

Penerapan Adaptasi Teknologi Sebagai Pembelajaran di Sekolah Dasar

Oktavia Aulia, Daniel Yerri Kristiyanto

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

20103167@ittelkom-pwt.ac.id, daniel@ittelkom-pwt.ac.id

Abstract

Teaching Campus is a program that provides students with the opportunity for 1 (one) semester to assist elementary and middle school teachers and principals in carrying out learning activities. Through this program, students can dedicate their knowledge, skills, and inspire elementary and middle school students This is to broaden their ideals and horizons. Teaching Campus is a program that lasts approximately 4 months, giving students the opportunity to be directly involved in Grade 5 Teaching Campus. In this program, students assist teachers in the teaching process, integrate technology, and support school administration and teachers. From this experience, the author concludes that this program is very beneficial for teachers and schools.

Abstrak

Program kampus mengajar memberikan peluang kepada mahasiswa selama satu semester untuk turut serta membantu guru dan kepala sekolah dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dengan inisiatif ini, mahasiswa dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk memberikan inspirasi kepada siswa sekolah dasar dan menengah, serta membantu mereka memperluas pandangan dan aspirasi mereka. Program "Kampus Mengajar Generasi Kelima" berlangsung selama empat bulan dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat langsung dalam situasi nyata. Mahasiswa membantu guru dalam proses pengajaran, mengadopsi teknologi pendidikan, serta memberikan dukungan administratif kepada sekolah dan guru. Berdasarkan pengalaman tersebut, dapat disimpulkan bahwa program ini sangat bermanfaat bagi para guru dan sekolah.

Article History

Submitted: 24 May 2024

Accepted: 3 June 2024

Published: 4 June 2024

Key Words

*Teaching Campus,
Teaching Program,
Technology Adaptation*

Sejarah Artikel

Submitted: 24 May 2024

Accepted: 3 June 2024

Published: 4 June 2024

Kata Kunci

*Kampus Mengajar,
Program Mengajar,
Adaptasi Teknologi*

Pendahuluan

Kampus Mengajar adalah bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang berfokus pada pembelajaran di sekolah dasar. Program ini memberi mahasiswa kesempatan untuk belajar dan mengembangkan diri melalui kegiatan di luar kelas. Tujuannya adalah membekali mahasiswa dengan berbagai keterampilan melalui kemitraan dengan guru dan sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran, serta mendorong kreativitas dan inovasi yang berdampak pada peningkatan literasi dan numerasi di sekolah.

Saya ditugaskan untuk mengajar di SDN 3 Purwokerto Kulon selama 4 bulan dalam program ini. Program ini bertujuan memberi mahasiswa peluang untuk belajar dan berkembang melalui kegiatan di luar perkuliahan, dengan harapan mereka mendapatkan hard skill dan soft skill.

Konteks pendidikan di Indonesia pada saat pendirian Kampus Mengajar masih menghadapi tantangan, terutama di daerah terpencil dan pedesaan yang kesulitan mengakses pendidikan berkualitas. Masalah seperti kurangnya fasilitas, terbatasnya tenaga pengajar, dan aksesibilitas yang rendah mempengaruhi anak-anak di daerah tersebut. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia (Vina Safaringga, 2022), karena membentuk individu yang mampu

menjalankan peran mereka di masa depan. Pendidikan juga membentuk generasi yang unggul secara intelektual dan memiliki keterampilan di berbagai bidang.

Kampus Mengajar merupakan program yang melibatkan mahasiswa dari berbagai latar belakang untuk mengajar di sekolah dasar dan menengah, memungkinkan mereka untuk belajar dan berkembang melalui pengalaman di luar kelas (Yuli Ayu Ashari, 2022). Kegiatan pertama yang dilakukan adalah observasi awal di sekolah penempatan untuk mengumpulkan data yang diperlukan guna merancang program kerja selama program berlangsung.

Kontribusi mahasiswa Kampus Mengajar terhadap literasi dan numerasi sangat penting, mengingat rendahnya kemampuan siswa dalam bidang tersebut. Diharapkan program ini dapat meningkatkan penguasaan literasi dan numerasi di Indonesia. Fokus utama Program Kampus Mengajar adalah mengoptimalkan pelayanan dan pengembangan kegiatan belajar mengajar. Sebelum ditempatkan di sekolah mitra, mahasiswa dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan selama penugasan (Triana Oktavia Putri, 2022).

Dalam era revolusi industri 4.0, penguasaan literasi dan numerasi menjadi prioritas utama dalam pendidikan karena kemampuan ini menentukan kualitas pendidikan suatu bangsa. Kompetensi literasi dan numerasi ditetapkan sebagai standar yang harus dimiliki siswa, khususnya di tingkat pendidikan dasar dan menengah..

