

MENGENALKAN TEKNOLOGI DAN INOVASI MENINGKATKAN LITERASI DENGAN APLIKASI AKSI DI SD NEGERI 1 SINARBARU

Binti Anisaul Khasannah¹, Rahmatika Kayyis², Naning Sutriningsih³ Rara Ayu

Diah Cahyani⁴ Aulia Enjellyta Putri Difa⁵

^{1,2,3,4,5} **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas**

MuhammadiyahPringsewu

Email : bintianisaul@umpri.ac.id

Abstrak: Kampus Mengajar 2 merupakan program dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi yang memberikan kesempatan kepada Dosen dan mahasiswa seluruh Indonesia untuk menyukseskan implementasi program AKSI untuk sekolah. Program AKSI ini berupa modul formatif asesmen yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa pada topik-topik esensial di pelajaran bahasa, matematika, dan IPA untuk Siswa SD. Metode pelaksanaan kegiatan PKM ini terbagi menjadi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Selama kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, peserta didik yang sudah dapat menggunakan perangkat komputer dengan mudah memahami dan melakukan kegiatan ini, sedangkan untuk peserta didik yang baru pertama kali menggunakan komputer masih terlihat bingung dan gugup ketika menggunakan mouse dan keyboard. Peserta didik sangat antusias dan mengikuti kegiatan ini dengan baik, peserta didik juga bersemangat dan kondusif pada saat kegiatan. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan PKM yang dibantu oleh program Mahasiswa yang mengikuti Kampus Mengajar ini telah memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran sesungguhnya di sekolah.

Kata Kunci : aplikasi AKSI, kampus mengajar, literasi, numerasi

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting guna meningkatkan sumberdaya manusia yang ada. Hal ini karena pendidikan sendiri tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia dan merupakan bagian dari kehidupan yang memang telah berjalan sejak manusia itu ada (Omeri, 2015; Siti & Siregar, 2013; Sujarwo, 2015). Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Tanpa pendidikan, suatu negara akan jauh tertinggal dari negara lain. Akan tetapi Pandemi Covid-19 melanda Indonesia dimulai sejak tahun 2019 telah merubah segala tatanan sistem pendidikan yang sudah dirancang sedemikian rupa untuk memperbaiki kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia. Melalui surat edaran nomor 4 tahun 2020, pemerintah mulai menerapkan langkah tegas dalam dunia pendidikan untuk menghindari penyebaran virus dilingkungan sekolah. Terhitung sejak saat itu juga, sudah banyak manuver peraturan dalam dunia pendidikan diterapkan dengan tujuan untuk menjaga agar siswa tetap mengenyam pendidikan ditengah segala keterbatasan dan juga dapat terhindar dari penularan virus. Guru yang semula mengajar di dalam kelas dengan secara tergesa-gesa belajar teknologi demi tuntutan mengajar *daring* (dalam jaringan). Siswa yang terbiasa belajar sembari bermain di kelas mulai membiasakan diri duduk menghadap layar *smartphone* untuk memahami materi dan tugas yang diberikan. Namun dalam implementasinya saya temui kendala-kendala yang sangat nyata. Dimulai dari masalah penyampaian materi secara interface yang terkendala *lemotnya* jaringan, kekuatan sinyal dari provider yang tidak merata, permasalahan kuota yang semakin menipis karena harus menggunakan *platform interface* seperti Zoom, Google Meet, Kahoot,dst. hingga masalah mental berupa kebosanan untuk mengikuti pembelajaran daring. Dari yang semula idealisnya

pembelajaran dilaksanakan menggunakan salah satu dari *platform interface* agar tetap terasa “di dalam kelas” berubah menggunakan aplikasi media sosial untuk berkirim materi, video penjelasan, dan tugas.. Pembelajaran ini menimbulkan beban juga untuk orang tua yang harusnya tenang menitipkan anak ke sekolah untuk didik malah peran orang tua bertambah satu lagi selain mencari nafkah yaitu mendampingi anak belajar daring.

