

Upaya Peningkatan Kompetensi Teknologi melalui Program Kampus Mengajar pada UPT SDN 1 Madaraya Pringsewu

Adilla Dwi Putri Lestari^{1✉}, Masita Putri Kirana², Miftahul Zannah
Raharjo Putri³, Darsono⁴, & Apri Wahyudi⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Lampung, Indonesia

✉ E-mail: adilladwiputrilestari@gmail.com

Abstrak

UPT SDN 1 Madaraya, yang terletak di daerah pedesaan berbatasan dengan kawasan konservasi, menghadapi tantangan dalam penerapan teknologi akibat keterbatasan infrastruktur dan minimnya pemahaman guru. Penelitian ini mengevaluasi dampak Program Kampus Mengajar dalam meningkatkan literasi teknologi bagi pendidik dan siswa melalui metode observasi dengan pendekatan Narrative Research. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi seperti Canva meningkatkan kreativitas guru dan motivasi belajar siswa, meskipun terdapat kendala akses internet dan adaptasi bagi guru senior. Dukungan kepala sekolah dan pendidik muda menjadi faktor keberhasilan program ini. Kesimpulannya, Program Kampus Mengajar berkontribusi positif dalam peningkatan keterampilan teknologi di sekolah dasar daerah 3T, dengan harapan keberlanjutannya didukung oleh kebijakan pemerintah dan inisiatif pendidik.

Kata kunci: peningkatan; kompetensi teknologi; kampus mengajar; 3T

Abstract

UPT SDN 1 Madaraya, located in a rural area bordering a conservation zone, faces challenges in implementing technology due to infrastructure limitations and a lack of teacher understanding. This study evaluates the impact of the Kampus Mengajar Program in enhancing technology literacy for educators and students through an observational method with a Narrative Research approach. The findings indicate that training in applications such as Canva improves teachers' creativity and students' learning motivation, despite challenges related to internet access and adaptation difficulties for senior teachers. Support from the school principal and younger educators has been a key factor in the program's success. In conclusion, the Kampus Mengajar Program has made a positive contribution to improving technological skills in elementary schools in 3T areas, with the hope that its sustainability will be supported by government policies and educator initiatives.

Keywords: *improvement; technological competency; teaching campus; 3T*

PENDAHULUAN

Muhamad Danuri (2019:119) menjelaskan bahwa teknologi digital merupakan jenis teknologi informasi yang lebih memfokuskan pada pelaksanaan kegiatan melalui komputer atau perangkat digital daripada bergantung pada tenaga manusia. Teknologi ini ditandai oleh sistem operasi yang otomatis dan canggih dengan dukungan komputerisasi. Kemajuan teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Di era digital saat ini, kemampuan literasi teknologi menjadi salah satu keterampilan fundamental yang harus dimiliki oleh generasi muda. Literasi teknologi tidak hanya berarti kemampuan menggunakan perangkat elektronik, tetapi juga mencakup pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan teknologi secara efektif untuk tujuan belajar dan aktivitas sehari-hari. Namun, kesenjangan dalam akses teknologi masih menjadi masalah di banyak sekolah dasar, terutama di daerah yang terbatas dalam fasilitas teknologi.

Apriliyani (2019:83) menyatakan bahwa teknologi adalah aplikasi atau penerapan ilmu pengetahuan secara praktis untuk memudahkan pekerjaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa adaptasi teknologi berarti menyesuaikan diri dengan situasi tertentu untuk mengatasi masalah dengan menggunakan penerapan ilmu pengetahuan secara praktis, seperti melalui penggunaan aplikasi. Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan telah menjadi hal yang umum, berfungsi untuk memudahkan siswa dalam mengakses informasi terkini terkait materi pelajaran yang mereka terima (Syafuruddin, 2019).

Dalam dunia pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi memiliki tiga

peran utama yang senantiasa diterapkan dalam proses belajar. Berikut penjelasannya:

Sebagai Media atau Alat: Dalam konteks pembelajaran, teknologi berperan sebagai alat bantu yang membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Contoh sederhana dari penggunaan teknologi ini mencakup pengolahan angka, kata, desain grafis, program administratif, database, dan pengelolaan data keuangan.

