

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan peranan penting sebagai pondasi dari kemajuan bangsa. Di Indonesia, pendidikan sangat diutamakan hingga tertulis dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 meneguhkan setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan pada setiap jenis dan jenjang pendidikan sehingga pengaturan pelaksanaan hak tersebut tidak boleh mengurangi arti keadilan dan pemerataan bagi setiap warga negara untuk memperoleh pendidikan. Sehingga, pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan, dan perbaikan demi meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik.

Pendidikan menjadi salah satu bidang terdampak akibat Covid-19 yang dideklarasikan sebagai pandemi Internasional oleh *World Health Organization* (WHO) pada tanggal 11 Maret 2020. Kemendikbud menyelenggarakan program Kampus Mengajar yang merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM). Kehadiran program ini juga diharapkan menjadi pendampingan kepada tenaga pengajar dalam hal adaptasi teknologi dari kegiatan belajar mengajar. Mahasiswa Kampus Mengajar dari seluruh Indonesia diharapkan untuk ikut beraksi, berkolaborasi, dan berkreasi selama delapan belas minggu bersama meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar, sekaligus mengasah kepemimpinan, kematangan emosional, dan kepekaan sosial.

Salah satu program Tim Kampus Mengajar Angkatan 3 SDN Sidaurip 03 Binangun yaitu administrasi perpustakaan berbasis *QR CODE*. Administrasi perpustakaan disini berfokus pada peminjaman dan pengembalian buku oleh siswa. Dengan memanfaatkan teknologi *QR CODE* sebagai komponen utama dimana *QR CODE* yang berisi identitas dari masing masing siswa. Seluruh siswa SDN Sidaurip 03 Binangun mempunyai *QR CODE* dan harus selalu di bawa jika aka melakukan peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan.

Pembuatan dan pengelolaan akun media sosial, penggunaan akun media sosial yang dalam hal ini adalah facebook dan instagram untuk berkomunikasi dengan pihak-pihak eksternal. Postingan-postingan terhadap prestasi yang diperoleh, kegiatan-kegiatan belajar mengajar atau kegiatan ekstrakurikuler, partisipasi dalam lomba-lomba, informasi dan pengumuman seringkali dikomunikasikan lewat media sosial. Meskipun demikian, proses pengelolaan media sosial masih perlu dikembangkan lagi untuk mengoptimalkan penggunaan media sosial.

Adaptasi teknologi berupa memperkenalkan kepada siswa dengan memberikan informasi atau cara mengoperasikan Komputer atau laptop khususnya *Microsoft Word, Email, dan Google Meet* untuk bekal di masa depan. Penulis berharap siswa dapat mengoperasikan laptop khususnya *Microsoft Word, Email, dan Google Meet* untuk meningkatkan pengetahuan serta beradaptasi dengan teknologi

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari kegiatan ini adalah

- 1) Bagaimana pengelolaan media sosial sekolah khususnya facebook dan instagram?
- 2) Bagaimana pengelolaan administrasi perpustakaan di SDN Sidaurip 03 Binangun?
- 3) Apa pentingnya adaptasi teknologi bagi siswa di SDN Sidaurip 03 Binangun?
- 4) Faktor - faktor apa saja yang menjadi penghambat dan pendukung dalam pengelolaan media sosial sekolah khususnya facebook dan instagram?
- 5) Faktor - faktor apa saja yang menjadi penghambat dan pendukung dalam pengelolaan administrasi perpustakaan di SDN Sidaurip 03 Binangun?

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah

- 1) Membantu guru SDN Sidaurip 03 Binangun dalam pengelolaan administrasi perpustakaan berbasis *QR CODE*.
- 2) Membantu siswa dalam hal adaptasi teknologi

- 3) Membantu dalam proses pengelolaan akun media sosial sekolah khususnya facebook dan instagram.
- 4) Membantu dalam pembuatan *desain* kegiatan sekolah untuk keperluan akun media sosial sekolah.

1.4 Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini diharapkan memberikan gambaran mengenai peran teknologi bagi guru dan siswa di SDN Sidaurip 03 Binangun untuk dimanfaatkan dalam administrasi perpustakaan dan pembuatan akun media sosial sebagai media informasi maupun promosi sekolah. Dengan mengetahui peran teknologi diharapkan dapat membuat siswa tertarik belajar komputer dan mampu membantu kelancaran dalam sarana dan prasarana sekolah khususnya dalam administrasi perpustakaan sekolah dan pengelolaan akun media sosial sekolah.