

Kontribusi Mahasiswa Kampus Mengajar Empat Dalam Membantu Guru Mengadaptasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 3 Pejangik

¹Muhammad Sobri, ²Umar

¹²Universitas Mataram

¹muhammad.sobri@unram.ac.id* ²umarelmubaraq90@unram.ac.id

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan atau mendeskripsikan kontribusi mahasiswa kampus mengajar empat dalam membantu guru mengadaptasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 3 Pejangik. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Adapun data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis menggunakan Model Milles dan Huberman yang meliputi beberapa tahap yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi dan kesimpulan. Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah kontribusi mahasiswa kampus mengajar empat dalam membantu guru mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 3 Pejangik melalui dua program yang dirancang dan dijalankan yaitu Penggunaan PMM (Platform Merdeka Mengajar) dan pembuatan media pembelajaran berbasis IT (Video dan PPT animasi).

Kata Kunci: *Adaptasi Teknologi, Kampus Mengajar, Mahasiswa.*

PENDAHULUAN

Pendidikan termasuk hal yang bisa memberikan efek perubahan bagi suatu bangsa menuju arah yang lebih baik. Jika tidak ada pendidikan maka suatu bangsa tidak bisa mandiri dan berdikari dalam mencapai cita-cita yang diharapkan. Pendidikan yang baik dan berkualitas butuh sinergi semua pihak, baik pemerintah maupun pihak swasta dan masyarakat pada umumnya. Salah satu pihak yang berpengaruh dalam membangun Pendidikan yakni mahasiswa. Mahasiswa sebagai bagian anggota masyarakat intelektual dan punya nilai lebih/ tambah, mampu berperan aktif secara proporsional dan dan professional dalam dunia Pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan strategi belajar mengajar yang menarik minat dan bisa mengembangkan bakat mahasiswa dalam berkarya dan berinovasi. Dalam rangka mencapai kompetensi tersebut diperlukan gebrakan yang lebih agresif dan efektif dalam Pendidikan, misalnya melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka

(MBKM).

Program ini diluncurkan dengan tujuan kemampuan lulusan/ output ada peningkatan, dan semua keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi tantang zaman dan perubahan masa yang begitu cepat, lulusan bisa lebih siap bersaing, menjadi pemimpin bangsa yang unggul di masa depan, memiliki moralitas tinggi dan menjunjung etika.¹ Merdeka belajar secara esensial dapat dimaknai sebagai kebebasan peserta didik untuk berpikir dengan baik dalam konteks individu atau dalam konteks berkelompok, dengan harapan menjadi peserta didik yang unggul, berpikir kritis, bisa kreatif, memiliki kemampuan berkolaborasi, senantiasa berinovasi dan ikut ambil andil atau ikut serta dalam mengambil suatu keputusan. Merdeka belajar bisa menjadi ruang bagi peserta didik untuk lebih leluasa terlibat aktif dan pada akhirnya pembelajaran dapat ditingkatkan dengan baik.²

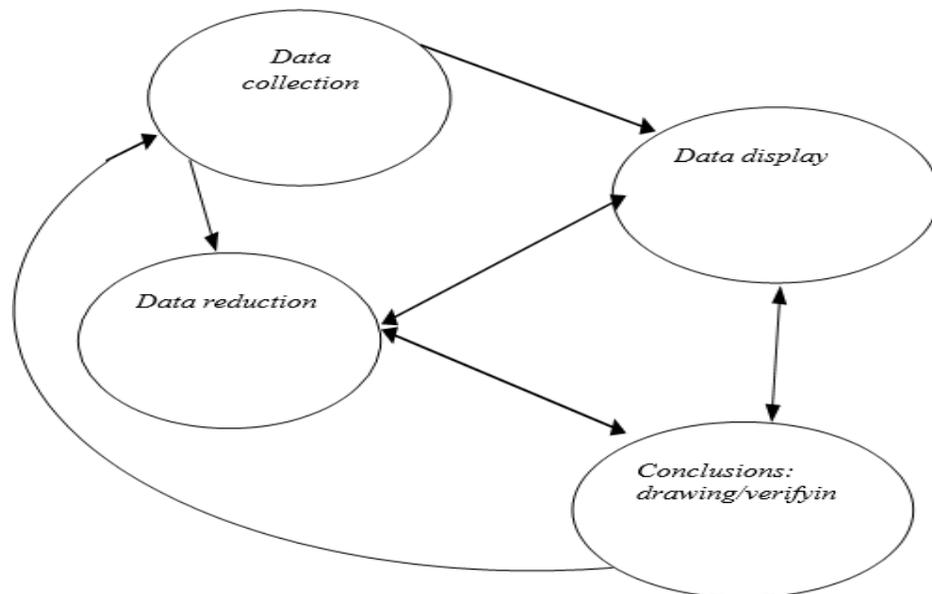
Kampus merdeka adalah kegiatan dari Kemendikbudristek yang dapat memberikan kesempatan bagi mahasiswa Indonesia sebagai wadah mengembangkan kompetensi yang dimiliki sesuai dengan bakat dan minat dengan langsung terjun ke dalam dunia kerja. Dengan beragamnya kegiatan diharapkan mahasiswa bisa berkembang potensinya sesuai dengan passion dan bakat mereka yang lebih fleksibel. Salah satu kegiatan yang mengakomodir pengembangan bakat mengajar mahasiswa adalah kampus mengajar.

