

Optimalisasi Pemanfaatan Media Digital Program Asistensi Mengajar dalam Merumuskan Strategi Inovatif Pembelajaran Matematika

Nabila Angel Nafisha*¹, Sulyanto²

nabila.angel.nafisha-2022@fst.unair.ac.id*¹

^{1,2}Program Studi Statistika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Airlangga

Doi : 10.29408/jt.v3i2.33396

Abstrak: Program Asistensi Mengajar merupakan salah satu bentuk implementasi kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berkontribusi langsung dalam penyelenggaraan pembelajaran di sekolah. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses perumusan dan implementasi strategi pembelajaran matematika yang inovatif oleh mahasiswa selama pelaksanaan program di SMP Negeri 22 Gresik, sekaligus mengevaluasi dampaknya terhadap partisipasi dan pemahaman siswa pada jenjang kelas VII, VIII, dan IX. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif melalui observasi, catatan harian kegiatan, dokumentasi, serta umpan balik dari guru dan siswa. Empat strategi pembelajaran diterapkan, yaitu cooperative learning, game based learning, pendekatan kontekstual, dan pendekatan spiral yang diperkuat melalui penggunaan media digital seperti GeoGebra, Quizizz, Wordwall, dan sebagainya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variasi metode pembelajaran yang lebih kreatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mengurangi pasifnya interaksi kelas, serta memperkuat pemahaman konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit, seperti aljabar dan persamaan linear. Selain itu, integrasi mahasiswa dalam aktivitas sekolah turut memperkuat hubungan sosial dan memberikan gambaran komprehensif mengenai dinamika lingkungan pendidikan. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam program asistensi mengajar memiliki potensi signifikan dalam mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran dan dapat menjadi model yang berkelanjutan bagi sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif.

Kata kunci: Asistensi Mengajar, Matematika, MBKM, Media Digital, Strategi Inovatif, Teknologi

Abstract: The Teaching Assistance Program is one form of implementation of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) policy, which provides space for students to contribute directly to the implementation of learning in schools. This study aims to describe the process of formulating and implementing innovative mathematics learning strategies by students during the implementation of the program at SMP Negeri 22 Gresik, as well as to evaluate its impact on student participation and understanding in grades VII, VIII, and IX. The research used a descriptive approach through observation, daily activity logs, documentation, and feedback from teachers and students. Four learning strategies were applied, namely cooperative learning, game-based learning, contextual approach, and spiral approach, which were reinforced through the use of digital media such as GeoGebra, Quizizz, Wordwall, and so on. The results of the study show that more creative variations in learning methods can increase student engagement, reduce passive classroom interaction, and strengthen the understanding of mathematical concepts that were previously considered difficult, such as algebra and linear equations. Additionally, student integration in school activities strengthens social relationships and provides a comprehensive understanding of educational environment dynamics. These findings confirm that the use of digital technology in teaching assistance programs has significant potential in supporting improvements in the quality of the learning process and can serve as a sustainable model for schools in developing innovative learning strategies.

Keyword: Teaching Assistance, Mathematics, MBKM, Digital Media, Innovative Strategie, Technology

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan nasional menjadi salah satu fokus pemerintah, melalui

Berbagai kebijakan strategis, termasuk transformasi pembelajaran yang menekankan pemanfaatan teknologi, sebagaimana tercantum dalam rencana strategis Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2025-2029 (Kemdikbudristek, 2025), yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan landasan utama dalam mewujudkan tujuan bernegara, khususnya dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, adaptif terhadap perubahan zaman, serta mendukung penguatan literasi numerasi melalui penggunaan media pembelajaran digital. Upaya ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan bahwa pendidikan berperan dalam mengoptimalkan kapasitas peserta didik agar berkembang menjadi individu yang berkeyakinan, taat beragama, berperilaku luhur, inovatif, mampu berdiri sendiri, dan memiliki rasa tanggung jawab.

Arah pembangunan pendidikan nasional ini juga dipertegas dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) 2025–2045 melalui Undang-Undang Nomor 59 Tahun 2024 (Republik Indonesia, 2024). Salah satu agenda pembangunan nasional untuk mewujudkan Indonesia Emas 2045 adalah Transformasi Sosial, yakni mewujudkan masyarakat Indonesia yang sehat, berpengetahuan luas, memiliki daya cipta, unggul, dan memiliki kompetensi kompetitif. Langkah ini dilaksanakan dengan menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu, tersebar secara adil, ramah bagi semua kelompok, serta mampu menyesuaikan diri dengan dinamika global dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidikan diharapkan tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan, tetapi menjadi proses pembentukan insan pembelajar sepanjang hayat. Dalam konteks ini, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah menekankan penyediaan layanan pendidikan bermutu untuk semua, tanpa diskriminasi kewilayahan, gender, maupun latar belakang sosial ekonomi.

