



Upaya Digitalisasi Pendidikan Melalui Program Kerja Adaptasi Teknologi di Sekolah Sasaran Kampus Mengajar

Cesarius Nay*¹, Florentianus Dopo²

^{1,2}Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti Ngada, Indonesia

E-mail: cesarius86@gmail.com, dopoflorentianus@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-11-05 Revised: 2023-12-22 Published: 2024-01-01	Digitalization of education is a global trend that promises to improve the quality of education, especially with the development of information and communication technology. One of the objectives of the Teaching Campus program set by Kemendikbudristek is to help schools in the process of adapting to technology. In the implementation process, program target schools such as SDK Wolomeli face challenges in implementing digital-based education, such as limited supporting facilities and a lack of knowledge from educators. This digitalization of education is carried out to prepare the current generation to face increasingly modern developments in various aspects of life. Several innovations were carried out such as basic laptop operating training, the use of animated videos in learning, the introduction of <i>Microsoft Word</i> , the use of online literacy, the final semester exam using the AKM Kelas simulation, and the socialization of the independent teaching platform provide many benefits in the teaching and learning process at SDK Wolomeli. However, support from various stakeholders and further evaluation are needed to ensure the sustainability of the program which can have an impact on improving the quality of education in program-target schools such as SDK Wolomeli.
Keywords: <i>Digitalization Of Education;</i> <i>Technology Adaptation;</i> <i>Teaching Campus.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-11-05 Direvisi: 2023-12-22 Dipublikasi: 2024-01-01	Digitalisasi pendidikan menjadi tren global yang menjajikan peningkatan kualitas pendidikan, terutama dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu tujuan dari program Kampus Mengajar yang ditetapkan oleh Kemendikbudristek adalah membantu sekolah dalam proses beradaptasi dengan teknologi. Dalam proses penerapannya, sekolah sasaran program seperti SDK Wolomeli menghadapi tantangan dalam menerapkan pendidikan berbasis digital, seperti keterbatasan fasilitas pendukung serta kurangnya pengetahuan dari pendidik. Digitalisasi pendidikan ini dilakukan untuk mempersiapkan generasi masa kini dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin modern dalam berbagai aspek kehidupan. Beberapa inovasi yang dilakukan seperti pelatihan dasar pengoperasian laptop, penggunaan video animasi dalam pembelajaran, pengenalan <i>Microsoft Word</i> , pemanfaatan literasi online, ujian akhir semester menggunakan simulasi AKM Kelas, dan sosialisasi platform merdeka mengajar memberikan banyak manfaat dalam proses belajar mengajar di SDK Wolomeli. Meskipun demikian, dukungan dari berbagai pemangku kepentingan dan evaluasi lanjutan diperlukan untuk memastikan keberlanjutan program yang dapat memberikan dampak dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah sasaran program seperti SDK Wolomeli.
Kata kunci: <i>Digitalisasi Pendidikan;</i> <i>Adaptasi Teknologi;</i> <i>Kampus Mengajar.</i>	

I. PENDAHULUAN

Program Kampus Mengajar merupakan sebuah inovasi dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka oleh Kemendikbudristek, yang memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk menjadi mitra guru dalam sebuah satuan pendidikan di luar proses perkuliahan. Program ini membantu mahasiswa untuk mengembangkan kapasitas kepemimpinan, kreativitas dan inovasi, pemecahan masalah, kerja sama tim dan mengasah keterampilan mereka melalui pengalaman langsung di sekolah penempatan. Selain itu, tujuan utama Kampus Mengajar adalah peningkatan literasi dan numerasi siswa,

mengingat kualitas literasi dan numerasi di Indonesia masih sangat rendah. Melalui program ini, mahasiswa diharapkan menjadi bagian dari agen perubahan pendidikan di Indonesia. Tugas utama mahasiswa yang terlibat dalam program ini adalah untuk menjadi mitra guru dalam proses belajar mengajar, membantu adaptasi teknologi, serta membantu kegiatan terkait administrasi di sekolah penempatan (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2023).

