

PENINGKATAN KOMPETENSI MAHASISWA PROGRAM KAMPUS MENGAJAR DALAM BANTUAN ADAPTASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN SEKOLAH MITRA

Feriyanto

Universitas Islam Majapahit (*Jawa Timur*)

Abstract

Kata kunci :
buizizz,
sosialisasi,
demonstrasi,
teknologi

Dalam era industri 4.0 maupun Society 5.0, menuntut kualitas sumber daya manusia masa depan yang tangguh sekaligus adaptif. Dalam konteks pendidikan tinggi, kompetensi mahasiswa harus disiapkan lebih komprehensif dan multidisiplin dalam upaya menyiapkan lulusan menghadapi perubahan social, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi. Kebijakan program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) diharapkan menjadi solusi untuk permasalahan dan tuntutan tersebut yaitu program kampus mengajar di SD Kartika IV-6. Kegiatan abdimas dilaksanakan dilakukan mulai tanggal 2 Agustus 2021 s/d 17 Desember 2021. Langkah pelaksanaan abdimas antara lain: observasi terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah mitra, koordinasi hasil observasi. merancang kegiatan sosialisasi dan demonstrasi penggunaan platform quizizz, pelaksanaan kegiatan dan pengisian kuisisioner evaluasi kegiatan abdimas. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Kartika IV-6 dengan 6 mahasiswa beserta 9 peserta pelatihan yakni guru di sekolah mitra tersebut. Adapun hasil kegiatan abdimas ini antara lain: pada kegiatan observasi dihasilkan dalam pembelajaran daring selama masa pandemic guru sudah menggunakan google classroom, namun masih mengalami kesulitan dalam membuat presensi, menautkan video pembelajaran, serta membuat evaluasi pembelajaran di google classroom dan guru belum mengenal platform quizizz. Kemudian dilanjutkan kegiatan koordinasi dan pemberian materi terkait bantuan teknologi pembelajaran dengan peneliti (dosen) melalui google meet. Mahasiswa merancang kegiatan sosialisasi dan demonstrasi penggunaan quizizz. Pada pelaksanaan kegiatan kegiatan sosialisasi dan demonstrasi penggunaan quizizz guru merasa senang karena dapat menerapkan aplikasi ini dalam kegiatan pembelajaran dan sangat membantu. Hasil respon yang sangat positif ini juga ditunjukkan melalui hasil kuisisioner yang mendapatkan nilai rata-rata 4,63 dengan skala 1-5. Selain itu, pelatihan aplikasi pembelajaran ini juga sangat bermanfaat untuk meningkatkan literasi digital siswa yang sangat perlu dikembangkan saat ini, terutama pada masa pandemic, dan diharapkan berdampak pada peningkatan kemampuan guru dalam membuat evaluasi pembelajaran yang berbasis online.

A. PENDAHULUAN

Dalam era industri 4.0 maupun Society 5.0 yang mana merupakan era industri yang memungkinkan seluruh entitas didalamnya untuk saling berkomunikasi kapan saja secara real time dengan memanfaatkan teknologi. Dalam hal ini menuntut kualitas sumber daya manusia masa depan yang tangguh sekaligus adaptif. Dalam konteks pendidikan tinggi, kompetensi mahasiswa harus disiapkan lebih komprehensif dan multidisiplin dalam upaya menyiapkan lulusan menghadapi perubahan social, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi. Menurut Wagiran, dkk. (2021) Perguruan tinggi diharapkan dapat merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat meraih capaian pembelajaran mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan secara optimal dan selalu relevan dengan tuntutan kebutuhan zaman. Kebijakan program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) diharapkan menjadi solusi untuk permasalahan dan tuntutan tersebut.

