

**PENERAPAN *HYBRID LEARNING* PADA MASA PANDEMI *COVID – 19*
DI SD ANUGRAH SURABAYA**

Andi Fatwa Mahdika Candra,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,
andifatwamc01@gmail.com;

ABSTRAK

Pandemi Corona Virus Diseases-19 (COVID-19) memaksa seluruh sektor untuk berhenti beroperasi, tidak terkecuali dunia pendidikan, terutama saat ini pemerintah Indonesia terus menerus mengalami peningkatan jumlah kasus positif COVID-19. Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilikikan Seluruh segmen kehidupan manusia, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Dan pada tahun 2022 negara indonesia sedang melakukan penyesuaian setelah mengalami banyak perubahan sistem akibat covid-19 berlangsung. Dan dari pihak pemerintah memberikan solusi agar mudah beradaptasi kembali yakni dengan di terapkannya *Hybrid Learning*, yang merupakan sistem pembelajaran 50% belajar secara daring dan 50% lainnya belajar secara luring. Salah satu sekolah yang mengimplementasikan pembelajaran *Hybrid Learning* adalah SD Anugrah Surabaya. Dalam pelaksanaannya Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif. Kegiatan kualitatif merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memahami dan menjelaskan peristiwa atau fenomena-fenomena yang ada dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk data, gambar dan kalimat. Pembelajaran daring pada pandemi Covid-19 banyak menimbulkan berbagai persoalan di antaranya kesulitan siswa dalam menguasai pengetahuan dan kemampuan sesuai dengan tingkatan kelas, perlengkapan dalam melakukan pembelajaran daring kurang mendukung seperti akses listrik, internet, handphone atau komputer, penumpukan tugas yang dibagikan kepada siswa tidak setara dengan waktu belajar. Program Kampus Mengajar menjadi salah satu cara agar mahasiswa bisa melakukan kontribusi terhadap permasalahan pendidikan saat ini. Dengan adanya Program Kampus Mengajar ini diharapkan dapat memberikan manfaat tidak hanya untuk pendidikan saja, tetapi juga untuk pengelolaan sekolah dan kelas, membantu guru beradaptasi dengan teknologi dan mendukung pengelolaan dan proses pembelajaran yang lebih baik, khususnya bagi sekolah di wilayah 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal).

Kata kunci: *Covid 19, Hybrid Learning, Adaptasi Teknologi, Kampus Mengajar*

A. PENDAHULUAN

Pandemi Corona Virus Diseases-19 (COVID-19) memaksa seluruh sektor untuk berhenti beroperasi, tidak terkecuali dunia pendidikan, terutama saat ini pemerintah Indonesia terus menerus mengalami peningkatan jumlah kasus positif COVID-19 (Aritonang et al., 2021). Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilikikan seluruh penduduk bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup

sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Krisis benar-benar datang tiba-tiba, pemerintah di belahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang pahit menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan untuk menyelamatkan hidup atau tetap harus membuka sekolah dalam rangka survive para pekerja dalam menjaga keberlangsungan ekonomi. Namun pemerintah Indonesia sudah mengizinkan kegiatan belajar tatap muka untuk sekolah-sekolah yang berada di zona hijau dan kuning, dengan serangkaian langkah-langkah persiapan dan protokol kesehatan yang ketat.

Pendidikan dianggap penting oleh bangsa karena melalui pendidikan seseorang mampu mengembangkan kemampuan dan karakter suatu bangsa berdasarkan ambisi dan tekad yang ingin dicapai. Pendidikan bermanfaat untuk mengembangkan kecerdasan siswa, yang terdiri dari kecerdasan intelektual, spiritual, emosional, sosial, dan kinestetik. Melalui pendidikan diyakini akan mampu mengubah pola pikir masyarakat serta membawa perubahan dan kemajuan suatu bangsa (Gultom et al., 2022). Pendidikan berupa bimbingan yang diberikan oleh pendidik bertujuan untuk membentuk kepribadian yang seimbang jasmani dan rohani sehingga menghasilkan generasi yang memiliki intelektualitas. Untuk menghindari turunnya kualitas pendidikan Kemdikbudristek (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi) mengeluarkan surat edaran No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, surat ini dikeluarkan sebagai tindakan solusi untuk tetap dapat menciptakan pendidikan yang efektif, salah satu kebijakannya yaitu proses belajar mengajar yang berlangsung dari rumah secara daring atau pembelajaran jarak jauh untuk menghindari penyebaran virus di lingkungan pendidikan. Ditetapkannya sistem pembelajaran daring, maka guru, siswa, orang tua, dan pihak sekolah diharapkan bisa bekerja sama untuk bisa menciptakan pembelajaran daring yang efektif.

