

PENGEMBANGAN KREATIVITAS MENGAJAR BAGI MAHASISWA CALON PENDIDIK MELALUI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 6 DI SEKOLAH DASAR NEGERI BEDAHAN 4 DEPOK

Suhari Muharam¹, Syabrina Fajriannisa², Sabrina Rosadi³

suhari.muhamam19@gmail.com¹, syafajriannisa@gmail.com², sabrinarosadi99@gmail.com³

Universitas Islam Jakarta

ABSTRAK

Program Kampus Mengajar adalah salah satu program yang dapat menjadi wadah pengembangan kreativitas mahasiswa. Program ini memberikan mahasiswa calon pendidik kesempatan untuk merasakan dinamika kehidupan nyata dunia pendidikan sambil memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka sendiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana pengembangan kreativitas mengajar dibangun oleh mahasiswa calon pendidik dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 6 di Sekolah Dasar Negeri Bedahan 4 Depok. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan jenis pendekatan penelitian lapangan (Field Research). Metode ini memungkinkan peneliti untuk terlibat langsung dalam kegiatan lapangan dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang diamati. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara menyeluruh, dan analisis dokumen kegiatan pembelajaran yang relevan dengan teknik analisis data, yaitu: data reduction (reduksi data), data display (penyajian data), dan conclusion drawing/verification (penarikan kesimpulan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas mengajar mahasiswa calon pendidik mengalami perkembangan dalam memunculkan inovasi pembelajaran. Studi ini menemukan bahwa Program Kampus Mengajar Angkatan 6 di Sekolah Dasar Negeri Bedahan 4 Depok berhasil menciptakan lingkungan yang mendukung mengembangkan kreativitas mengajar mahasiswa yang akan menjadi pendidik. Penelitian ini dapat membantu menciptakan program serupa di masa depan dan meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana pengalaman lapangan sangat membantu dalam mengembangkan kreativitas mengajar siswa calon pendidik.

KataKunci: Kampus Merdeka Belajar, Pengembangan Kreativitas, Mahasiswa Calon Pendidik

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu komponen terpenting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Peningkatan kualitas SDM dalam bidang pendidikan dapat dilihat melalui pengajaran dan pembelajaran. Perguruan tinggi adalah salah satu institusi pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan dengan kualitas tinggi (Manihuruk & Hariyana, 2022: 317). Pendidikan adalah landasan utama pembangunan suatu bangsa, dan kemampuan guru atau pendidik untuk terlibat dan menginspirasi siswa di kelas sangat menentukan kualitas pendidikan. Mahasiswa calon pendidik memiliki peran strategis dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Diharapkan mereka tidak hanya membantu menyebarkan pengetahuan, tetapi juga menjadi agen perubahan dalam menyiapkan generasi muda untuk tuntutan masa depan.

Pada kegiatan belajar mengajar seorang pendidik selalu dituntut untuk dapat mengembangkan kreativitas mengajar demi menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik mampu merasakan pengalaman belajar yang bermakna bagi kehidupannya. Di samping itu, mahasiswa calon guru diharapkan tidak hanya memberikan materi pelajaran dengan baik, tetapi juga harus mampu mengembangkan kreativitasnya untuk dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswa-

siswi di sekolah. Dalam penelitian Hasibuan dkk., (2022: 9949) menyebutkan bahwa Guru yang baru lulus kuliah kadang-kadang belum memahami dan menguasai sepenuhnya tentang bagaimana melakukan pembelajaran dan memilih metode pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kondisi ini tentu saja berdampak pada kualitas pembelajaran karena guru adalah kunci keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Artinya, seorang pendidik yang sudah dinyatakan sebagai gurupun masih mengalami permasalahan terkait kreativitas mengajarnya. Sementara itu, bagaimana untuk yang masih berstatus calon guru atau mahasiswa pendidikan ketika ingin mengabdikan dirinya untuk menjalankan Tridharma Perguruan Tinggi.

Kreativitas guru memainkan peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Kreativitas guru tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu mahasiswa mengembangkan berbagai keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Saat ini, calon guru harus mampu menggabungkan pengetahuan dan kreativitas untuk menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0 yang menekankan pada kreativitas dan teknologi (Siregar & Manurung, 2020: 45). Menurut Tirtiana kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan, menafsirkan, dan menyampaikan ide dan upaya secara kreatif untuk membuat kombinasi baru dari elemen yang sudah ada untuk meningkatkan kualitas pengembangan diri mahasiswa (Astriani, 2020: 37). Dalam hal ini, pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Para calon guru harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi yang akan diajarkan, serta mengetahui karakteristik masing-masing siswa untuk memungkinkan suasana belajar yang menyenangkan (Ariyana, 2023: 22).