Dalam mendukung program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Dirjen Dikti) melaksanakan program Kampus Mengajar Angkatan 2 Tahun 2021 dengan melibatkan mahasiswa yang didampingi oleh dosen dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia untuk menjembatani kesulitan belajar dan meningkatkan literasi dan numerasi di sekolah dasar dan sekolah menengah pertama baik secara daring maupun luring. Dalam program kampus mengajar angkatan 2 memiliki tujuan yang mana salah satu diantaranya adalah bantuan adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran (daring dan luring), (Wagiran, dkk.,2021).

Bantuan adaptasi teknologi pembelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah termasuk dalam kondisi darurat pandemic COVID-19. Karena pada masa pandemic COVID-19, guru harus melakukan perubahan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang awalnya pembelajaran dilakukan secara tatapmuka, diubah menjadi pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring adalah strategi terbaik untuk memastikan transfer of knowledge peserta didik paling tepat di masa pandemi (Rigianti, 2020).

SD Kartika IV-6 Malang merupakan salah satu sekolah sasaran program kampus mengajar angkatan 2, hal ini dikarenakan sekolah tersebut masih terakreditasi B dalam kategori sekolah kecil (jumlah peserta didik kurang dari 200 siswa) dan mendapat rekomendasi dari Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota. Selain itu, sesuai hasil observasi yang dilakukan, SD Kartika IV-6 Malang sudah melakukan pembelajaran daring menggunakan google classroom dan Whatsapp. Guru sudah mahir melakukan pembelajaran secara asynchronous dengan menautkan materi berupa pdf di google classroom, dan pembelajaran virtual melalui google meet. Akan tetapi

sebagian guru masih kesulitan dalam membuat presensi online, membuat evaluasi penilaian melalui google form atau platform lainnya seperti quizizz. Menurut Amornchewin (2018) Quizizz adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer yang dapat diakses melalui perangkat seperti computer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan sebuah kuis. Penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa agar termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi terkini. Mei dkk. (2018) menambahkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih focus dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, diambil kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul peningkatan kompetensi mahasiswa kampus mengajar dalam bantuan teknologi pembelajaran sekolah mitra.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan abdimas dilakukan mulai tanggal 2 Agustus 2021 s/d 17 Desember 2021 sesuai dengan surat tugas Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi Dirjen Dikti Nomor 6532/E1/D1.00.01/2021. Kegiatan abdimas dilakukan di SD Kartika IV-6 Malang yang beralamatkan Jl.Terusan Kesatrian No.1A Kec.Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur.

Adapun peserta dari kegiatan abdimas ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1.

Daftar Nama Mahasiswa Peserta Kegiatan Abdimas

NO	NIM	Nama Mahasiswa	Asal Universitas
1	190711637228	Revly Manggala Putri	Universitas Negeri Malang
2	190411630436	Tasya Zulfia Fatati	Universitas Negeri Malang
3	190151602618	Alisha Firda Reyhane	Universitas Negeri Malang
4	190231611612	Naura Izzatul Khusnayain	Universitas Negeri Malang
5	190231611681	Mochamad Saifullah	Universitas Negeri Malang
6	180721639087	Al Qomar Nur Mahmud Husain	Universitas Negeri Malang

Sedangkan materi yang diberikan berupa berbagai macam adaptasi bantuan teknologi dalam proses pembelajaran daring ataupun luring menggunakan google classroom, Google Meet/Zoom dan Quizzizz.

Langkah pelaksanaan abdimas dalam hal ini adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa melakukan observasi terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran di SD Kartika IV-6.
2. Koordinasi antara dosen (peneliti) dengan mahasiswa terkait program kerja adaptasi bantuan teknologi sesuai hasil observasi melalui google meet.
3. Mahasiswa diberikan penjelasan mengenai google classroom, Google Meet/Zoom dan Quizzizz serta beberapa platform yang dapat digunakan dalam mendukung pembelajaran daring beserta manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan platform tersebut
4. Mahasiswa membuat rancangan kegiatan sosialisasi dan demonstrasi aplikasi pembelajaran quizzizz, dan melakukan konsultasi dengan dosen melalui google meet.
5. Mahasiswa melakukan sosialisasi dan demonstrasi aplikasi pembelajaran quizzizz kepada Bapak/Ibu guru.
6. Bapak/Ibu guru melakukan pengisian angket akhir kegiatan.