Pembelajaran daring dinilai sebagai kunci yang efektif dalam melaksanakan pembelajaran di rumah untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 (Rusyada & Nasir, 2022). Pembelajaran daring diartikan sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan komunikasi teks, gambar, audio, dan video dengan dukungan jaringan internet. Biasanya pembelajaran daring ini menggunakan fitur aplikasi Whatsapp yang memuat Whatsapp Group sebagai perantara mengirim pesan, gambar, video dan file kepada seluruh anggota group. Aplikasi yang mempunyai ruang diskusi dan transfer pengetahuan secara tatap muka yaitu aplikasi Google Meet dan Zoom, aplikasi ini merealisasikan guru dan siswa untuk bertemu dan berinteraksi secara virtual dengan fasilitas pesan dan kegiatan presentasi.

Pembelajaran daring dinilai sangat baik karena mampu menyeimbangkan kualitas pembelajaran dengan perkembangan zaman dan teknologi. Pelaksanaan pembelajaran daring pada pandemi Covid-19 banyak menimbulkan berbagai persoalan, meskipun pembelajaran daring dinilai sudah baik untuk mengiringi perkembangan zaman dan aplikasi yang tersedia sudah gratis, tentunya ada krisis atau hambatan dalam melaksanakan pembelajaran daring ini (Rusyada & Nasir, 2022). Krisis pembelajaran tersebut di antaranya kesulitan siswa dalam menguasai

pengetahuan dan kemampuan sesuai dengan tingkatan kelas, perlengkapan dalam melakukan pembelajaran daring kurang mendukung seperti akses listrik, internet, handphone atau komputer, penumpukan tugas yang dibagikan kepada siswa tidak setara dengan waktu belajar.

Awal tahun 2022 kita ketahui bersama bahwa negara Indonesia sedang melakukan penyesuaian setelah mengalami banyak perubahan sistem setelah covid-19 berlangsung. Dan dari pihak pemerintah sendiri memberikan salah satu cara agar mudah beradaptasi kembali terutama di bidang pendidikan yang dimana setelah 2 tahun lamanya semua dikerjakan melalui online dan sekarang akan diterapkan lagi sistem belajar Hybrid Learning, yang merupakan sistem pembelajaran 50% belajar secara daring dan 50% lainnya belajar secara luring. Hybrid learning merupakan pembelajaran dengan sistem daring yang dikombinasikan dengan pertemuan tatap muka untuk beberapa jam. Hybrid learning dilakukan guna meminimalisir dampak psikososial siswa. Bentuk pembelajarannya merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dilakukan secara daring dari awal pandemi hingga saat ini, dikhawatirkan akan berpengaruh negatif pada aspek psikososial peserta didik, sehingga perlu adanya perubahan terkait teknis pembelajaran daring yang sebelumnya murni dalam jaringan sehingga dilakukan kombinasi pembelajaran secara luring (luar jaringan) atau offline (tatap muka) atau lebih dikenal dengan istilah Hybrid Learning, yakni model pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi dan kemajuan teknologi melalui sistem online learning dengan interaksi dan partisipasi dari model pembelajaran tradisional (Makhin, 2021). Beberapa model Hybrid Learning yang berkembang pada kurun waktu sekarang merupakan penggabungan dari satu atau lebih dimensi, sebagai berikut (Makhin, 2021) : Pertama, pembelajaran Face to Face, yakni pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka di kelas, praktik yang dilaksanakan di Laboratorium, aktifitas pembelajarannya meliputi penyampaian materi, diskusi dan presentasi, latihan dan evaluasi pembelajaran atau ujian. Kedua, Synchronous Virtual Collaboration, yakni desain pembelajaran kolaboratif yang mana pelibatan interaksi antara pendidik dan tenaga kependidikan dilakukan pada saat yang sama. Aktifitas pembelajarannya memanfaatkan aplikasi, misalnya Instan Messaging (IM) atau aplikasi chat. uran (evaluasi). Ketiga, pembelajaran dengan Asynchronous Virtual Collaboration, yang mana merupakan desain pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Pelaksanaannya disampaikan pada waktu yang berbeda fasilitas yang digunakan dalam aktifitas belajarnya adalah online discussion board atau forum diskusi dan email. Keempat, model pembelajaran Self Pace Asynchronous, merupakan model pembelajaran yang dilakukan peserta didik dalam waktu yang berlaianan dan mandiri, materi diberikan dalam bentuk buku atau modul, latihan soal atau evaluasi pembelajaran dilakukan secara online.