Salah satu target utama dari program Kampus Mengajar adalah membantu sekolah untuk melaksanakan adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini

telah mengubah cara kita dalam bekerja, berkomunikasi, dan belajar. Dalam bidang pendidikan, teknologi telah melahirkan berbagai metode pembelajaran baru yang lebih interaktif, adaptif, dan bisa disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Digitalisasi didefinisikan sebagai suatu proses perpindahan media informasi berbasis analog kepada media berbasis digital (Tri Yulianti & Tri Prastowo, 2021). Dengan kata lain, digitalisasi mengandung makna sebagai proses konversi dari setiap bentuk dokumen cetak dan sejenisnya disajikan dalam bentuk digital (Murhadi & Ponidi, 2020). Peralihan tersebut bertujuan untuk mengembangkan cara pandang dan pola pikir siswa serta dapat membuat siswa memiliki rasa ketertarikan untuk belajar, melalui beragam media pembelajaran yang dapat di manfaatkan dari perkembangan teknologi. Meskipun digitalisasi telah memberikan dampak yang baik dalam meningkatkan potensi siswa dan hasil belajar, masih banyak tempat terutama di daerah 3T (Terdepan, Terpencil, dan Tertinggal), yang belum dapat sepenuhnya memanfaatkan inovasi ini.

Kesenjangan antara pendidikan di perkotaan dan di daerah terpencil dapat di lihat dari perbedaan fasilitas dan sarana prasarana. Umumnya fasilitas pendidikan di daerah perkotaan lebih memadai sehingga menciptakan perbedaan mutu dan kualitas pembelajaran dengan yang ada di daerah terpencil. Hal ini menyebabkan adanya jarak (gep) antara pendidikan di perkotaan dengan yang berada di daerah terpencil, baik dari kualitas pembelajaran, sarana prasarana, dan kualitas lulusannya (Azhariadi et al., 2019). Kabupaten Ngada menjadi salah satu tempat yang menggambarkan kondisi wilayah di Indonesia yang berupaya untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Kecamatan Bajawa Utara merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Ngada, memiliki berbagai sekolah yang belum sepenuhnya merasakan dampak dari perkembangan teknologi. SDK Wolomeli sebagai perwakilan dari sekolah-sekolah tersebut tengah berupaya beradaptasi dengan era digital ini. Namun, upaya tersebut terhambat oleh beberapa faktor seperti kurangnya fasilitas teknologi, keterbatasan koneksi internet, serta kurangnya pemahaman guru dalam mengimplementasikan teknologi yang ada ke dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju menuntut setiap individu untuk

selalu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Manfaat teknologi informasi dalam perkembangan kehidupan sehari-hari memang sangat banyak, terutama pemanfaatannya dalam bidang pendidikan atau keilmuan, ekonomi, kesehatan, pemerintahan hingga sosial budaya (Cholik, 2021). Hampir di setiap jenjang pendidikan diwajibkan untuk melek teknologi, terutama teknologi informasi karena setiap pekerjaan sudah berbasis dengan teknologi informasi (Winarti et al., 2022). Keunggulan penggunaan TIK sebagai media pembelajaran untuk peserta didik adalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar mandiri, penggunaannya fleksibel, dapat meningkatkan kreatifitas dan keaktifan siswa dalam proses berpikir, dan dapat memberikan akses pengetahuan lebih kepada siswa (Widianto, 2021). Selain untuk menunjang kegiatan pendidikan, melek teknologi informasi juga menunjang guru dalam menyelesaikan persoalan administrasi dan bagi siswa untuk menunjang sistem pembelajaran (Khairullah et al., 2021). Kristiawan menyatakan bahwa aplikasi dan inovasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran sekolah disebut sebagai Pembelajaran yang Berlandaskan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dengan fasilitas yang tersedia dalam sistem ini, pendidik dan peserta didik dapat lebih mendalam dan kolaboratif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, sehingga prosesnya menjadi lebih terstruktur dan optimal (Azhariadi et al., 2019)

Kurangnya keterampilan mengakses teknologi di kalangan guru yang bertugas di daerah 3T merupakan masalah serius dalam proses beradaptasi dengan perkembangan zaman. Hal ini dapat berakibat pada kemampuan literasi dan numerasi siswa, penurunan prestasi akademik, dan pada akhirnya dapat menimbulkan tantangan ketika siswa tersebut melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, sangat bermanfaat untuk setiap guru jika memiliki keterampilan di bidang teknologi, mengingat hal ini dapat memudahkan mereka dalam beradaptasi dengan berbagai situasi dan kondisi dalam pembelajaran di sekolah. Pengetahuan dan keterampilan dalam bidang teknologi menjadi sangat penting setelah pandemi Covid-19 berlangsung, dan juga akan sangat berguna di masa yang akan datang, mengingat perkembangan teknologi yang terus berlanjut. Oleh karena itu, diperlukan inovasi-inovasi baru dalam meningkatkan kompetensi guru yang tentunya akan berdampak juga pada siswa. Dalam kondisi tersebut, peran mahasiswa