Kampus mengajar merupakan program yang memberikan mahasiswa untuk berkesempatan belajar di luar kelas dengan menjadi mitra guru dalam proses belajar mengajar pada jenjang pendidikan dasar. Melalui program ini, mahasiswa punya waktu untuk mengasah kompetensi yang dimiliki dan mengembangkan karakter, serta dapat merasakan pengalaman mengajar selama masa penugasan yang dapat dikonversi setara dengan 20 satuan kredit semester (sks). Kampus mengajar memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berkontribusi dalam memajukan

¹Suhartoyo, E., D. (2020). Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1(3), 161.

²Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 141– 157.

Pendidikan di Indonesia. Adapun luaran kampus mengajar terdiri dari pengembangan kemampuan mahasiswa dengan meningkatkan kapasitas kepemimpinan, daya kreatif, inovatif, kemampuan mengatasi masalah, kemampuan berkomunikasi, manajerial tim, dan meningkatkan daya berpikir kritis serta mengambil bagian dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa di sekolah sasaran. Peningkatan literasi numerasi adalah menjadi target prioritas dari kampus mengajar karena dari hasil survey bahwa literasi dan numerasi siswa di Indonesiatergolong rendah.



METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Adapun data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model milles dan Huberman yang meliputi beberapa tahap yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi dan kesimpulan. Tahapan-tahapan dalam analisis data tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sekolah Dasar Negeri 3 Pejanggik yang merupakan tempat penugasan mahasiswa kampus mengajar angkatan 4 berada di tengah-tengahlingkungan

masyarakat Desa Pejanggik Kecamatan Praya Tengah, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Keadaan lingkungan sekolah sudah cukup baik, karena bangunan sekolah cukup kokoh untuk dijadikan sebagai prasarana dalam menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi bangunan yang ada di sekolah tidak cukup luas karena kekurangan ruangan, baik ruang kelas maupun ruang yang lain seperti ruang guru, ruang kepala sekolah, dan ruang Tata Usaha yang dijadikan satu karena kekurangan dalam segi ruangan. Sama halnya dengan perpustakaan yang dijadikan sebagai kelas 1B karena banyaknya siswa baru yang masuk pada tahun ajaran 2022. Sehingga perpustakaan menjadi satu ruangan dengan ruang kelas 1B. Terdapat beberapa tanaman yang menjadi hiasan sekolah kering akibat masih belum terpelihara.

Kemudian mengenai media dan sumber pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 3 Pejanggik masih belum begitu baik, karena guru masih menggunakan media dan sumber pembelajaran yang seadanya, walaupun ada beberapa guru yang sudah mencoba untuk menggunakan media teknologi sebagai alat atau media dalam pelaksanaan belajar mengajar. Selain itu, terdapat hubungan antara siswa dan guru, yang dimana guru sebagai fasilitator, motivator dan inspirator serta guru juga sebagai Ibu dan Bapak bagi siswa-siswi karena guru selalu memberikan kenyamanan terhadap siswa selama berada di sekolah, baik saat berada di dalam kelas maupun di luar kelas. Adapun fasilitas-fasilitas yang berbasis IT di Sekolah Dasar Negeri 3 Pejanggik sudah cukup lengkap untuk dimanfaatkan sebagai media dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Namun kekurangannya yaitu; sebagian besar guru masih belum bisa untuk mengoperasikan media teknologi tersebut sehingga membutuhkan alat praga yang dijadikan sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran.