Salah satu sekolah yang mengimplementasikan pembelajaran Hybrid Learning adalah SD Anugrah Surabaya. Hybrid yang dimaksud adalah pembelajaran tatap muka dilakukan secara rotasi dengan jumlah siswa 50 persen. Misalnya, dari jumlah siswa 30 orang menjadi 15 orang per pertemuan tatap muka

di kelas. Sisanya mengikuti kelas pembelajaran daring atau luring, dan bergantian. Pembelajaran tatap muka dilakukan untuk memberi kesempatan bagi anak-anak yang kesulitan melakukan PJJ. Implementasi ini dimaksudkan sebagai langkah preventif guna untuk mengatasi kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran daring, yang mana selama ini dilaksanakan secara full semenjak awal diberlakukannya pembelajaran jarak jauh oleh kemendikbud hingga awal tahun 2021. Orang tua juga dipersilahkan memilih untuk metode pembelajaran untuk anaknya. Dimana ini merupakan hal yang baru yang mau tidak mau harus diikuti untuk tetap berjalannya proses pembelajaran dengan baik. Dimana pada proses ini pun guru sangat lah kewalahan dalam menghendel siswa – siswa, baik secara daring maupun luring secara bersamaan belum lagi jika terkendala di jaringan ataupun kurangnya pengetahuan akan teknologi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, Indonesia sedang membutuhkan bantuan berbagai pihak untuk bergerak secara sinergis untuk menyukseskan Pendidikan Nasional.

Program Kampus Mengajar menjadi salah satu cara agar mahasiswa bisa melakukan kontribusi dan peka terhadap apa yang terjadi pada lingkungan bermasyarakat dan juga negara terutama di bidang pendidikan yang saat ini menjadi perhatian khusus. Dengan adanya Program Kampus Mengajar ini diharapkan dapat memberikan manfaat tidak hanya untuk pendidikan saja, tetapi juga untuk pengelolaan sekolah dan kelas, membantu guru beradaptasi dengan teknologi dan mendukung pengelolaan dan proses pembelajaran yang lebih baik, khususnya bagi sekolah di wilayah 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal). Tujuan dilaksanakannya program Kampus Mengajar Angkatan 3 adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan wawasan, kepribadian, dan soft skill mahasiswa.
2. Memajukan pendidikan khususnya di wilayah 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal) sebanding dengan mutu pendidikan standar nasional.
3. Asah kemampuan berpikir dalam berkolaborasi lintas ilmu dan keragaman latar belakang siswa untuk masalah yang sedang dihadapi.
4. Mendorong dan memajukan pembangunan nasional dengan mendorong motivasi masyarakat berpartisipasi dalam pembangunan.
5. Menanamkan rasa empati dan simpati kepekaan sosial siswa terhadap permasalahan kehidupan sosial disekitarnya.