Kampus Mengajar Angkatan 5 menjadi sangat penting. Berbekal latar belakang pendidikan tinggi dan pengetahuan terkait teknologi yang lebih mumpuni, mereka membawa berbagai inovasi baru ke SDK Wolomeli. Selain menjalankan tugas utama mereka, mahasiswa juga berkontribusi dengan memberikan sosialisasi untuk guru-guru, memperkenalkan platform pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, pemanfaatan fasilitas teknologi yang tersedia, serta memotivasi siswa untuk bersikap aktif di era pembelajaran digital ini.

Digitalisasi pendidikan merupakan salah satu hal penting yang harus diterapkan mulai dari jenjang pendidikan dasar. Pentingnya adaptasi teknologi dalam bidang pendidikan tidak dapat dihindari, mengingat perkembangan teknologi telah memasuki berbagai bidang kehidupan. Namun, upaya penerapannya dalam proses pembelajaran mengalami beberapa hambatan. Beberapa guru mengungkapkan bahwa kendala utama dalam upaya beradaptasi dengan teknologi adalah keterbatasan fasilitas, sehingga menyebabkan kurangnya pengetahuan guru-guru terkait pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya motivasi siswa untuk mengembangkan diri juga menjadi hambatan yang signifikan bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk dapat mengidentifikasi dan menggambarkan upaya yang dilakukan dalam memadukan teknologi dalam pembelajaran, khususnya di sekolah yang menjadi sasaran Program Kampus Mengajar.

II. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan pengabdian program Kampus Mengajar Angkatan 5 tahun 2023, berlokasi di SDK Wolomeli, Desa Inegen, Kecamatan Bajawa Utara, Kabupaten Ngada, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Pelaksanaan program ini dimulai pada tanggal 20 Februari - 12 Juni 2023, melibatkan mahasiswa yang tergabung dalam program "Kampus Mengajar", serta guru dan siswa yang menerima dampak digitalisasi. Dalam proses pelaksanaan selama 16 minggu penugasan, kegiatan ini melalui beberapa tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan program, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Perencanaan

Sebelum mahasiswa membuat beberapa program kerja yang harus dilaksanakan selama periode penugasan, observasi dan wawancara dilakukan pada minggu awal

penugasan. Observasi dan wawancara tersebut dilakukan untuk menemukan kendala atau permasalahan yang di hadapi oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran sehari-hari. Selanjutnya dilakukan diskusi bersama mengenai program-program yang akan dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang ditemukan. Diskusi tersebut di kemas dalam bentuk Forum Komunikasi Dan Koordinasi Sekolah (FKKS) yang melibatkan kepala sekolah, guru, tenaga pendidik, Dosen Pembimbing Lapangan, dan mahasiswa yang terlibat dalam program Kampus Mengajar. Forum tersebut menghasilkan beberapa program kerja terkait adaptasi teknologi yaitu pelatihan dasar pengoperasian laptop, penggunaan video animasi pembelajaran, pelatihan dasar Microsoft Word, penggunaan bacaan literasi online, dan ujian akhir semester menggunakan simulasi AKM Kelas.

2. Tahap Pelaksanaan

Setelah FKKS dilakukan yang menghasilkan beberapa program kerja, selanjutnya tahap pelaksanaan program tersebut di terapkan selama periode penugasan di SDK Wolomeli. Fasilitas seadanya yang digunakan selama pelaksanaan yaitu 5 laptop yang disiapkan mahasiswa, proyektor untuk menampilkan gambar, pengeras suara berukuran kecil, dan beberapa ponsel.