Membantu adaptasi teknologi merupakan salah satu kegiatan dan program dari mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 4 di Sekolah Dasar Negeri 3 Pejanggik, di mana program ini tentunya diharapkan memberikan pemahaman kepada guru dalam memahami bagaimana memanfaatkan teknologi. Hal ini sama seperti yang dikatakan bahwa teknologi dapat membantu manusia dalam melaksanakan berbagai aktivitas, khususnya yang tidak bisa dilaksanakan hanya dengan tangan kosong^{3.3}. Adapun kontribusi mahasiswa kampus mengajar dalam membantu guru dalam mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 3 Pejanggik adalah sebagai berikut: Penggunaan Aplikasi PMM dan pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Untuk lebih jelasnya terkait kedua program tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

PMM (Platform Merdeka Mengajar) merupakan aplikasi atau website yang disediakan bagi guru sebagai rujukan pengembangan praktik mengajar dengan cara mandiri dan berbagai macam praktik yang baik. Dalam platform ini disediakan juga

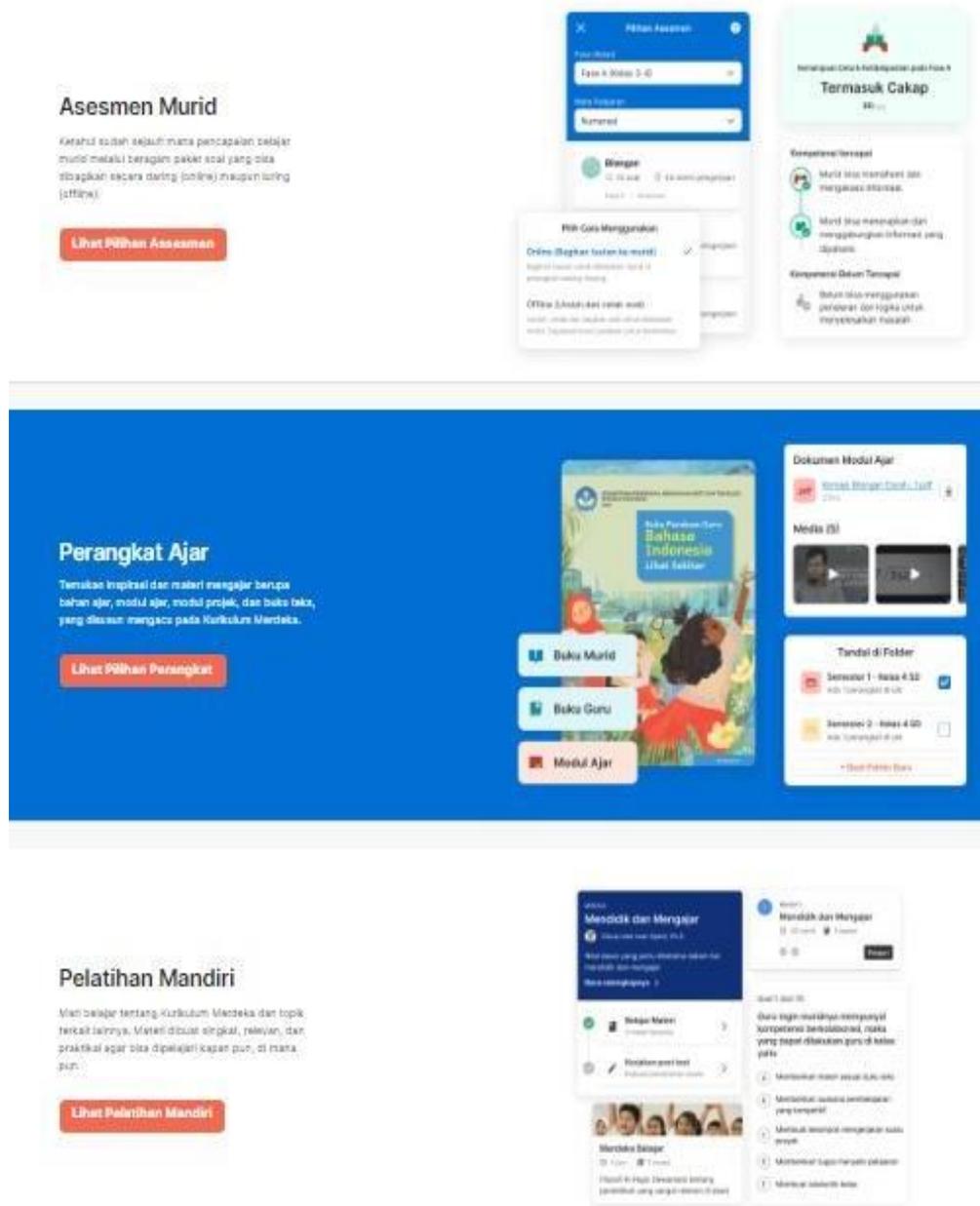
Program kerja	Tujuan	Mekanisme Kegiatan	Target dan sasaran	Waktu Pelaksanaan
Aplikasi PMM	Memperudahkan guru dalam	Memperkenalkan aplikasi penunjang pembelajaran dan melakukan pembinaan terhadap guru yang membutuhkan bimbingan terkait aplikasi PMM	Kepala sekolah dan dewan guru	1 X memperkenalkan dan kondisional untuk melakukan bimbingan
Media Pembelajaran Berbasis IT	Memperudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif	Mendampingi paraguru untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami penggunaan dan pemanfaatan media teknologi.	Kepala sekolah dan guru	Kondisional

³Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300-309. Vol. 5, No. 1, Juni 2023

ragam menu pilihan assessment dan perangkat ajar berupa buku teks, modul yang digunakan untuk mengajar, berbagai jenis proyek, dan lain sebagainya yang dikemas dalam bentuk digital disesuaikan dengan pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka. PMM (Platform Merdeka Mengajar) disediakan dalam dua versi yaitu versi aplikasi yang bisa diinstal di android dan versi dalam bentuk situs website. Adapun menu yang disediakan meliputi: asesmen murid, perangkat ajar, pelatihan mandiri, bukti karya, komunitas dan video inspirasi. Menu asesmen murid dapat digunakan untuk mengakses keberhasilan siswa dalam belajar melalui ragam paket soal yang bisa diberikan kepada siswa baik dalam bentuk online (dalam jaringan) maupun dalam bentuk offline (luar jaringan).

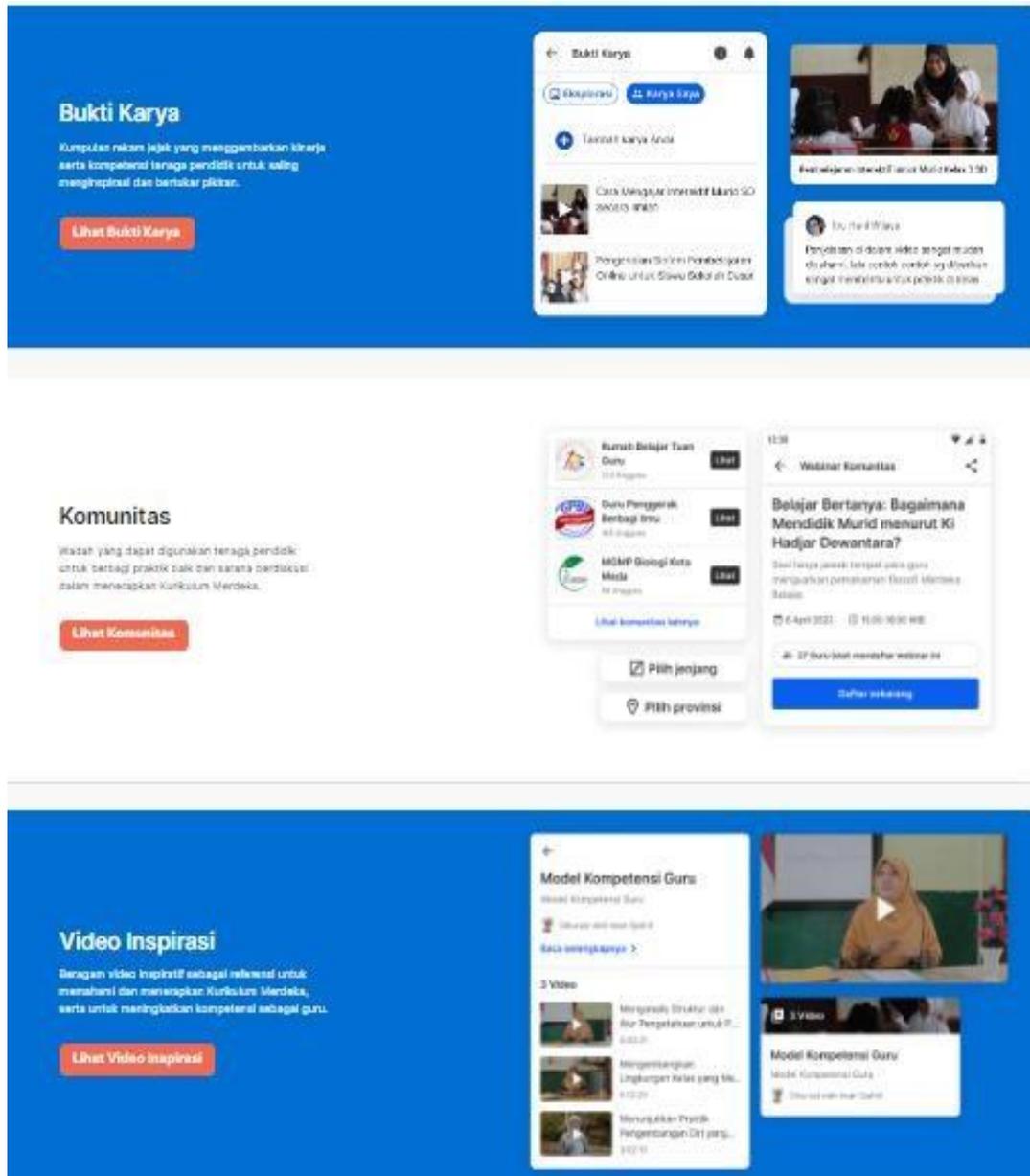
Menu selanjutnya dari PMM adalah Perangkat Ajar. Dalam menu ini disediakan beberapa kebutuhan guru yang bisa digunakan dalam pembelajaran yang berupa bahan ajar, modul yang bisa digunakan dalam mengajar, modul proyek, dan berbagai buku teks baik yang digunakan oleh murid, guru, maupun orang tua yang mengacu kepada kebijakan kurikulum