



Program Kampus Mengajar Sebagai Usaha Peningkatan Adaptasi Teknologi untuk Siswa di SMP Nathania Palangka Raya

Muhammad Hudan Rahmat*, Luthfia Qalby, Rhaja Sukma Akzy, Villatulia Nur'safitri Nasution, Yesika Kristin Haloho, Muhammad Wardani & Sukardi
Universitas Palangka Raya

*(Corresponding Author) E-mail: hudanrahmat@fkip.upr.ac.id

Perkembangan Artikel:

Disubmit: 13 Juli 2024

Diperbaiki: 23 Juli 2024

Diterima: 23 Juli 2024

Abstrak: Program Kampus Mengajar merupakan salah satu inisiatif dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang menyediakan peluang bagi mahasiswa untuk berperan dalam asistensi pengajaran, serta mendukung proses pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama yang terletak di berbagai desa maupun kota. Salah satunya berada di SMP Nathania Palangka Raya. Pada program ini, mahasiswa bertugas mendukung kegiatan pengajaran dan membantu siswa beradaptasi dengan teknologi. Di samping itu, mereka juga bertanggung jawab dalam meningkatkan akhlak siswa serta memotivasi dan menumbuhkan minat belajar. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kepekaan sosial mahasiswa terhadap lingkungan sekitar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam bekerja sama dengan guru dan mahasiswa dari berbagai bidang ilmu untuk menyelesaikan masalah, serta memperluas wawasan, membentuk karakter, dan mengasah keterampilan lunak mereka. Selama kegiatan ini, Pendekatan partisipatif diterapkan, yang mana mahasiswa berinteraksi langsung dengan siswa untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi. Program ini menggunakan model pembelajaran interaktif dan praktis untuk memastikan siswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa menggunakan teknologi. Siswa jadi lebih percaya diri dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Program ini juga berhasil meningkatkan kesadaran sosial mahasiswa mengenai pentingnya kontribusi mereka terhadap masyarakat. Program ini berhasil mencapai tujuannya dan memberikan dampak positif bagi siswa serta sekolah.

Kata Kunci: Kampus Mengajar, adaptasi teknologi, pembelajaran

Abstract: The Kampus Mengajar Program is an initiative of Merdeka Belajar Kampus Merdeka that provides opportunities for students to participate in teaching assistance and support the learning process in Junior High Schools located in various villages and cities. One of these schools is SMP Nathania Palangka Raya. In this program, students are tasked with supporting teaching activities and helping students adapt to technology. Additionally, they are responsible for improving students' morals as well as motivating and fostering their



interest in learning. This program aims to enhance students' social awareness of their surroundings, develop critical thinking skills in collaboration with teachers and students from various fields of study to solve problems, as well as expand their knowledge, build character, and refine their soft skills. During this activity, a participatory approach is applied, where students interact directly with the pupils to understand the needs and challenges they face. The program employs an interactive and practical learning model to ensure that students can apply the knowledge they have gained. The results of the service show a significant improvement in students' ability to use technology. Students became more confident and actively participated in learning activities. The program also successfully raised students' social awareness about the importance of their contributions to society. This program has achieved its objectives and made a positive impact on both students and schools.