Lokasi penempatan Kampus Mengajar saya ini berada di SD Anugrah di Jalan Simorejosari IX 8/12, kecamatan Sukomanunggal, Kota Surabaya. Sekolah yang saya tempati ini merupakan sekolah yang jauh dari pusat kota dan lokasi yang sangat tidak strategis di karenakan dekat dengan pemukiman warga serta memiliki luas lokasi yang minim sehingga beberapa fasilitas sekolah harus di satukan. Selain itu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada masa pandemi menggunakan Hybrid Learning pada jangkan 2 bulan masa pengabdian saya dan masuk 3 bulan masa pengabdian saya pembelajaran luring di lakukan dengan tetap menggunakan protokol kesehatan. Walaupun pemindahan sistem pembelajaran Hybrid pada penerapannya terdapat beberapa kendala terutama pada psikis siswa siswi namun penyesuaian pembelajaran ini tetap berlangsung dengan baik dan terencana berdasarkan hal yang di harapkan dari pihak sekolah.

B. METODE KEGIATAN

Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah menyusun rencana kegiatan, mempersiapkan sumber daya untuk kegiatan, kemudian melaksanakan kegiatan, dan menyusun laporan kegiatan. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memahami, menjalankan dan menjelaskan peristiwa atau fenomena-fenomena yang ada dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk laporan. Dalam penyusunan laporan kegiatan penulis menggunakan teknik pemanfaatan data dokumentasi dan dengan cara peninjauan data pendukung lainnya yang telah berhasil dilaksanakan dalam kegiatan. Subyek dari kegiatan ini adalah siswa-siswi SD Anugrah Surabaya yang berjumlah 203 siswa. Selanjutnya objek kegiatan ini adalah representasi kampus mengajar di SD Anugrah Surabaya. Kegiatan analitis meliputi reduksi data (data reduction). Penyajian data (data display) dan penarikan kesimpulan serta verifikasi.

C. HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kehadiran pandemi Covid-19 mempengaruhi dunia pendidikan yaitu yang menggunakan media online untuk membuat media pembelajaran masa kini. Dalam situasi ini, semua elemen yang terlibat dalam proses pembelajaran harus dapat beradaptasi dengan kondisi online yang selalu berdampingan dengan teknologi. Namun pola pembelajaran online menimbulkan banyak tantangan dan persoalan yang sangat kompleks, terutama pada tingkat pendidikan dasar bagi pendidik, peserta didik, lembaga dan orang tua peserta didik. Terkhususnya pada murid SD Anugrah tidak semua orang tua wali mampu mengoperasikan gadget dan bahkan ada beberapa orang tua wali tidak memiliki gadget sebagai alat komunikasi dan juga menerima pembelajaran yang di berikan dari pihak sekolah. Melalui program MBKM Kampus Mengajar 3 ini, mahasiswa bertanggung jawab untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dikelas untuk meningkatkan literasi dan numerasi, membantu adaptasi teknologi,serta membantu administrasi.

SD Anugrah Surabaya di era pandemi Covid-19 tetap menerapkan pembelajaran secara Hybrid. Di karenakan banyaknya permasalahan yang muncul selama 2 bulan masa pengabdian pihak sekolah memutuskan untuk proses pembelajaran di lakukan full offline.Setelah melihat beberapa problema di bidang teknologi kami berinisiatif untuk membantu adaptasi teknologi di sekolah, dan kami membantu guru untuk berlatih menggunakan aplikasi AKM Kelas contohnya untuk membantu sekolah beradaptasi dengan teknologi di zaman sekarang. Dalam memberikan materi pembelajaran guru disana hanya mengandalkan perencanaan pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru belum mahir dan juga tidak memiliki fasilitas yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran yang digital. Pelaksanaan Program Kampus Merdeka Angkatan III terdiri dari kegiatan persiapan yang dilakukan mulai dari pembekalan, penerjunan, observasi, dan perencanaan program.

Pembekalan

Pembekalan dilakukan selama 7 hari sebelum dimulainya penerjunan pada tanggal 1 Maret 2022 sampai dengan 27 Juni 2022. Kegiatan ini dilakukan kepada mahasiswa untuk memberikan pengetahuan minimal yang diperlukan dalam

kegiatan asistensi mengajar di sekolah dasar. Mahasiswa diminta memiliki rencana yang akan diterapkan pada saat penugasan nantinya.

