

Implementasi Computerized dalam Pembelajaran Siswa di SMP N 1 Kemusu

Khisan Fajri Nur Khasanah ^{a,1,*}, Endah Sri Wahyuni ^{b,2}

^a Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas 'Aisyiyah Surakarta

¹khisanhasanah08@gmail.com; ²eswns025@gmail.com

* Korespondensi penulis

ARTICLE INFO

Article history

Menerima 10 Mei 2022

Revisi 23 Mei 2022

Diterima 23 Mei 2022

Kata Kunci

Kampus Mengajar
Literasi dan Numerasi,
Pembinaan Administrasi
Adaptasi Teknologi.

ABSTRACT

The purpose of the Teaching Campus is to present students as part of strengthening literacy and numerization learning, and to assist learning during the pandemic, for elementary schools and junior high school in the 3T area. This program is supported by the Education Fund Management Institute (LPDP). Campus Teaching class 2 is an activity carried out for approximately 5 months that supports students in implementing the Campus Teaching program batch 2 to go directly to the real world. In this activity students help teachers teach, adapt technology, and help school administration and teachers, and the results of this experience, the author can conclude that this program is very helpful for teachers or schools, where this program is useful and beneficial for students.

This is an open access article under the [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Akhir bulan Desember 2019 wabah penyakit COVID-19 mulai menyebar di Indonesia sehingga pemerintah membuat berbagai kebijakan guna mencegah penyebaran virus COVID-19 meluas. Salah satu kebijakan yang dibuat oleh pemerintah adalah pembelajaran jarak jauh bagi sekolah dan kampus berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah Nomor 36962/MPK.A/HK/2020. Sejak saat itu, semua pembelajaran di dalam kelas diubah menjadi pembelajaran secara daring dari rumah. [1]

Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, dalam kesempatan peringatan hari pendidikan nasional pada 2 Mei 2020, memberikan saran kepada guru dan siswa untuk memaknai kondisi ini dengan sikap yang adaptif, yang diwujudkan dengan sikap berani keluar dari zona nyaman. Ia menekankan bahwa selama pembelajaran secara daring guru dapat beradaptasi menemukan metode pembelajaran yang terbaik untuk para siswa dan tidak lagi terpaku pada metode yang selama ini digunakan di sekolah. Ia mengusulkan juga bahwa guru sebaiknya membagi kelas menjadi kelompok yang lebih kecil, menerapkan metode pembelajaran *project based learning*, mengalokasikan lebih banyak waktu bagi siswa yang tertinggal, fokus kepada yang terpenting dengan menguatkan konsep-konsep fundamental dan guru bisa bekerja sama dalam hal pengolahan dan penyampaian materi ada dapat lebih cepat beradaptasi dengan teknologi. [1]

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara nyata berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Integrasi TIK dalam pendidikan ditandai dengan digunakannya berbagai strategi dan produk hasil TIK dalam proses belajar mengajar. Hal ini bertujuan agar *output* dan *outcome* dunia pendidikan khususnya di jenjang SMP dapat menjawab tantangan yang ada di masyarakat. Di masa *new normal* akibat Pandemi Covid-19, pembelajaran berbasis TIK yang dapat memaksimalkan kemampuan peserta didik untuk belajar sangat diperlukan bimbingan TIK yang pertama kali diberikan kepada siswa di tingkat SMP

bertujuan mengenalkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar di bidang TIK terutama komputer. [2]

“Komputer merupakan alat untuk mengolah data sesuai perintah yang sudah dirumuskan secara cepat dan tepat, serta diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data berdasarkan instruksi-instruksi yang telah tersimpan di dalam memori”. Pada awalnya, kata komputer berarti orang berprofesi dalam bidang aritmetika, yaitu yang melakukan perhitungan aritmetika dengan menggunakan alat ataupun tidak. Tapi, arti kata ini mengalami perubahan. Istilah komputer mempunyai arti yang luas dan berbeda bagi setiap orang. Istilah komputer (*computer*) diambil dari bahasa latin *computere* yang berarti menghitung (*to compute* atau *to reckon*) [3].

Tren peningkatan penggunaan internet membuat banyak sekolah dan universitas memanfaatkan internet sebagai alat dalam pembelajaran. Banyak pembelajaran-pembelajaran yang didesain dengan menggunakan moda *online*. Pemerintah melalui kementerian pendidikan memberikan hibah Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) yang bertujuan untuk pemerataan akses terhadap pembelajaran dengan membuka kuliah daring (*online*) yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat. Melalui pemanfaatan teknologi internet ini diharapkan dapat menambah sumber belajar bagi pembelajar. Perkembangan teknologi tidak terjadi pada internet saja, namun terjadi juga pada komputer dan *software* pendukungnya. Hal ini ditandai dengan semakin canggih dan beragamnya *software* dan aplikasi-aplikasi yang memudahkan penggunaannya. Komputer dan *software* pendukungnya dimanfaatkan juga dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum pendidikan Indonesia yakni membuat pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran [4].

