

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### 2.1 Defenisi Penugasan Kerja

Dalam pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 3 ini terdapat tiga program utama dari Kampus Mengajar ini. Yang mana tiga program utama tersebut, yaitu Literasi dan Numerasi, Adaptasi Teknologi, Ceria Membaca. Para mahasiswa memberikan dampak positif terhadap akselerasi peningkatan literasi dan numerasi siswa dalam pembelajaran yang efektif namun menyenangkan. Selama penugasan, peserta Kampus Mengajar memiliki tugas untuk mengakselerasi adaptasi teknologi bagi para guru. Salah satu adaptasi teknologi yang mahasiswa ajarkan adalah penggunaan *google form*. Selama berjalannya program kampus mengajar, mahasiswa juga memberikan pengalaman dengan mengajarkan beberapa siswa yang belum pandai dalam membaca.

##### 1. Membantu Adaptasi Teknologi

Untuk kegiatan metode daring dibulan maret, mahasiswa membantu guru memasang dan memakai aplikasi *google meet* pada *handphone* guru dan siswa. Selama penugasan mahasiswa juga membantu beberapa siswa yang ikut dalam olimpiade OSN dengan menggunakan *google form*. Mahasiswa membuat beberapa soal dari beberapa situs dan akan diunggah pada *goole form* kemudian siswa yg ikut olimpiade tersebut akan menjawab soal yang telah dibuat.

##### 2. Penerapan Literasi dan Numerasi

Dalam pelaksanaan penerapan literasi dan numerasi ini mahasiswa mencoba mengajak siswa-siswi untuk melakukan kegiatan setiap hari.

##### - Meningkatkan wawasan siswa-siswi SDN 178064 Patane IV

Pada setiap hari selasa mahasiswa membuat kegiatan lomba cerdas cermat setiap pagi untuk meningkatkan wawasan pengetahuan siswa-siswi SDN 178064 Patane IV.

- Meningkatkan Literasi dan Numerasi

Sebelum memasuki kelas mahasiswa membuat rencana di hari Rabu pagi yaitu membuat kegiatan membaca buku sebelum memasuki ruangan kelas.

Timeline Program pagi hari SDN 178064 Patane IV :

- Selasa : Meningkatkan wawasan
- Rabu : Meningkatkan Literasi dan Numerasi
- Kamis : Mengajak siswa siswi untuk lebih cinta budaya (Menari)
- Jumat : Melakukan senam pagi

### 3. Belajar Membaca

Kegiatan ini merupakan permulaan disekolah dasar bertujuan untuk meyarakan tulisan dengan intonasi yang wajar sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. Adanya peran mahasiswa dalam kegiatan ini adalah membimbing siswa untuk mengajar beberapa siswa yang belum pandai membaca setiap malam dirumah salah satu siswa.

## 2.2 Teori Dasar Pendukung

Kebutuhan akan teknologi pada dunia pendidikan di Indonesia, merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kebutuhan hidup masyarakat sehari-hari. Seiring dengan pesatnya media-media pembelajaran yang telah diciptakan, dunia pendidikan selalu mengalami proses perubahan yang secara tidak langsung dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran berbasis *web* yaitu pembelajaran secara individual yang disampaikan melalui jaringan web menggunakan perangkat lunak tertentu di mana bahan pengajaran, tugas-tugas, kumpulan artikel, maupun sumber informasi disusun menggunakan desain instruksional, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

*Google Form* dapat digunakan untuk kuis *online*, ujian *online*, *survey* performa guru, *survey* masukan orang tua murid, formulir registrasi *online*, mendorong *paperless culture* : tidak lagi cetak formulir, semuanya dijadikan *online*, bahkan tabulasi hasilnya pun otomatis dan sudah *online*. Keefektifan penggunaan *google form* adalah kesesuaian suatu hasil yang

diperoleh dengan rencana atau tujuan yang telah dibuat sebelumnya dan mampu memberikan pengaruh, perubahan, dan dapat membawa hasil yang positif. Terdapat beberapa fungsi *Google Form* untuk dunia pendidikan sebagai berikut:

- a) Memberikan tugas latihan atau ulangan online melalui laman *Website*,
- b) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman *Website*,
- c) Mengumpulkan berbagai data siswa maupun guru melalui halaman *Website*,
- d) Membuat formulir pendaftaran *online* untuk sekolah,
- e) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara *online*.

Karenanya, dengan menggunakan *web* ini maka seorang guru atau profesi lainnya yang berhubungan dengan internet tidak perlu menggunakan kertas lagi untuk mencetak kuis atau kuisisionernya. menghemat waktu baik dalam membagikan, mengumpulkan kembali dan menganalisis hasil kuis.

Simulasi IPA  
Olimpiade Siswa  
Nasional

HARAP DIKERJAKAN DENGAN TELITI :)

Ganti akun

\* Wajib

Email \*

Email Anda

Nama \*

Jawaban Anda

1. Diantara urutan rantai makanan yang benar adalah... \* 5 poin

a. Tali putri dengan pohon teh

b. Pohon anggrek dengan inangnya

c. Lumut dengan batu

d. Kupu-kupu dengan bunga

2. Diantara urutan rantai makanan yang benar adalah... \* 5 poin

a. Produsen - Karnivora - Herbivora

b. Herbivora - Karnivora - Produsen

c. Karnivora - Produsen - Herbivora

d. Produsen - Herbivora - Karnivora

3. Kelompok hewan yang menempati tingkat pertama dalam suatu ekosistem darat adalah.... \* 5 poin

Gambar 2.2. 1 *Google Form*