Beberapa materi pembekalan yaitu pengenalan teknologi sekolah dasar, pembelajaran literasi dan numerasi, etika, komunikasi, aplikasi AKSI, aplikasi MBKM, duta perilaku di masa pandemi, profil pelajar Pancasila, dan prinsip perlindungan anak dan wanita.

Penerjunan

Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 26 Maret 2022 sebelum penerjunan kami melakukan survei, dan bertemu langsung oleh kepala sekolah tempat sekolah sasaran kami nantinya. Kegiatan ini bertujuan untuk menggali informasi, potensi dan kendala yang ada sebagai bahan acuan untuk merumuskan rencana kegiatan selama kegiatan Kampus Mengajar. Observasi yang dilakukan menyangkut keadaan sekolah dan juga proses pembelajaran sekaligus mengolah informasi yang kami dapat kan untuk melakukan program kerja kami selama mengabdikan.

Perencanaan Program

Penyusunan rancangan kegiatan meliputi:

- a. Mahasiswa menyusun rancangan kegiatan selama penugasan berdasarkan hasil observasi sekolah mengenai kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan, metode yang akan diterapkan dan model pembelajaran yang akan diterapkan, membantu administrasi dan kegiatan adaptasi teknologi oleh mahasiswa kepada guru dan peserta didik.
- b. Mahasiswa mengkonsultasikan rancangan kegiatan pada Guru Pembimbing dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)
- c. Mahasiswa meminta persetujuan rancangan kegiatan kepada Dosen Pembimbing Laporan (DPL)
- d. Mahasiswa meminta persetujuan rancangan kegiatan kepada kepala sekolah dan guru pembimbing

Pelaksanaan Program

Mengajar

Penulis membantu kegiatan belajar mengajar di kelas 2A yang berjumlah 19 orang, rincian kegiatan mengajar yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Mengidentifikasi dan memberikan materi ajar sesuai kemampuan mahasiswa dan kebutuhan sekolah.

Kegiatan ini dilakukan setelah melakukan observasi pembelajaran dengan berdiskusi kepada kepala sekolah dan guru pembimbing. Hasil tersebut adalah mahasiswa membantu mengajar dengan focus literasi dan numerasi para peserta didik. Hal ini dikarenakan karena hampir seluruh peserta didik di kelas II A belum bisa membaca dan berhitung, bahkan ada yang belum mengenal huruf dan angka. Kurang lebih 2 bulan mahasiswa mengenalkan huruf kepada peserta didik sampai akhirnya sudah banyak yang bisa membaca.

Minggu kedua dan seterusnya, mahasiswa diminta untuk mulai menggunakan buku tematik. Buku tematik ini adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, PPKN, BAHASA ARAB, dan PJOK (teori dan praktek).

Kegiatan belajar mengajar 2 bulan pertama menggunakan sistem hybrid 50% online dan siswa lainnya masuk sekolah seperti biasanya setiap minggu bertukaran jadwal agar semua siswa merasakan sekolah offline dan online. Setelah itu pada bulan ketiga semua siswa di ijin untuk mengikuti pembelajaran 100% namun karena keterbatasan siswa dan kelas tidak mencukupi kegiatan belajar pun di bagi menjadi dua sesi untuk kelas kecil 1,2, dan 3 masuk pada pagi hari sampai jam 9 ,dan di lanjut lagi pada jam 9 untuk kelas besar yakni 4,5,dan 6.

Membuat konsep pembelajaran interaktif dan disertai games yang edukatif bagi siswa serta memasukkan nilai nilai Pelajar Profil Pancasila kedalam pembelajaran

Pada bagian pembelajaran agar interaktif kami menggunakan cara belajar sambil bermain Dengan berkunjung ke museum pahlawan.

Memberikan materi pelajaran secara luring

Mahasiswa memberikan materi secara luring atau langsung kepada peserta didik, materi pada saat awal fokus pada peserta didik agar bisa membaca. Setelah menginjak bulan ketiga, mahasiswa mulai menggunakan buku tematik.

