa juga aktif menjaga kebersihan sekolah dengan melaksanakan piket setiap hari dan tidak membuang sampah sembarangan, untuk Perpustakaan di SD Negeri 3 Purwokerto Kulon telah lama tidak beroperasi karena adanya pandemi Covid-19 dan keterbatasan tenaga pendidik di sekolah. Namun, kondisi perpustakaan masih baik, dengan ketersediaan buku dan alat peraga yang memadai. Untuk fasilitas yang tersedia juga cukup memadai, meskipun terdapat beberapa fasilitas yang tidak

berfungsi dengan baik, seperti komputer, proyektor LCD, sistem suara, dan peralatan olahraga.

SD Negeri 3 Purwokerto Kulon menggunakan Kurikulum Merdeka untuk kelas 1 dan 4, sedangkan untuk kelas 2, 3, 5, dan 6 menggunakan Kurikulum 2013. Sekolah ini menggunakan berbagai metode pengajaran, seperti ceramah, gambar-gambar, permainan kompetisi, TTS, dan lain-lain. Strategi yang digunakan adalah menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar siswa tidak bosan selama pembelajaran. Media dan sumber pembelajaran yang digunakan antara lain papan tulis, buku paket, dan buku LKS. Pembelajaran literasi meliputi membaca, menulis, dan menyimak, sedangkan pembelajaran numerasi.

2. Visi dan Misi

Visi:

Visi SD Negeri 3 Purwokerto Kulon adalah : **“Berprestasi, Berbudi, dan Bernuansa Religi”**.

Misi:

Berdasarkan Visi Sekolah di atas maka Misi SD Negeri 3 Purwokerto Kulon adalah:

1. Mendidik dan membimbing peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman, bertakwa dan berakhlak mulia.
2. Menyelenggarakan proses pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.
3. Membudayakan salam, senyum, sapa, santun dan bangga menjadi Bangsa Indonesia.
4. Menciptakan iklim yang kondusif dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran.

5. Menerapkan sistem manajemen yang transparan, akuntabel dan demokratis.
6. Melakukan kerja sama yang harmonis antarwarga sekolah, sekolah dengan masyarakat dan sekolah dengan instansi terkait.
7. Menjadikan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menambah wawasan serta menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan.
8. Menjaga lingkungan sekolah untuk selalu bersih, indah, manfaat, aman, nyaman, kondusif dan menyenangkan melalui pembiasaan siswa.
9. Mencegah terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan sekolah.

3. Metode Penulisan Laporan

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi metode wawancara, metode observasi dan metode dokumentasi. Metode wawancara digunakan untuk mengetahui hal-hal yang perlu digali secara mendalam dari informan. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Observasi dalam penelitian ini merupakan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang sedang berlangsung yang bertujuan untuk memperkuat dan mamantapkan data yang diperoleh melalui wawancara. Metode dokumentasi meliputi pencarian data mengenai variabel yang berupa catatan, buku, agenda dan sebagainya.

4. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu garis hirarki yang mendeskripsikan berbagai komponen yang menyusun suatu perusahaan, dimana setiap individu atau sumber daya manusia pada lingkup perusahaan tersebut kemudian memiliki posisi dan fungsinya masing-masing.



Gambar 1.1 Struktur Organisasi.

Dalam Tim Kampus Mengajar 6 SDN 3 Purwokerto Kulon dipimpin oleh ketua tim yang bernama Azka Mu'allim Aulady yang berasal dari Universitas Muhammadiyah Purwokerto, untuk sekretarias bernama Dwi Anisaau Rohmah yang berasal dari Universitas Nadlatul Ulama Purwokerto, dan untuk bendahara bernama Oktavia Aulia yang berasal dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Lingkup Pekerjaan

Sebagai mitra Kampus Mengajar SDN 3 Purwokerto Kulon, memiliki banyak sekali permasalahan yang harus diperbaiki. Maka dari itu Tim Kampus Mengajar akan menempuh program dalam 1 semester untuk menyelesaikan Program Kerja yang telah dibuat bersama dengan teman Kampus Mengajar lainnya yang berasal dari berbagai Universitas dan program studi yang berbeda.

Selama penulis bergabung dsebagai peserta Kampus Mengajar Angkatan 5, penulis membuat beberapa metode pembelajaran yang berbasis teknologi. Penulis beserta tim mempunyai lingkup tugas utama yaitu melakukan adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran, tujuan akhirnya untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam menggunakan teknologi yang telah berkembang.

Dalam penugasannya penulis menggunakan *Quiziz* dalam pembelajarannya, dimana siswa dapat mengerjakan soal yang penulis buat didalam *Quiziz* tersebut dengan melampirkan gambar yang membuat siswa lebih tertarik pada saat pengerjaannya.