Oleh karena itu, diperlukan perencanaan pendidikan yang menekankan teknologi dan berkualitas melalui panduan kebijakan, langkah strategis, dan agenda utama yang memastikan pengembangan pendidikan berlangsung secara berkelanjutan, inklusif, dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Penyusunan kebijakan tersebut mengacu pada Peraturan Presiden Nomor 80 Tahun 2025 tentang Penyusunan Rencana Strategis dan Rencana Kerja Kementerian/Lembaga yang menjadi dasar penyusunan Renstra Kemendikdasmen Tahun 2025-2029. Hal ini berfungsi sebagai rujukan bagi seluruh unit kerja di bawah Kemendikdasmen untuk bersinergi dalam mewujudkan pendidikan bermutu berbasis digital, sekaligus menjadi acuan bagi pemerintah provinsi, kabupaten/kota, serta pemangku kepentingan pendidikan lain dalam merancang strategi pembangunan pendidikan di daerah (Mahardhani, 2025).

Salah satu strategi untuk mencapai tujuan ini diwujudkan melalui Kurikulum Merdeka yang diterapkan secara nasional sebagai implementasi kebijakan pembangunan pendidikan. Kurikulum ini yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, pemanfaatan teknologi, relevansi materi dengan kehidupan nyata peserta didik, serta penguatan literasi dan numerasi yang diterapkan dalam mata pelajaran matematika (Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2024). Dalam konteks pembelajaran matematika, mahasiswa Asistensi Mengajar berperan penting

dalam menghadirkan strategi pembelajaran inovatif seperti diskusi berbasis masalah, permainan edukatif berbasis digital, dan kolaboratif. Pembelajaran matematika yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah menjadi lebih mudah dipahami melalui inovasi tersebut. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran juga dibangun melalui kolaborasi berbagai pihak, baik pemerintah pusat, pemerintah daerah, sekolah, masyarakat, maupun institusi pendidikan tinggi (Darmawan & Chamidah, 2025).

Salah satu bentuk kolaborasi tersebut adalah skema Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) khususnya program asistensi mengajar yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan kompetensi akademik melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran di sekolah. MBKM dirancang untuk memberikan otonomi akademik yang lebih besar kepada perguruan tinggi, mengurangi batasan birokrasi yang menghambat kreativitas, serta memperluas pengalaman belajar mahasiswa melalui kegiatan berbasis praktik lapangan (Megawati, n.d.). Dalam program ini, dosen berfokus pada pendampingan akademik, sementara mahasiswa memperoleh kesempatan mengembangkan kompetensi melalui pengalaman kerja di lingkungan pendidikan.

Salah satu program MBKM yang berorientasi langsung pada penguatan pendidikan dasar dan menengah adalah asistensi mengajar yang bertujuan memperkuat kompetensi keterampilan mengajar mahasiswa, membantu pemerataan kualitas pendidikan, dan relevansi kurikulum dengan perkembangan zaman. Pelaksanaan Program Asistensi Mengajar menunjukkan bahwa peran mahasiswa dapat dioptimalkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui berbagai pendekatan yang kreatif dan inovatif (Amien et al., 2024). Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pengajar, melainkan juga sebagai pendamping yang membantu siswa menggunakan media pembelajarn digital, memahami konsep melalui diskusi, latihan terstruktur, dan pemberian contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan Program Asistensi Mengajar menunjukkan bahwa peran mahasiswa dapat dioptimalkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui berbagai pendekatan yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan media digital. Penggunaan permainan edukatif berbasis digital terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa, terutama pada materi yang dianggap sulit seperti aljabar dan persamaan linear (Farel et al., 2025). Metode ini mampu membuat siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pendekatan tersebut, interaksi antar siswa meningkat, dan pemahaman mereka terhadap konsep matematika menjadi lebih mendalam. Selain itu, Penggunaan media digital seperti aplikasi kuis interaktif, platform *Learning Management System* (LMS), dan perangkat visualisasi matematika terbukti mampu membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih mudah dan menarik.

