

IMPLEMENTASI ADAPTASI TEKNOLOGI DALAM PROGRAM KAMPUS MENGAJAR 8 DI SD NEGERI 12/I TERUSAN

Abraar Dzulqadri¹, Yantoro², Alirmansyah³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Jambi

¹abraardq@gmail.com, ²yantoro@unja.ac.id, ³alirmansyah@unja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the planning, implementation, and impact of technology adaptation in the Kampus Mengajar 8 program at SD Negeri 12/I Terusan. The research employs a qualitative approach with a phenomenological design. Data were collected through interviews, observations, and document analysis. The research subjects include Kampus Mengajar students, the school principal, teachers, and students. Data were analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing techniques. Data validity was ensured through source triangulation. The findings indicate that, in the planning stage, Kampus Mengajar students first conducted observations at the school. The results of these observations served as the basis for designing technology adaptation activities, which were then incorporated into the Collaborative Action Plan (RAK) and agreed upon with the school. The implementation stage of technology adaptation was divided into two main activities. First, Kampus Mengajar students conducted training sessions on creating interactive teaching media using Canva for teachers, aiming to enhance their skills in utilizing technology as a teaching aid. Second, technology was integrated into classroom activities for students, such as using Wordwall and screening educational films to make learning more interactive and engaging. The impact of this technology adaptation was evident among both teachers and students. For teachers, the program helped improve their understanding of technology and boosted their confidence in using it in teaching. Meanwhile, for students, technology adaptation increased their enthusiasm for learning and helped them better understand the subject matter.

Keywords: *technology adaptation, implementation, kampus mengajar*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan dampak dari implementasi adaptasi teknologi dalam program kampus mengajar 8 di SD Negeri 12/I Terusan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Fenomenologi. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, serta studi dokumen. Subjek penelitian meliputi dengan mahasiswa kampus mengajar, kepala sekolah, guru dan peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan Keabsahan data diuji

melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan pada tahap perencanaan, mahasiswa Kampus Mengajar terlebih dahulu melakukan observasi di sekolah. Hasil dari observasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam penyusunan kegiatan adaptasi teknologi, yang selanjutnya dimuat dalam Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) dan disepakati bersama pihak sekolah. Tahap pelaksanaan adaptasi teknologi dibagi menjadi dua kegiatan utama. Pertama, mahasiswa Kampus Mengajar mengadakan pelatihan pembuatan media ajar interaktif berbasis Canva bagi guru, dengan tujuan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Kedua, penggunaan teknologi dalam kelas bagi peserta didik, salah satunya melalui Wordwall dan pemutaran film edukasi, untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Dampak dari adaptasi teknologi ini terlihat pada guru dan peserta didik. Bagi guru, program ini membantu meningkatkan pemahaman sebagian guru terhadap teknologi serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menggunakannya dalam pembelajaran. Sementara itu, bagi peserta didik, adaptasi teknologi ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Kata Kunci: adaptasi teknologi, implementasi, kampus mengajar

A. Pendahuluan

Abad ke-21 ditandai dengan perkembangan pesat dalam berbagai hal terutama pengetahuan dan teknologi (Rosnaeni, 2021). Era ini bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang berpusat pada manusia dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas kehidupan. Dalam konteks pendidikan, Abad 21 ini memunculkan inovasi dan perubahan yang mempengaruhi proses pembelajaran, sehingga dunia pendidikan diuntut untuk beradaptasi dengan perubahan. Menghadapi Perkembangan zaman yang semakin progresif, dunia

pendidikan membutuhkan berbagai inovasi, terutama dalam peran guru sebagai komponen utama. Guru merupakan Komponen yang bertanggung jawab atas berhasil atau gagalnya suatu pembelajaran.

Pada era sekarang, tiap individu harus bisa menyesuaikan diri dengan perubahan zaman termasuk seorang guru. Guru yang tidak mampu mengikuti perubahan dan perkembangan zaman akan semakin tertinggal sehingga guru tersebut tidak mampu memaksimalkan perannya sebagai pendidik secara optimal ketika menjalankan tugas dan profesinya (Rahayu dkk., 2023).