Berdasarkan survei yang dilakukan di SMP N 1 Kemusu masih banyak siswa yang belum memahami atau mengerti penggunaan *computer* dengan baik dan benar, dikarenakan siswa hanya mengetahui jika *computer* hanya digunakan untuk main game saja.

Dari permasalahan latar belakang diatas, peran penyusun sebagai salah satu mahasiswa yang terlibat dalam Kampus Mengajar Angkatan 2 di SMP N 1 Kemusu memiliki kesempatan yang luas dalam upaya peningkatan pengetahuan kepada siswa, salah satunya implementasi *computerized* dalam pembelajaran siswa di SMP N 1 Kemusu, Boyolali.

Tujuan dilaksanakannya program kampus mengajar di SMP N 1 Kemusu adalah:

- Meningkatkan belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran berbasis komputer.
- Mengembangkan wawasan, sikap, mindset, *soft skill* serta *hard skill* mahasiswa.
- Mengasah ketrampilan berpikir dalam bekerja sama di suatu team untuk menyelesaikan berbagai masalah yang akan dihadapi, walaupun berasal dari berbagai lintas bidang ilmu yang berbeda.

Lokasi pelaksanaan kegiatan Kampus Mengajar di SMP N 1 Kemusu ini memiliki fasilitas yang cukup memadai bagi siswa yang melakukan pembelajaran. Fasilitas yang telah dimiliki oleh sekolah ini diantaranya ruang kelas yang layak, lapangan olahraga, mushola, kamar mandi, ruang komputer, lab sains, dan lain sebagainya.

Proses pembelajaran yang berlaku pada saat di SMP N 1 Kemusu yaitu luring dan daring. *Luring method* adalah model pembelajaran yang dilakukan diluar jaringan. Dalam artian, pembelajaran yang satu ini dilakukan secara tatap muka dengan memperhatikan zonasi dan protokol kesehatan yang berlaku [5]. Metode ini sangat cocok untuk pelajar yang ada di wilayah zona kuning atau hijau terutama dengan protokol ketat new normal.

Dalam metode yang satu ini, siswa akan diajar secara bergiliran (*shift model*) agar menghindari kerumunan. Model pembelajaran luring ini disarankan oleh Mendikbud untuk memenuhi penyederhanaan kurikulum semasa darurat pandemik ini [5].

2. Metode

Sasaran kegiatan ini adalah seluruh siswa SMP N 1 Kemusu. Kegiatan ini diawali dengan observasi dan pengumpulan data untuk mengetahui sampai mana siswa tahu kegunaan *computer* dan seberapa banyak yang mengetahuinya. Metode pelaksanaan dibagi menjadi tiga tahap diantaranya tahap I adalah tahap persiapan. Tahap II adalah tahap pelaksanaan kegiatan les

computer SMP N 1 Kemusu. Tahap III adalah tahap evaluasi. Aspek yang di evaluasi adalah pengetahuan siswa tentang materi yang telah disampaikan. Kegiatan berlangsung dari kelas 7 sampai 9 pada 09 Agustus – 15 Desember 2021 dan kegiatan menerapkan protokol kesehatan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan program kampus mengajar angkatan 2 penugasan di SMP N 1 Kemusu terdiri dari 8 (delapan) mahasiswa yang berdomisili di Boyolali. Mahasiswi terdiri dari berbagai perguruan tinggi di pulau jawa serta didampingi oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) selama pelaksanaan Kampus Mengajar angkatan 2. Melalui program Kampus Mengajar, mahasiswa memiliki tanggung jawab dalam membantu kegiatan mengajar, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi. Berdasarkan hasil penelusuran pelaksanaan Kampus Mengajar angkatan 2 tahun 2021 di SMP N 1 Kemusu menemukan bahwa masih banyak siswa mengalami kesulitan untuk mengoperasikan *computer*. Sehingga kami mendapatkan ide untuk memberikan tambahan les *computer* di siang hari setelah pembelajaran. Sebelum kegiatan terlaksanakan kami berdiskusi kepada guru pamong TIK dan setelah itu meminta izin kepada kepala sekolah SMP N 1 Kemusu. Kegiatan les TIK dilakukan pada hari senin dan sabtu secara bergilir urut dari kelas 7 sampai dengan kelas 9 yang dilakukan selama 60 menit setiap kelas dan setiap kelas dibagi menjadi 2 kelompok sehingga tetap mematuhi prokes untuk menghindari Covid-19.



