

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kondisi pandemi Covid-19 terdapat banyak perubahan yang diterapkan hampir seluruh sektor seperti pemerintahan, social masyarakat dan juga sektor pendidikan. Kondisi ini sangat merubah metode pembelajaran dan mengajar dari yang biasa dengan tatap muka menjadi secara pembelajaran jaringan. Perubahan ini juga mempengaruhi beberapa sektor pendidikan tidak hanya pada perguruan tinggi melainkan juga pendidikan Sekolah Dasar (SD) di Indonesia.

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam era globalisasi saat ini dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu pendidikan menuntut setiap manusia yang terlibat didalamnya untuk bekerjasama secara maksimal, penuh rasa tanggung jawab dan loyalitas yang tinggi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Sebagai komponen yang penting, maka pendidikan harus disiapkan sebaik mungkin agar dapat mencapai kompetensi, yaitu perpaduan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang nantinya akan terefleksi dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan akan membantu manusia dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga mampu menghadapi setiap tantangan yang ada. Dengan demikian melalui pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebagai salah satu aset dan potensi utama.

Undang – undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan pengertian pendidikan yaitu usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Undang - undang No 20 Tahun 2003 juga menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi 3 mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa [1].

Program Kampus Mengajar adalah kegiatan mengajar di sekolah yang merupakan bagian dari program Kampus Merdeka. Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Mendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim menjelaskan tujuan diadakannya Program Kampus Mengajar adalah pertama, untuk menghadirkan mahasiswa sebagai bagian dari penguatan pembelajaran literasi dan numerasi. Kedua, membantu pembelajaran di masa pandemi, terutama untuk SD di daerah 3T yaitu Terdepan, Tertinggal dan Terluar. Kehadiran program ini juga diharapkan menjadi pendampingan kepada tenaga pengajar dalam hal adaptasi teknologi dari kegiatan belajar mengajar tatap muka yang beralih menjadi kegiatan belajar dalam jaringan (daring). Mahasiswa Kampus Mengajar dari seluruh Indonesia diharapkan untuk ikut beraksi, berkolaborasi, dan berkreasi selama dua belas minggu bersama meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar, sekaligus mengasah kepemimpinan, kematangan emosional dan kepekaan sosial [2].

Era revolusi industri 4.0 memiliki kebutuhan utama yakni mencapai penguasaan terhadap materi literasi terpadu dan numerasi. Dalam memaksimalkan penguasaan tersebut perlu dibuat sebuah terobosan dibidang pendidikan, salah satunya program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Merdeka belajar sendiri memiliki esensi bahwa peserta didik nantinya akan memiliki kebebasan dalam berpikir baik secara individu ataupun kelompok, sehingga di masa mendatang dapat melahirkan peserta didik yang unggul, kritis, kreatif, kolaboratif, inovatif, serta partisipasi. Harapannya dengan adanya program merdeka belajar akan ada keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran akan semakin meningkat [3].

SD Swasta Karlina merupakan salah satu SD di Kabupaten Tangerang yang berada di Kecamatan Curug. SD Swasta Karlina merupakan bagian dari Yayasan Karlina yang menggunakan metode pembelajaran terpadu yang menjadi bekal untuk masa depan peserta didik. Adanya pandemi Covid -19 membuat sistem pembelajaran di SD Swasta Karlina menjadi terhambat dan menjadi tidak efektif dikarenakan hanya masuk seminggu sekali untuk setiap kelasnya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana upaya penerapan pembelajaran berbasis video dan game dapat peningkatan literasi, numerasi dan adaptasi teknologi di SD Swasta Karlina Kabupaten Tangerang melalui program Kampus Mengajar?
2. Bagaimana dampak dari program Kampus Mengajar dalam bidang literasi, numerasi, administrasi dan adaptasi teknologi di SD Swasta Karlina Kabupaten Tangerang?

1.3 Tujuan Kegiatan

Program Kampus Mengajar Angkatan 1 diadakan dengan tujuan, sebagai berikut :

1. Melakukan pembelajaran berbasis video dan game guna meningkatkan literasi, numerasi dan adaptasi teknologi di SD Swasta Karlina Kabupaten Tangerang
2. Memberikan dampak positif pada aspek literasi, numerasi , administrasi sekolah dan adaptasi teknologi di SD Swasta Karlina Kabupaten Tangerang

1.4 Manfaat Kegiatan

Program Kampus Mengajar Angkatan 1 diadakan dengan manfaat, sebagai berikut:

1. Sebagai bentuk pengabdian masyarakat yang merupakan bagian dari tri dharma perguruan tinggi.
2. Menambah pengalaman dan juga meningkatkan *soft skill* dengan terjun langsung di sekolah.
3. Membawa dampak positif pada aspek literasi, numerasi, pengelolaan administrasi dan adaptasi teknologi di sekolah dasar daerah 3T.
4. Mengamati dan melakukan *report* kondisi sekolah di lapangan.