Kebijakan Mendikbudristek RI Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) memberikan hak belajar tiga semester di luar program studi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas lulusan sekolah tinggi di Indonesia. Salah satu program merdeka belajar adalah kampus mengajar. Program ini merupakan salah satu upaya pemerintah untuk memperbaiki dan memajukan sistem pendidikan di Indonesia. Program ini ditujukan kepada seluruh mahasiswa Indonesia yang lulus seleksi untuk membantu mereka dalam belajar, terutama meningkatkan kemampuan mereka dalam literasi dan numerasi (Panjaitan dkk., 2022: 956). Kampus Mengajar adalah program yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar di luar kelas dengan menjadi mitra guru dalam proses pembelajaran di satuan pendidikan dasar dan menengah. Dengan mengikuti kegiatan Kampus Mengajar, mahasiswa akan memiliki kesempatan untuk meningkatkan keterampilan diri dan mendapat pengalaman mengajar yang dapat diakui dalam bentuk satuan kredit semester (sks). Di tengah perubahan paradigma pendidikan global yang semakin dinamis, mahasiswa calon pendidik perlu terlibat dalam program yang dapat membantu mereka mengembangkan kreativitas mengajar mereka. Program Kampus Mengajar adalah salah satu program yang dapat menjadi wahana pengembangan kreativitas mahasiswa. Program ini memberi mahasiswa calon pendidik kesempatan untuk merasakan dinamika kehidupan nyata dunia pendidikan sambil memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka sendiri. Program ini berfokus pada dua luaran, yaitu pengembangan kompetensi mahasiswa peserta program melalui peningkatan keterampilan kepemimpinan, inisiatif, kemampuan berpikir analitis, pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, kemampuan adaptasi dan resiliensi, kolaborasi, dan kedisiplinan, serta peningkatan literasi dan numerasi bagi siswa di sekolah sasaran (Mengajar, 2023: 1). Dengan demikian, program kampus mengajar ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa yang ingin terjun secara langsung ke dunia pendidikan tanpa harus menunggu mereka lulus terlebih dahulu dari perguruan tinggi dan program inipun secara tidak langsung membekali para mahasiswa

calon pendidik untuk dapat mengasah lebih tajam kreativitas mengajarnya.

Penelitian ini dimulai dengan meneliti dampak program kampus mengajar terhadap pengembangan kreativitas mengajar mahasiswa calon pendidik karena pentingnya program kampus mengajar tidak hanya berdampak pada kualitas lulusan pendidikan, tetapi juga berdampak secara langsung pada kualitas pendidikan di tingkat dasar dan menengah. Dengan demikian, penelitian ini akan membantu kita memahami lebih baik tentang apa yang sebenarnya terjadi dengan kreativitas mengajar bagi mahasiswa calon pendidik.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif merupakan cara untuk menemukan makna baru, menjelaskan sebuah kondisi keberadaan, menentukan frekuensi kemunculan sesuatu, dan mengkategorikan informasi (Muharam, 2023: 108). Menggunakan jenis lapangan (Field Research) merupakan penelitian dimana peneliti mengamati dan berpartisipasi secara langsung dalam penelitian skala sosial kecil dan mengamati budaya setempat. Peneliti secara langsung mengadakan pengamatan untuk memperoleh informasi yang diperlukan sehingga data yang didapatkan sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada (Kunaenih & Muharam, 2022: 613). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah hasil wawancara atau narasi dan tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan guru dan mahasiswa yang mengikuti Program Kampus Mengajar selama satu semester di SD Negeri Bedahan 4 Depok untuk menentukan dampak program tersebut terhadap kreativitas mengajar mereka. Data penelitian ini adalah Guru Pamong SDN Bedahan 4 Depok dan mahasiswa peserta Program Kampus Mengajar Angkatan 6 yang berasal dari Universitas Islam Jakarta, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Universitas Hasyim Asy'ari, Universitas Indraprasta PGRI, dan Universitas Al Azhar Indonesia dengan jumlah responden 6 mahasiswa.

Salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dikelola oleh Kemendikbudristek dalam bidang Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan adalah Program Kampus Mengajar Angkatan 6. Oleh karena itu, keterampilan dasar mengajar mahasiswa dalam program tersebut merupakan titik temu penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Prasandha & Utomo, 2022: 50). Tujuan program kampus mengajar adalah untuk memberi mahasiswa kesempatan untuk berkolaborasi dengan sekolah. Melalui program ini, mahasiswa diberi kesempatan untuk membantu kegiatan belajar, membantu mengadaptasi teknologi, dan membantu administrasi sekolah (Anwar, 2021: 212). Kegiatan ini diharapkan meningkatkan kreativitas dan kemampuan interpersonal mahasiswa, serta keterampilan kepemimpinan mereka (Hamzah, 2021: 2). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang akan menjadi pendidik mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka untuk membuat strategi pembelajaran kreatif. Hasil ini menunjukkan bahwa program kampus mengajar benar-benar berhasil dalam memberikan pengalaman lapangan yang positif kepada mahasiswa dan membantu mengembangkan kreativitas mengajar mereka. Seperti yang dijelaskan dari hasil wawancara bersama Guru Pamong SDN Bedahan 4 Depok, yaitu Bpk. Arvan Syahril Sidik, S.Pd.

“Dari adanya program kampus mengajar pasti memberikan dampak positif kepada para mahasiswa itu sendiri, seperti mahasiswa yang belum pernah terjun mengajar, belum mengenal karakteristik peserta didik, setelah itu akan mengenal lebih dalam mengenai belajar mengajar dikelas seperti apa, mempunyai bekal banyak model pembelajaran dari program kampus mengajar, dan juga mahasiswa dapat mengenal karakter peserta didik yang berbeda-beda, hal ini program kampus mengajar sangat memberikan dampak yang luar biasa untuk para calon pendidik.”

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa Program Kampus Mengajar memiliki dampak positif yang signifikan bagi mahasiswa calon pendidik. Beberapa poin penting dari

pernyataan tersebut adalah pengalaman, pemahaman tentang karakteristik siswa, peningkatan bekal model pembelajaran, dan pemahaman tentang variasi sifat peserta didik.

1. Pengalaman Mengajar: Program Kampus Mengajar memberi mahasiswa calon pendidik yang belum pernah mengalami pengalaman mengajar sebelumnya kesempatan untuk mengalami dinamika kelas secara langsung. Program ini menciptakan lingkungan yang memungkinkan mahasiswa melihat perbedaan antara teori pembelajaran dan implementasinya di lapangan.
2. Pemahaman Karakteristik Peserta Didik: Mahasiswa dapat lebih memahami karakteristik peserta didik melalui Program Kampus Mengajar. Pengalaman langsung di kelas memberikan wawasan tentang gaya belajar yang berbeda, kebutuhan, dan kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik, yang merupakan bagian penting dari desain strategi pembelajaran yang efektif.
3. Bekal Model Pembelajaran: Program Kampus Mengajar memberi mahasiswa calon pendidik bekal berbagai model pembelajaran yang mencakup pengenalan terhadap berbagai pendekatan dan teknik pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas. Hal ini membuat mahasiswa lebih fleksibel dan mempersiapkan diri untuk berbagai situasi pembelajaran.
4. Pemahaman Karakter Peserta Didik yang Berbeda-Beda: Program ini memungkinkan mahasiswa mengenal karakter peserta didik yang berbeda-beda. Pemahaman ini penting untuk membangun hubungan yang baik dan berhasil dengan mahasiswa dan untuk menyediakan layanan pendidikan yang memenuhi kebutuhan unik mahasiswa.
5. Dampak Luar Biasa untuk Calon Pendidik: Pada akhirnya, pernyataan menekankan bahwa program kampus mengajar memiliki efek yang luar biasa pada calon pendidik. Program ini tidak hanya harus dilakukan di lapangan, tetapi juga merupakan sumber pembelajaran yang mengubah pandangan mahasiswa tentang dunia pendidikan.

Oleh karena itu, pernyataan tersebut menunjukkan bahwa Program Mengajar di Kampus bukan hanya sebuah tahapan dalam proses pendidikan; itu adalah pengalaman yang mendalam dan bermanfaat bagi mahasiswa calon pendidik yang membantu mereka mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan di dunia pendidikan. Menurut Makarim program terbesar pemerintah untuk mahasiswa Indonesia adalah Program Kampus Mengajar, yang dapat memberikan kontribusi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran generasi berikutnya (Prasandha & Utomo, 2022: 49).