Sebagai Ilmu Pengetahuan : Di sini, teknologi dipandang sebagai salah satu disiplin ilmu yang krusial bagi siswa untuk dikuasai. Contohnya, banyak program studi di perguruan tinggi yang menitikberatkan pada teknologi informasi dan komunikasi, seperti jurusan informatika. Selain itu, kurikulum terbaru mengharuskan siswa dari berbagai tingkat dan jurusan untuk menguasai bidang ini.

Sebagai Bahan Materi: Selain berfungsi sebagai alat pembelajaran, teknologi juga berperan sebagai materi yang harus dipelajari. Dalam hal ini, teknologi berperan sebagai teori pembelajaran yang perlu dipahami dan diterapkan untuk menguasai materi tertentu, biasanya dengan bantuan komputer. Komputer akan diatur sedemikian rupa sehingga siswa dapat dipandu secara bertahap dalam memahami materi. Dalam konteks ini, teknologi berfungsi sebagai pendamping bagi siswa (Azhariadi, 2019).

UPT SDN 1 Madaraya adalah sebuah sekolah dasar yang terletak di daerah pedesaan dan berbatasan dengan kawasan konservasi, dengan akses yang agak sulit. Hal ini menjadi salah satu tantangan dalam memperkenalkan dan meningkatkan kompetensi teknologi bagi para pendidik dan siswa. Keterbatasan infrastruktur transportasi, kurangnya teknologi, serta rendahnya pemahaman guru tentang

pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan hambatan utama yang dihadapi. Dalam konteks ini, Program Kampus Mengajar yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan muncul sebagai salah satu solusi. Program ini memberikan peluang kepada mahasiswa dari berbagai universitas untuk berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, termasuk dalam mengajarkan literasi teknologi untuk mendukung pemerataan pendidikan.

Kampus Mengajar adalah pengembangan dari program Kampus Mengajar Perintis (Elihami, 2019) yang bertujuan untuk memberikan solusi bagi Sekolah Dasar yang terkena dampak pandemi (Rosita & Damayanti, 2021). Program ini melibatkan mahasiswa yang tinggal di sekitar sekolah untuk membantu guru dan kepala sekolah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama pandemi. Selain itu, program ini juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa dari berbagai latar belakang pendidikan di setiap kampus untuk membantu sekolah dalam berbagai aspek, termasuk proses belajar mengajar, adaptasi teknologi, dan administrasi (Tohir, 2020).

Menurut Kemendikbud (2021:6), kebijakan Kampus Mengajar diinisiasi karena Indonesia sedang memerlukan dukungan dari berbagai pihak untuk mendukung kesuksesan pendidikan nasional, terutama di tingkat Sekolah Dasar.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia telah meluncurkan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, di mana Kampus Mengajar menjadi salah satu komponen dari program tersebut (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2020).

Tujuan dari program ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa

agar dapat belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas. Walaupun begitu, mahasiswa tentunya tidak tertinggal sks karena di program kampus mengajar mendapatkan konversi 20 sks. Dan juga mahasiswa tidak di lepas begitu saja karena mendapatkan pembekalan bagaimana menjadi mitra yang baik untuk pendidik di sekolah penempatan serta cara yang tepat menghadapi peserta didik, bahkan mahasiswa mendapatkan bantuan biaya hidup senilai Rp. 1.200.000,- per bulan. Menurut Suhartoyo dkk (2020), langkah ini diambil untuk meningkatkan kompetensi, baik soft skills maupun hard skills, sehingga individu lebih siap dan sesuai dengan tuntutan zaman sebagai pemimpin masa depan yang unggul dan berkarakter.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi dengan jenis Narrative Research yang didasarkan pada pengalaman salah satu penulis. Teknik pengumpulan data berupa wawancara dan pemantauan terhadap subjek tersebut.

Kehadiran mahasiswa di sekolah memberikan harapan besar bagi keberhasilan program ini, termasuk dampak positif dalam memperkuat literasi, numerasi, adaptasi teknologi, serta memperbaiki manajemen sekolah. Diharapkan, hal ini dapat membantu sekolah-sekolah di wilayah 3T (terdepan, terpencil, dan tertinggal), seperti yang terlihat pada lokasi penelitian di UPT SDN 1 Madaraya, Kecamatan Pagelaran Utara, Kabupaten Pringsewu. Program Kampus Mengajar merupakan salah satu inisiatif pemerintah untuk mendukung kegiatan MBKM (Merdeka Belajar – Kampus Merdeka). Program ini dirancang bagi mahasiswa dari semua program studi di perguruan tinggi untuk berkontribusi dalam

memajukan pendidikan dasar, khususnya di daerah 3T. (Abdurahman dkk, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum Pelaksanaan Program

Keberadaan teknologi saat ini dipandang sangat vital dalam kehidupan manusia, berperan sebagai pendukung dalam berbagai aktivitas, baik di bidang pekerjaan maupun pendidikan. Para pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran atau alat untuk menyampaikan ilmu kepada siswa melalui berbagai aplikasi, seperti Canva dan YouTube. (Agustian & Salsabila, 2021).