Dan dampak yang nyata bagi mitra adalah sebagai berikut.

1. Bapak/Ibu guru mampu memanfaatkan media pembelajaran quizzizz untuk merancang pembelajaran dan kuis yang interaktif dan menarik.
2. Sumber informasi tambahan dan sebagai bahan acuan dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa terutama dalam masa pandemic COVID-19.
3. Memotivasi bapak/ibu guru untuk kreatif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar terutama dalam melakukan penilaian hasil belajar, baik selama masa pandemic ataupun pada masa new normal.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

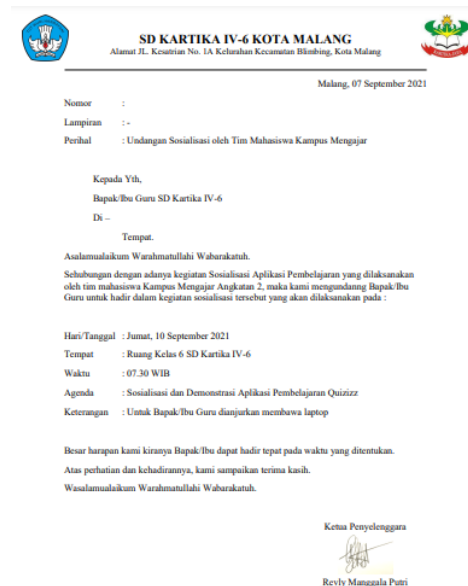
Berdasarkan langkah-langkah kegiatan abdimas di atas, pada kegiatan observasi terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran di SD Kartika IV-6 dihasilkan dalam pembelajaran daring selama masa pandemic guru sudah menggunakan google classroom, namun masih mengalami kesulitan dalam membuat presensi, menautkan video pembelajaran, serta membuat evaluasi pembelajaran di google classroom. Selain itu, Bapak/Ibu guru masih belum mengenal dengan platform quizzizz yang akan didemonstrasikan oleh mahasiswa. Kemudian hasil ini dikoordinasikan dengan dosen pembimbing melalui google meet pada sharing session. Pada kegiatan ini juga mahasiswa diberikan materi berupa penggunaan quizzizz dalam pembelajaran.

Gambar 1.
Sharing Session Koordinasi Hasil Observasi Pembelajaran



Kemudian pada hari Kamis, 9 September 2021 mahasiswa membagikan undangan sosialisasi kepada pihak sekolah.

Gambar 2.
Undangan Sosialisasi oleh Tim Mahasiswa



Kegiatan sosialisasi dan demonstrasi aplikasi pembelajaran quizizz ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 10 September 2021 di ruang kelas 6 SD Kartika IV-6, dengan bapak/ibu guru dianjurkan membawa laptop. Adapun kegiatan sosialisasi terdiri atas penyampaian materi aplikasi *quizizz* oleh Tasya Zulfian, praktik penggunaan aplikasi *quizizz* dengan didampingi mahasiswa, sesi tanya jawab, dan penutup serta doa. Kegiatan ini dimulai pukul 08.30 s/d 10.30 WIB.

Gambar 3.

*Sesi dokumentasi kegiatan oleh
Bapak/Ibu guru*



*Sesi dokumentasi kegiatan oleh
Bapak/Ibu guru*



Kegiatan sosialisasi dan demonstrasi ini dihadiri oleh 9 guru termasuk Ibu kepala sekolah.

Materi sosialisasi aplikasi Quizizz dapat diakses melalui link berikut: https://drive.google.com/file/d/1M6TKwglS7hxd_ts5TYY-F0f5WjIIOMba/view?usp=drivesdk.

