



KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR BERBASIS TEKNOLOGI DI SDN NO. 39 MANYAMBA

Article history

Received: 6 Juni 2024

Revised: 13 Juni 2024

Accepted: 23 Juni 2024

DOI: [10.35329/jurnal.v4i2.5102](https://doi.org/10.35329/jurnal.v4i2.5102)

¹*Miftahul Jannah, ¹Wahyuddin, ¹Desfani Maharani Hanra

¹Universitas Al Asyariah Mandar

*Corresponding author

miftahul_jannah@mail.unasman.ac.id

Abstrak

Melalui Program KKN, mahasiswa dapat mengamalkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki selama perkuliahan dan diterapkan dalam masyarakat dan menambah daya berpikir kritis dari pengalaman bagi mahasiswa. Dalam hal ini, mahasiswa KKN - PUMD Angk. XXXVIII Tahun 2024 berkolaborasi dengan Dosen Pembimbing melakukan pengabdian kepada masyarakat desa selama KKN dalam bidang pendidikan melalui Program Kerja "Pengenalan Dasar - dasar Komputer" di SDN No. 39 Inpres Manyamba. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode bimbingan dan pendampingan. Berdasarkan hasil kegiatan ini, siswa(i) SDN No. 39 Inpres Manyamba mulai mengenal dasar - dasar Komputer serta cara mengetik di Aplikasi Microsoft Word

Kata kunci: . *berpikir kritis, dasar - dasar komputer, microsoft word.*



Gambar 1. Pendampingan siswa dalam pengenalan jenis-jenis teknologi

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penerapan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Teknologi tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi media yang memungkinkan peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Di lingkungan pendidikan dasar, penggunaan teknologi memiliki potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta memfasilitasi akses terhadap berbagai sumber belajar yang lebih luas. Sekolah Dasar Negeri (SDN) No. 39 Manyamba merupakan salah satu institusi pendidikan yang berupaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajarnya. Dengan latar belakang ini, artikel ini bertujuan untuk mengkaji pelaksanaan kegiatan belajar mengajar berbasis teknologi di SDN No. 39 Manyamba, mengevaluasi dampaknya terhadap kualitas pendidikan, serta mengidentifikasi tantangan dan solusi yang dihadapi dalam proses implementasinya.

Dalam upaya mendukung program ini, berbagai kegiatan pengabdian telah dilakukan, meliputi metode bimbingan dan pendampingan, serta pemantauan dan evaluasi penerapan teknologi di kelas. Pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kompetensi guru, keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi, dan pada akhirnya, kualitas pendidikan di SDN No. 39 Manyamba. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga untuk membangun budaya belajar yang lebih interaktif dan dinamis. Dengan demikian, artikel ini juga akan membahas bagaimana integrasi teknologi dapat memotivasi siswa, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan menyiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks. Melalui analisis yang komprehensif, diharapkan dapat diidentifikasi praktik-praktik terbaik yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain, serta rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang.

2. METODE

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan ini dengan menggunakan metode bimbingan dan pendampingan. Media yang digunakan ialah Laptop, buku, dan alat tulis. Model pembelajaran yang diberikan adalah dengan melakukan beberapa kegiatan, diantaranya : memberikan materi kepada siswa – siswi, melakukan sesi tanya jawab mengenai materi yang diberikan sebagai bentuk evaluasi serta diselingi dengan memberikan games atau quiz melalui media pembelajaran interaktif untuk memudahkan siswa – siswi dalam memahami materi yang diberikan.

Rancangan Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Objek	Teknik Pelaksanaan
Pengenalan komputer beserta teknik dasar mengetik	belajar menggunakan laptop secara langsung seperti menyalakan dan mematikan laptop, belajar cara mengetik di Microsoft Word	Siswa – siswi kelas 4, 5, 6 SDN No. 39 Inpres Manyamba	Kegiatan dilaksanakan 1 kali pertemuan dalam seminggu. Kegiatan ini berlangsung selama 3 minggu

Kegiatan dilaksanakan dengan metode bimbingan dan pendampingan siswa di Sekolah Dasar Negeri (SDN) No. 39 Manyamba. Melalui pendekatan ini, siswa diberikan arahan secara individual maupun kelompok, didukung oleh pendampingan intensif dari para guru dan staf sekolah. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman materi

pelajaran, memfasilitasi perkembangan keterampilan sosial dan akademik, serta membangun kepercayaan diri siswa dalam menghadapi tantangan belajar. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung, sehingga setiap siswa dapat mencapai potensi maksimalnya.