merdeka. Menu yang lainnya dari PMM (Platform Merdeka Mengajar) adalah Pelatihan Mandiri. Menu menyediakan tentang kurikulum merdeka dan topik lainnya dengan dikemas secara singkat, relevan dan praktis agar bisa dipelajari oleh guru kapan pun dan dimana pun. Menu lainnya adalah Bukti Karya. Menu ini menginformasikan tentang tentang kumpulan rekam jejak kinerja dan kompetensi guru untuk saling berbagi untuk menginspirasi dan tempat menukarkan hasil pikiran.

Menu yang lain dari PMM (Platform Merdeka Mengajar) adalah komunitas dan video inspirasi. Menu ini disediakan sebagai tempat bagi guru untuk berbagi praktik baik dalam mengajar dan mendidik serta sebagai sarana dalam melakukan diskusi tentang penerapan kurikulum merdeka. Menu ini juga sebagai wadah dalam memahami dan mengaplikasikan kurikulum merdeka serta dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi guru. Adapun tampilan tiga menu awal (Asesmen Murid, Perangkat Ajar, Dan Pelatihan Mandiri) dari PMM (Platform Merdeka Mengajar) dapat dilihat dalam gambar di bawah ini.



Sumber gambar: <https://guru.kemdikbud.go.id/>
Untuk tiga menu terakhir (Bukti Karya, Komunitas, Dan Video Inspirasi) dari PMM (Platform Merdeka Mengajar) dapat dilihat pada gambar berikut.