Sedangkan video saat sosialisasi berlangsung dapat diakses melalui link berikut: <https://drive.google.com/file/d/1NtNVzNcLy4PfET0i40adlQGrc6mL9pL0/vi ew?usp=drivesdk>

Berikut adalah cuplikan materi yang disampaikan pada kegiatan sosialisasi dan demonstrasi.

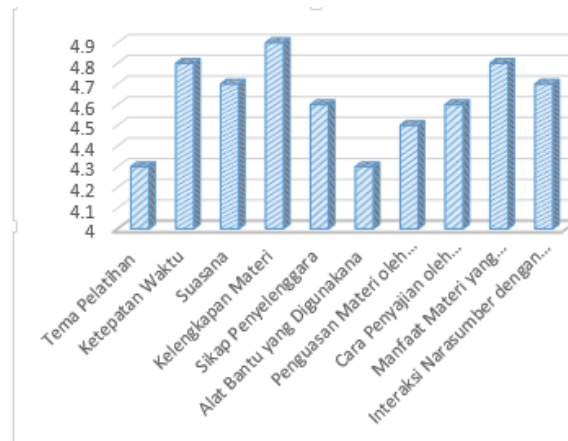
Gambar 4.

Cuplikan Materi Sosialisasi dan Demonstrasi Aplikasi Quizizz



Selanjutnya dilakukan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan kuisioner yang diberikan secara langsung kepada Bapak/Ibu guru di akhir kegiatan ini. Berikut adalah rekapitulasi hasil kuisioner kegiatan abdimas.

Gambar 6.
Rekapitulasi Hasil Kuisioner Peserta



Adapun dampak yang dirasakan oleh guru setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini adalah guru merasa senang karena dapat menerapkan aplikasi ini dalam kegiatan pembelajaran. Respon positif ini juga ditunjukkan dari hasil kuisioner sesuai Gambar 6 di atas, mendapatkan penilaian rata-rata 4,63 dengan skala 1-5. Pelatihan aplikasi pembelajaran ini juga sangat bermanfaat untuk meningkatkan literasi digital siswa yang sangat perlu dikembangkan saat ini, terutama pada masa pandemic. Selain itu, pelatihan ini berdampak pada peningkatan kemampuan guru dalam membuat evaluasi pembelajaran yang berbasis *online*.

D. SIMPULAN

Adapun kesimpulan dari pelatihan ini adalah sebagai berikut: 1) kegiatan pelatihan ini dapat mengatasi permasalahan mitra yaitu meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan guru dalam penggunaan aplikasi *quizizz* dalam teknologi pembelajaran. 2) Meningkatkan motivasi guru untuk kreatif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar terutama dalam melakukan penilaian hasil belajar. 3) Kendala yang dihadapi adalah dikarenakan rata-rata guru di sekolah mitra sudah termasuk dalam katagori senior, sehingga perlu ada pendampingan dari mahasiswa selama pelaksanaan pelatihan. Saran untuk kegiatan berikutnya adalah mengadakan kegiatan pelatihan terkait bantuan teknologi pembelajaran, maka perlu ada tim yang mendampingi dan membantu sesuai dengan kebutuhan guru tersebut.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi Dirjen Dikti yang sudah mendanai kegiatan ini. Selain itu, terima kasih juga kepada Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat, Pengembangan Aktivitas Instruksional, Peningkatan & Penjaminan Mutu Pendidikan (LP4MP) yang sudah mendukung penuh kegiatan pelatihan.

F. REFERENSI

- Amornchewin, Ratchadaporn. (2018). The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement. *Indonesian Journal of Informatics Education*, 2 (2), 85-90, <https://dx.doi.org/10.20961/ijie.v2i2.24430>
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala pembelajaran daring guru sekolah dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2), 297–302. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.76>
- Wagiran, dkk. (2021). *Buku Pegangan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Program Kampus Mengajar Angkatan 2 Tahun 2021*. Jakarta: SubPokja Kampus Mengajar Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.