3. Tahap Evaluasi

Setelah program-program tersebut dilaksanakan, dilakukan beberapa evaluasi mengenai dampak ataupun manfaat yang didapat dari program. Evaluasi tersebut dilakukan dengan cara wawancara mendalam dengan beberapa guru dan siswa yang menerima dampak. Selanjutnya hasil dari wawancara tersebut menjadi dasar untuk mengetahui tingkat keberhasilan program dan menjadi acuan perbaikan metode di pelaksanaan program berikutnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Di era perkembangan teknologi yang semakin maju ini, beberapa daerah yang tergolong dalam daerah 3T di Indonesia mengalami berbagai tantangan dalam beradaptasi, khususnya dalam bidang pendidikan. SDK Wolomeli yang merupakan salah satu sekolah di daerah 3T tidak terhindar dari tantangan tersebut. Meskipun peran teknologi dalam pembelajaran telah dirasakan manfaatnya di berbagai tempat, tantangan seperti

keterbatasan fasilitas dan kurangnya sumber daya bisa menjadi penghambat utama dalam proses adaptasi. Tantangan tersebut tidak hanya mempengaruhi proses pembelajaran yang diberikan pada siswa, tetapi juga dapat menghambat potensi sekolah dalam beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Di bidang pendidikan, penerapan teknologi dapat beradaptasi dengan cara berbagai perubahan metode, suasana dan situasi yang terjadi dalam penyelenggaraan pendidikan dengan menunjukkan inovasi yang positif dan kreatif. Tentu saja kehadiran teknologi telah memberikan perubahan yang signifikan terhadap kegiatan belajar mengajar, termasuk perubahan sistem manajemen lembaga pendidikan, metode pengajaran, dan juga pendekatan belajar siswa. Digitalisasi pendidikan menjadi penting untuk diterapkan karena kebutuhan akan ilmu yang semakin meningkat, dapat menaikkan kualitas pembelajaran, membekali siswa dengan 4 kemampuan (kreatif, komunikatif, berpikir kritis, dan kolaboratif), serta dapat menerapkan program "Merdeka Belajar", yang dapat dilaksanakan tidak terbatas pada ruang dan waktu (Isma et al., 2022). Efisiensi Media TIK yang dapat diakses kapan saja, di mana saja, dan dengan cara apa saja menjadi dasar efektivitas proses pembelajaran siswa (Tekege, 2017). Dalam konteks ini, upaya mendigitalisasi pendidikan di SDK Wolomeli memerlukan perhatian khusus, strategi yang tepat, serta kolaborasi dari berbagai pemangku kepentingan. Peran mahasiswa Kampus Mengajar yang bertugas di sekolah tersebut menjadi sangat penting, mengingat SDK Wolomeli menjadi salah satu sekolah yang memiliki keterbatasan sumber daya terkait pemanfaatan teknologi di era serba digital ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru dan observasi di minggu awal penugasan, ditemukan juga bahwa proses pembelajaran yang terjadi di SDK Wolomeli dapat dikatakan masih cukup tertinggal dari perkembangan teknologi saat ini. Diinformasikan bahwa masih banyak guru-guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran karena keterbatasan wawasan, fasilitas kurang memadai, gangguan koneksi internet, dan fasilitas pendukung yaitu listrik yang terkadang mengalami pemadaman secara tiba-tiba. Hasil wawancara tersebut selanjutnya dilakukan diskusi mengenai perancangan program terkait

Adaptasi Teknologi dalam pendidikan, yang dilakukan bersama dengan dosen pembimbing lapangan (DPL), kepala sekolah, guru-guru, dan tentunya mahasiswa Kampus Mengajar 5 yang bertugas di SDK Wolomeli.



Gambar 1. Diskusi antara mahasiswa dan DPL dengan pihak sekolah

Diskusi tersebut menghasilkan beberapa program terkait adaptasi teknologi yang disepakati dan selanjutnya di terapkan selama periode penugasan di sekolah tersebut. Beberapa program kerja yang dilaksanakan beserta hasilnya antara lain:

1. Pelatihan dasar Pengoperasian Laptop Pada Siswa Kelas 5:

SDK Wolomeli menjadi salah satu sekolah yang belum mempunyai fasilitas perangkat komputer. Hal ini yang menyebabkan kurangnya pengetahuan siswa-siswi mengenai perangkat tersebut. Hasil penelitian di Sekolah Dasar Katolik (SDK) Wolomeli menunjukkan bahwa pelatihan dasar pengoperasian laptop memiliki dampak signifikan terhadap pengetahuan siswa terkait perangkat komputer. Sebelum pelaksanaan pelatihan, sebagian besar siswa memiliki keterampilan dasar yang terbatas dalam menggunakan laptop, yang mengakibatkan kesulitan dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran ataupun sebagai sumber mencari informasi. Bermodalkan 5 laptop yang dimiliki mahasiswa Kampus Mengajar 5, pelatihan berjalan dengan lancar tanpa ditemukan kendala yang berarti. Pelatihan ini dilaksanakan sebanyak 2 kali yaitu pada akhir bulan Februari dan pertengahan bulan Mei 2023. Materi pelatihan dasar tersebut meliputi cara menyalakan laptop, pengenalan menu-menu desktop dan fungsinya, dan cara mematikan laptop. Setelah pelatihan tersebut dilaksanakan, terjadi peningkatan keterampilan dan kepercayaan diri pada siswa dalam menggunakan laptop. Meskipun demikian,