Berdasarkan data yang diambil dari pemaparan Kemendikbudristekdikti tentang Merdeka Belajar, Indonesia sendiri tengah mengalami krisis pembelajaran. Krisis ini telah berlangsung lama dan belum membaik dari tahun ke tahun. Krisis pembelajaran ini diperparah oleh pandemi Covid-19 dengan hilangnya pembelajaran (*learning loss*) dan meningkatnya kesenjangan pembelajaran (Kemendikbudristekdikti, 2022). Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran baik guru dan murid untuk siap memasuki era revolusi industri 4.0. (Fidiastuti et al., 2019; Nasrullah, 2017) mengatakan bahwa memasuki era revolusi industri 4.0, penguasaan keterampilan literasi berupa membaca, menulis, dan berhitung pada siswa tidak lagi cukup untuk memenuhi modal dasar berkiprah di masyarakat, sehingga diperlukan adanya tambahan literasi, berupa literasi baru, yang meliputi literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia untuk menghadapi era disrupsi inovasi. (Cintang & Fajriyah, 2018) Pendidik dalam masa ini, dihadapkan pada kondisi siswa yang termasuk dalam klasifikasi generasi Z, yang ditandai dengan kemunculan generasi yang berkembang dalam era komputerisasi serta dukungan koneksi internet yang kuat dan tak terbatas. Kondisi tersebut mengharuskan pendidik memiliki strategi dan inovasi dalam memperkenalkan pembelajaran berbasis teknologi digital. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi dapat ditingkatkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis inovasi teknologi. Hal ini pun sejalan dengan hasil penelitian berbasis kajian pustaka yang dilakukan oleh (Indrawati, 2020).

Berdasarkan hasil analisa situasi, Indonesia adalah negara ke-4 terbesar di dunia tentunya memiliki banyak tantangan tidak meratanya penyebaran sarana dan prasarana pendidikan misalnya internet dan saluran telepon, rendahnya kualitas kompetensi tenaga pengajar, rendahnya pemanfaat TIK disekolah yang sudah memiliki fasilitas TIK (utilitas rendah) disisi lain tidak semua sekolah memiliki sarana TIK yang memadai. Pada dasarnya TIK bukan komputer dan internetnya tetapi TIK juga melingkupi media informasi seperti radio, televisi, serta media komunikasi seperti telepon, telepon seluler, dengan sms, mms, music player, video player, kamera foto digital, video player dan e-book reader-nya (Hadisi & Muna, 2015). Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri 1 Sinarbaru yang dilaksanakan pada hari Jum'at dan Sabtu bertanggal 6 & 7 Agustus 2021, didapatkan kesimpulan bahwa pembelajaran yang dilakukannya secara bertahap mengikuti buku- buku tema yang tersedia. SD tersebut belum melakukan pendekatan pengajaran dengan menggunakan metode Teknologi seperti video dan PPT pembelajaran yang menarik. Secara adaptasi penggunaan teknologi, Belum ada teknologi pendukung pembelajaran di ruang kelas seperti laptop, projector maupun penggunaan platform digital seperti zoom, classroom, google meet sebagai media pendukung pembelajaran secara daring. Dalam pembelajaran daring menggunakan Whatsapp sebagai media pendukung.

Kampus Mengajar 2 merupakan program dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa dan Dosen seluruh Indonesia untuk menyukseskan program Gerakan Literasi Sekolah serta membantu program pemerintah agar sekolah mengadakan AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) yang terdiri dari dua keiatan yaitu literasi dan numerasi (Rachman et al., 2021). (Rosita & Damayanti, 2021) AKSI merupakan program pemetaan capaian pendidikan untuk memantau mutu pendidikan secara nasional atau daerah yang menggambarkan pencapaian kemampuan siswa. Asesmen ini untuk membantu guru mendiagnosa kemampuan siswa pada topik- topik yang substansial, dan dapat memperkaya penilaian formatif di sekolah. Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI)

terbagi menjadi dua jenis yaitu AKSI untuk sekolah dan AKSI survei. AKSI untuk Sekolah adalah tools yang disediakan oleh Puspendik-Balitbang-Kemdikbud, berupa modul formatif asesmen yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa pada topik-topik esensial di pelajaran bahasa, matematika, dan IPA. AKSI Survei adalah program pemetaan capaian pendidikan untuk memantau mutu pendidikan secara nasional/daerah yang menggambarkan pencapaian kemampuan siswa yang dilakukan melalui survei yang sifatnya “longitudinal”. Dari ini didapatkan kesimpulan bahwa tujuan pengabdian ini adalah Mengenalkan Teknologi dan Inovasi Meningkatkan Literasi Peserta Didik dengan Aplikasi (AKSI) di SD Sinar Baru.