Pembelajaran berbasis TIK adalah metode yang menggabungkan proses pembelajaran dengan penggunaan media teknologi. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti internet, video, dan proyektor LCD. Proses pembelajaran yang berbasis TIK memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi, berkreasi, beradaptasi dengan perkembangan zaman, serta meningkatkan wawasan dan pengetahuan mereka (Azhariadi, 2019).

Namun, masih banyak guru yang belum memahami cara menggunakan Canva dan mengumpulkan dokumen di Google Drive, sementara kurikulum Merdeka mengharuskan pendidik untuk melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan administrasi sekolah. Sejalan dengan kegiatan Kampus Mengajar, program ini meliputi literasi dan numerasi, adaptasi teknologi, serta administrasi sekolah (Shabrina, 2022).

Kampus Mengajar adalah salah satu komponen dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang mengajak mahasiswa di seluruh Indonesia untuk berperan sebagai guru dan mengajar siswa-siswa di sekolah dasar yang berada di

wilayah 3T, yaitu terdepan, tertinggal, dan terluar, dengan tujuan memperkuat pembelajaran dan mendukung sekolah dalam proses pembelajaran mereka (Santoso et al., 2022).

Kampus Mengajar salah satu komponen dari program MBKM yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui kegiatan di luar kelas (Dwi Etika et al., 2021). Kegiatan dalam Kampus Mengajar mencakup pembelajaran di semua mata pelajaran dengan fokus pada literasi, numerasi, adaptasi teknologi, serta dukungan dalam administrasi manajerial sekolah..

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ashari, dkk. 2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi yang dilakukan oleh guru belum beragam. Hasil wawancaramenunjukkan bahwa mahasiswa sangat membantu dalam adaptasi teknologi karena dapat memperluas pengetahuan mengenai teknologi dan dapat membantu perkembangan sekolah. Hasil dokumentasi menunjukkan mahasiswa telah melakukan kegiatan adaptasi teknologi pada saat program Kampus Mengajar. Penelitian ini berdasarkan permasalahan yang dialami guru karena pemahaman mengenai teknologi masih cukup dalam mengoperasikan atau penggunaannya. Hadirnya mahasiswa membantu mengatasi permasalahan dan meberikan solusi yang praktis untuk sekolah terutama untuk guru dalam membuka wawasan baru sekaligus memberikan pengalaman baru kepada mahasiswa.

Implementasi program kampus mengajar Angkatan 3 di SDN Segara Makmur 02 mencakup beberapa program yakni asistensi mengajar, posko calistung, pojok literasi, inovasi media pembelajaran, outdoor classes, pendampingan penguasaan literasi digital, pendidikan karakter,

pendampingan pelaksanaan AKM Kelas, dan asistensi administrasi (Muyassaroh, dkk. 2022).

Kampus Mengajar dalam meningkatkan literasi, numerasi dan adaptasi teknologi memiliki peran penting dan sukses dalam menjalankan programnya yang dibantu oleh mahasiswa serta dukungan pihak sekolah dan peserta didik (Waldi, dkk. 2022).

Oleh karena itu, mahasiswa yang terlibat dalam Kampus Mengajar di sekolah tersebut berinisiatif untuk menyelenggarakan pelatihan penggunaan Canva bagi para pendidik dan siswa

Selama Pelaksanaan Program



Gambar 1. Membantu administrasi guru

Selama program Kampus Mengajar, sebagian mahasiswa memberikan pelatihan kepada pendidik mengenai penggunaan perangkat lunak pendidikan seperti Microsoft Office, Google Classroom, dan aplikasi pembelajaran daring lainnya. Sementara itu, sebagian mahasiswa lainnya fokus menciptakan suasana kondusif bagi siswa melalui kegiatan literasi yang menarik. Selain itu, dalam pelatihan yang diberikan kepada siswa, mereka juga menyesuaikan dengan jadwal yang ada, tentunya dengan izin dan pengawasan dari wali kelas.