Adapun hasil wawancara bersama enam mahasiswa yang mengikuti program Kampus Mengajar di SDN Bedahan 4 Depok terkait pengembangan kreativitas mahasiswa, peneliti mereduksi data tersebut dengan merangkum, menentukan, dan memfokuskan pada aspek penting dari tema dan polanya, yaitu:

“Kita harus kreatif dalam membuat media pembelajaran yang akan diimplementasikan kepada murid serta harus kreatif dalam kegiatan belajar mengajar supaya lebih menyenangkan. Jika kita tidak kreatif dalam kegiatan belajar mengajar, maka murid-murid mungkin akan jenuh selama proses belajar mengajar. Kita harus bisa membuat inovasi yang didukung dengan kreativitas yang ada di dalam diri kita. Sebelum ada kamjar ini, pribadi saya adalah saya cenderung orang yang tidak kreatif, tetapi semenjak mengikuti kamjar, saya lebih semangat belajar untuk mencoba hal yang baru dan kreatif. Dan sebelumnya saya hanya mengetahui melalui teori saja mengenai metode pengajaran dan dengan adanya program kampus mengajar ini saya diberi kesempatan untuk berfikir kreatif dalam mengajar agar peserta didik memiliki semangat dan ketertarikan dalam belajar. Oleh karena itu saya mengalami peningkatan kemampuan soft skill saya untuk melatih kreativitas dalam proses kegiatan mengajar. Program kamjar membuat kita lebih berpikir kreatif dalam mengajar, karena kita harus mengetahui solusi untuk memecahkan masalah di dalam kelas, contohnya agar peserta didik bisa semangat dalam belajar, maka dibuatlah metode mengajar make learning fun. Sebelum adanya program ini ide-ide kreatif kita dalam mengajar kurang terealisasi karena tidak ada tempat untuk mengembangkan ide-ide kreatif tersebut.”

Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan pemahaman yang kuat tentang pentingnya kreativitas dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa poin penting dari pernyataan tersebut:

1. Pentingnya Kreativitas dalam Media Pembelajaran: Pernyataan menekankan betapa pentingnya untuk menjadi kreatif ketika membuat media pembelajaran yang menarik bagi

mahasiswa untuk digunakan. Kreativitas dalam penyusunan bahan dapat membuat pelajaran lebih menarik dan efektif.

2. Kebermaknaan dalam Kegiatan Belajar Mengajar: Kreativitas dianggap sebagai kunci untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Guru dapat mencegah murid jenuh dengan membuat kegiatan yang menarik.
3. Transformasi Pribadi melalui Program Kampus Mengajar: Pernyataan ini menunjukkan bagaimana saya berubah sejak mengikuti program. Meskipun orang tersebut awalnya mengakui bahwa dia cenderung tidak kreatif, setelah mengikuti program tersebut, keinginan mereka untuk mencoba hal-hal baru dan kreatif meningkat.
4. Peran Program Kampus Mengajar dalam Peningkatan *Soft Skills*: Program kampus mengajar dianggap sebagai katalisator untuk peningkatan *soft skills*, terutama dalam memungkinkan mahasiswa untuk menjadi kreatif selama kegiatan mengajar. Kemampuan untuk menggunakan konsep teoritis secara kreatif dikombinasikan dengan pemahaman konsep tersebut.
5. Inovasi dalam Mengajar: Program Kampus Mengajar memberikan kesempatan untuk berpikir kreatif dalam mengajar dan menekankan pentingnya mencari solusi untuk masalah di kelas. Inovasi dalam menciptakan metode pengajaran yang lebih menarik dan interaktif tercermin dalam gagasan "membuat belajar menyenangkan."
6. Pentingnya Tempat untuk Mengembangkan Ide Kreatif: Pernyataan menunjukkan bahwa sebelum program ini, ide kreatif dalam mengajar tidak terlalu terealisasi karena tidak ada tempat untuk mengembangkan dan menerapkannya. Program kampus mengajar memberikan kesempatan untuk mewujudkan gagasan kreatif.

Secara keseluruhan, pernyataan ini menggambarkan bagaimana seseorang berubah dari kurangnya kepercayaan diri dalam kreativitas menjadi lebih termotivasi dan termotivasi untuk mengembangkan ide-ide inovatif untuk kegiatan pendidikan, dengan dukungan dari Program Kampus Mengajar. Mahasiswa telah menerima pengalaman langsung tentang proses pembelajaran di sekolah melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang ditawarkan oleh program Kampus Mengajar ini (Rachman dkk., 2021: 1540). Program Kampus Mengajar telah menjadi sukses dalam menyediakan wadah yang mendukung kreativitas mahasiswa calon pendidik. Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan lebih banyak wadah serupa akan muncul di bidang studi lain untuk mendorong dan mendukung kreativitas mahasiswa. Lebih jauh lagi, mahasiswa di seluruh dunia dapat merasakan manfaat langsung dari kegiatan lapangan yang meningkatkan kreativitas mereka. Ketika harapan ini menjadi kenyataan maka mahasiswa akan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk terlibat dalam program-program yang tidak hanya membutuhkan pemahaman teoritis tetapi juga memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan mereka secara kreatif dalam dunia nyata.