B. Deskripsi Pekerjaan

Selama penulis menempuh program Kampus Mengajar 6 ini selama 1 semester, penulis menerapkan adaptasi teknologi pembelajaran berbasis teknologi. di sekolah penugasan, kami memfokuskannya dipeserta didik saja karena kami lihat peserta didik sangat membutuhkan bantuan adaptasi teknologi. Program ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dibidang teknologi, dimana rata-rata siswa banyak yang masih tidak tau bagaimana mengoperasikan teknologi

seperti laptop maupun komputer disini saya dan tim kampus mengajar, memberikan edukasi kepada siswa - siswi yang belum mengetahui cara mengoperasikan laptop.

Kami mulai mengajari dari cara menghidupkan laptop, kemudian penggunaan Microsoft Word setelah itu mengetik dan tombol-tombol di halaman Microsoft Word, dan yang terkakhir yaitu mematikan laptop. Selain itu juga kami memberikan kuis untuk siswa melalui *Quiziz*, dimana mereka juga sangat menikmati pembelajaran seperti dikarenakan terdapat gambar yang menarik serta banyaknya fitur yang menarik tersedia disana.

BAB III

ANALISA DAN PEMBAHASAN

A. Pekerjaan/Kegiatan

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. Berikut beberapa kegiatan yang dilakukan:

B. Analisis dan Pembahasan Hasil Pekerjaan

Berdasarkan dari hasil analisis yang dilakukan dari poin 3. 1, terdapat beberapa hasil dari pelaksanaan yang dilakukan pada saat mengikuti program Praktik Kerja Lapangan di SDN 3 Purwokerto Kulon. Berikut merupakan hasil rincian lengkap kegiatan tersebut.

1. Program Mengajar

Program Kampus Mengajar berlangsung selama empat bulan. Selama pelaksanaannya, mahasiswa membuat laporan harian, laporan mingguan, dan laporan akhir pada akhir penugasannya. Mahasiswa Kampus Mengajar melaksanakan berbagai kegiatan untuk membantu dan mengembangkan sekolah yang ditugaskan. Setelah beberapa minggu melakukan pembelajaran, kami melihat bahwa masih banyak siswa yang belum lancar membaca dan belum menguasai operasi dasar matematika. Maka dari itu kami mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa dengan calistung program ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui calistung. Program ini melibatkan siswa-siswa dari kelas 1-5, kami tidak melaksanakan pembelajaran secara monoton, tetapi kami menciptakan variasi dengan menggunakan berbagai cara, seperti memasukkan permainan saat belajar membaca dan berhitung.

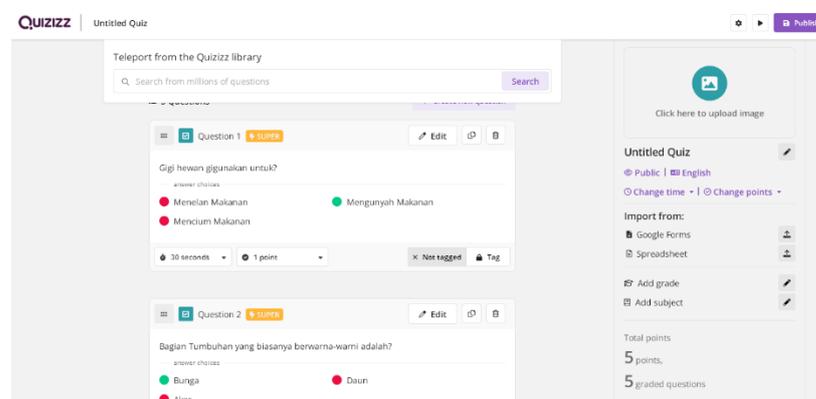
Selain itu, untuk mengatasi kejenuhan siswa, kami juga sesekali mengadakan kegiatan bernyanyi bersama. Sebelum pembelajaran dimulai, setiap kelas melakukan literasi 15 menit dengan membaca buku yang sudah tersedia di pojok baca, saya melakukan literasi dikelas 2, setelah baca anak-anak harus bisa menceritakan kembali apa yang mereka baca.

2. Membantu Adaptasi Teknologi

Untuk membantu adaptasi teknologi di sekolah penugasan, kami memfokuskannya dipeserta didik saja karena kami lihat peserta didik sangat membutuhkan bantuan adaptasi teknologi. Program ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dibidang teknologi, dimana rata-rata siswa banyak yang masih tidak tau bagaimana mengoperasikan teknologi seperti laptop maupun komputer disini saya dan tim kampus mengajar, memberikan edukasi kepada siswa - siswi yang belum mengetahui cara mengoperasikan laptop.