Gambar 2. Pelatihan pendidik dalam menggunakan teknologi

Penggunaan teknologi di sekolah dapat dimulai dengan memanfaatkan satu komputer yang tersedia di fasilitas sekolah, serta proyektor LCD dalam proses pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi dapat diintegrasikan ke dalam semua mata pelajaran. Dengan demikian, penggunaan teknologi di sekolah tidak hanya menjadikan perangkat digital sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai media untuk kreasi, pengolahan data, dan fungsi lainnya yang dapat digunakan oleh siswa, bukan hanya oleh guru. Pembelajaran yang menggunakan teknologi dapat memberikan pengalaman yang mendalam dan memuaskan bagi para peserta didik. (Khastini, 2022).



Gambar 3. Pengkondusifan peserta didik

Kegiatan pada tahap persiapan didasarkan pada perencanaan yang matang. Perencanaan yang efektif akan membantu dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sebelum kegiatan dimulai, mahasiswa dan dosen yang berperan sebagai pembimbing lapangan diberikan pelatihan untuk memperoleh pemahaman dasar mengenai peningkatan kompetensi teknologi yang dibutuhkan dalam program Kampus Mengajar.

Dalam pelaksanaan kegiatan, dilakukan penyesuaian dengan aktivitas pendidik dan siswa, serta memerlukan persetujuan dari kepala sekolah dan pendidik. Kepala sekolah dan dosen pembimbing lapangan sangat mendukung program ini. Kegiatan dilaksanakan dua kali seminggu selama tiga minggu berturut-turut.

Setelah Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program ini tentunya dipengaruhi oleh antusiasme pendidik dan peserta didik yang masih kurang familiar dengan pembelajaran menggunakan teknologi digital, sehingga pengalaman ini terasa baru bagi mereka. Oleh karena itu, mereka sangat bersemangat mengikuti program ini. Karena aktivitas pembelajaran ini terintegrasi dalam semua mata pelajaran.

Kegiatan ini tentunya tidak luput dari tantangan yang ada seperti pendidik senior yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, sementara pendidik junior sangat sigap membantu. Selain itu, lokasi yang berada di wilayah 3T (terdepan, terpencil, dan tertinggal) membuat akses ke koneksi internet menjadi sulit.

Dari pengamatan kami melalui observasi dan teknik dokumentasi dapat memperoleh hasil bahwa program ini memberikan dampak positif: pendidik menjadi lebih kreatif dalam menyelenggarakan pembelajaran, dan peserta

didik menjadi lebih antusias. Baik peserta didik maupun pendidik kini lebih memahami manfaat penggunaan teknologi. Selain itu, kultur sosial yang mendukung saling membantu menjadikan upaya ini lebih positif. Meskipun program Kampus Mengajar di daerah tersebut telah selesai, usaha untuk meningkatkan kompetensi teknologi tetap berlanjut, baik melalui dukungan dari dinas pendidikan setempat maupun pendidik junior yang lebih terbuka terhadap kemajuan teknologi.

Melalui Program Kampus Mengajar, terwujud solusi yang saling menguntungkan dengan melibatkan mahasiswa di sekolah untuk memperkuat literasi, numerasi, kemampuan adaptasi teknologi, serta mendukung administrasi sekolah dan berbagai kegiatan lain yang mendorong inovasi dan meningkatkan daya saing sekolah. Ini menjadi aspek strategis bagi Kampus Mengajar dalam mendukung dan mempersiapkan generasi emas 2045 (Kurniawan, Noventy, Ciptawaty, Ambya, dan Wahyudi, 2022). Program ini juga memberikan banyak manfaat bagi mahasiswa, seperti mengasah keterampilan kepemimpinan (empati sosial), berpikir kritis dalam pemecahan masalah, manajemen kelompok, serta inovasi dan kreativitas, hingga komunikasi. Program ini juga membangun jiwa sosial mahasiswa sejak dini, dengan mendorong inovasi dalam pembelajaran, menerapkan strategi serta model pembelajaran literasi dan numerasi yang kreatif, inovatif, dan menarik, serta mendukung pengembangan kemampuan adaptasi terhadap teknologi.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari pelaksanaan program pelatihan teknologi, terutama dalam penggunaan Canva dan aplikasi pendidikan

