

Pemanfaatan Teknologi dalam meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Pada Peserta Didik Oleh Mahasiswa Kampus Mengajar

Utilization of Technology in Improving Knowledge and Skills in Students by Teaching Campus Students

Gemilang Syauki Satriani^{1*}, Muhammad Khoirul Anwar²

¹Ilmu Administrasi Publik, FISIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan

²Ilmu Administrasi Publik, FISIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan

*gemilangsyauki29@gmail.com

Article History:

Received: 30 Desember 2022

Revised: 20 Januari 2023

Accepted: 15 Februari 2023

Keywords: *Teaching Campus Program, Use of Technology, PowerPoint, Microsoft Word*

Abstract

The development of technology can be used as a solution to innovate in the field of learning, but students still have not maximized the use of technology and limited time for technology and information lessons without practicing directly to students, this is inseparable from the New Normal period after the Covid-19 pandemic. So students in the teaching campus program hold learning workshop activities as a form of concern and dedication to students to increase knowledge and skills in the use of technology in creative learning to students at SMPN 24 Depok. In this activity, it is carried out by practicing directly to students with material on computer knowledge, PowerPoint and Microsoft Word which is where the interest of students who follow is predominantly grade 7 and school support in the activity. This activity is very useful in introducing technology since junior high school in learning where students become more creative in using technology for the next level.

Abstrak

Perkembangan teknologi dapat dijadikan solusi untuk berinovasi dalam bidang pembelajaran, akan tetapi peserta didik masih belum maksimal penggunaan teknologi dan keterbatasan waktu untuk pelajaran teknologi dan informasi tanpa melakukan praktik secara langsung kepada peserta didik hal ini tak terlepas dari masa New normal pasca pandemi Covid-19. Maka mahasiswa dalam program kampus mengajar mengadakan kegiatan bengkel belajar sebagai bentuk kepedulian dan pengabdian pada peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang kreatif kepada peserta didik di SMPN 24 Depok. Dalam kegiatan tersebut dilakukan dengan praktik secara langsung kepada peserta didik dengan materi Pengetahuan komputer, PowerPoint dan Microsoft Word yang dimanah minat peserta didik yang mengikuti dominan adalah kelas 7 dan dukungan sekolah dalam kegiatan tersebut. Kegiatan ini sangat bermanfaat dalam pengenalan teknologi sejak masa SMP

dalam pembelajaran yang dimanah peserta didik menjadi lebih kreatif dalam penggunaan teknologi untuk jenjang selanjutnya.

Kata Kunci: Kampus Mengajar, Penggunaan Teknologi, PowerPoint, MicrosoftWord

PENDAHULUAN

Pandemi *Covid-19* yang terjadi membawa banyak perubahan terutama dalam pendidikan. Banyak pakar dari seluruh dunia khawatir tentang *learning loss*, hilangnya kesempatan belajar bagi anak-anak karena tidak bisa bersekolah¹. Diantara-Nya Indonesia yang mendapat guncangan keras pada sektor pendidikan bersamaan dengan diberlakukannya aturan-aturan untuk melindungi generasi bangsa dari penularan *Covid-19*. Kebijakan pembelajaran secara dalam jaringan (daring) menjadi sebuah keputusan yang dilaksanakan oleh seluruh sekolah².

Hal tersebut pula menjadikan proses pembelajaran menjadi terganggu akibat wabah pandemi, hal ini dapat menyebabkan terjadinya penurunan kualitas Sumber Daya Manusia pada masa depan dalam aspek kognitif, afektif dan konatif³. Upaya dan dukungan dari berbagai pihak terutama pemerintah sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif sekalipun di tengah pandemi *Covid-19*. Proses Kegiatan Belajar Mengajar harus tetap dilaksanakan agar peserta didik tidak kehilangan haknya dalam belajar⁴.

Maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuka program kampus Mengajar. Kampus Mengajar adalah bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. Program yang memberikan peran mahasiswa untuk turut andil di dalam pendidikan tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama⁵. Keikutsertaan

¹ Sampurna Djaya, M. Setiawan, dkk. (2021). *Buku Panduan Kampus Mengajar Angkatan 2 Tahun 2021*. 2021. Juli 2021. Jakarta: SubPokja Kampus Mengajar Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

² Budi Iriawan, Sandi, Asep Saefudin, (2021). *Buku Saku Utama Aktivitas Mahasiswa Program Kampus Mengajar 2021*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

³ Azmussyani, Lalu Abdul Aziz. (2022). Usaha Meningkatkan Nilai Assesmen Kompetensi Minimum Melalui Pengayaan Materi Pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Abdonesia: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Volume 2 Nomor 2*.

⁴ Winata, K. A. dkk. (2021). Kebijakan Pendidikan di Masa Pandemi. Diakses dari ; <http://jurnal.um-palembang.ac.id/jaeducation>

⁵ Dwi Santoso, Heri, dkk. (2022). Asistensi Mengajar, Adaptasi Teknologi, Dan Administrasi Dalam Program Kampus Mengajar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana, Vol. 4, No. 2*).

mahasiswa pada program tersebut di luar kampus dan dengan metode yang menarik menyesuaikan kehidupan sehari-hari diharapkan dapat membantu pembelajaran pada peserta didik yang menjadi tempat penempatan mahasiswa. Yang dimanah dalam program tersebut mendukung terwujudnya berbagai peningkatan dan persamaan kualitas pendidikan, perluasan jaringan, serta relevansi dalam penerapan teknologi sehingga mampu mewujudkan pendidikan kelas dunia dengan berdasar pada keterampilan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreatif⁶.

Mahasiswa pun hadir untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada peserta didik pada sekolah dasar maupun menengah dalam penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran hal, tersebut tak terlepas dari peran mahasiswa sebagai sosok yang menginspirasi selama program tersebut. perkembangan teknologi dapat dijadikan solusi untuk berinovasi dalam bidang pembelajaran khususnya dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran agar dalam proses pembelajaran lebih menarik yang berdampak pada minat belajar siswa⁷. Yang dimanah media bisa meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga bisa menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya serta kemampuan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuannya⁸.

Pentingnya media berbasis komputer telah meningkat karena sifat dunia yang berubah dengan cepat. Pembelajaran yang bermakna dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang dapat disimpan dalam memori jangka panjang dan dapat diterapkan pada kondisi yang nyata, baru dan berbeda⁹.

Akan tetapi masih ada peserta didik yang masih belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi salah satunya dimanah mahasiswa di tempatkan di SMP Negeri 24 tempat pelaksanaan kegiatan program kampus mengajar angkatan 2 tahun 2021 oleh Kemendikbud Ristek yang diisi oleh peserta mahasiswa kampus mengajar dikarenakan peserta

⁶ Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka belajar: kajian literatur. Konferensi Nasional Pendidikan I.

⁷ Saputra, V.H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Anak Tuna Grahita. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(1). 15-23.

⁸ Nurul Hikmah, Sofia & Sugama Maskar (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas VII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR) Vol. 1, No. 1, Juni 2020, 15-19*

⁹ Abdul Latip, Anna Permanasari. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa SMP Pada Tema Teknologi. *EDUSAINS, 7 (2), 2015, 160-171.*

didik masih belum maksimal penggunaan teknologi dan keterbatasan waktu untuk pelajaran teknologi dan informasi tanpa melakukan praktik secara langsung kepada peserta didik. oleh karena itu maka menjadi hal penting bagi mahasiswa untuk turut meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik di SMPN 24 Depok untuk bekal peserta didik untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Oleh karena itu tujuan dari kegiatan ini merupakan kepedulian mahasiswa kampus mengajar dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang kreatif kepada peserta didik di SMPN 24 Depok.

METODE

Kegiatan ini di mulai dengan perencanaan yang melibatkan siswa, guru, mahasiswa dan dosen pembimbing untuk membantu menyelesaikan permasalahan dalam kegiatan ini dengan turun langsung dalam membantu dan menyelesaikan masalah melalui kegiatan Bengkel Belajar kepada peserta didik di SMPN 24 Depok dengan berkoordinasi dengan pihak sekolah dalam kegiatan tersebut dan mensosialisasikan kegiatan kepada peserta didik untuk mendaftarkan diri pada kegiatan tersebut.