beberapa guru mencatat bahwa adanya keterbatasan perangkat dan infrastruktur teknologi di SDK Wolomeli menjadi tantangan dalam penerapan ilmu yang telah diperoleh dari pelatihan. Namun secara umum, pelatihan ini dianggap berhasil meningkatkan pengetahuan siswa dalam beradaptasi dengan teknologi dan berkontribusi pada proses belajar mengajar yang lebih efektif di SDK Wolomeli.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan dasar Pengoperasian Laptop

2. Pembelajaran menggunakan Video Animasi melalui media Youtube:

YouTube adalah platform berbagi video terkemuka di mana pengguna dapat mengunggah, melihat, dan berbagi klip video tanpa biaya tambahan. YouTube telah menjadi salah satu jejaring sosial yang paling mudah diakses. Berdasarkan wawancara dan observasi di SDK Wolomeli, salah satu inovasi baru yang diterapkan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan video animasi melalui platform YouTube. Pembelajaran menggunakan video animasi ini menggunakan proyektor yang tersedia sebagai alat untuk menampilkan video dan pengeras suara berukuran kecil. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengenalan metode pembelajaran ini mendapat sambutan hangat dari siswa. Hasil wawancara mendalam terhadap sejumlah siswa menunjukkan bahwa penyajian materi dalam bentuk animasi membantu siswa lebih memahami konsep yang diajarkan dengan menggunakan visual yang menarik dan penyampaian materi yang jelas dan sistematis. Selain itu, guru mencatat bahwa kemampuan siswa untuk mempertahankan perhatian pada materi pelajaran meningkat secara signifikan. Namun ada beberapa tantangan yang dihadapi, seperti akses internet yang terbatas dan tidak stabil.

Namun, guru secara proaktif menggunakan sumber daya yang tersedia dengan terlebih dahulu mengunduh video untuk digunakan di kelas. Kesimpulannya, meskipun ada kendala yang harus diatasi, penggunaan video animasi melalui YouTube memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran di SDK Wolomeli.



Gambar 3. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Youtube

3. Pelatihan MS Word pada siswa siswi kelas 5 dan 6 SD

Di Sekolah Dasar Katolik (SDK) Wolomeli, program pelatihan khusus mengenai penggunaan MS Word telah dilaksanakan untuk siswa-siswi kelas 5 dan 6. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih penggunaan dasar MS Word dalam mengetik suatu naskah ataupun tugas lainnya, yang pastinya akan mereka dapat di saat mereka melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, sebagian besar siswa memiliki keterbatasan dalam keterampilan pengoperasian komputer, dengan hanya sedikit dari mereka yang pernah menggunakan MS Word sebelumnya. Pelatihan ini dirancang untuk dapat memberikan dasar-dasar penggunaan MS Word, mulai dari fungsi-fungsi dasar seperti mengetik, format teks, hingga penggunaan tabel dan gambar. Setelah serangkaian sesi pelatihan, terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa dalam menggunakan program tersebut. Banyak siswa yang, setelah pelatihan, dapat membuat dokumen dengan format yang baik dan beberapa bahkan mampu melakukan fungsi-fungsi lanjutan seperti menambahkan tabel atau gambar ke dalam dokumen. Namun, beberapa siswa masih menemui kesulitan, terutama dalam mengakses dan menyimpan dokumen, yang mengindikasikan perlu adanya pelatihan lanjutan. Secara

keseluruhan, inisiatif pelatihan MS Word di SDK Wolomeli menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan literasi digital siswa di daerah terpencil, namun tetap memerlukan pendampingan dan sumber daya yang memadai untuk memastikan keberlanjutan pelatihan.