Keywords: *Teaching Campus, technology adaptation, learning*

Pendahuluan

Dilansir dari penelitian Safaringga et al. (2022), perkembangan zaman yang menuntut pembaruan di berbagai aspek kehidupan mengharuskan masyarakat untuk meningkatkan keterampilan dalam menghadapi perubahan, termasuk dalam aspek pendidikan yang terus bertransformasi. Pendidikan adalah bagian penting dalam proses dan sarana pengembangan kompetensi manusia (Iashania et al., 2024). Selain itu, pendidikan merupakan upaya untuk mempengaruhi, melindungi, dan membantu perkembangan kedewasaan anak didik, atau secara ringkas, membekali mereka dengan kemampuan yang memadai untuk melaksanakan tugasnya secara mandiri tanpa bantuan orang lain (Utami et al., 2023). Pendidikan juga merupakan salah satu persiapan paling penting untuk masa depan (Aprilyanti et al., 2024). Pendidikan harus mampu menghasilkan beragam perubahan bagi individu (Abdurahman et al., 2023). Salah satu contohnya adalah perubahan dalam struktur sosial dan ekonomi masyarakat, di mana setiap individu harus memiliki kesempatan yang setara dalam mengakses pendidikan (Setiani et al., 2023). Saat ini, dengan perkembangan industri kerja, pendidikan menjadi semakin krusial (Suarsini et al., 2020). Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh proses pembelajarannya, yaitu apakah peserta didik mengalami transformasi atau tidak. Jika peserta didik tidak mengalami perubahan, maka proses pembelajaran dianggap tidak berhasil (Alisalman, 2022). Pembelajaran melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan materi ajar (Dewi et al., 2018).

Revolusi Industri 4.0 telah mengakibatkan perubahan besar dalam dunia kerja dan memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Alimuddin et al., 2023). Kemajuan teknologi informasi yang pesat mengharuskan setiap individu untuk terus beradaptasi dengan perkembangan zaman (Nay et al., 2024). Peningkatan metode pembelajaran dengan melibatkan siswa melalui penggunaan media ajar dapat



memberikan mereka tantangan yang relevan dengan revolusi industri 4.0, mempersiapkan mereka untuk dunia kerja sesuai dengan pendapat para ahli (Yahya, 2018). Peningkatan kualitas pembelajaran agar relevan dengan kondisi sekarang sangat diperlukan bagi siswa-siswa baik di pedesaan maupun di perkotaan. Dengan bertambah baiknya kualitas pembelajaran, maka siswa yang dihasilkan akan menjadi lebih unggul dalam mewujudkan Indonesia yang lebih maju. Namun pada realisasinya hal tersebut lumayan sulit untuk diwujudkan, karena di Indonesia sendiri, kualitas pendidikan masih belum merata. Maka dari itu, kesetaraan kualitas pendidikan masih menjadi masalah yang perlu diselesaikan (Reni et al., 2023).

Kurangnya sarana dan prasarana di banyak sekolah, seperti gedung rusak, fasilitas olahraga yang minim, perpustakaan yang kurang lengkap, dan akses internet yang terbatas, menghambat kualitas pembelajaran dan kenyamanan siswa (Andika et al., 2023). Berdasarkan observasi awal diperoleh informasi tentang keadaan lingkungan fisik sekolah antara lain; sarana dan prasarana masih kurang, mulai dari tidak adanya sumber air, sumber listrik di kelas, kipas atau penyejuk udara, kebersihan kelas dan wc, dan lain-lain dalam penunjang pembelajaran (Qolby et al., 2023). Contoh gambaran tentang permasalahan pendidikan yang ada di sekolah sasaran dapat terlihat dengan jelas bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih belum merata. Meskipun terletak di kawasan perkotaan, sekolah sasaran masih kekurangan sarana dan prasana pembelajaran, dan jumlah siswanya sedikit. Selain jumlah siswanya yang sedikit, jumlah gurunya pun juga kurang untuk melaksanakan pendidikan yang ideal. Kondisi inilah yang menjadikan tanda tanya besar, mengapa sekolah di perkotaan yang berlokasi strategis di tengah-tengah masyarakat yang padat penduduk, tetapi belum bisa menarik perhatian banyak siswa.

Melihat permasalahan tersebut, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), mengadakan sebuah program untuk membantu meminimalisir problem tersebut dengan melibatkan mahasiswa/i dari perguruan tinggi. Adapun perogram tersebut bernama Program Kampus Mengajar.