Dengan adanya program asistensi mengajar di SMP Negeri 22 Gresik memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berperan langsung dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif matematika berbasis media digital mulai dari kelas VII, VIII, hingga IX. Kebaruan dalam artikel ini terletak integrasi penggunaan media digital dalam strategi pembelajaran matematika yang diterapkan secara paralel di tiga jenjang kelas secara paralel.

Penelitian ini menyajikan rangkaian kegiatan mahasiswa selama pelaksanaan program, strategi pembelajaran yang diterapkan, interaksi dengan peserta didik, serta refleksi pengalaman lapangan sebagai bentuk kontribusi nyata dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama. Kegiatan ini memberikan kontribusi penting bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara adaptif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan (Wijayawati, 2024).

Tujuan utama penelitian ini adalah mendeskripsikan proses implementasi strategi inovatif tersebut, mengevaluasi dampaknya terhadap partisipasi dan pemahaman siswa, serta memaparkan model pembelajaran yang berpotensi diterapkan secara berkelanjutan oleh sekolah. Secara keseluruhan, program Asistensi Mengajar menjadi bagian penting dalam mendukung implementasi kebijakan pendidikan nasional dan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya poin 4 (*Quality Education*) yang menekankan pendidikan yang inklusif dan berkualitas, serta poin 10 (*Reduced Inequalities*) yang mendorong pemerataan akses dan kualitas pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Waktu dan tempat

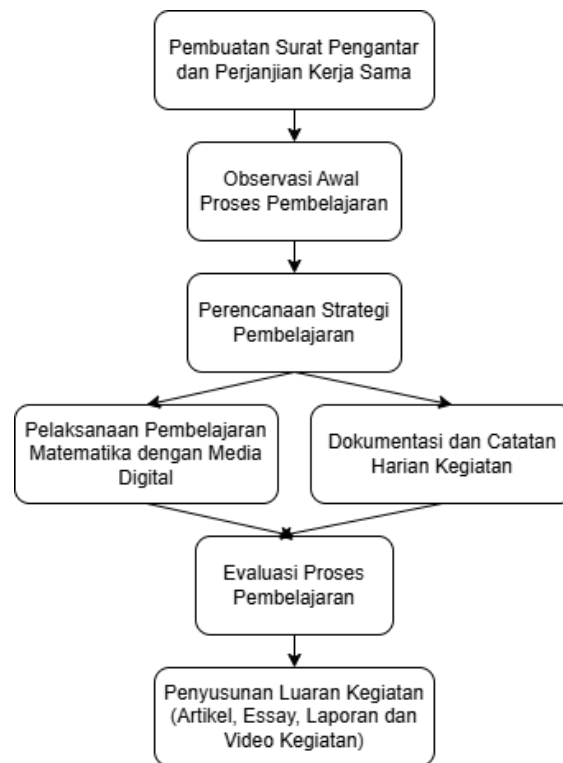
Pelaksanaan program asistensi mengajar dimulai pada tanggal 12 Agustus hingga 14 November 2025 setiap hari Selasa dan Jum'at sesuai jam belajar efektif yang berlangsung dari pukul 06.45 hingga 14.30 WIB. Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung di SMP Negeri 22 Gresik yang beralamat di Jl. Raya Bengawan Solo No. 91-93, Randuagung, Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik. Program ini difokuskan pada kelas VII, VIII, dan IX dengan jumlah sampel sebanyak 165 peserta didik.

Prosedur pelaksanaan

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, catatan harian kegiatan, dokumentasi foto, dan umpan balik guru serta siswa. Mahasiswa berkolaborasi dengan guru pembimbing dalam perencanaan aktivitas, pemilihan metode, serta evaluasi pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara formatif melalui respon siswa, kemampuan menyelesaikan soal latihan, serta kualitas interaksi selama berlangsungnya pembelajaran. Strategi pembelajaran yang diterapkan meliputi:

1. *Cooperative learning*
2. *Game based learning*
3. Pendekatan kontekstual
4. Pendekatan spiral