B. LANDASAN TEORI

Teknologi dan Inovasi Pendidikan

Inovasi adalah suatu ide, hal-hal yang praktis, metode, cara dan barang-barang buatan manusia yang diamati atau dirasakan sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau kelompok orang. Sesuatu yang baru itu dapat berupa hasil diskoveri atau invensi yang dimanfaatkan dalam mencapai tujuan tertentu dan untuk memecahkan masalah tertentu khususnya dalam bidang pendidikan (Syafaruddin, Asrul, Mesiono, 2011). Sementara Teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan. Teknologi dan inovasi dalam pembelajaran memuat perubahan. Perubahan tersebut antara lain: lebih mudah dalam mencari sumber belajar, lebih banyak pilihan untuk menggunakan dan memanfaatkan ICT, makin meningkatnya peran media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran. Kecendrungan perubahan dan inovasi tersebut, memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan, yaitu perubahan dalam program pembaruan dan teknologi pembelajaran., (Budiman, 2017).

Aplikasi AKSI

Indonesia atau disingkat AKSI merupakan program pemetaan capaian pendidikan untuk memantau mutu pendidikan secara nasional/daerah yang menggambarkan pencapaian kemampuan siswa melalui survey yang sifatnya “longitudinal” selain itu Aplikasi AKSI sekolah merupakan modul asesmen literasi membaca dan numerasi yang dapat digunakan oleh guru atau pendamping belajar dalam hal ini orangtua untuk mendiagnosa level capaian kompetensi siswa. (Rosita & Damayanti, 2021). (Islamey & Indah, 2022) aplikasi ini dapat digunakan bagi siswa yang masih kurang dalam memahami teks bacaan, karena pada aplikasi ini suatu teks bacaan memberikan gambar yang menarik serta siswa dapat memilih teks bacaan yang diinginkan. Adapun manfaat dari aplikasi AKSI adalah:

1. Meningkatkan pengetahuan, keahlian, keterampilan, pemahaman dan keektifitasan dalam menguasai materi di dalam aplikasi AKSI.
2. Mengasah pikiran siswa dalam penggunaan aplikasi AKSI dengan banyak pilihan.
3. Menciptkan hal baru kepada siswa untuk mengenal dan memahami teknologi dengan baik.
4. Mempermudah guru dalam menilai sejauh mana kompetensi siswa dalam proses pembelajaran.
5. Tidak memerlukan peralatan alat tulis, seperti buku, pulpen, pensil, dan sebagainya.

C. METODE PELAKSANAAN

Mitra sasaran pengabdian ini adalah UPT SD NEGERI 1 SINAR BARU. SD NEGERI 1 SINAR BARU adalah salah satu satuan pendidikan Sekolah Dasar di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang beralamat di Sinar Baru, Kec. Sukoharjo, Kab. Pringsewu, Lampung. UPT SD NEGERI 1 SINAR BARU terletak di Jalan Sinar Baru Timur dengan jalan aspal yang dapat dilalui kendaraan roda dua maupun roda empat, namun beberapa

kondisi jalan berlubang dan batuan. UPT SD N 1 SINAR BARU memiliki bangunan fisik berupa gedung kantor, perpustakaan, mushola, 6 ruang kelas, ruang UKS & Pramuka, Gudang, wastafel, tempat parkir, halaman dan Toilet. Ruang kelas terdiri dari kelas 1 hingga kelas 6 dengan dilengkapi meja, kursi serta alat tulis. Di setiap depan kelas disediakan wastafel untuk mencuci tangan. Gedung perpustakaan dilengkapi rak buku dan buku baik buku pelajaran maupun buku bacaan. Dilihat dari segi pembelajaran dan pengenalan teknologi, pembelajaran yang dilakukannya secara bertahap mengikuti buku- buku tema yang tersedia. SD tersebut belum melakukan pendekatan pengajaran dengan menggunakan metode teknologi seperti video dan PPT pembelajaran yang menarik.

Kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi menjadi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tahap monitoring. Berikut adalah rincian tiap tahapan yang akan dilaksanakan:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini bertujuan untuk menyusun program penyuluhan agar kegiatan yang dilaksanakan menjadi lebih teratur dan terarah. Tahapan ini meliputi koordinasi internal antar tim abdimas untuk penentuan tema kegiatan, pembentukan tim, penyusunan proposal, penjadwalan, pendanaan dan persiapan pelaksanaan. Langkah selanjutnya dilakukan survei lapangan yang bertujuan untuk mengamati situasi dan keadaan tempat yang direncanakan sebagai objek sasaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Pihak Tim PKM kemudian memberikan materi berupa presentasi tentang aplikasi AKSI. Peserta yang telah diberikan materi kemudian langsung bisa mengadakan tanya jawab tentang hal yang belum dimengerti kepada tim PKM. Pelaksanaan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 8 November sampai 4 Desember 2021. Kegiatan ini akan dibimbing oleh pelaksana PKM. Pelatihan ini diharapkan dapat dilakukan secara komprehensif dan kontinyu guna memastikan bahwa sekolah benar-benar paham dan menguasai materi.

3. Tahap Evaluasi

Mengevaluasi pelaksanaan program yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini dilakukan oleh tim abdimas bersama mitra, untuk mengetahui hambatan dan masukan pelaksanaan pelatihan serta kelanjutan kerjasama.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan

Pengabdian dilaksanakan secara luring dengan bantuan mahasiswa yang mengabdikan pada sekolah SD N 1 Sinarbaru. Pelaksanaan sesuai dengan jadwal yang diberikan yaitu pada bulan Mei 2020. Pelaksana pengabdian melakukan koordinasi dengan Kepala sekolah dan guru SD N 1 Sinarbaru. Beberapa alasan ilmiah yang bisa dijadikan landasan kenapa kami memilih SD N 1 Sinarbaru sebagai tempat kami melakukan pengabdian. Walaupun lokasi atau tempat yang dijadikan pengabdian ini jauh yaitu sekitar 5 jam lebih dari tempat asal kami, sebagai pelaksana pengabdian ini juga diamanahi oleh Kemendikbud untuk menjadi Dosen Pembimbing Lapangan untuk Kampus Mengajar maka hal ini tidaklah menjadi halangan bagi kami untuk menghubungi pihak sekolah terkait. Setelah melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, kami menentukan tema kegiatan yang akan dijadikan bahasan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Kemudian kami memuali menyusun proposal hingga persiapan pelaksanaan. Langkah selanjutnya dilakukan survei lapangan yang bertujuan untuk mengamati situasi dan

keadaan tempat yang direncanakan sebagai objek sasaran. Pihak sekolah-pun menyetujui pelaksanaannya.

Tahap Pelaksanaan

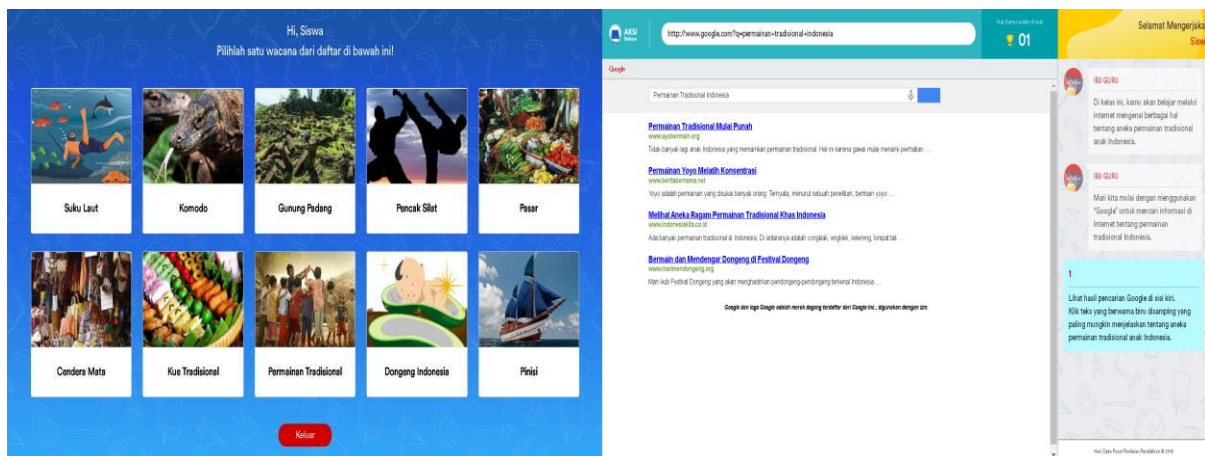
Pihak Tim PKM kemudian memberikan materi berupa presentasi tentang aplikasi AKSI. Kegiatan ini akan dibimbing oleh pelaksana PKM. Pelatihan ini diharapkan dapat dilakukan secara komprehensif dan kontinyu guna memastikan bahwa sekolah benar-benar paham dan menguasai materi.