Program Kampus Mengajar merupakan bagian dari inisiatif Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dicanangkan oleh Kemendikbudristek. Inisiatif ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat sebagai mitra guru dalam menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan di sekolah dasar dan menengah. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir analitis, pemecahan masalah, kepemimpinan, manajemen tim, kreativitas, inovasi, serta kemampuan komunikasi interpersonal bagi mahasiswa (Kemendikbudristek, 2022).

Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan kesadaran sosial mahasiswa terhadap komunitas sekitar, melatih kemampuan berpikir kolaboratif dengan guru dan



mahasiswa dari berbagai bidang studi untuk mengatasi tantangan yang ada, serta mengembangkan pemahaman, karakter, dan soft skill mahasiswa. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan teknologi siswa SMP Nathania Palangka Raya dalam konteks akademis dan kehidupan sehari-hari, serta menginspirasi mereka untuk aktif dan kreatif dalam proses belajar.

Metode

Kegiatan program ini yaitu peningkatan adaptasi teknologi untuk siswa di SMP Nathania Palangka Raya yang terletak di Jalan Yos Soedarso, Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Dalam pelaksanaannya, pendekatan partisipatif menjadi metode yang dipilih untuk mengarahkan kegiatan ini, yang secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut: Mahasiswa terlibat secara langsung dengan siswa untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang mereka hadapi. Hal ini berarti mahasiswa tidak hanya mengamati dari kejauhan tetapi juga berinteraksi secara aktif dengan siswa melalui berbagai aktivitas, seperti diskusi, sesi tanya jawab, dan kegiatan praktis lainnya. Pendekatan partisipatif ini memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang kondisi belajar siswa dan masalah yang mungkin mereka alami. Pendekatan ini menekankan kolaborasi antara mahasiswa dan siswa. Mahasiswa bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa mengeksplorasi dan menemukan solusi atas masalah yang dihadapi. Melalui interaksi langsung ini, mahasiswa dapat menyesuaikan metode pengajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan individu siswa.

Program ini juga mengadopsi model pembelajaran interaktif dan praktis. Pembelajaran interaktif melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif, melalui diskusi, proyek kelompok, dan simulasi. Kemudian, pembelajaran praktis memberikan siswa kesempatan untuk menerapkan teori yang mereka pelajari dalam situasi nyata atau simulasi, sehingga mereka dapat memahami konsep dengan lebih baik dan mengembangkan keterampilan praktis.

Dengan menggunakan metode pendekatan partisipatif dan model pembelajaran interaktif serta praktis, program ini memastikan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari. Ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, yang sangat penting untuk keberhasilan mereka di masa depan.

Adapun beberapa program kerja dalam melaksanakan peningkatan adaptasi teknologi untuk siswa di SPM Nathania Palangka Raya yaitu sebagai berikut.

- a. Menerapkan modul/buku pembelajaran digital di kelas.
- b. Melakukan praktikum/ eksperimen sederhana pada mata pelajaran IPA untuk



- memudahkan pemahaman konsep siswa.
- c. Menerapkan kuis online melalui *quizizz/kahoot*.
 - d. Melakukan simulasi dan pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM)
 - e. Menonton film edukatif.
 - f. Membuat *flowchart* di web melalui laptop/HP.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Program Kampus Mengajar di SMP Nathania Palangka Raya bertujuan untuk meningkatkan adaptasi teknologi siswa. Berdasarkan observasi dan evaluasi selama program berlangsung, beberapa hasil signifikan sebagai berikut.