Fig. 1. Kegiatan les komputer kelas 8

Pada kegiatan les tersebut berjalan dengan baik dan para murid antusias dalam mengikuti kegiatan les TIK. Penyusun mengajarkan cara pengoperasian Excel, Word, menambahkan gambar, dan hal-hal mendasar terlebih dahulu agar siswa dapat mengenal dengan baik apa saja yang berada di komputer. Pada saat memberikan les kami bergantian memberikan materi disesuaikan jadwal yang telah di tentukan. Sebelum memulai les kami akan merencanakan materi apa yang diberikan secara keseluruhan, sehingga semua siswa akan mendapatkan materi yang sama tanpa membedakan.

Ketika semua kelas sudah mendapatkan materi penyusun pun menuju materi selanjutnya contohnya minggu pertama adalah cara bagaimana menebalkan, memiringkan, memberi garis bawah pada kalimat, memberi gambar serta merapikan maka minggu selanjutnya adalah cara mengoperasikan excel. Kegiatan pun berjalan sesuai rencana dan tersusun sesuai protokol yang telah ada. Sebelum kami memberikan materi kami memberikan pertanyaan pertanyaan apakah ada yang sudah tahu dan adakah yang sudah pernah mendapatkan materi yang akan penyusun sampaikan. Dan hasil simpulan yang penyusun dapat dari siswa di SMP N 1 Kemusu bahwa mereka belum mengetahui materi-materi yang akan penyusun sampaikan. Setelah kegiatan tersebut, penyusun memberi pertanyaan apa saja yang tadi disampaikan dan bagaimana caranya, siswa pun menjawab dengan bersamaan dengan baik. Terbuktilah kegiatan tambahan les komputer ini terlaksana dengan baik, dari siswa yang tidak tahu menjadi tahu dan paham.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan kampus mengajar Angkatan 2 di SMP N 1 Kemusu telah sesuai dengan tujuan dan harapan dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka, yakni memberikan pengalaman mahasiswa, mengembangkan serta memberdayakan mahasiswa. Pelaksanaan kampus mengajar SMP N 1 Kemusu meliputi mengajar, adaptasi teknologi dan administrasi. Pelaksanaan belajar mengajar selama kegiatan mahasiswa terjadi dalam dua bentuk pembelajaran yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Pelaksanaan adaptasi teknologi pada kampus mengajar SMP N 1 Kemusu yaitu membantu murid mengenal *computer* yang sesuai dengan kurikulum. Administrasi sekolah dengan penataan administrasi yang berhubungan dengan akreditasi serta membantu guru dalam penyusunan perangkat pembelajaran sebagai kelengkapan administrasi.

5. Saran

Kegiatan program Kampus Mengajar (KM) ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan kualitas pendidikan di sekolah. Perlu adanya kontrol yang lebih cermat lagi terhadap mahasiswa dari pihak sekolah demi keberhasilan program Kampus Mengajar (KM). Selain itu, bagi pihak pelaksanaan di perlukan rencana dan persiapan yang matang baik dari segi kepanitiaan, teknologi, dan administrasi guna mencapai keberhasilan Program yang akan di laksanakan pada masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- [1] D. Telupun, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Untuk Memotivasi Peserta Didik Selama Pembelajaran Secara Daring Di Masa Pandemi Covid-19," *J. Syntax Transform.*, vol. 1, no. 6, pp. 254–262, 2020, doi: 10.46799/jst.v1i6.77.
- [2] S. Adi Putra, "Meningkatkan Hasil Bimbingan TIK melalui Implementasi Project-Based Learning Berfasilitas Media Video Pembelajaran," *J. Edutech Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 187, 2021, doi: 10.23887/jeu.v9i2.36067.
- [3] M. I. Hanafri, M. Iqbal, and A. B. Prasetyo, "Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 1, pp. 87–92, 2019.
- [4] Syaiful Hamzah Nasution, "Pentingnya literasi teknologi bagi Mahasiswa Calon Guru Matematika," *J. Kaji. Pembelajaran Mat.*, vol. 2, no. April, pp. 14–18, 2018.
- [5] D. A. Rosita and R. Damayanti, "Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Perintis Pada Sekolah Dasar Terdampak Pandemi Covid-19," *Prima Magistra J. Ilm. Kependidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 42–49, 2021, doi: 10.37478/jpm.v2i1.852.