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi mendalam dari narasumber. Jenis wawancara yang dipilih adalah wawancara tidak terstruktur, di mana hanya terdapat panduan pertanyaan secara garis besar. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas yang sedang berlangsung untuk memperkuat dan memvalidasi data hasil wawancara. Metode dokumentasi mencakup pencarian data yang berkaitan dengan variabel penelitian dalam bentuk catatan, buku, agenda, dan sebagainya.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan dari hasil analisis yang dilakukan terdapat beberapa hasil dari pelaksanaan yang dilakukan pada saat mengikuti program Praktik Kerja Lapangan di SDN 3 Purwokerto Kulon. Berikut merupakan hasil rincian lengkap kegiatan tersebut.

1. Program Mengajar

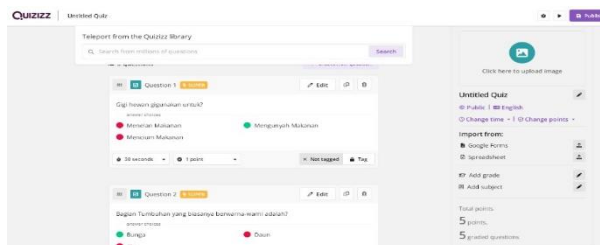
Program Kampus Mengajar berlangsung selama empat bulan. Sepanjang program, mahasiswa diwajibkan membuat laporan harian, mingguan, dan laporan akhir setelah penugasan selesai. Mahasiswa yang tergabung dalam program ini melakukan berbagai kegiatan untuk membantu dan mengembangkan sekolah tempat mereka ditempatkan. Setelah beberapa minggu mengajar, kami mendapati bahwa masih banyak siswa yang belum lancar membaca dan belum menguasai operasi dasar matematika. Oleh karena itu, kami fokus pada pengembangan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui program calistung yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Program ini melibatkan siswa kelas 1-5, dengan metode

pembelajaran yang bervariasi, termasuk permainan dalam belajar membaca dan berhitung. Untuk mengatasi kejenuhan, kami juga mengadakan kegiatan bernyanyi bersama sesekali. Sebelum pembelajaran dimulai, setiap kelas mengadakan sesi literasi selama 15 menit dengan membaca buku di pojok baca. Saya sendiri memimpin literasi di kelas 2, di mana setelah membaca, anak-anak harus menceritakan kembali isi bacaan mereka.

2. Membantu Adaptasi Teknologi

Selain itu, untuk membantu adaptasi teknologi di sekolah tempat kami bertugas, kami fokus pada peserta didik yang sangat membutuhkan bantuan dalam hal ini. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengoperasikan teknologi, mengingat banyak dari mereka yang belum tahu cara menggunakan laptop atau komputer. Tim Kampus Mengajar dan saya memberikan edukasi kepada siswa-siswi yang belum terbiasa menggunakan laptop. Kami memulai dengan mengajarkan cara menghidupkan laptop, kemudian melanjutkan dengan penggunaan Microsoft Word, mengetik di halaman Microsoft Word, dan terakhir mematikan laptop. Selain itu juga kami memberikan kuis untuk siswa melalui Quiziz, dimana mereka juga sangat menikmati pembelajaran seperti dikarenakan terdapat gambar yang menarik serta banyaknya fitur yang menarik tersedia disana

a) Quiziz



Gambar 1 Pembuatan Soal Pembelajaran Quiziz.

Pada gambar 1 merupakan pembuatan soal Quiziz untuk diimplementasikan pada siswa kelas 2, bertujuan untuk mengingat kembali materi yang telah diajarkan guru kelas sebelumnya serta melatih kecepatan siswa dalam menjawab pertanyaan siswa dikarenakan pada website ini terdapat waktu dalam menjawab soal tersebut.

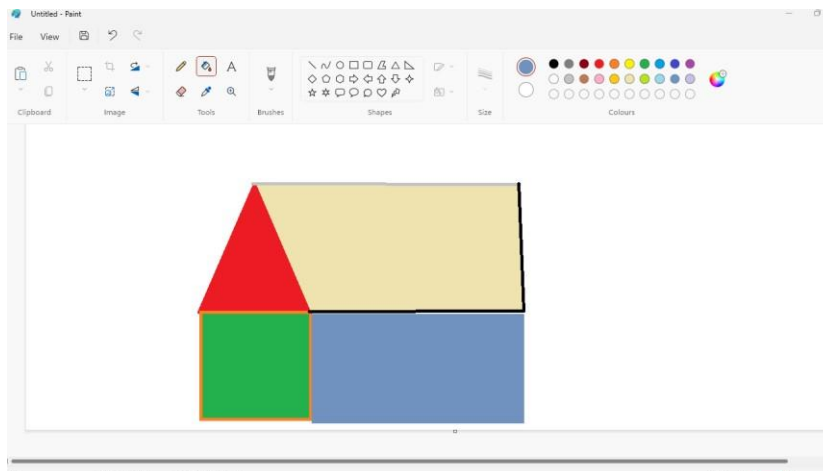
The image shows the 'Overview' page of a Quizizz quiz. It features a table with columns for 'Names', 'Score', 'Accuracy', and five questions (Q1-Q5). All students achieved 100% accuracy. A legend at the top indicates: Correct (green), Incorrect (red), Partially correct (yellow), Ungraded (blue), and Unattempted/Time out (grey).