Membantu Administrasi Sekolah

Membantu mengaktifkan kembali perpustakaan

Kegiatan ini dilakukan sehari dalam seminggu mengingat kondisi perpustakaan yang sudah lama tidak aktif, kotor, dan tidak terurus. Kegiatan dimulai membersihkan dan mengatur buku-buku yang berserakan, lalu mengeluarkan beberapa buku untuk dibersihkan, diberi penomoran, juga dikelompokkan berdasarkan jenisnya. Hal ini bertujuan agar buku bisa rapi dan juga mengetahui buku yang tidak layak pakai. Serta bisa digunakan kembali

Membantu Adaptasi Teknologi

Sharing ilmu terkait penggunaan laptop

Mahasiswa terlebih dahulu berdiskusi dengan pihak sekolah terkait hal apa yang sekiranya diperlukan, lalu setelah itu kami menyusun perencanaan dan menyampaikan langsung kepada kepala sekolah masukan apa saja dan untuk alat praga yang kami butuhkan apakah siap untuk mendukung program kami alhamdulillah pihak sekolah mendukung penuh sehingga program kami berjalan.

Program kami yaitu pengenalan teknologi berupa alat elektronik manfaat, kekurangan, kelebihan dan juga dampak yang di berikan selain itu kami melakukan praktek langsung menggunakan laptop cara menggunakannya seperti apa dan bagaimana.

Membantu siswa dalam pelaksanaan penilaian AKM kelas

Assesmen Nasional adalah program evaluasi yang diselenggarakan oleh program kampus mengajar untuuk mengetahui potensi literasi dan numerasi yang berfokus pada kelas 5.

Analisis Hasil Pelaksanaan Program

Mengajar

Pelaksanaan Program Mengajar Angkatan III dalam kegiatan mengajar telah dilaksanakan oleh mahasiswa Kampus Mengajar khususnya di SD Anugrah telah selesai dan sesuai dengan ketercapaian tujuan Program Kampus Mengajar baik dari segi penanaman empati dan kepekaan social pada diri mahasiswa terhadap

permasalahan kehidupan kemasyarakatan yang ada disekitarnya seperti mengasah keterampilan berpikir dalam bekerja bersama lintas bidang ilmu dan ragam asal mahasiswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi, mengembangkan wawasan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi, mengembangkan wawasan, karakter, dan *soft skills* mahasiswa, serta meningkatkan peran dan kontribusi nyata perguruan tinggi dan mahasiswa dalam pembangunan.

Hasil pelaksanaan kegiatan telah sesuai dengan rencana awal, yakni membantu kegiatan belajar mengajar secara luring di sekolah, fokus dalam literasi dan numerasi peserta didik, memperbaiki karakter siswa dan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar dengan program literasi yang telah direncanakan sebelumnya. Hal ini memberikan dampak positif bagi peserta didik, guru, dan sekolah khususnya di SD Anugrah. Dampak yang dirasakan siswa yakni meningkatkan tingkat melek baca, meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik baik dari segi literasi maupun segi numerasi. Hal ini sesuai dengan ketercapaian yang termuat dalam tujuan Program Kampus Mengajar Angkatan III. Dampak yang dirasakan bagi para guru dan sekolah adalah dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan efisien bagi peserta didik.

Pengelolaan kelas yang melibatkan seluruh anggota kelas memiliki karakter yang berbeda sering kali menuntut kepekaan dan kesipian guru untuk mengantisipasi, memahami, menghadapi, dan mengatasi berbagai permasalahan yang mungkin terjadi dalam proses pembelajaran. Keterampilan dasar perlu dipahami mahasiswa supaya mampu mendidik dan mengembangkan pembelajaran bagi peserta didik. Komunikasi dengan peserta didik, guru, dan wali murid di luar jam pelajaran sangat efektif untuk mengenal pribadi siswa sekaligus untuk menggali informasi yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran khususnya mengenai kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa.