Sejalan dengan hal tersebut, Undang-Undang No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 20 menegaskan bahwa dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru wajib meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Oleh karena itu sebagai ujung tombak dalam dunia pendidikan, guru dituntut tidak hanya menguasai substansi materi pelajaran, namun juga wajib beradaptasi dengan penguasaan teknologi secara optimal. Dengan menguasai teknologi, guru dapat membangun suasana pembelajaran interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar (Sitompul, 2022) karena guru profesional adalah individu yang senantiasa terus belajar dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Peserta didik sekarang merupakan generasi yang lahir dan tumbuh berdampingan dengan teknologi. Oleh karena itu, transformasi teknologi di lingkup sekolah terutama dalam pembelajaran merupakan keharusan. Guru harus

senantiasa menguasai dan memperbarui metode pembelajaran yang inovatif, efektif, kreatif dan sesuai dengan perkembangan peserta didik waktu ke waktu (Layali dkk., 2024). Kemampuan guru untuk beradaptasi dengan teknologi tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih relevan dengan tuntutan abad ke-21, tetapi memungkinkan transformasi wajah pendidikan ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, guru dan pihak sekolah selaku institusi pendidikan diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar relevan dengan tuntutan zaman sehingga dapat mencapai pendidikan yang berkualitas.

Seiring dengan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, Kemendikbud telah meluncurkan berbagai program untuk membantu guru, salah satunya adalah program kampus mengajar. Program ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa yang dikenal dengan *agent of change* untuk belajar di luar ruang perkuliahan dengan berkolaborasi dengan pendidik dalam proses pembelajaran di tingkat pendidikan dasar dan menengah (Kemendikbud, 2020). Melalui program kampus mengajar,

mahasiswa berperan sebagai mitra guru dalam proses pembelajaran, memperkuat literasi, numerasi dan adaptasi teknologi di satuan pendidikan.

Salah satu aspek yang paling penting dari program kampus mengajar tersebut adalah perannya dalam membantu adaptasi teknologi di satuan pendidikan. Kemendikbud menyatakan bahwa Satuan pendidikan kita saat ini memiliki tantangan yang beragam, salah satunya dalam beradaptasi dengan teknologi digital. Dalam menghadapi tantangan tersebut, satuan pendidikan sangat membutuhkan kehadiran mahasiswa sebagai gen z yang memiliki keterampilan tinggi dalam teknologi. Mahasiswa dapat memberikan pendampingan dan memfasilitasi guru yang memerlukan dukungan dalam menguasai teknologi (Kemendikbudristek, 2021). Kehadiran Mahasiswa yang di mahir dalam menggunakan teknologi tersebut diharapkan dapat membawa perubahan pada satuan pendidikan terutama bagi guru. Diharapkan interaksi antara mahasiswa dan guru tersebut dapat menjembatani pertukaran ide dalam hal pemanfaatan teknologi. Hal tersebut

selaras dengan Penelitian yang dilakukan oleh Aulia & Kristiyanto, (2024) tentang “Penerapan Adaptasi Teknologi Sebagai Pembelajaran di Sekolah Dasar” berdasarkan riset tersebut program kampus mengajar sangat bermanfaat bagi para guru dan pihak sekolah terutama dalam penggunaan teknologi.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara awal yang dilaksanakan pada 10 dan 18 Oktober 2024, diketahui bahwa SD Negeri 12/I Terusan menjadi sekolah pilihan kemendikbudristek dalam program Kampus Mengajar. Berdasarkan hasil wawancara beberapa guru, pihak sekolah merasa dengan adanya program kampus mengajar seperti angin segar dalam kelas, mahasiswa ini membawa perspektif baru. Program yang mahasiswa lakukan tidak hanya berdampak positif bagi peserta didik, tetapi juga memberikan manfaat bagi guru dalam hal teknologi. Program kampus mengajar menjadi jembatan pengetahuan antara generasi muda dan guru dalam beradaptasi dengan teknologi.

Peneliti ingin mengetahui penerapan teknologi di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal peneliti di sekolah

SDN 12/I Terusan. Sekolah ini memiliki sumber daya yang baik untuk mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran. Namun penggunaannya masih belum maksimal. Hampir semua guru yang belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar. Guru masih mengandalkan buku paket sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu program adaptasi teknologi seperti pelatihan pembuatan media pembelajaran dari *Canva* bagi guru dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran *wordwall* dipilih untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru menggunakan teknologi sehingga dapat membantu guru menjadi guru profesional yang selaras dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melaksanakan penelitian terkait kegiatan adaptasi teknologi dalam program kampus mengajar pada SD Negeri 12/I Terusan. Penelitian tersebut tertuang dalam judul "*Implementasi Adaptasi Teknologi dalam Program Kampus Mengajar 8 di SD Negeri 12/I Terusan*".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Creswell (dalam Raco, 2010) mendefinisikannya merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menggali makna dan pemahaman yang lebih dalam terkait suatu fenomena. Penelitian ini dilaksanakan dalam *setting* yang natural dengan peneliti secara aktif terlibat dalam proses pengumpulan data baik itu melalui observasi, wawancara dan analisis dokumen. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian fenomenologi yang merupakan pendekatan yang bertujuan untuk memahami kejadian fenomena nyata dengan mengkaji dan menguraikan peristiwa secara mendalam.