Gambar 4. Pelaksanaan Pelatihan dasar *Microsoft Word*

4. Penggunaan Sumber Bacaan Literasi Online

Dalam rangka mendukung gerakan literasi nasional, Kemendikbudristek juga mempersiapkan bacaan bermutu, yang dapat diakses langsung di website resmi Kemendikbudristek. Karena keterbatasan buku bacaan, mahasiswa Kampus Mengajar berinisiatif untuk menggunakan buku bacaan online yang sudah disediakan oleh Kemendikbudristek. Dalam sesi literasi secara online ini, mahasiswa menampilkan sebuah buku bacaan bergambar yang tentunya menarik dan bervariasi, sehingga siswa merasa tertarik untuk membacanya. Sesi selanjutnya, mahasiswa mengarahkan satu per satu siswa untuk menceritakan kembali apa yang mereka baca dengan bahasa yang sederhana. Hasil penelitian selama penugasan di Sekolah Dasar Katolik (SDK) Wolomeli, ditemukan bahwa upaya penggunaan sumber bacaan literasi online telah memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran. Sebelumnya, banyak siswa yang hanya mengandalkan buku teks dan sumber bacaan fisik yang terbatas jumlahnya. Dengan adanya akses ke sumber bacaan literasi online, siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi beragam materi literasi dengan lebih luas. Guru-guru di SDK Wolomeli menyampaikan bahwa sumber bacaan online ini telah membantu dalam menyajikan materi yang lebih variatif dan aktual, memperkaya diskusi di kelas, serta meningkatkan minat baca siswa. Namun, di sisi lain, tantangan

seperti keterbatasan akses internet, kesulitan dalam mencari sumber bacaan yang relevan dan sesuai kurikulum, serta perlu adanya bimbingan dalam literasi digital bagi siswa menjadi beberapa hal yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Meski demikian, dengan dukungan dan pelatihan yang tepat, potensi sumber bacaan literasi online ini dapat dimaksimalkan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SDK Wolomeli.



Gambar 5. Pelaksanaan penggunaan bacaan literasi online

5. Ujian Akhir Semester menggunakan Simulasi AKM pada Kelas 5 SD:

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa-siswa SDK Wolomeli untuk menghadapi tantangan di tingkat yang lebih tinggi, kepala sekolah mengarahkan mahasiswa dan guru kelas untuk menerapkan Ujian Akhir Semester dengan menggunakan Simulasi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) khususnya pada siswa kelas 5 SD. AKM Kelas itu sendiri sebenarnya merupakan agenda wajib yang harus dijalankan oleh mahasiswa yang bertugas pada siswa kelas 5, sesuai dengan arahan dari tim Kampus Mengajar, yang dilaksanakan sebanyak 2 kali yaitu AKM Pretes dan AKM Postes. Sesuai dengan arahan Kepala Sekolah, AKM terjadi sebanyak 3 kali, dimana Simulasi AKM Kelas dijadikan sebagai Ujian Akhir Semester untuk siswa siswi kelas 5 SDK Wolomeli. Sebelum melakukan ujian, siswa terlebih dahulu dibagikan buku panduan AKM Kelas yang tersedia agar mereka dapat mempelajari materi dan dasar-dasar dalam melaksanakan AKM Kelas. Selain itu juga, mahasiswa terlebih dahulu menjelaskan menu-menu yang tersedia, beserta dengan fungsinya. Pelaksanaan AKM kelas dilakukan dengan menggunakan 5 laptop dari mahasiswa, dengan jumlah siswa 15

orang, yang dibagi menjadi 3 sesi pelaksanaan ujian.

Hasil penelitian di SDK Wolomeli menunjukkan bahwa penggunaan simulasi AKM ini telah memberikan dampak positif. Siswa menjadi lebih paham mengenai format dan tipe pertanyaan yang biasa muncul dalam ujian berstandar nasional. Selain itu, guru-guru melaporkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan dalam kesiapan dan kepercayaan diri menjelang ujian. Meskipun demikian, beberapa tantangan juga muncul selama proses penerapan simulasi ini. Beberapa siswa mengalami kesulitan teknis karena kurangnya pemahaman dengan sistem ujian berbasis komputer, sementara beberapa guru merasa perlu adanya pelatihan tambahan untuk mempersiapkan siswa dengan lebih efektif. Secara keseluruhan, walaupun ada hambatan, simulasi AKM dinilai sebagai langkah strategis dalam meningkatkan kesiapan siswa SDK Wolomeli dalam menghadapi ujian berstandar nasional.