Untuk memperkuat efektivitas strategi pembelajaran, digunakan platform *Learning Management System* (LMS) dan berbagai media digital yang menarik, diantaranya: *Quizizz* dan *Wordwall* untuk evaluasi formatif, *Google Classroom* sebagai media distribusi materi dan tugas, *GeoGebra* dan *Desmos* untuk visualisasi konsep aljabar dan grafik, Video pembelajaran pendek sebagai pengantar materi. Diagram prosedur pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram prosedur pelaksanaan Program Asistensi Mengajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pelaksanaan program asistensi mengajar di SMP Negeri 22 Gresik menghasilkan sejumlah yang menunjukkan peningkatan kualitas proses pembelajaran matematika di tiga jenjang kelas, yaitu kelas VII, VIII, dan IX. Kegiatan dilakukan dengan empat strategi utama sebagai berikut:

1. *Cooperative Learning*

Metode *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan membentuk beberapa kelompok kecil dengan tingkat kemampuan berbeda untuk para siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau persoalan tertentu (Amin, 2023). Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai dan berkontribusi pada kelompok. Media digital seperti *Google Classroom* digunakan untuk membagikan lembar kerja. Selain itu, pengaplikasian *GeoGebra* membantu memvisualisasikan konsep fungsi dan garis. Metode ini diterapkan melalui pembagian kelompok belajar pada materi aljabar untuk jenjang kelas VII, fungsi linear untuk jenjang kelas VIII, dan sistem persamaan linear dua variabel untuk jenjang kelas IX. Melalui metode ini, siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani berdiskusi, saling memberi penjelasan, dan memperkuat pemahaman melalui interaksi dengan teman sekelompok. Metode ini terbukti efektif mengatasi kesenjangan kemampuan siswa karena siswa dengan pemahaman yang lebih kuat dapat membantu siswa lain melalui penjelasan sederhana.



Gambar 2. Pembelajaran Metode *Cooperative Learning*

2. *Game Based Learning*

Metode *game based learning* memanfaatkan permainan edukatif sebagai media latihan dan penilaian formatif (Wulandari et al., 2024). Model ini memanfaatkan permainan digital seperti *Quizizz* dan *Wordwall*. Penggunaan aplikasi ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif secara positif. Dengan metode ini, permainan soal digunakan untuk memperkenalkan konsep baru maupun mengulas materi sebelumnya. Beberapa permainan yang diterapkan diantaranya, “tebak cepat operasi bilangan bulat”, “kartu SPLDV”, “*board game* aljabar” dan masih banyak lagi. Penggunaan game digital ini juga membantu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan fokus belajar. Pendekatan ini membuat suasana kelas lebih menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih fokus dan antusias. Hasilnya, siswa menjadi lebih cepat mengingat langkah penyelesaian dan tingkat partisipasi siswa untuk aktif meningkat cukup signifikan.



Gambar 3. Pembelajaran Metode *Game Based Learning*

3. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual menghubungkan materi matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari sehingga para siswa dapat memahami manfaat dan penerapan konsep tersebut (Saputri & Kamil, 2024). Pendekatan ini diperkuat dengan penggunaan gambar digital, grafik interaktif, serta video yang diakses melalui internet. Metode ini dapat digunakan hampir pada seluruh teori matematika untuk seluruh jenjang kelas. Beberapa diantaranya, siswa diminta

untuk menganalisis harga barang yang diakses menggunakan *platform* digital untuk memahami konsep perbandingan senilai sesuai materi kelas VII, kemudian melihat simulasi pergerakan objek secara digital berdasarkan kecepatan dan waktu sesuai materi SPLDV kelas VIII, lalu melihat denah kelas untuk memahami konsep bangun ruang dengan *GeoGebra* sesuai materi geometri kelas IX, dan beberapa materi lainnya. Dengan pendekatan ini, dapat mengurangi miskonsepsi karena para siswa melihat langsung pada media digital yang digunakan dengan melihat relevansi materi yang dipelajari, sehingga tidak hanya sekedar dituntut untuk menghafal rumus.



Gambar 4. Pembelajaran Metode Pendekatan Kontekstual

4. Pendekatan Spiral

Pendekatan spiral dilakukan memanfaatkan platform digital untuk memperkenalkan konsep secara bertahap dari yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks, kemudian akan kembali dikuatkan pada pertemuan berikutnya (Taufik, 2023). Metode ini lebih sering digunakan pada jenjang kelas VIII dan IX terutama pada materi aljabar dan dasar fungsi linear yang diulang selama beberapa pertemuan dengan tingkat kesulitan meningkat, kemudian pada sistem persamaan linear dua variabel yang juga diajarkan berulang dengan berbagai metode substitusi, eliminasi, grafik, dan campuran. Adanya video pembelajaran dan simulasi *GeoGebra* sangat praktis untuk memfasilitasi pengulangan materi berbasis digital. Pada pendekatan ini diperlukan untuk menjaga konsistensi pemahaman siswa dan membantu penguasaan konsep jangka panjang secara bertahap agar tidak mudah lupa akan materi tersebut.