Dalam penelitian ini subjek yang akan diteliti adalah mahasiswa kampus mengajar sebagai pelaksana program, kemudian para guru di sekolah SDN 12/I Terusan yang berpartisipasi dalam program adaptasi teknologi, kepala sekolah mengarahkan dan mendukung program. Data dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kemudian Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan temuan penelitian terkait implementasi adaptasi teknologi dalam program kampus mengajar di SD Negeri 12/I Terusan akan dijabarkan menjadi tiga sub bagian sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan dampak dari implementasi adaptasi teknologi dalam program kampus mengajar di SD Negeri 12/I Terusan. Berikut jabaran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan satu tahapan penting dalam implementasi suatu program dapat berjalan secara optimal dan efektif termasuk dalam merencanakan kegiatan program kampus mengajar. Dalam konteks Program Kampus Mengajar di SD Negeri 12/I Terusan, perencanaan adaptasi teknologi dilakukan oleh mahasiswa Kampus Mengajar melalui beberapa tahapan, mulai dari observasi awal, perancangan program, hingga diskusi dan kesepakatan dengan pihak sekolah. Hal ini sejalan dengan kegiatan awal yang tertuang dalam Buku Saku Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 (Kemendikbudristek,

2024) menjelaskan bahwa Kegiatan awal dalam program kampus mengajar dibagi tiga tahapan utama, yaitu: Observasi awal sekolah, Merancang Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) serta mendiskusikan dan menyepakati RAK Bersama pihak sekolah. Ketiga tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa program adaptasi teknologi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan sekolah

Langkah pertama dalam perencanaan adalah melaksanakan observasi sekolah. Observasi ini bertujuan untuk memahami kondisi lingkungan sekolah, mengidentifikasi kebutuhan, serta mengenali tantangan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Observasi yang dilakukan mahasiswa kampus mengajar di SD Negeri 12/I Terusan ini mencakup pengamatan kondisi lingkungan sekolah, ketersediaan sarana dan prasana serta mengidentifikasi kebutuhan sekolah. Hasil observasi ini akan menjadi dasar bagi mahasiswa Kampus Mengajar dalam merancang rencana kegiatan selama penugasan yang tepat bagi sekolah. Setelah tahapan observasi selesai, Langkah selanjutnya adalah menyusun rencana kegiatan yang

akan dilaksanakan, rencana kegiatan tersebut di muat dalam Rencana Aksi Kolaborasi (RAK). Mahasiswa kampus mengajar SD Negeri 12/I Terusan menganalisis hasil observasi yang diperoleh sebelum menyusun RAK. Dari analisis tersebut, ditemukan kebutuhan pihak sekolah. Salah satu kebutuhannya adalah terkait dengan adaptasi teknologi di SD Negeri 12/I Terusan yang masih minim, terutama kurangnya pemahaman guru menggunakan teknologi yang membuat pembelajaran menjadi monoton. Oleh sebab itu mahasiswa Kampus Mengajar di SD Negeri 12/I terusan merancang dua program adaptasi teknologi, yaitu Pelatihan Pembuatan Media Ajar Interaktif Berbasis *Canva* dan Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran di Kelas.

Setelah penyusunan RAK selesai, langkah selanjutnya adalah mendiskusikan dan menyepakati program bersama pihak sekolah. Diskusi bertujuan untuk mendapatkan masukan, menyesuaikan program dengan kebijakan sekolah, serta memastikan dukungan penuh dari pihak sekolah dalam pelaksanaan program. Mahasiswa kampus mengajar SD Negeri 12/I Terusan

melakukan diskusi dengan guru pamong sebelum mempresentasikan hasil RAK dalam rapat sekolah. Setelah dilakukan diskusi, hasil RAK kemudian dipresentasikan dalam rapat sekolah yang melibatkan kepala sekolah, wali kelas, dan tenaga pendidik lainnya. Dari hasil diskusi ini, RAK disepakati untuk dilaksanakan oleh mahasiswa Kampus Mengajar selama penugasan.