1. Peningkatan kemampuan teknologi siswa:
 - a. Sebelum program dimulai, sebagian besar siswa memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi seperti penggunaan laptop/HP untuk pembelajaran dan pengerjaan kuis online, tetapi kurang dalam penerapannya. Setelah program berjalan, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan perangkat lunak dalam proses pembelajaran, platform pembelajaran online, dan alat kolaborasi digital.
 - b. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk tugas-tugas sekolah dan proyek kolaboratif.
2. Interaksi dan Keterlibatan Aktif
 - a. Metode pembelajaran interaktif dan praktis yang diterapkan dalam program ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kelas. Diskusi kelompok, proyek berbasis teknologi, dan sesi tanya jawab menjadi lebih dinamis. Siswa diberi tugas proyek untuk membuat *flowchart*, yaitu suatu representasi visual dari peta konsep, rentetan kegiatan, atau aktivitas yang akan mereka lakukan. Mereka belajar memahami simbol-simbol yang digunakan dalam *flowchart*, menghubungkan langkah-langkah dengan panah, dan menyusun urutan tugas secara logis. Kegiatan ini memiliki bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, penalaran logis, dan pemahaman konsep.
 - b. Mahasiswa yang terlibat sebagai partner guru berperan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inspiratif dan inovatif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk mengembangkan diri dalam proses belajar.
3. Pengembangan Keterampilan Abad 21
 - a. Siswa menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berpikir analitis, penyelesaian masalah, kreativitas, dan kolaborasi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan mereka untuk mengerjakan tugas yang

membutuhkan pemikiran kritis dan kerja sama tim seperti terlihat pada Gambar 1.

- a.
- b. Program ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal yang lebih baik melalui presentasi dan diskusi kelompok.



Gambar 1. Contoh penggunaan teknologi untuk mengerjakan tugas dalam kerja sama tim

4. Pendekatan Partisipatif dalam Pembelajaran:

- a. Pendekatan partisipatif yang digunakan dalam program ini terbukti efektif dalam memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi siswa. Melalui interaksi langsung, mahasiswa dapat mengidentifikasi kesulitan siswa dalam mengadaptasi teknologi dan memberikan solusi yang tepat.
- b. Gambar 2 menunjukkan bahwa pendekatan ini memungkinkan siswa untuk merasa lebih dihargai dan didengarkan, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Pendekatan partisipatif atau interaksi langsung dengan siswa

5. Efektivitas Model Pembelajaran Interaktif dan Praktis:
 - a. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan praktis yang diterapkan mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya dari teori semata. Pendekatan ini membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep serta mengembangkan keterampilan praktis yang relevan.
 - b. Penggunaan alat-alat teknologi seperti terlihat pada Gambar 3. dalam proyek dan tugas harian memperkuat kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0.



Gambar 3. Penggunaan alat-alat teknologi agar mempermudah siswa dalam proses pembelajaran

6. Dampak Positif pada Motivasi dan Minat Belajar:
 - a. Melalui program ini, siswa menjadi lebih termotivasi dan berminat dalam belajar. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan inovatif meningkatkan rasa ingin tahu mereka dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik.
 - b. Dukungan dari mahasiswa yang berperan sebagai fasilitator juga memberikan contoh positif bagi siswa, mendorong mereka untuk lebih proaktif dalam mengejar pengetahuan dan keterampilan baru.

Kesimpulan

Program Kampus Mengajar Angkatan 5 di SMP Nathania Palangka Raya berhasil meningkatkan adaptasi teknologi siswa melalui pendekatan partisipatif dan model pembelajaran interaktif. Mahasiswa sebagai mitra guru berhasil mengidentifikasi serta mengatasi tantangan siswa dalam menggunakan teknologi. Dampaknya terlihat dari peningkatan kemampuan teknologi siswa dan pengembangan keterampilan berpikir analitis, kreativitas, dan kolaborasi. Program ini juga meningkatkan motivasi belajar



siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Kesuksesan dari program ini menegaskan betapa pentingnya kerjasama antara mahasiswa, guru, dan siswa dalam mempersiapkan generasi mendatang menghadapi tantangan era digital dan perubahan revolusi industri 4.0.