Gambar 6. Pelaksanaan UAS dengan simulasi AKM Kelas

6. Sosialisasi Platform Merdeka Mengajar Untuk Guru:

Di SDK Wolomeli, salah satu inisiatif penting yang diambil untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan mengenalkan Platform Merdeka Mengajar kepada para guru. Beberapa guru mengatakan bahwa mereka telah mengikuti beberapa sosialisasi terkait penggunaan platform Merdeka Mengajar, dan telah bergabung dengan beberapa grup sosial media yang menyediakan pelatihan. Namun yang menjadi kendala adalah mereka merasa bingung dalam penggunaannya. Bagi mahasiswa Kampus Mengajar itu sendiri, pelatihan Platform Merdeka

Mengajar menjadi salah satu materi dalam pembekalan Kampus Mengajar sebelum diterjunkan ke sekolah sasaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sosialisasi platform ini telah mendapatkan respons positif dari sebagian besar pendidik di sekolah tersebut. Banyak guru merasa bahwa platform ini menyediakan sumber-sumber pembelajaran yang beragam dan inovatif yang dapat membantu mereka memperkaya metode pengajaran di sekolah. Namun, meskipun platform ini dirancang dengan tampilan yang mudah dipahami, beberapa guru yang kurang terbiasa dengan teknologi merasa memerlukan waktu dan juga pelatihan tambahan untuk dapat memanfaatkannya dengan maksimal. Selain itu, keterbatasan koneksi internet di daerah tersebut menjadi salah satu tantangan dalam mengakses platform ini secara konsisten. Meski begitu, banyak guru yang telah melihat potensi dari Platform Merdeka Mengajar dan berkomitmen untuk terus belajar dan beradaptasi agar dapat mengintegrasikannya ke dalam proses belajar mengajar mereka. Dengan dukungan yang tepat, platform ini diharapkan dapat menjadi instrumen yang penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di SDK Wolomeli.



Gambar 7. Sosialisasi Platform Merdeka Mengajar

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan program yang dilakukan di SDK Wolomeli, ditemukan bahwa digitalisasi pendidikan membawa banyak dampak dan manfaat, namun juga ditemukan beberapa tantangan yang sedikit menghambat proses adaptasi teknologi di sekolah tersebut. Digitalisasi pendidikan diperlukan untuk mempersiapkan generasi masa kini dalam menghadapi era digital. Tetapi dalam upaya penerapannya di daerah seperti SDK Wolomeli ini, keterbatasan fasilitas dan kurangnya sumber daya menjadi

hambatan utama. Meskipun demikian, inovasi yang diterapkan dalam upaya digitalisasi pendidikan oleh mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 5 seperti pelatihan dasar pengoperasian laptop, pelatihan MS Word dan Ujian Akhir Semester menggunakan simulasi AKM kelas telah menunjukkan manfaat yang signifikan, dengan cara meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi.

Penggunaan sumber bacaan literasi online juga menjadi solusi baru yang efektif bagi guru dan siswa dalam menghadapi masalah keterbatasan buku, dan tentunya dapat menambahkan bahan bacaan yang lebih menarik dan variatif. Bagi guru, sosialisasi Platform Merdeka Mengajar menjadi salah satu hal yang sangat bermanfaat, untuk pengembangan keterampilan dan menambah banyak materi baru dalam proses pembelajaran. Meskipun banyak manfaat yang di dapat dari digitalisasi pendidikan tersebut, tantangan seperti keterbatasan koneksi internet dan kurangnya fasilitas di SDK Wolomeli menjadi hal serius yang harus di perhatikan. Dukungan dari berbagai pihak seperti Yayasan, Dinas Pendidikan setempat, pemerintah daerah, dan juga pemerhati pendidikan menjadi hal yang sangat dibutuhkan agar upaya digitalisasi yang diterapkan terus berlanjut sehingga dampak dan manfaatnya akan terus di rasakan oleh siswa maupun guru di SDK Wolomeli. Selanjutnya, evaluasi berkala terhadap inovasi digitalisasi yang telah berjalan menjadi suatu hal penting yang harus dilaksanakan agar sekolah dapat terus mendapatkan manfaat dari beradaptasi dengan teknologi dan memperbaiki kesalahan dalam penerapan berdasarkan pengalaman dan tantangan yang dihadapi.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian dalam upaya untuk digitalisasi pendidikan melalui program kerja adaptasi teknologi oleh mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 5 yang dilakukan di SDK Wolomeli, menunjukan bahwa digitalisasi menjadi suatu inovasi yang efektif dalam proses pembelajaran. Dengan terus berkembangnya teknologi saat ini, sekolah-sekolah dituntut untuk terus beradaptasi dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Keterbatasan fasilitas pendukung adaptasi teknologi menjadi suatu