2. Pelaksanaan

Setelah tahapan perencanaan selesai dan program adaptasi teknologi disepakati bersama pihak sekolah, mahasiswa Kampus Mengajar mulai melaksanakan kegiatan sesuai dengan Rencana Aksi Kolaborasi (RAK) yang telah dirancang. Pelaksanaan adaptasi teknologi di SD Negeri 12/I Terusan dibagi pada dua kegiatan utama, yaitu: Pelatihan Pembuatan Media Ajar Interaktif Berbasis *Canva* bagi guru dan Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran bagi peserta didik. Setiap program yang dilaksanakan oleh mahasiswa Kampus Mengajar di SD Negeri 12/I Terusan di dukung dan di monitoring secara langsung oleh kepala sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Yantoro & Sholeh, (2021) yang

menyatakan bahwa dalam kompetensi manajerial, kepala sekolah harus melakukan monitoring terhadap pelaksanaan kegiatan sekolah. Dengan adanya monitoring, kepala sekolah dapat memastikan bahwa program adaptasi teknologi berjalan sesuai dengan tujuan yang telah dirancang. Untuk lebih detail terkait pembahasan pelaksanaan adaptasi teknologi dalam program kampus mengajar di SD Negeri 12/I Terusan diuraikan sebagai berikut:

a) Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Media Ajar dari Canva Mahasiswa kampus mengajar di SD Negeri 12/I Terusan melaksanakan Pelatihan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi terutama dalam membuat media ajar yang relevan dengan perkembangan zaman. Pelaksanaan pelatihan ini didasarkan kebutuhan sekolah yang ditemukan yaitu masih minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah. *Canva* dipilih karena penggunaannya yang mudah termasuk bagi guru yang belum pernah menggunakan perangkat seperti laptop. Selaras dengan pendapat Suhada et al., (2023) *Canva* merupakan alat desain

grafis yang menjembatani penggunaannya agar bisa dengan mudah merancang berbagai jenis desain seperti desain *slide*, poster, spanduk dan lain sebagainya.

Pelatihan dilaksanakan pada ruang kelas yang memadai dalam pelaksanaannya. Setiap guru diberikan akses ke perangkat *Chromebook* untuk langsung mempraktikkan materi yang disampaikan oleh mahasiswa Kampus Mengajar. Materi yang disampaikan oleh mahasiswa awalnya hanya pembuatan media ajar interaktif, namun karena tingginya antusiasme guru dalam pelaksanaan pelatihan ini, guru bertanya lebih jauh sehingga materi merambah lebih jauh seperti pembuatan poster dan spanduk.

Selama pelaksanaan pelatihan, guru-guru di SD Negeri 12/I Terusan memberikan respons yang sangat positif. Mereka merasa bahwa pelatihan ini sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi, khususnya dalam pemanfaatan *Canva* untuk pembelajaran. Sebelum pelatihan dimulai, antusiasme guru sudah terlihat dari banyaknya pertanyaan mengenai jadwal pelatihan. Hal tersebut menunjukkan

bahwa guru berusaha menambah wawasan dan memperbarui keterampilan mereka sebagai pendidik yang harus terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan pendapat (Layali dkk., 2024) yang menyatakan bahwa seorang guru harus terus memperbarui metode pembelajaran yang inovatif, efektif, dan kreatif agar sesuai dengan perkembangan peserta didik dari waktu ke waktu.

Pelaksanaan pelatihan ini juga memiliki kendala beberapa kendala yang dihadapi, antara lain keterbatasan koneksi internet yang menyebabkan proses pencarian referensi menjadi lambat. Selain itu, tidak semua guru khususnya guru lanjut usia memiliki pengalaman sebelumnya dalam menggunakan teknologi khususnya perangkat Laptop dan *Chromebook*, sehingga memerlukan waktu lebih lama dalam memahami materi. Meskipun demikian, mahasiswa Kampus Mengajar berusaha mengatasi kendala tersebut dengan memberikan pendampingan lebih intensif kepada guru yang mengalami kesulitan.

