

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Krisis benar-benar datang tiba-tiba, pemerintah di belahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang pahit dengan menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan untuk menyelamatkan hidup atau tetap harus membuka sekolah dalam rangka survive para pekerja dalam menjaga keberlangsungan ekonomi.

Di Indonesia banyak keluarga yang kurang familier melakukan sekolah di rumah. Bersekolah di rumah bagi keluarga Indonesia adalah kejutan besar khususnya bagi produktivitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah. Demikian juga dengan *problem* psikologis anak-anak peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru-guru mereka. Seluruh elemen pendidikan secara kehidupan sosial “terpapar” sakit karena covid-19.

Pelaksanaan pengajaran berlangsung dengan cara online. Proses ini berjalan pada skala yang belum pernah terukur dan teruji sebab belum pernah terjadi sebelumnya. Tak pelak di desa-desa terpencil yang berpenduduk usia sekolah sangat padat menjadi serba kebingungan, sebab infrastruktur informasi teknologi sangat terbatas. Penilaian siswa bergerak online dan banyak *trial and error* dengan sistem yang tidak ada kepastian, malah banyak penilaian yang banyak dibatalkan.

Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Menyusun Program Kampus Mengajar (KM) sebagai

bagian dari penyelesaian permasalahan yang timbul selama pembelajaran daring. Kampus mengajar merupakan salah satu bentuk pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MKBM) berupa asistensi mengajar untuk memberdayakan mahasiswa dalam membantu proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) berbagai desa/kota di Indonesia. Hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan kompetensi baik *soft skills* maupun *hard skills* agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021).

Melalui program kampus mengajar, mahasiswa memiliki kegiatan yang menjadi tanggung jawab dalam membantu kegiatan belajar, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi pada sekolah yang menjadi tempat penugasan. Ruang lingkup pembelajaran pada kampus mengajar mencakup pembelajaran disemua mata pelajaran yang berfokus literasi dan numerasi. Adaptasi teknologi dengan membantu penerapan sistem pembelajaran 4.0 yang berbasis teknologi seperti pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran daring. Serta mencakup hal-hal yang terkait dengan administrasi pada pembelajaran maupun administarsi sekolah.

Program kampus mengajar hanya berfokus pada Sekolah Dasar (SD) yang terakreditasi minimal C dan berada di daerah 3T (terdepan, terluar, dan tertinggal). Program ini dilakukan secara daring maupun luring sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing. SD Negeri Bojong 03 Kawunganten merupakan salah satu sekolah yang menjadi tempat pelaksanaan kampus mengajar angkatan 2 Tahun 2021. SD Negeri Bojong 03 Kawunganten menyandang akreditasi C meskipun berstatus SD Negeri. Kurikulum yang diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari yaitu kurikulum 2013 dengan jumlah siswa kurang lebih ada 68 siswa.

B. Tujuan

Program Kampus Mengajar memiliki tujuan:

- a. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan.
- b. Membantu sekolah untuk memberikan pelayanan pendidikan yang optimal terhadap semua peserta didik pada jenjang SD dalam kondisi terbatas dan kritis selama pandemi.
- c. Membantu sekolah dalam kegiatan belajar mengajar, adaptasi teknologi, dan administrasi sekolah dan guru.
- d. Memberikan kesempatan belajar optimal kepada semua peserta didik pada jenjang SD dalam kondisi terbatas dan kritis selama pandemi.
- e. Sebagai wadah kreatifitas mahasiswa dalam melakukan inovasi mendukung proses dan suasana pembelajaran, tidak hanya itu kegiatan tersebut sebagai wadah melatih kepekaan mahasiswa terhadap situasi lingkungan yang ada.