Gambar 5. Pembelajaran Metode Pendekatan Spiral

Selama asistensi mengajar, mahasiswa secara konsisten menggunakan media digital untuk memperkuat pembelajaran interaktif, memberikan umpan balik cepat melalui kuis digital, menyediakan materi remedial dan pengayaan, memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa melalui *Learning Management System* (LMS). Penggunaan media digital mendapat respon positif dari para siswa karena visualisasi konsep matematika menjadi lebih jelas dan menarik. Selain itu, para guru juga menyatakan bahwa penggunaan teknologi membantu mengoptimalkan waktu pembelajaran. Hal ini menunjukkan optimalisasi pemanfaatan media digital pada program asistensi mengajar dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa serta menjadi lebih efektif, mudah diakses dan modern bagi para guru.

Selain kegiatan pembelajaran rutin, mahasiswa dengan program asistensi mengajar juga mengikuti berbagai aktivitas sekolah yang menjadi bagian integrasi dan kedisiplinan seluruh warga SMP Negeri 22 Gresik. Setiap hari Selasa dan Jum'at, mahasiswa hadir di sekolah mulai pukul 06.45 WIB untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan sesuai jadwal sekolah bersama para guru dan siswa. Kegiatan pembukaan biasanya diawali dengan doa bersama dalam ruangan masing-masing sebagai bentuk pembiasaan spiritual sekaligus penguatan karakter religius siswa. Terkhusus hari Jum'at para siswa dan guru akan melakukan doa dan istighasah bersama di lapangan sekolah.

Selain itu, beberapa kali juga dilaksanakan kegiatan jum'at pagi dengan jalan sehat sebagai bagian dari budaya hidup sehat untuk seluruh warga sekolah. Jalan sehat dilakukan mengelilingi lingkungan sekolah dan kawasan sekitar SMP Negeri 22 Gresik untuk menjaga kebugaran dan membangun kebersamaan antara guru, mahasiswa, dan peserta didik. Pada beberapa hari Jum'at lainnya, kegiatan Jum'at pagi dilakukan dengan kerja bakti membersihkan lingkungan sekolah sebagai sarana menanamkan kepedulian dan rasa tanggung jawab terhadap kebersihan serta menciptakan suasana belajar yang sehat dan nyaman.



Gambar 6. Rutinitas Kegiatan Jum'at Pagi

Di luar kegiatan Jum'at pagi, mahasiswa juga mengikuti agenda-agenda sekolah lainnya, diantaranya peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW, pemilihan ketua dan wakil ketua OSIS, peringatan hari Sumpah Pemuda, hingga sosialisasi siaga lawan narkoba "SIGAP 2.0". keterlibatan dalam kegiatan ini dapat memperluas pemahaman dan pengalaman mahasiswa terhadap dinamika kehidupan sekolah sekaligus memperkuat hubungan sosial dengan seluruh warga SMP Negeri 22 Gresik.



Gambar 7. (a) Peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW (b) Pemilihan Ketua dan Wakil Ketua Osis (c) Peringatan Hari Sumpah Pemuda (d) Sosialisasi Siaga Lawan Narkoba

PEMBAHASAN

Permasalahan utama yang ditemukan di lapangan adalah rendahnya variasi metode pembelajaran serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini berakibat pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi dasar matematika seperti bilangan bulat, aljabar, persamaan linear, hingga geometri. Selain itu, masih banyak siswa yang kurang menunjukkan keaktifan dalam diskusi kelas dan hanya mengandalkan metode ceramah dari guru. Observasi awal yang dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2025 mengindikasikan bahwa mayoritas siswa cenderung kurang aktif ketika diberi latihan yang menuntut penalaran. Sehingga, dibutuhkan pendekatan yang lebih kreatif yaitu dengan memanfaatkan media digital agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini senada dengan temuan (Surbakti et al., 2024)

yang menunjukkan bahwa banyak siswa SMP di Indonesia mengalami kesulitan pada literasi matematis dasar dan keterbatasan keahlian teknologi.