b) Pelaksanaan Penggunaan Teknologi Dalam Kelas

Selain pelatihan untuk guru, mahasiswa Kampus Mengajar juga mengimplementasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran peserta didik melalui permainan *Wordwall* sesuai dengan RAK, namun pada saat implementasi penggunaan teknologi tidak hanya sebatas *Wordwall* tapi juga merambah pada kegiatan lainnya seperti menonton film Edukasi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan materi yang sedang diajarkan di kelas. Sebelum menggunakan teknologi dalam kelas, mahasiswa kampus mengajar SD Negeri 12/I Terusan terlebih dahulu berkoordinasi dengan wali kelas untuk memastikan kesesuaian materi yang akan diajarkan. Kemudian dalam pelaksanaan penggunaan teknologi di kelas, teknologi digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Selama pelaksanaan penggunaan teknologi di dalam kelas ini Peserta didik juga menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Peserta didik merasa bahwa mereka

lebih tertarik dalam belajar bersama mahasiswa kampus mengajar karena pembelajaran menggunakan teknologi sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Sejalan dengan penelitian Agustin et al., (2024) yang menunjukkan pembelajaran yang menyertakan permainan kuis *wordwall*, peserta didik sangat antusias dan semangat untuk maju ke depan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan interaktif.

Kegiatan penggunaan teknologi dalam kelas ini juga memiliki kendala dalam pelaksanaannya. Ketika pelaksanaan penggunaan teknologi dalam kelas, peserta didik terlalu antusias sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Namun mahasiswa kampus mengajar memiliki strategi dalam mengatasi kendala tersebut, mahasiswa mengajak peserta didik melakukan *ice breaking* dan kemudian mahasiswa kampus mengajar menerapkan aturan menjawab bergantian agar tidak terjadi keributan.

3. Dampak

Implementasi adaptasi teknologi dalam program kampus mengajar tentu saja memberikan dampak bagi pihak sekolah baik itu untuk guru

ataupun peserta didik. Secara lebih detail pembahasan mengenai dampak implementasi adaptasi teknologi dalam program kampus mengajar di SD Negeri 12/I Terusan sebagai berikut:

a) Dampak bagi guru

Program adaptasi teknologi dalam Kampus Mengajar di SD Negeri 12/I Terusan memberikan dampak positif bagi guru, terutama dalam meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Sebelum adanya program ini, banyak guru belum pernah menggunakan *Canva*, dan teknologi yang tersedia di sekolah seperti *Chromebook*, Laptop serta proyektor jarang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar.

Setelah kegiatan adaptasi teknologi, sebagian guru mulai memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, terutama menggunakan *Canva* untuk membuat poster dan spanduk yang digunakan sebagai dekorasi kelas dan media informasi bagi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa guru mulai memahami manfaat teknologi dan mencobanya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan informatif. Sejalan dengan

penelitian oleh (Ashari et al., 2022) pelaksanaan adaptasi teknologi oleh mahasiswa kampus mengajar membuka wawasan dan pengalaman baru bagi guru terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, pelaksanaan adaptasi teknologi dalam program kampus mengajar di SD Negeri 12/I membantu sebagian guru lebih memahami dan percaya diri dalam menggunakan teknologi. Sebagian Guru mulai menggunakan *proyektor* dan *speaker* sebagai alat bantu dalam mengajar, serta mulai memanfaatkan media pembelajaran seperti *Canva* dan *Wordwall*. Penelitian oleh Andini et al., (2024) juga menunjukkan hasil dari dilakukannya program adaptasi teknologi memberikan manfaat guru seperti guru menjadi lebih yakin dalam menggunakan teknologi dan mendorong dalam mengembangkan keterampilan menggunakan teknologi dalam kinerjanya.

Namun, tidak semua guru mengalami peningkatan keterampilan yang sama dalam mengadaptasi teknologi. Tingkat adaptasi teknologi oleh guru masih belum merata yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Sundari (2024), cepat atau lambatnya adopsi teknologi dalam

pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu efisiensi dan efektivitas teknologi dibandingkan metode konvensional, kesesuaian kebutuhan dan konteks pembelajaran, kemudahan penggunaan teknologi, serta adanya dukungan dan pelatihan yang memadai.

Guru yang lebih muda cenderung lebih cepat beradaptasi dengan teknologi dan mulai menggunakan teknologi secara mandiri. Sementara itu, guru yang mendekati usia pensiun mengalami kesulitan dan membutuhkan banyak pendampingan dalam menggunakan alat seperti proyektor atau media pembelajaran interaktif. Kesulitan ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor usia, tetapi juga oleh tingkat kemudahan dalam menggunakan teknologi. Guru yang mendekati usia pensiun tersebut belum terbiasa menggunakan laptop atau *Chromebook* sehingga membuat mereka lambat dalam mengadopsi teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dukungan serta pelatihan yang lebih intensif dan berkelanjutan diperlukan agar semua guru dapat merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam memanfaatkan teknologi di kelas.