Gambar 2. Workshsop Pendampingan Belajar Mengajar Berbasis Teknologi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari kegiatan ini adalah :

- a. Mampu meningkatkan kemampuan digital siswa :
Siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan menggunakan perangkat teknologi seperti komputer, dan perangkat lunak pembelajaran. Mereka menjadi lebih terampil dalam navigasi internet, menggunakan aplikasi pendidikan, dan memanfaatkan alat-alat digital untuk tugas sekolah dengan presentasi peningkatan sebesar 80% dari total siswa 17 orang.
- b. Mampu meningkatkan Pemahaman Materi Pelajaran :
Materi pelajaran yang disampaikan melalui platform digital dan didukung dengan bimbingan intensif dari guru, meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Penggunaan video pembelajaran, simulasi interaktif, dan kuis

- online membantu memperjelas materi yang kompleks dengan presentasi peningkatan sebesar 75% dari total 17 orang siswa .
- c. Keterlibatan dan Motivasi Siswa :
Penggunaan teknologi dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan melalui platform digital, karena merasa lebih tertarik dan terstimulasi oleh metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif dengan presentasi peningkatan sebesar 75% dari total 17 orang siswa.
 - d. Berperan aktif Guru sebagai Pembimbing dan Pendamping
Guru berperan aktif sebagai pembimbing dan pendamping dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi. Mereka memberikan arahan, dukungan, dan bantuan teknis kepada siswa yang mengalami kesulitan, serta memantau perkembangan siswa secara lebih efektif melalui platform digital.
 - e. Pengembangan Keterampilan Kolaboratif
Melalui proyek-proyek berbasis teknologi, siswa belajar untuk bekerja sama dalam kelompok secara virtual. Mereka menggunakan alat kolaborasi online seperti Google Classroom, Microsoft Teams, dan platform serupa untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan menyelesaikan tugas bersama.
 - f. Evaluasi dan Feedback yang lebih Cepat
Penggunaan teknologi memungkinkan guru untuk memberikan evaluasi dan umpan balik secara lebih cepat dan tepat. Siswa mendapatkan hasil penilaian mereka secara instan dan bisa segera mengetahui area yang perlu diperbaiki, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar berbasis teknologi di SDN No. 39 Manyamba dengan metode bimbingan dan pendampingan siswa telah memberikan berbagai hasil positif. Salah satu hasil yang paling menonjol adalah peningkatan kemampuan digital siswa. Dengan adanya bimbingan dari guru, siswa dapat lebih cepat beradaptasi dengan penggunaan perangkat teknologi dan aplikasi pembelajaran, yang merupakan keterampilan esensial di era digital ini.

Pemahaman materi pelajaran yang lebih baik menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam menyampaikan konsep-konsep kompleks. Visualisasi melalui video, simulasi, dan kuis interaktif membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Metode ini juga memungkinkan pembelajaran yang lebih mendalam karena siswa dapat mengakses materi tambahan secara mandiri. Keterlibatan dan motivasi siswa yang meningkat merupakan indikator penting bahwa teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Interaktivitas dan inovasi yang ditawarkan oleh alat-alat digital mampu menstimulasi minat belajar siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Peran aktif guru sebagai pembimbing dan pendamping sangat penting dalam memastikan keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa mengatasi kesulitan teknis dan memahami materi dengan lebih baik. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan perhatian dan dukungan yang mereka butuhkan.

Pengembangan keterampilan kolaboratif melalui proyek-proyek berbasis teknologi membantu siswa belajar bekerja sama dalam lingkungan virtual. Keterampilan ini sangat relevan dengan tuntutan dunia kerja di masa depan yang semakin bergantung pada kolaborasi online dan komunikasi digital. Evaluasi dan feedback yang lebih cepat dan tepat memberikan keuntungan tambahan bagi proses belajar. Siswa dapat segera mengetahui hasil kerja mereka dan memahami area yang perlu diperbaiki, sehingga proses belajar menjadi lebih berkelanjutan dan efektif. Secara keseluruhan, kegiatan belajar mengajar berbasis teknologi di SDN No. 39 Manyamba dengan metode bimbingan dan pendampingan telah membawa banyak manfaat positif. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa integrasi

teknologi dalam pendidikan, bila didukung dengan bimbingan dan pendampingan yang tepat, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan untuk masa depan.