lainnya, menunjukkan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan pendidik dan minat peserta didik. Sebelum program dilaksanakan, banyak pendidik yang belum akrab dengan teknologi, namun selama program, pelatihan yang diselenggarakan oleh mahasiswa Kampus Mengajar berhasil mendorong kreativitas pendidik dalam pengajaran dan meningkatkan ketertarikan peserta didik. Meski terdapat tantangan, seperti kesulitan pemahaman pada pendidik senior dan masalah akses internet di daerah terpencil, dukungan dari kepala sekolah dan dosen pembimbing sangat berkontribusi terhadap keberhasilan program. Setelah program selesai, dampak positif yang ditinggalkan menciptakan budaya saling membantu di antara pendidik dan peserta didik, serta memastikan bahwa upaya peningkatan kompetensi teknologi tetap berlanjut melalui inisiatif dari dinas pendidikan setempat dan pendidik junior.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurahman, A., Ramadhani, S. D., & Wahyudi, H. (2023). Upaya Peningkatan Melek Teknologi dan Administrasi melalui Program Kampus Mengajar pada SDN Banjarsari 04 Kabupaten Jember. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 131-138.
- Apriliyani, T., Siswoyo, M., & Supriyadi, A. (2019). Analisis Kompetensi Pegawai Dalam Pendokumentasian Arsip Melalui Teknologi Komputer Di Dinas Lingkungan Hidup Kota Cirebon. *Jurnal Ilmiah Publika*, 7(2), 1-7.
- Ashari, Y. A., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2022). Peran mahasiswa dalam membantu adaptasi teknologi terhadap guru pada program kampus mengajar 1 di SD Pelita Bangsa Surabaya. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 42-53.
- Azhariadi, A., Desmaniar, I., & Geni, Z. L. (2019, Juli). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di daerah terpencil. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Danuri, M. (2019). *Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital*. Infokam, 15(2).
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Buku Saku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI.
- Dwi Etika, Erdyna, Sevia Cindy Pratiwi, Dwiki Megah Purnama Lenti, and Dina Rahma Al Maida. (2021). "Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2 Dalam Adaptasi Teknologi Di Sdn Dawuhan Sengon 2." *Journal of Educational Integration and Development* 1(4):2021.
- Elihami, E. (2019). Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Higher of Think Mahasiswa Berbasis Kampus Merdeka. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 1(1), 79-86.
- Kemendikbud. (2021). *Program Kampus Mengajar 2021*. 6.

- Khastini, R. O., Maryani, N., Sugiana, D., & Baihaqi, A. (2022). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Melalui Program Kampus Mengajar bagi Sekolah Terpencil di Kabupaten Lebak. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(3), 428-435.
- Kurniawan, R., Noventy, N. N. R., Ciptawaty, U., Ambya, A., & Wahyudi, H. (2022). Pendampingan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Alam Sentosa Desa Kurungan Nyawa. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 63-70.
- Muyassaroh, I., Masrurah, S. N., & Oktaviani, R. P. (2022). Peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar melalui program kampus mengajar angkatan 3. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(2), 200-216.
- Rosita, D. A., & Damayanti, R. (2021). Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Perintis Pada Sekolah Dasar Terdampak Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 42-49.
- Santoso, Heri Dwi, Diana Puspita Sari, Apriliana Dian Fadilla, Faidah Fitri Utami, Fitria Pangesti Rahayu, Della Chamelia Sari, and Niken Putri Sya'bani. (2022). "Asistensi Mengajar, Adaptasi Teknologi, dan Administrasi dalam Program Kampus Mengajar 1." *Jurnal Pengabdian* 4(2):100-105.
- Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 916-924.
- Suhartoyo, E., dkk. (2020). Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*. 1(3), 161
- Syafruddin. (2019). Pengembangan Digital Book Berbasis Android untuk Menstimulus Psikomotorik Siswa. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 8-18.
- Tohir, M. (2020). *Merdeka Belajar: Kampus Merdeka*.
- Waldi, A., Putri, N. M., Indra, I., Ridalfich, V., Mulyani, D., & Mardianti, E. (2022). Peran kampus mengajar dalam meningkatkan literasi, numerasi dan adaptasi teknologi peserta didik sekolah dasar di Sumatera Barat. *Journal of Civic Education*, 5(3), 284-292.