Tim PKM melakukan adaptasi teknologi kepada peserta didik kelas 5 dalam upaya persiapan menghadapi Assesmen Nasional Berbasis Komputer, beberapa peserta didik yang belum pernah mencoba menggunakan komputer meminta kami untuk memberikan hal yang sama kepada mereka yaitu pembelajaran menggunakan komputer seperti yang dilakukan oleh peserta didik kelas 5. Sehingga kami menggunakan aplikasi AKSI Bahasa dalam melakukan adaptasi teknologi yaitu mengenalkan perangkat komputer serta cara kerjanya, selain itu AKSI Bahasa juga dapat digunakan sebagai media inovasi pembelajaran literasi digital.

Literasi digital merupakan dasar pengetahuan dalam penggunaan dan memanfaatkan media digital. Sedangkan aplikasi AKSI Bahasa adalah perangkat lunak yang dibangun dan didesain untuk meningkatkan literasi peserta didik dengan pembelajaran yang inovatif karena desain antarmuka yang ramah dengan anak dan teks informasi yang dimuat perihal kekayaan alam, kebudayaan, keberagaman serta sastra anak Indonesia. Diakses dengan menggunakan perangkat komputer sehingga perlu dilakukan edukasi cara menggunakan perangkat tersebut.



Gambar di atas merupakan tampilan awal aplikasi AKSI Bahasa, pada laman ini peserta didik dipandu perihal cara menggunakan mouse dan keyboard terlebih dahulu seperti mengarahkan cursor ke form pengisian nama pada “*Isikan nama kamu*” dan menekan tombol “*Mulai*”.



Setelah menekan tombol, makan akan menuju halaman seperti yang terlihat pada gambar sebelah kiri, peserta didik diminta untuk memilih satu wacana. Selanjutnya akan menuju ke laman sebelah kanan, peserta diminta untuk mengikuti teks perintah dari “Ibu Guru”. Ibu Guru akan memberikan perintah dan pertanyaan terkait wacana yang telah dipilih. Dengan menggunakan aplikasi AKSI Bahasa ini, diharapkan dapat meningkatkan literasi, wawasan terkait wacana, dan dapat penggunaan serta memanfaatkan teknologi dengan baik terhadap peserta didik.

Dalam kegiatan adaptasi ini terdapat 3 perangkat sehingga kami membagi peserta didik menjadi tiga kelompok dengan tiap kelompoknya berisi peserta didik yang pernah mengikuti adaptasi dan peserta didik yang belum pernah mengikuti atau pun menggunakan komputer. Tujuan hal tersebut, selain peserta didik dipandu oleh Mahasiswa Kampus Mengajar, peserta didik yang telah paham cara menggunakan komputer dapat membantu temannya. Karena minimnya perangkat sehingga kami meminta untuk peserta didik secara bergantian menggunakan komputer. Beberapa momen yang kami dokumentasikan selama kegiatan berlangsung, sebagai berikut.