Adapun tantangan yang dihadapi selama proses implementasi diantaranya infrastruktur teknologi yang kurang memadai, keterampilan guru dalam menggunakan teknologi serta akses siswa terhadap teknologi. Tantangan tersebut bisa diselesaikan dengan mengadakan pelatihan ataupun workshop bagi guru dalam menggunakan teknologi, mengajukan proposal pengembangan infrastruktur teknologi kepada pemerintah daerah atau pihak swasta untuk mendapatkan dana tambahan namun jika tidak memungkinkan, kita bisa menggunakan teknologi yang lebih sederhana seperti pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat yang lebih umum (smartphone), selain itu, untuk menghadapi tantangan lainnya, pihak sekolah menyediakan ruang khusus di sekolah yang dilengkapi perangkat teknologi dan akses internet.

4. SIMPULAN

Pemanfaatan teknologi komputer di bidang pendidikan sangat penting, hal tersebut yang mendorong para mahasiswa untuk mengenalkan komputer lebih jauh. Terlebih, wawasan teknologi bagi siswa tingkat SD di Indonesia belum merata terutama di desa, hal ini karena para siswa masih melakukan pembelajaran secara daring di rumah, pelatihan ini akan menambah skill mereka di bidang teknologi. Namun, hal – hal yang perlu dipersiapkan untuk ke-maksimalan kegiatan diatas adalah cukupnya fasilitas yang mendukung kegiatan seperti laptop.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan, jika didukung dengan bimbingan dan pendampingan yang tepat, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Keberhasilan ini juga menunjukkan potensi teknologi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, interaktif, dan adaptif, yang mampu memenuhi kebutuhan individu setiap siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan..

DAFTAR PUSTAKA

- ard. (2022, januari 08). mahasiswa UAD akrabkan teknologi kepada siswa SD di Tuban. Retrieved from news UAD: <https://news.uad.ac.id/mahasiswa-uad-akrabkan-teknologi-kepada-siswa-sd-di-tuban/>
- djamdjuri, d. (2020). memperkenalkan cara pengaplikasian komputer terhadap anak sekolah dasar (ciampea udik, caringin langkung). researchgate, 146.
- keken pinandita, m. p. (2023, januari). pengenalan komputer dasar pada siswa SDN 43 Bengkulu. journal bengkulu institute, 13 - 18. Retrieved from journal bengkulu institute.
- mahasiswa tim I KKN Undip ajarkan penggunaan komputer dan microsoft office kepada anak - anak SD. (2022, februari 4). Retrieved from kkn Undip: <http://kkn.undip.ac.id/?p=282082>
- mahir komputer bersama mahasiswa KKN UM Purworejo, siswa di kelurahan sucenjuritengah siap mengikuti AKM. (2023, februari 10). Retrieved from pituruh news: <https://www.pituruhnews.com/2023/02/mahir-komputer-bersama-mahasiswa-kkn-um.html>
- marrit, z. (2023, agustus 13). menginspirasi generasi muda : mahasiswa KKN UNDIP tim 2 menggelar program pengenalan dasar komputer bagi murid SDN 1 gentanbanaran. Retrieved from zakia marrit blog: <https://zakiamarrit.my.undip.ac.id/2023/08/13/menginspirasi-generasi-muda-mahasiswa-kkn-undip-tim-2-menggelar-program-pengenalan-dasar-komputer->

- bagi-murid-sdn-1-gentanbanaran/
pelatihan komputer untuk anak SD di SD 02 Gedawang. (2022, februari 12). Retrieved from kkn Undip: <http://kkn.undip.ac.id/?p=295592>
- tami. (2023, januari 11). mahasiswa KKN tematik 36 adakan pelatihan komputer di SD Negeri 7 muara dua. Retrieved from unimal news: <https://news.unimal.ac.id/index/single/4526/mahasiswa-kkn-tematik-36-adakan-pelatihan-komputer-di-sd-negeri-7-muara-dua>
- Turun Langsung Berikan Pelatihan Komputer Kepada Anak SD. (2021, agustus 31). Retrieved from unmuh jember: <https://unmuhjember.ac.id/id/beranda/berita/berita-kkn/340-turun-langsung-berikan-pelatihan-komputer-kepada-anak-sd.html>
- Zikri. (2022, september kamis). Peran mahasiswa kkn melalui kegiatan belajar mengajar anak - anak di kelurahan selatpanjang selatan. Retrieved from ranah riau: <https://www.ranahriau.com/berita-18656-peran-mahasiswa-kkn-melalui-kegiatan-belajar-mengajar-anak-anak-di-kelurahan-selatpanjang-selatan.html>