Membantu Administrasi

Analisis hasil pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan III dalam membantu administrasi yaitu dalam mengaktifkan kembali perpustakaan sekolah belum bisa terlaksana, mahasiswa hanya bisa untuk membersihkan, menata, dan memberikan penomoran pada buku. Kegiatan ini telah 85% selesai, namun saat ingin melanjutkan kegiatan ini di ambil alih oleh kepala perpustakaan.

Membantu Adaptasi Teknologi

Pelaksanaan Program Kampus Mengajar III dalam membantu adaptasi teknologi baik bagi peserta didik dan guru khususnya di SD Anugrah telah sesuai dengan ketercapaian tujuan Program Kampus Mengajar Angkatan III yakni siswa dan guru diharapkan melek teknologi sesuai dengan pembelajaran abad-21 yang berbasis teknologi.

Hasil dari kegiatan sharing IT terkait praktik penggunaan laptop. Namun hal ini kami merasa sangat bangga karena bisa berjalan sesuai rencana dari program kami dan hampir 70% siswa mampu menggunakan laptop dan mudah mengaplikasikan setelah kami beri contoh. Dampak positifnya adalah peserta didik terlihat memiliki kemajuan dalam menggunakan komputer dan laptop.

D. USULAN PERBAIKAN

Usulan perbaikan yang diberikan berdasarkan hasil analisis pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan III SD Anugrah, rekomendasi dan usulan perbaikan bagi Program Kampus Mengajar antara lain:

1. Bisa mengaktifkan kembali perpustakaan dan madding
2. Memperbanyak penggunaa media pembelajaran dalam proses pembelajaran
3. Peserta didik diberikan ruang untuk menemukan bakat dan minat
4. Guru bisa mengeksplor pembelajaran di luar kelas
5. Diperkenalkan penggunaan teknologi yg baik dan benar

E. KESIMPULAN

Hadirnya Program Kampus Mengajar 3 dapat mendukung pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Sekolah merasa sangat terbantu dengan adanya kami sebagai mahasiswa dan guru pendamping dikelas. Inovasi metode pembelajaran juga telah membantu guru sekolah memotivasi siswa selama pandemi Covid-19. Kurikulum kampus telah berhasil menanamkan empati dan kepekaan sosial mahasiswa terhadap persoalan- persoalan kehidupan sosial di sekitar mereka. Dengan menganalisis situasi sekolah, siswa menjadi sadar akan situasi sosial di masyarakat. Dari fasilitas sekolah yang kurang memadai hingga lingkungan yang kurang mendukung memotivasi siswa untuk belajar.

Program Kampus Mengajar memungkinkan siswa dari berbagai disiplin ilmu dan latar belakang untuk berkolaborasi dan mengembangkan kemampuan berpikir mereka dalam memecahkan masalah. Misalnya, untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Kami bekerja sama untuk menentukan media pembelajaran yang tepat untuk situasi setiap siswa. Serta dapat memajukan pembangunan nasional dengan merangsang motivasi masyarakat yang ikut berpartisipasi dalam pembangunan. Sebagai pusat pendidikan formal, sekolah mencerminkan derajat masyarakat yang tinggi karena memanfaatkan sepenuhnya ilmu pengetahuan dan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, I. B., Martin, R., & Akbar, W. (2021). Peran Model Pembelajaran Blanded Learning Dalam Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar PPKN di Kelas V UPTD SPF SDN Teluk Rumbia. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 1–14.
- Gultom, R., Sundara, D., & Fatwara, M. D. (2022). Pembelajaran Hybrid Learning Model Sebagai Strategi Optimalisasi Sistem Pembelajaran Di Era Pandemi Covid-19 Pada Perguruan Tinggi Di Jakarta. *Mediastima*, 28(1), 11–22.
- Makhin, M. (2021). Hybrid Learning: Model Pembelajaran pada Masa Pandemi di SD Negeri Bungurasih Waru Sidoarjo. *Mudir : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 95–103. <https://doi.org/10.55352/mudir.v3i2.312>
- Rusyada, H., & Nasir, M. (2022). Efektivitas Penerapan Hybrid Learning Pasca Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1714–1723. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2275>