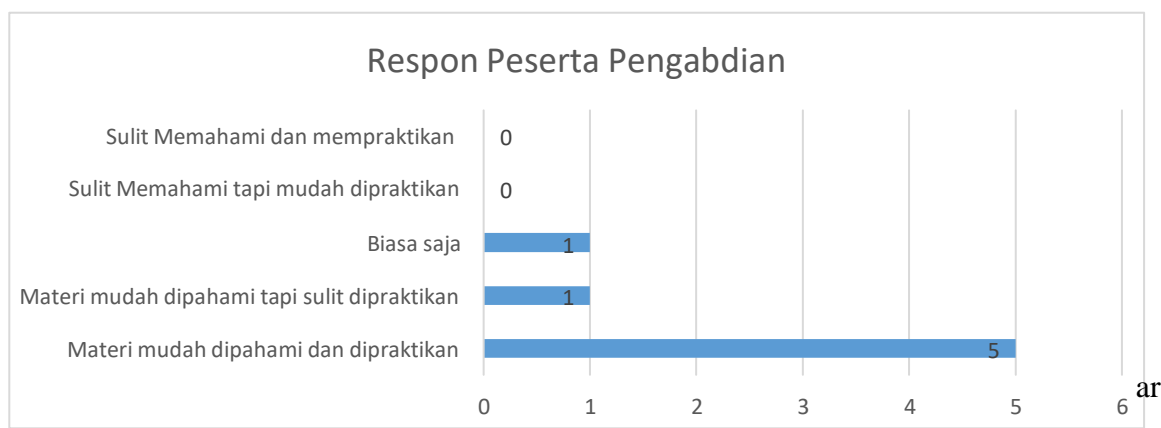




Dokumentasi Pengenalan Aplikasi AKSI di SD Negeri 1 Sinar Baru

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini pelaksana pengabdian mengevaluasi pelaksanaan program yang telah dilaksanakan dengan menyebarkan angket tentang respon pelaksanaan pengabdian masyarakat yang dilakukan. Hasil yang didapat adalah antara lain:



E. KESIMPULAN

Selama kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, peserta didik yang sudah dapat menggunakan perangkat komputer dengan mudah memahami dan melakukan kegiatan ini, sedangkan untuk peserta didik yang baru pertama kali menggunakan komputer masih terlihat bingung dan gugup ketika menggunakan mouse dan keyboard. Peserta didik sangat antusias dan mengikuti kegiatan ini dengan baik, peserta didik juga bersemangat dan kondusif pada saat kegiatan. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan PKM yang dibantu oleh program

Mahasiswa yang mengikuti Kampus Mengajar ini telah memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran sesungguhnya di sekolah.

Kegiatan PKM yang bertujuan membantu mengenalkan siswa di SD Negeri 1 Sinarbaru dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa menjadi lebih baik melalui aplikasi AKSI. Tentunya hasil dari kegiatan PKM ini dapat memberikan pandangan kepada guru dan pihak sekolah untuk dapat memajukan literasi dan numerasi siswa di era pandemi.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Ucapan terimakasih kami kepada pihak sekolah SD Negeri 1 Sinar Baru beserta siswa dan siswi yang ikut berpartisipasi aktif selama masa kegiatan PKM ini. Tak lupa kami juga mengucapkan terimakasih kepada pihak Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung atas ijin dan dukungan yang diberikan. Serta tak lupa kami mengucapkan terimakasih kepada Tim Panitia Kampus Mengajar atas pengalaman dan ilmu yang luar biasa.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Cintang, N., & Fajriyah, K. (2018). Inovasi Mata Kuliah Pembelajaran Tematik Bagi Calon Guru Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Keterampilan Abad 21. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 8(1), 22.
<https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v8i1.2401>
- Fidiastuti, H. R., Prabowo, C. A., & Bariska, H. F. (2019). Pojok Digital: Upaya untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pengenalan Literasi Baru pada Siswa SD Negeri 2 Pujiharjo. *JAST : Jurnal Aplikasi Sains Dan Teknologi*, 3(2), 102.
<https://doi.org/10.33366/jast.v3i2.1417>
- Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-learning). *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(1), 117–140.
- Indrawati, F. (2020). Peningkatan Kemampuan Literasi Matematika Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1(1), 382–386.
<http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/4064>
- Islamey, T. N. Z., & Indah, Y. A. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Aksi Untuk Pemahaman Teks Bacaan. *Abdi Dosen: Jurnal Pengabdian ...*, 6(1).
<http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ABDIDOS/article/view/1216%0Ahttp://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ABDIDOS/article/download/1216/908>
- Kemendikbudristekdikti. (2022). Merdeka Belajar. *Episode Kelima Belas: Kurikulum Merdeka Dan Platform Merdeka Mengajar*.
- Nasrullah, R. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)*.
- Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Manager Pendidikan*, 9(3), 464–468.
- Rachman, B. A. R., Firyalita Sarah Fidaus, Nurul Lailatul Mufidah, Halimatus Sadiyah, & Ifit Novita Sari. (2021). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 2. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6), 1535–1541.



<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i6.8589>

- Rosita, D. A., & Damayanti, R. (2021). Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Perintis Pada Sekolah Dasar Terdampak Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 42–49. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.852>
- Siti, N., & Siregar, S. (2013). Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA Persepsi Orang Tua terhadap Pentingnya Pendidikan bagi Anak. *Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Sosial Politik*, 1(1), 11–27. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/jppuma>
- Sujarwo. (2015). Pendidikan di Indonesia. *Pendidkan*, 1(2), 15–32.
- Syafaruddin, Asrul, Mesiono, P. (2011). Inovasi Pendidikan. In *Media Komunikasi SMP dan MTs* (Issue 9). <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpis/article/view/3669>