Dapat disimpulkan bahwa Program Kampus Mengajar telah memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemanfaatan teknologi di SD Negeri 12/I Terusan, tetapi agar adaptasi teknologi ini dapat terus berkembang, diperlukan dukungan lebih lanjut dari pihak sekolah serta pelatihan yang lebih intensif dan berkelanjutan bagi para guru.

b) Dampak bagi peserta didik

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di SD Negeri 12/I Terusan merupakan kegiatan adaptasi teknologi dalam program kampus mengajar yang membawa dampak positif bagi peserta didik. Sebelum adanya program Kampus Mengajar, pembelajaran di sekolah di dominasi menggunakan metode ceramah dan penulisan di papan tulis yang sering kali membuat peserta didik cepat bosan. Namun, adanya mahasiswa kampus mengajar yang membawa adaptasi teknologi, peserta didik diperkenalkan dengan media *Wordwall* dan film edukasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Peserta didik menunjukkan peningkatan antusias dalam belajar. Mereka merasa lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan teknologi yang memuat gambar,

video, dan kuis interaktif, karena lebih sesuai dengan aktivitas sehari-hari yang sering bersentuhan dengan teknologi. Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan teknologi juga membantu peserta didik lebih cepat memahami materi. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Sita Dewi et al., (2023) yang menunjukkan bahwa salah satu dampak positif dari kampus mengajar adalah peserta didik yang lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang inovatif dari mahasiswa kampus mengajar.

Namun, setelah program Kampus Mengajar selesai, tidak semua guru melanjutkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Beberapa wali kelas yang masih mengimplementasikan teknologi, seperti mengajar menggunakan proyektor atau pun hanya sekedar melakukan *ice breaking* menggunakan teknologi. pada kelas ini peserta didik tetap terlihat antusias dan fokus. Mereka lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan lebih aktif dalam berdiskusi karena metode pembelajaran yang masih interaktif. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Hanifah Salsabila et al., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi membuat kegiatan belajar di

kelas menjadi lebih menyenangkan dan lebih bisa diterima oleh peserta didik. Sebaliknya, di kelas yang kembali sepenuhnya menggunakan metode ceramah tanpa teknologi, suasana belajar terasa lebih monoton. Peserta didik lebih cepat merasa bosan, terutama ketika guru hanya menjelaskan materi secara lisan tanpa media visual. Beberapa peserta didik bahkan kehilangan fokus, mulai berbicara sendiri dengan teman, atau hanya pasif mendengarkan tanpa menunjukkan ketertarikan terhadap pelajaran.

Dapat di simpulkan bahwa bagi peserta didik, adaptasi teknologi dalam program kampus mengajar yaitu kegiatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran oleh mahasiswa meningkatkan antusiasme dan pemahaman peserta didik dalam belajar. Kegiatan seperti kuis interaktif menggunakan *Wordwall* dan menonton film edukasi membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dibandingkan metode ceramah tradisional. Namun, setelah program Kampus Mengajar berakhir, tidak semua guru melanjutkan penggunaan teknologi dalam kelas, yang menyebabkan antusiasme peserta didik menurun dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait implementasi Adaptasi Teknologi dalam program kampus mengajar di SD Negeri 12/ Teratai peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan merujuk pada garis besar tujuan penelitian:

Pertama, perencanaan adaptasi teknologi dalam program kampus mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar dibagi dalam beberapa tahapan. Pertama mengobservasi sekolah. Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan dan kebutuhan dari pihak sekolah. Selanjutnya hasil observasi digunakan sebagai dasar dalam merancang program kegiatan yang dimuat dalam Rencana Aksi Kolaborasi (RAK). Penggunaan teknologi yang masih minim di sekolah membuat Rencana kegiatan Adaptasi teknologi yang disepakati adalah pelatihan pembuatan media ajar interaktif berbasis *canva* dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Langkah terakhir dari perencanaan adalah menyepakati Rencana Aksi Kolaborasi yang disusun oleh mahasiswa kampus mengajar bersama pihak sekolah. Kedua, pelaksanaan adaptasi teknologi dalam program Kampus