Names	Score	Accuracy	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
1 wati hamidah	4790	100% (5 / 5 pts)	100%	100%	100%	100%	100%
2 Aldo	4780	100% (5 / 5 pts)	100%	100%	100%	100%	100%
3 Kaila	4720	100% (5 / 5 pts)	100%	100%	100%	100%	100%
4 rani maharani	4560	100% (5 / 5 pts)	100%	100%	100%	100%	100%

Gambar 2 Hasil Sementara Pengerjaan Siswa.

Pada gambar 2 adalah hasil akhir shor siswa kelas 2 yang telah mengerjakan soal pada Quiziz, dapat dilihat peringkat yang telah siswa peroleh serta dengan nama siswa.

b) *Paint*



Gambar 3. 3 Pembuatan rumah melaluin *Paint*

Program penerapan adaptasi teknologi selanjutnya yaitu paint, dimana siswa ditugaskan untuk membuat gambar melalui aplikasi yang bernama Paint. Didalam aplikasitersebut siswa dapat membuat beragam gambar, serta siswa juga dapat memberikan warna yang mereka sukai. Sasaran dari pembelajaran ini adalah siswa kelas 3, dilaksanakan diruangan kelas dengan fasilitas laptop yang dimiliki oleh Mahasiswa Kampus Mengajar dan juga Guru.

c) Perbaikan Perpustakaan

Tugas merapikan perpustakaan, menyortir buku, membuat kartu peminjaman, serta membuat buku administrasi perpustakaan, melakukan pengecapan pada buku baru, dan membuka donasi buku telah selesai dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Awalnya, perpustakaan dalam kondisi banyak buku yang sudah tidak layak pakai, sehingga kami melakukan penyortiran buku lama dan menggantinya dengan buku baru. Kami melakukan pengecapan pada buku baru dengan mengecap di bagian lembar awal. Kami juga membuat kartu peminjaman untuk kelas 1-5 dan membuat buku administrasi perpustakaan seperti buku kunjungan, buku peminjaman, dan buku daftar buku baru. Tujuan kami adalah agar siswaswi dapat membaca buku-buku selain yang terkait dengan pelajaran dan dapat mengaktifkan perpustakaan Dewa Ruci. Namun, kami mengalami kendala yaitu kelelahan dalam menyortir banyak buku karena perpustakaan sudah lama tidak beroperasi, dan juga karena perpustakaannya yang besar, sehingga membutuhkan waktu lebih dari 1 bulan.

d) Mading Kreativitas

Proses pembuatan dinding mading berhasil diselesaikan pada minggu ke-13, di mana mading tersebut awalnya dibuat oleh mahasiswa dan selanjutnya akan dilanjutkan oleh siswa-siswi untuk menciptakan mading kreativitas mereka sendiri. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu siswa-siswi dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap pengetahuan dari berbagai sumber, serta mengembangkan kreativitas mereka dalam mengisi mading tersebut.

e) Tangga Berhitung

Gerakan Numerasi di sekolah dasar yang melibatkan perkalian telah berhasil diselesaikan pada Minggu ke-12. Program ini dilaksanakan dengan menghias tangga yang menuju kelas atas yang dilewati oleh siswa - siswa saat menuju kelas, dengan tujuan agar siswa-siswa sering melihat operasi perkalian tersebut dan dapat menghafalnya.

Kesimpulan

Dari hasil penulisan laporan Kerja Praktik ini, maka kesimpulannya adalah: dengan penerapan berbagai adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran, diharapkan para siswa dapat terampil dalam penggunaan teknologi selama proses belajar.

Referensi

- A. W. D. L. A. N. A. Vina Safaringga (2022), Implementasi Program Kampus Mengajak untuk Meningkatkan, pp. 3514-3525.
- B. F. S. L. B. M. Yuli Ayu Ashari1 (2022), Peran Mahasiswa Dalam Membantu Adaptasi Teknologi, vol. 6, p. 43.
- C. E. P. L. Triana Oktavia Putri 9 (2022), Analisis Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 3, vol. 11, p. 695.
- D. Sumarno (2020), Adaptasi Sekolah Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran, vol.2, p. 149.
- E. E. L. S. L. Selvi Nur Aprianti (2023), Pengabdian Masyarakat Berbasis Pendidikan Di Sd, vol. 2, p. 44.