hambatan yang sering di temukan di sekolah-sekolah yang letaknya jauh dari wilayah perkotaan. Meskipun demikian, program seperti Kampus Mengajar yang di buat oleh Kemendikbudristek menjadi solusi yang tepat dalam memajukan pendidikan Indonesia. Inovasi baru yang di gagaskan oleh mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 5 membawa banyak manfaat bagi sekolah sasaran program Kampus Mengajar. Walaupun di temukan beberapa kendala, program kerja adaptasi teknologi yang di terapkan seperti pelatihan dasar pengoperasian laptop, penggunaan video animasi dalam pembelajaran, pengenalan MS Word, dan juga pemanfaatan literasi online, telah menunjukkan dampak yang baik bagi guru maupun siswa. Hal tersebut menunjukan bahwa teknologi membawa dampak yang baik di dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, agar upaya digitalisasi pendidikan dapat terus berlangsung, perlu adanya tindak lanjut dan dukungan dari berbagai pemangku kepentingan agar dampak positif digitalisasi bisa terus dirasakan.

B. Saran

Upaya digitalisasi pendidikan melalui program kerja adaptasi teknologi di sekolah sasaran kampus mengajar telah memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, dukungan dan tindak lanjut menjadi suatu hal yang penting yang harus di prioritaskan. Terdapat beberapa langkah strategis yang bisa dilakukan agar dampak digitalisasi terus berlanjut. Pertama, adanya perhatian dari berbagai pemangku kepentingan seperti yayasan, dinas pendidikan setempat, dan pemerintah daerah dalam meningkatkan infrastruktur seperti akses internet dan perangkat teknologi yang dapat digunakan juga untuk kepentingan pendidikan. Kedua, pendidik di daerah yang tergolong dalam daerah 3T harus mendapatkan perhatian khusus berupa pelatihan-pelatihan mengenai penggunaan teknologi yang tersedia untuk kepentingan proses pembelajaran. Terakhir, evaluasi berkala terkait program digitalisasi yang dilaksanakan dapat memberikan dampak yang signifikan, dengan mengidentifikasi keberhasilan dan hal-hal yang memerlukan perbaikan. Dengan menerapkan beberapa saran diatas, kualitas pendidikan di SDK Wolomeli diharapkan dapat terus berkembang dan mendapat banyak manfaat dari digitalisasi pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Azhariadi, Desmaniar, I., & Geni, Z. L. (2019). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Daerah Terpencil. *Jurnal INSYPRO (Information System and Processing)*, 121, 78-88. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id>
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan*, 2(2), 39-46.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2023. *Buku Panduan Kampus Mengajar Angkatan 5 Tahun 2023*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Isma, C. N., Rahmi, R., & Jamin, H. (2022). Urgensi Digitalisasi Pendidikan Sekolah. *AT-TA'DIB: JURNAL ILMIAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 129-141.
- Khairullah, K., Saputera, S. A., & Fernandez, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Komputer Dan Pengenalan Perangkat Lunak Microsoft Office Bagi Guru Dan Siswa Sd N 17 Kota Bengkulu. *Jurnal Abdimas Serawai*, 1(2), 24-29. <https://doi.org/10.36085/jams.v1i2.1608>
- Murhadi, & Ponidi. (2020). Digitalisasi Sekolah Melalui Pengembangan Website dan Layanan Sekolah Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal INTEK*, 3(1), 62-69. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/intek/article/view/567>
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), 40-52. <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>
- Tri Yulianti, D., & Tri Prastowo, A. (2021). Pengembangan Digitalisasi Perawatan Kesehatan Pada Klink Pratama Sumber Mitra Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 32-39. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Winarti, T., Pungkasanti, P. T., & Pramono, B. A. (2022). Pemanfaatan Microsoft Excel untuk Pembuatan Rapor bagi Guru PAUD di Kota Semarang. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(1), 29-32. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v13i1.4298>