Di sisi lain, guru memiliki keterbatasan waktu untuk melakukan inovasi karena memiliki beban administratif yang cukup tinggi sehingga kesempatan untuk mengembangkan metode baru masih terbatas. Permasalahan yang serupa juga ditemukan pada penelitian (Rakhma & Chamidah, 2024), yang membuktikan bahwa media digital berperan dalam mengatasi keterbatasan guru dalam menyajikan contoh yang relevan saat penyampaian materi pembelajaran. Lingkungan belajar sekolah yang cukup kondusif mendukung pelaksanaan variasi metode untuk menerapkan strategi kreatif yang melibatkan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan pendekatan berbasis masalah, namun inovasi belum diterapkan secara maksimal. Melalui media ini, inovasi pembelajaran ini tidak hanya mendukung para siswa untuk memahami konsep, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi keaktifan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini menunjukkan perlunya pendampingan tambahan melalui program asistensi mengajar oleh mahasiswa untuk membantu menciptakan strategi inovatif yang lebih efektif berbasis media digital.

SIMPULAN

Program asistensi mengajar di SMP Negeri 22 Gresik menunjukkan bahwa integrasi media digital mampu memperkuat efektivitas strategi pembelajaran matematika. Penggunaan platform *Learning Management System* (LMS) dan aplikasi digital seperti *Quizizz*, *Wordwall*, *Google Classroom*, dan *GeoGebra* memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi siswa, pemahaman konsep, serta suasana belajar yang lebih interaktif. Kolaborasi antara mahasiswa dan guru menjadikan pembelajaran lebih adaptif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era teknologi pendidikan. Dengan demikian, pemanfaatan media digital menjadi elemen penting yang mendukung keberhasilan program asistensi mengajar dan berpotensi untuk diterapkan secara berkelanjutan oleh sekolah.

PERNYATAAN PENULIS

Dengan ini, kami menyatakan bahwa artikel ini merupakan karya orisinalitas dan bebas dari unsur plagiarisme. Naskah ini belum pernah dipublikasikan di jurnal atau media mana pun, baik cetak maupun digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Amien, M., Bazazi, A. A., & Robert, M. H. (2024). *Pengabdian Masyarakat melalui Program Asistensi Mengajar di SMK Negeri 1 Sepulu*. 1(2), 100–110.
- Amin, M. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling Model Pembelajaran Cooperative Learning*. 5, 200–213.
- Darmawan, K. E., & Chamidah, N. (2025). *Peran Mahasiswa dalam Memanfaatkan Teknologi pada Program Asistensi Mengajar di EL DE ' OT Private Course*. 3(1), 135–143.
- Farel, H., Adhi, C., Larasati, A., Putri, K., & Puspitasari, M. A. (2025). *Pengembangan aplikasi*

- edukatif menggunakan desmos dan padlet pada materi SPLDV. 16(2), 231–246.*
- Kemdikbudristek. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2025 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2025–2029*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mahardhani, A. J. (2025). *Kebijakan Pendidikan Dalam Perspektif Administrasi Publik*.
- Megawati, S. R. S. (n.d.). *Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Dalam Meningkatkan kualitas Pendidikan Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya*. 1581–1592.
- Pusat Kurikulum dan Pembelajaran. (2024). *Kajian akademik Kurikulum Merdeka. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia*.
- Rakhma, S. A., & Chamidah, N. (2024). *Peran Mahasiswa dalam Program Asistensi Mengajar : Pengenalan Media Digital untuk Pengembangan Pembelajaran di TK Tri Murti Surabaya*. 2(2), 206–214.
- Republik Indonesia. (2024). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2024 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2025–2045*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Saputri, V. S., & Kamil, A. M. (2024). *Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Sdit Arofah 2 Klego*. 2(1).
- Surbakti, A. A., Mercu, U., & Yogyakarta, B. (2024). *Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Literasi Matematika pada Siswa SMP*. 4(379), 715–719.
- Taufik, M. I. (2023). *Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid 19 Melalui Metode Spiral Pada Siswa Kelas VI Sdn Plalangan IV Kalisat Tahun Pelajaran*. 3(1), 88–92.
- Wijayawati, E. (2024). *Peran Mahasiswa Program Asistensi Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi Dan Adaptasi Teknologi SDN 1 Gondangkulon*. 2(2), 61–68.
- Wulandari, S. A., Safitri, S., Studi, P., Sejarah, P., Sriwijaya, U., & Api, B. L. (2024). *Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI*. 2(1), 34–41.