KESIMPULAN

Peningkatan kreativitas mengajar tersebut tercermin dalam kemampuan mahasiswa untuk memahami lebih lanjut tentang karakteristik peserta didik mereka, membuat media pembelajaran yang menarik, dan merancang kegiatan belajar yang menyenangkan. Program kampus mengajar juga memberi mahasiswa kesempatan untuk menjadi lebih proaktif dalam mencari solusi untuk masalah yang dihadapi dalam kelas. Selama ini, gagasan kreatif dalam mengajar mungkin hanya menjadi gagasan teoritis tanpa wadah untuk diterapkan. Namun, dengan Program Kampus Mengajar, gagasan ini dapat berkembang dan diterapkan dengan cara yang lebih nyata. Dengan demikian, Program Kampus Mengajar telah membantu calon pendidik menjadi fasilitator pembelajaran yang inovatif dan berdaya saing di era pendidikan yang terus berubah karena bukan hanya memberi mereka kesempatan untuk terjun ke dunia nyata pendidikan.

Program ini telah membuktikan dirinya sebagai wadah yang berguna untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa, dan keinginan untuk melihat lebih banyak wadah seperti itu mendorong terus berinovasi dan meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan

kesuksesannya dalam memberikan pengalaman nyata dan mendukung kreativitas mahasiswa calon pendidik, program kampus mengajar diharapkan menjadi titik awal untuk munculnya program serupa di berbagai institusi pendidikan. Tujuannya adalah agar mahasiswa di seluruh dunia dapat merasakan manfaat langsung dari kegiatan lapangan yang mendukung kreativitas mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, Vol. 9, No. 1, hal: 210-219. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.221>
- Ariyana. (2023). Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa pada Kurikulum Merdeka. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol. 12, No. 1, Maret: 21-30. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v12i1.8125>
- Astriani, M. M. (2020). Upaya Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembelajaran Model Project Based Learning. *Jurnal PETIK*, Vol. 6, No. 1, Maret: 36-40. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i1.738>
- Hamzah, R. A. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan I Program Merdeka Belajar Kemdikbud Di Sekolah Dasar. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1, No. 2, Juli: 1-8. <https://doi.org/10.46368/dpkm.v1i2.339>
- Hasibuan, A. T., Ananda, F., Mawaddah, Putri, R. M., & Siregar, S. R. A. (2022). Kreativitas Guru menggunakan Metode Pembelajaran PKn di SDN 010 Hutapuli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 06, No. 02: 9946-9956. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3997>
- Kunaenih, & Muharam, S. (2022). The Role of Intra-Campus Organizations in Improving Student 's Soft Skills. *International Journal of Economics, Management, Business and Social Science (IJEMBS)*, Vol. 2 Issue. 3, September: 2610-616. <https://doi.org/doi.org/10.59889/ijembis.v2i3.103>
- Manihuruk, O. M. B., & Hariyana, N. (2022). Peran Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi SDN Sepatan III Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat ABDIMAS PATIKALA*, Vol. 1, No. 4, hal: 316-324.
- Mengajar, T. P. K. (2023). *Buku Panduan Kampus Mengajar Angkatan 6 Tahun 2023*. Jakarta: Program Kampus Mengajar Kemendikbudristek RI.
- Muharam, S. (2023). Urgensi Infrastruktur Pendidikan Sebagai Wajah Peradaban Baru Ibu Kota Negara Indonesia Menuju Generasi Emas 2045. *Journal Education Innovation*, Vol. 1, No. 1, Oktober: 106-113. <https://jurnal.ypkpasid.org/index.php/jei>
- Panjaitan, P., & Dkk. (2022). Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan II Dalam Kegiatan Mengajar Siswa Kelas 1 SD di SD Negeri 177041 Simarhompa Pada Tahun 2021. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 5, No. 3, hal: 955-967. <https://doi.org/10.31604/jpm.v5i3.955-967>
- Prasandha, D., & Utomo, A. P. Y. (2022). Evaluasi Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 1 Tahun 2021. *Jurnal Sastra Indonesia*, Vol. 11, No. 1, Maret: 48-55. <https://doi.org/10.15294/jsi.v11i1.55441>
- 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*, Vol. 5, No. 5, Desember: 1535-1541. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i6.8589>
- Siregar, N., & Manurung, S. L. (2020). Pengaruh Blended Learning terhadap Kreativitas Mahasiswa Calon Guru di Universitas Negeri Medan. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 1, Mei: 44-51. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v3i1.485>