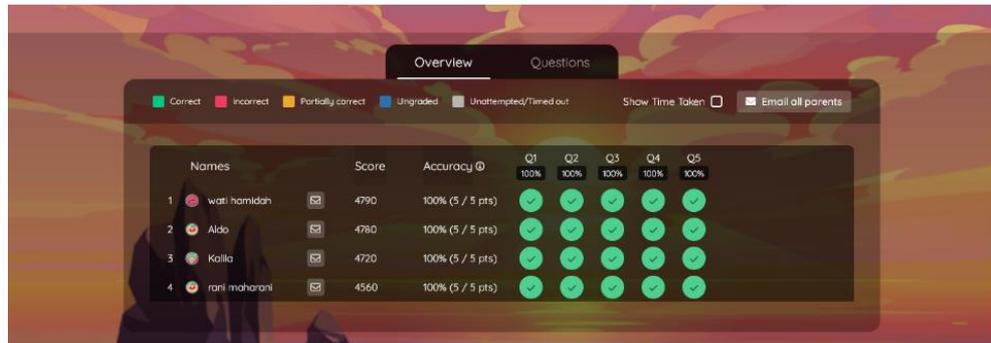
Kami mulai mengajari dari cara menghidupkan laptop, kemudian penggunaan Microsoft Word setelah itu mengetik tombol-tombol di halaman Microsoft Word, dan yang terakhir yaitu mematikan laptop. Selain itu juga kami memberikan kuis untuk siswa melalui *Quiziz*, dimana mereka juga sangat menikmati pembelajaran seperti dikarenakan terdapat gambar yang menarik serta banyaknya fitur yang menarik tersedia disana

a) *Quiziz*



Gambar 3.1 Pembuatan Soal Pembelajaran *Quiziz*.

Pada gambar 3.1 merupakan pembuatan soal *Quiziz* untuk diimplementasikan pada siswa kelas 2, bertujuan untuk mengingat kembali materi yang telah diajarkan guru kelas sebelumnya serta melatih kecepatan siswa dalam menjawab pertanyaan siswa dikarenakan pada website ini terdapat waktu dalam menjawab soal tersebut.

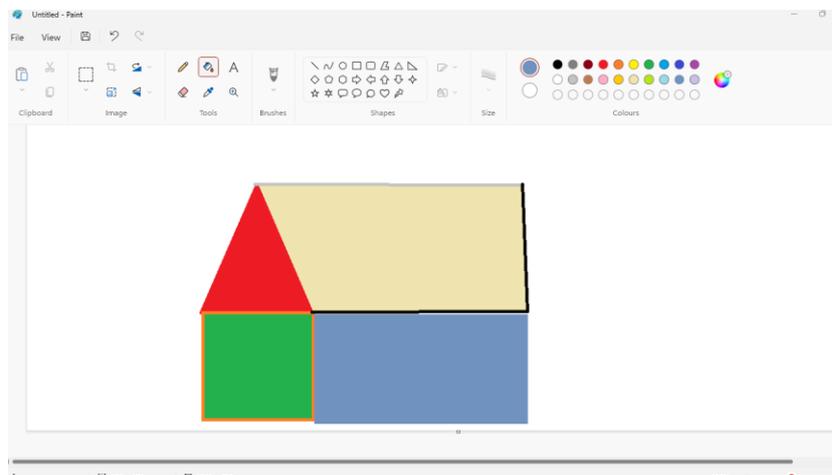


| Names | | Score | Accuracy | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 |
|-------|---------------|-------|------------------|------|------|------|------|------|
| 1 | wati hamidah | 4790 | 100% (5 / 5 pts) | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| 2 | Aldo | 4780 | 100% (5 / 5 pts) | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| 3 | Kalla | 4720 | 100% (5 / 5 pts) | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| 4 | rani maharani | 4560 | 100% (5 / 5 pts) | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |

Gambar 3. 2 Hasil Sementara Pengerjaan Siswa.

Pada gambar 3. 2 adalah hasil akhir shor siswa kelas 2 yang telah mengerjakan soal pada *Quiziz*, dapat dilihat peringkat yang telah siswa peroleh serta dengan nama siswa.

b) *Paint*



Gambar 3. 3 Pembuatan rumah melaluin *Paint*.

Program penerapan adaptasi teknologi selanjutnya yaitu *paint*, dimana siswa ditugaskan untuk membuat gambar melalui aplikasi yang bernama *Paint*. Didalam aplikasitersebut siswa dapat membuat beragam gambar, serta siswa juga dapat memberikan warna yang mereka sukai. Sasaran dari pembelajaran ini adalah siswa kelas 3, dilaksanakan diruangan kelas dengan fasilitas laptop yang dimiliki oleh Mahasiswa Kampus Mengajar dan juga Guru.

c) *Menonton Film Animasi Islam*



Gambar 3. 4 Menonton film animasi islami.

