

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya. Melalui program 3 merdeka belajar yang dirancang dan diimplementasikan dengan baik, maka hard dan soft skills mahasiswa akan terbentuk dengan kuat. Salah satunya yaitu Program Merdeka Belajar - Kampus Merdeka diharapkan dapat menjawab tantangan Perguruan Tinggi untuk menghasilkan lulusan yang sesuai perkembangan zaman, kemajuan IPTEK, tuntutan dunia usaha dan dunia industri, maupun dinamika masyarakat.

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang terus, bahkan dewasa ini berlangsung dengan pesat. Perkembangan itu bukan hanya dalam hitungan tahun, bulan, atau hari, melainkan jam, bahkan menit atau detik, terutama berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang ditunjang [1]. Di semua bidang, sebuah pengetahuan sangat diperlukan terutama pengetahuan di bidang pendidikan. Pengetahuan didapat melalui berbagai hal seperti dalam kehidupan sehari-hari ataupun dari sekolah. Sebagai contoh siswa mendapat pengetahuan dari sekolah.

Di sekolah, siswa mendapatkan berbagai pelajaran termasuk mengenai teknologi. Dalam menunjang pembelajaran, teknologi sangat diperlukan apalagi di zaman yang serba canggih. Salah satunya peran teknologi di dunia Sekolah Dasar. Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran biasanya menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) beserta aplikasinya, seperti: perangkat komputer yang tersambung dengan jaringan internet, LCD/proyektor, CD pembelajaran, televisi, bahkan menggunakan web atau situs-situs tertentu dalam internet. Dalam pembelajaran berbasis ICT, selain

dukungan perangkat keras dan perangkat lunak, dukungan koneksi berbasis *web* (internet) juga sangat diperlukan [2].

Pada zaman yang serba menggunakan teknologi ini bahkan terutama dalam pendidikan, tidak luput juga jenjang SD. Siswa Sekolah Dasar sangat perlu diajarkan tentang teknologi, seperti mengenai aplikasi penunjang belajar *Microsoft Office*. *Microsoft Office* merupakan *software* yang sering digunakan sehari-hari dalam semua bidang terutama pendidikan. Yang mana di *software* ini siswa dapat mengetik di komputer, membuat tabel, membuat gambar, dan membuat *powerpoint*. Di sekolah dasar memang tidak banyak digunakan tetapi ini sebagai bekal nantinya ketika siswa sudah SMP tidak kaget lagi dan sudah bisa mengoperasikan aplikasi dasar seperti *Microsoft word*, *Microsoft excel*, dan *Microsoft powerpoint*.

Sosial media merupakan media sosialisasi dan interaksi, serta menarik orang lain untuk melihat dan mengunjungi tautan yang berisi informasi mengenai produk dan lain-lain. Kehadiran media sosial bahkan membawa dampak dalam cara berkomunikasi di segala bidang, seperti komunikasi pemasaran, komunikasi politik dan komunikasi dalam sistem pembelajaran [3]. Sosial media sangat diperlukan di suatu sekolah untuk memberikan informasi terkait sekolah atau untuk menunjukkan aktivitas apa saja di sekolah. Selain itu juga agar masyarakat mengetahui segala sesuatu kegiatan seperti informasi pendaftaran murid baru, informasi kejuaraan yang diikuti siswa, dan sebagai tempat untuk mengupload apa yang dibutuhkan masyarakat mengenai sekolah tersebut.

Oleh karena itu, dikarenakan pada SD Negeri 3 Grendeng belum ada pelatihan mengenai *software* penunjang belajar siswa dan belum ada media sosial maka perlu diadakan pelatihan tersebut dan perlu disediakan atau dibuat sosial media seperti youtube dan instagram. Karena *platform* tersebut sangat familiar dan orang-orang sering mengunjungi untuk mengetahui informasi melalui *platform* tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

- a.) Bagaimana jalannya pelatihan *software* penunjang belajar siswa di SD Negeri 3 Grendeng?

- b.) Bagaimana dampak dari pengenalan dan pelatihan *software* penunjang belajar siswa di SD Negeri 3 Grendeng?
- c.) Bagaimana pengelolaan media sosial SD Negeri 3 Grendeng?

### **1.3 Tujuan**

- a.) Mengetahui jalannya pelatihan *software* penunjang belajar siswa di SD Negeri 3 Grendeng.
- b.) Mengetahui dampak dari pengenalan dan pelatihan *software* penunjang belajar siswa di SD Negeri 3 Grendeng.
- c.) Mengetahui efektivitas pengelolaan media sosial SD Negeri 3 Grendeng.

### **1.4 Manfaat**

- a.) Menerapkan ilmu yang sudah didapatkan di kampus IT Telkom Purwokerto.
- b.) Menambah pengalaman dengan turun langsung ke sekolah penempatan yaitu SD Negeri 3 Grendeng.
- c.) Memajukan pendidikan dan seluruh elemen di sekolah penempatan SD Negeri 3 Grendeng.
- d.) Membawa dampak positif bagi siswa melalui pelatihan dan semua kegiatan siswa yang dilaksanakan sesuai program kerja.
- e.) Mengoptimalkan media sosial untuk promosi sekolah dan menyediakan semua informasi untuk masyarakat.