Adapun dalam pelaksanaannya mahasiswa kampus mengajar dilaksanakan 2 hari dengan pembagian sesi selama kegiatan, yang dimanah peserta didik yang mendaftar berdasarkan pengisian Google form yang di dominasi dari kelas 7. materi yang akan diberikan adalah Pengetahuan komputer, PowerPoint dan cara pembuatan presentasi slide yang menarik, dan Microsoft Word yang dilaksanakan setelah jam pulang sekolah pada setiap sesi.

HASIL

Adapun selama kegiatan ini terdapat peserta didik yang belum sama sekali memegang laptop sehingga diarahkan dalam penggunaan laptop dan fungsi nya dan kegiatan ini pula para peserta didik menjadi mengetahui cara dalam penggunaan laptop dengan baik dan penggunaan Microsoft Word, PowerPoint yang dimana sebelum nya peserta didik hanya diberikan teori penggunaan teknologi dan keterbatasan waktu untuk pelajaran teknologi dan informasi tanpa melakukan praktik.



Gambar 1. Flyer Kegiatan



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

DISKUSI

Dalam kegiatan ini para peserta didik diberikan praktek secara langsung setelah diberikan pelatihan dengan mengoperasikan mulai dari tahap dalam penggunaan laptop dan di berikan latihan soal dalam pembuatan MicrosoftWord dan PowerPoint. tentu saja hal ini merupakan rangkaian dalam meningkatkan keterampilan peserta didik untuk bisa menyelesaikan persoalan yang diberikan untuk bisa kreatif terutama dalam pembuatan PowerPoint.

KESIMPULAN

Dalam kegiatan yang dilakukan mahasiswa untuk membimbing Peserta didik yang mengalami kesulitan dengan mengadakan kelas tambahan bagi peserta didik yakni bengkel belajar berkaitan tentang penggunaan teknologi dan pengenalan teknologi sejak SMP yang dapat digunakan secara baik dijenjang berikutnya memiliki minat yang tinggi oleh peserta didik dan dukungan sekolah pada program ini. Yang dimanah perlu ada keberlanjutan dalam kegiatan serupa, hal ini merupakan bagian dari pengabdian mahasiswa ikut serta dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk bisa berbagi ilmu kepada peserta didik tingkat SMP.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada Bapak dan Ibu Pendidik dan Tenaga Kependidikan UPTD SMPN 24 Depok, teman mahasiswa Kampus Mengajar dan pihak-pihak yang terlibat tak bisa di sebutkan satu persatu dalam kegiatan ini. Tentu saja dalam penulisan ini masih jauh dari kata sempurna, Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun dan dapat menjadikan laporan ini sebagai acuan untuk penyusunan artikel serupa.

DAFTAR REFERENSI

- Dwi Santoso, Heri, dkk. (2022). Asistensi Mengajar, Adaptasi Teknologi, Dan Administrasi Dalam Program Kampus Mengajar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana, Vol. 4, No. 2*.
- Nurul Hikmah, Sofia & Sugama Maskar (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas VII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR) Vol. 1, No. 1, Juni 2020, 15-19*.
- Azmussyani, Lalu Abdul Aziz. (2022). Usaha Meningkatkan Nilai Assesmen Kompetensi Minimum Melalui Pengayaan Materi Pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Abdonesia: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Volume 2 Nomor 2*.
- Saputra, V.H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Anak Tuna Grahita. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika. 1(1). 15-23*.
- Abdul Latip, Anna Permanasari. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa SMP Pada Tema Teknologi. *EDUSAINS, 7 (2), 2015, 160-171*.
- Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka belajar: kajian literatur. Konferensi Nasional Pendidikan I.
- Sampurna Djaya, M. Setiawan, dkk. (2021). *Buku Panduan Kampus Mengajar Angkatan 2 Tahun 2021*. 2021. Juli 2021. Jakarta: SubPokja Kampus Mengajar Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Budi Iriawan, Sandi, Asep Saefudin, (2021). *Buku Saku Utama Aktivitas Mahasiswa Program Kampus Mengajar 2021*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Winata, K. A. dkk. (2021). Kebijakan Pendidikan di Masa Pandemi. Diakses dari ; <http://jurnal.um-palembang.ac.id/jaeducation>