Gambar 3. 4 merupakan penontonan film animasi islami yang diambil dari youtube, untuk sasarnya mulai dari kelas 1-6, dimana para siswa dapat melihat gambar serta mendengar audio secara jelas melalui proyektor. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak terlalu mononton karena terdapat gambar animasi yang sangat menarik.

d) Perbaikan Perpustakaan

Tugas merapikan perpustakaan, menyortir buku, membuat kartu peminjaman, serta membuat buku administrasi perpustakaan, melakukan pengecapan pada buku baru, dan membuka donasi buku telah selesai dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Awalnya, perpustakaan dalam kondisi banyak buku yang sudah tidak layak pakai, sehingga kami melakukan penyortiran buku lama dan menggantinya dengan buku baru. Kami melakukan pengecapan pada buku baru dengan mengecap di bagian lembar awal. Kami juga membuat kartu peminjaman untuk kelas 1-5 dan membuat buku administrasi perpustakaan seperti buku kunjungan, buku peminjaman, dan buku daftar buku baru. Tujuan kami adalah agar siswa-siswi dapat membaca buku-buku selain yang terkait dengan pelajaran dan dapat mengaktifkan perpustakaan Dewa Ruci. Namun, kami mengalami kendala yaitu kelelahan dalam menyortir banyak buku karena perpustakaan sudah lama tidak beroperasi, dan juga karena perpustakaannya yang besar, sehingga membutuhkan waktu lebih dari 1 bulan.

e) Mading Kreativitas

Proses pembuatan dinding mading berhasil diselesaikan pada minggu ke-13, di mana mading tersebut awalnya dibuat oleh mahasiswa dan selanjutnya akan dilanjutkan oleh siswa-siswi untuk menciptakan mading kreativitas mereka sendiri. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu siswa-siswi dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap pengetahuan dari berbagai sumber, serta mengembangkan kreativitas mereka dalam mengisi mading tersebut.

f) Tangga Berhitung

Gerakan Numerasi di sekolah dasar yang melibatkan perkalian telah berhasil diselesaikan pada Minggu ke-12. Program ini dilaksanakan dengan menghias tangga yang menuju kelas atas yang dilewati oleh siswa - siswa

saat menuju kelas, dengan tujuan agar siswa-siswa sering melihat operasi perkalian tersebut dan dapat menghafalnya.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penulisan laporan Kerja Praktik ini, maka kesimpulannya adalah: dengan penerapan berbagai adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran, diharapkan para siswa dapat terampil dalam penggunaan teknologi selama proses belajar.

B. SARAN

Adapun saran yang diperlukan, yaitu:

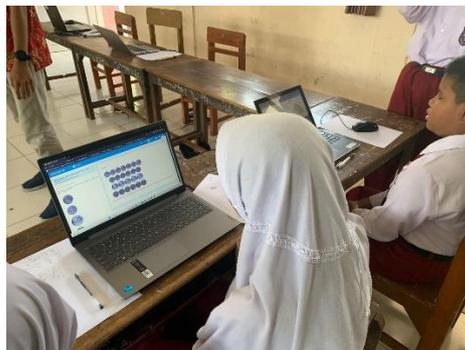
1. Fasilitas yang ada perlu ditingkatkan untuk menunjang pembelajaran siswa dengan berbasis teknologi.
2. Memberikan pelatihan untuk semua guru, agar dapat menerapkan proses belajar mengajar dengan berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. D. L. A. N. A. Vina Safaringga, *Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan*, pp. 3514-3525, 2022.
- [2] F. S. L. B. M. Yuli Ayu Ashari¹, *Peran Mahasiswa Dalam Membantu Adaptasi Teknologi*, vol. 6, p. 43, 2022.
- [3] E. P. L. Triana Oktavia Putri, *Analisis Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 3*, vol. 11, p. 695, 2022.
- [4] Sumarno, *Adaptasi Sekolah Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran*, vol. 2, p. 149, 2020.
- [5] E. L. S. L. Selvi Nur Aprianti¹, *Pengabdian Masyarakat Berbasis Pendidikan Di Sd*, vol. 2, p. 44, 2023.

LAMPIRAN

Lampiran 4. 1. Dokumentasi Kegiatan Siswa Dalam Mengerjakan *Quiziz*.



Lampiran 4. 2. Dokumentasi Kegiatan Pengisian Asesmen Kompetensi Minimum (AKM).



Lampiran 4. 3. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran *Paint*.



Lampiran 4.4 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran *Quiziz*.**Lampiran 4. 5. Dokumentasi Kegiatan Siswa Dalam Mengisi Angket Cita – cita.**