Ucapan Terima Kasih

Kami ingin menyampaikan apresiasi kepada SMP Nathania Palangka Raya atas kerjasama dan dukungan yang mereka berikan dalam pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 5. Tanpa kolaborasi yang baik dari semua pihak di sekolah, program ini tidak akan mencapai keberhasilan seperti yang kami alami. Kami menghargai komitmen serta dedikasi yang ditunjukkan oleh kepala sekolah, guru-guru, staf sekolah, dan siswa SMP Nathania Palangka Raya yang turut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kontribusi serta partisipasi mereka sangat berarti dalam membantu kami mencapai tujuan untuk meningkatkan integrasi teknologi bagi siswa dan mengembangkan keterampilan mereka untuk masa depan yang lebih baik. Kami mengucapkan terima kasih atas dukungan, kerjasama, dan kesempatan yang telah diberikan.

Daftar Pustaka

- 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. <https://doi.org/10.35912/yumary.v3i3.1451>
- Alimuddin, A., Juntak, J. N. S., Jusnita, R. A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. *Journal on Education*, 05(04), 11777–11790.
- Alisalman, M. (2022). Pembelajaran Partisipatif Sebagai Metode dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/10.21831/diklus.v6i1.48572>
- Aprilyanti, S., Asbari, M., Supriyanti, A., & Fadilah, I. A. (2024). Catatan Pendidikan Indonesia: Evaluasi, Solusi, & Ekspektasi. *Journal Of Information Systems And Management*, 03(02). <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.696>
- Dewi, E. P., Natalia, K., & Pribadi, T. (2018). Kelengkapan Media Pembelajaran Geografi pada SMA Negeri di Palangka Raya. *Media Komunikasi Geografi*.
- Iashania, Y., Fidayanti, N., Fridtriyanda, A., NSP Tanggara, D., Murati, F., Ariyantho, D., Hendra Wiryanto, Y., Taruna, Y., Indrajaya, F., Kristiana, W., & Artikel, P. (2024). Pengenalan Ilmu Kebumian untuk Siswa di SMA Negeri 2 Palangka Raya. *Diteksi* :



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Teknik, 2(1), 1–9.

- Isma Andika, Isma Adi, Isma Aswan, & Isma Ardian. (2023). Peta Permasalahan Pendidikan Abad 21 di Indonesia. *JUPITER : Jurnal Pendidikan Terapan*, 01(03), 11–28.
- Kemendikbudristek. (2022). *Apa itu Program Kampus Mengajar? – Kampus Merdeka*. <https://pusatinformasi.kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/hc/id/articles/4418812047897-Apa-itu-Program-Kampus-Mengajar>
- Muhammad Yahya. (2018). *Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia*.
- Nay, C., Dopo, F., & Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti Ngada, S. (2024). Upaya Digitalisasi Pendidikan Melalui Program Kerja Adaptasi Teknologi di Sekolah Sasaran Kampus Mengajar. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* , 7(1), 51–59. <http://Jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Putri Setiani, A., Zakaria, J., & Kusmiarti, R. (2023). Peran Mahasiswa Kampus Mengajar 5 Dalam Adaptasi Teknologi Di Sdn 3 Kota Bengkulu. *Community Development Journal*, 4(2), 3077–3081.
- Reni, S., Asbari, M., & Ramadhan, M. B. (2023). Visi Meningkatkan dan Memeratakan Mutu Pendidikan: Quo Vadis Transformasi Sekolah? *Journal Of Information Systems And Management*, 02(06). <https://jisma.org>
- Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3514–3525. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2667>
- Suarsini, N., Wesnawa, I., & Kertih, I. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Media Sosial Instagram Untuk Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3386>
- Utami, E. L., Mulyadiprana, A., & Saputra, E. R. (2023). Peran Program Kampus Mengajar Angkatan 5 dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(02), 302–312. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.2550>
- Qalby, L., Akzy, R.S., Nasution. V. N., & Haloho, Y.K. (2023). *Laporan Awal Hasil Observasi Sekolah Program Kampus Mengajar Angkatan 5*. Laporan tidak diterbitkan.