Sumber gambar: <https://guru.kemdikbud.go.id/>



Kegiatan pelatihan Penggunaan Aplikasi PMM dilaksanakan dengan menjelaskan kepada para guru mengenai kegunaan fitur-fitur yang ada pada aplikasi PMM (Platform Merdeka Mengajar) dan membimbing guru mengenai bagaimana mengaksesnya. Dari kegiatan tersebut, kini sebagian besar guru

menggunakan aplikasi tersebut sebagai referensi dalam melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) di dalam dan di luar kelas. PMM (Platform Merdeka Mengajar) sangat mendukung diterapkannya kurikulum merdeka belajar yang dicetuskan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim.⁴ Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru sebagai tempat untuk belajar dan berkreasi.⁵

Pelaksanaan program Media Pembelajaran Berbasis IT yaitu mahasiswa melakukan bimbingan kepada para guru mengenai bagaimana membuat media pembelajaran yang berbasis IT (Video dan PPT animasi) dengan dengan menjelaskan kegunaan fitur-fitur yang ada pada PPT dan memperkenalkan aplikasi yang dapat digunakan membuat dan mengedit video pembelajaran serta kegunaan dari fitur- fiturnya. Kegiatan tersebut memberikan guru gambaran mengenai bagaimana membuat PPT animasi dan video pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) di dalam kelas. Sebagaimana yang dikatakan bahwa dalam melaksanakan KBM di kelas, pendidik tidak semata-mata hanya menyajikan siswa mengenai materi saja, namun juga memiliki tanggung jawab menentukan media pembelajaran yang akan di gunakan, karena sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilakukan.⁶ Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh ahli lain bahwa salah satu komponen pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan media teknologi sebagai media pembelajaran.⁷ Penggunaan power point (PPT) dan video dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar,⁸ motivasi belajar dan mengembangkan karakter mandiri belajar siswa⁹ serta

⁴ Prianti, D. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Belajar untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8, 238–244.

⁵ Sari, A. S. L., Pramesti, C., Suliana, & Suliana, R. (2022). Sosialisasi Platform Merdeka Mengajar Sebagai Wadah Belajar Dan Berkreasi Guru. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 6(01), 63–72. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/penamas>

⁶ Wijayanti, W., & Relmasira, S. C. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77–83.

⁷ Budiyo, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300–309.

⁸ Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>

⁹ Wurnawa, K., & Dewi, P. S. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 1 Gedongtataan Di Era Pandemi Covid 19. 3(2), 109–113.

membantu dalam meningkat efektivitas pembelajaran jarak jauh terlebih dalam suasana pandemi covid 2019¹.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Analisa dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kontribusi mahasiswa kampus mengajar dalam membantu guru dalam mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 3 Pejanggal adalah sebagai berikut: Penggunaan Aplikasi PMM (Platform Merdeka Mengajar) dan pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Adapun Menu dari PMM (Platform Merdeka Mengajar) terdiri atas Asesmen Murid, Perangkat Ajar, Dan Pelatihan Mandiri, Bukti Karya, Komunitas, Dan Video Inspirasi. Sedangkan pembuatan media pembelajaran berbasis IT terdiri atas pembuatan Video interaktif pembelajaran dan PPT animasi yang bisa juga digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Ammy, Putri Maisyarah; Wahyuni, S. (2020). Analisis Motivasi Belajar Menggunakan Video Pembelajaran sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Matematics Paedagogic*, 5 (1)(1), 27–35. <https://doi.org/10.36294/jmp.vxix.xxx>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300–309.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*,

3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>

- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit%0AE-> ISSN:
- Prianti, D. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Belajar untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8, 238–244.
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54. <https://jurnal.stkipggritreggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Sari, A. S. L., Pramesti, C., Suliana, & Suliana, R. (2022). Sosialisasi Platform Merdeka Mengajar Sebagai Wadah Belajar Dan Berkreasi Guru. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 6(01), 63–72. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/penamas>
- Wijayanti, W., & Relmasira, S. C. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77–83.
- Wirnawa, K., & Dewi, P. S. (2022). Efektivitas media pembelajaran power point untuk meningkatkan hasil belajar siswa sma negeri 1 gedongtataan di era pandemi covid 19. 3(2), 109–113.