Mengajar di SD Negeri 12/I Terusan terdiri dari dua kegiatan utama. Pertama, pelatihan pembuatan media ajar interaktif berbasis *Canva* untuk guru. Selama pelatihan, materi yang diberikan tidak hanya terbatas pada pembuatan media ajar, tetapi berkembang sesuai dengan kebutuhan guru, termasuk pembuatan poster dan spanduk. Kegiatan selanjutnya, penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk peserta didik. Dalam kegiatan ini, mahasiswa Kampus Mengajar memanfaatkan media *Wordwall* dan memutar film edukatif sebagai metode pembelajaran. Selama pelaksanaan, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode konvensional.

Ketiga, implementasi adaptasi teknologi dalam program Kampus Mengajar memberikan dampak yang terbagi dalam dua aspek utama. Pertama, dampak bagi guru. Setelah adanya adaptasi teknologi oleh mahasiswa Kampus Mengajar, sebagian guru menjadi lebih memahami dan percaya diri dalam menggunakan teknologi. Namun tidak semua guru mengalami peningkatan

keterampilan yang sama mengadaptasi teknologi. Sehingga diperlukan dukungan lebih lanjut dari pihak sekolah serta pelatihan yang lebih intensif dan berkelanjutan bagi para guru. Kedua, dampak bagi peserta didik. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat belajar dengan teknologi dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, penggunaan teknologi juga membantu mereka lebih mudah memahami materi, karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Secara keseluruhan, adaptasi teknologi dalam program Kampus Mengajar membawa perubahan positif di lingkungan sekolah, baik bagi guru maupun peserta didik, dengan menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efektif..

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, Y. A., Setiawan, F., Mirnawati, B., & Mirnawati, L. B. (2022). Peran Mahasiswa Dalam Membantu Adaptasi Teknologi Terhadap Guru Pada Program Kampus Mengajar 1 Di Sd Pelita Bangsa Surabaya. In *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* (Vol. 6, Issue 1).
- Aulia, O., & Kristiyanto, D. Y. (2024). Penerapan Adaptasi Teknologi Sebagai Pembelajaran di Sekolah

- Dasar. In *Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi* (Vol. 2, Issue 7).
- Hanifah Salsabila, U., Putri, A., Insani, S., Mustofa, H., Excel, M., Kalma, Z., & Iqbal Wibisono, M. (2023). *Teknologi Pendidikan: Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Pasca Pandemi*. 11(1).
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Kemendikbud. (2020). Kampus Mengajar Perintis. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–2
- Kemendikbud. (2021, October 19). *Adaptasi Teknologi bagi Sektor Pendidikan dalam Menjawab Tantangan Masa Depan*.
<https://www.kemdikbud.go.id/Main/Blog/2021/10/Adaptasi-Teknologi-Bagi-Sektor-Pendidikan-Dalam-Menjawab-Tantangan-Masa-Depan>.
- Kemendikbudristek. (2024). *Buku Panduan Program Kampus Mengajar Angkatan 8 Tahun 2024*.
- Layali, S., Apriliani, M., Hafazah, N., Dewi Putri, H., & Delasita, R. (2024). Workshop adaptasi teknologi bagi guru SD Negeri 4 Labuan Tereng untuk menunjang proses pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4, 152.
<https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Rengganis/index>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Karakteristik Keterampilan Guru Abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 308–321.
<https://doi.org/10.33603/v6i1.8081>
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Sita Dewi, A., Arifin, Z., Purnomo, E., & Siswanto, H. (2023). Adaptasi Teknologi dan Literasi melalui Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar Negeri 01 Plumbon. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 26–34.
<https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.61>
- Sitompul, B. (2022). *Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Di Era Digital*.
- Suhada, S., Hadjaratie, L., Ningrayati Amali, L., Yusuf, R., Ahaliki, B., Polin, M., Taufik Bau, R., Nilawaty Lahay, S., Nurhaliza Budiman, A. E., & Melati Usup, R. (2023). *Pendampingan Penggunaan Canva Dan Microsoft Office Di Smk Negeri 2 Paguyaman*. 2(1).
- Sundari, E. (2024). *Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern*. 4, 50–54
- Yantoro, & Sholeh, M. (2021). Analisis Kepemimpinan Manajerial Kepala Sekolah Dalam Mewujudkan Sekolah Unggul Di Masa Pandemi. *Jurnal Muara Pendidikan*, 6(2).