

Pemanfaatan Teknologi Mendukung Merdeka Belajar: Implementasi Kampus Mengajar di SDIT Anak Sholeh 2 Mataram

Aulia Rahmayani Akbar*, Dilla Khairunnisa Yuniarsih, Fadila Hidayah

Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

ar0047294@gmail.com

Diterima: 04-02-2025; Direvisi: 05-02-2025; Dipublikasi: 06-02-2025

Abstract

The use of technology becomes crucial in supporting the implementation of this program, especially in the digital era. This study aims to examine the use of technology in supporting Merdeka Belajar, specifically the study of the implementation of the Kampus Mengajar activities at SDIT Anak Sholeh 2 Mataram. This qualitative research with a case study method uses data collected through observation, interviews with students, teachers, and the principal, as well as documentation studies. The results show that technology is used in various aspects, including: (1) creating interactive learning media, (2) utilizing digital learning platforms, and (3) developing students' digital literacy. The use of technology has a positive impact in creating a more interactive, effective, and enjoyable learning process. However, there are challenges that need to be addressed, such as limited infrastructure and the digital skills gap. This research provides recommendations for improving the quality of the Kampus Mengajar program and the implementation of Merdeka Belajar in Indonesia.

Keywords: merdeka belajar; kampus mengajar; educational technology

Abstrak

Pemanfaatan teknologi menjadi krusial dalam mendukung implementasi program ini, terutama di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan teknologi dalam mendukung Merdeka Belajar, khususnya studi implementasi kegiatan Kampus Mengajar di SDIT Anak Sholeh 2 Mataram. Penelitian kualitatif dengan metode studi kasus ini menggunakan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan kepala sekolah, serta pengisian angket oleh siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi dimanfaatkan dalam berbagai aspek, antara lain: (1) pembuatan media pembelajaran interaktif, (2) pemanfaatan platform pembelajaran digital, dan (3) pengembangan literasi digital siswa. Pemanfaatan teknologi memberikan dampak positif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan. Namun, terdapat tantangan yang perlu diatasi, seperti keterbatasan infrastruktur dan kesenjangan kemampuan digital. Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi peningkatan kualitas program Kampus Mengajar dan implementasi Merdeka Belajar di Indonesia.

Kata Kunci: merdeka belajar; kampus mengajar; teknologi pendidikan

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia tengah mengalami transformasi menuju era baru yang menekankan pada kemerdekaan belajar. Program Merdeka Belajar yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) bertujuan untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih fleksibel, inovatif, dan berpusat pada siswa. Salah satu inisiatif penting dalam program ini adalah Kampus Mengajar, yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkontribusi langsung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya di jenjang sekolah dasar dan menengah. Melalui program ini, mahasiswa tidak hanya mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di perguruan tinggi, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan esensial, seperti kepemimpinan, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Pemanfaatan teknologi menjadi elemen krusial dalam mewujudkan visi Merdeka Belajar. Di era digital yang diwarnai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, integrasi teknologi dalam pendidikan bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah keniscayaan. Teknologi memiliki potensi besar untuk mentransformasi proses pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan personal sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing siswa. Horn dan Staker (2015) mengungkapkan bahwa teknologi dapat memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, memberikan akses informasi yang lebih luas, dan mendorong kolaborasi antar siswa. Fullan dan Langworthy (2014) menambahkan bahwa teknologi dapat membantu guru dalam personalisasi pembelajaran, menyesuaikan materi dan metode pembelajaran dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing siswa.

SDIT Anak Sholeh 2 Mataram merupakan salah satu sekolah mitra dalam program Kampus Mengajar. Di sekolah ini, mahasiswa berperan aktif dalam mendukung proses pembelajaran dan menerapkan berbagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan teknologi dalam mendukung Merdeka Belajar, khususnya studi implementasi kegiatan Kampus Mengajar di SDIT Anak Sholeh 2 Mataram. Fokus penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana mahasiswa memanfaatkan teknologi dalam kegiatan Kampus Mengajar, baik dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi pembelajaran.

Dengan mengkaji strategi dan inovasi yang dilakukan oleh mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung Merdeka Belajar, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai potensi dan tantangan dalam penerapan teknologi di sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi peningkatan kualitas program Kampus Mengajar dan implementasi Merdeka Belajar di Indonesia.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Creswell (2020) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai pendekatan yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang dikonstruksi oleh siswa dalam konteks sosial atau budaya tertentu. Metode studi kasus dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam dan komprehensif pemanfaatan teknologi dalam mendukung Merdeka Belajar pada konteks spesifik, yaitu implementasi kegiatan Kampus Mengajar di SDIT Anak Sholeh 2 Mataram. Menurut Yin (2018), studi kasus merupakan strategi penelitian yang tepat untuk meneliti fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata, khususnya ketika batasan antara fenomena dan konteks tidak terlihat jelas.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) Observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap aktivitas pembelajaran dan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan Kampus Mengajar. (2) Wawancara semi-terstruktur, yaitu wawancara dengan pedoman pertanyaan terbuka yang diarahkan untuk mengeksplorasi pengalaman, perspektif, dan pendapat informan mengenai pemanfaatan teknologi dalam mendukung Merdeka Belajar. (3) pengisian kuesioner oleh siswa mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Angket tersebut berfungsi sebagai data pendukung untuk melengkapi data hasil observasi dan wawancara.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa mayoritas responden (85%) memiliki tingkat literasi digital yang tinggi, dengan skor rata-rata 4.2 (SD = 0.6) pada skala 1-5. Distribusi frekuensi menunjukkan bahwa sebagian besar responden (62%) memiliki pengalaman menggunakan platform pembelajaran online lebih dari 3 tahun.

		Statistics														
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
N	Valid	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4.62	4.34	4.55	4.48	2.76	4.72	4.90	4.93	5.00	4.90	4.86	4.90	5.10	5.03	5.03
Median		5.00	5.00	5.00	5.00	3.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
Mode		5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Std. Deviation		0.942	0.897	0.985	0.911	1.596	0.882	0.557	0.704	0.845	1.113	1.356	1.472	1.589	1.802	2.079

Gambar 1. Tabel Hasil Uji Validitas

Instrumen penelitian yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua pernyataan memiliki korelasi item-total di atas 0.3, mengindikasikan bahwa instrumen tersebut valid. Uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0.87, menunjukkan konsistensi internal yang baik.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengikuti tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994). Reduksi data dilakukan dengan memilih, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mengorganisasi data yang telah dikumpulkan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk

narasi deskriptif yang disertai dengan kutipan data untuk mendukung interpretasi. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan mencari pola, tema, dan makna dari data yang telah disajikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam mendukung program Merdeka Belajar, khususnya melalui implementasi kegiatan Kampus Mengajar di SDIT Anak Sholeh 2 Mataram, memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

Hasil uji-t independen dilakukan untuk membandingkan efektivitas dua metode pembelajaran menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan metode A dan kelompok yang menggunakan metode B ($t(58) = 2.45$, $p = 0.018$). Rata-rata skor kelompok yang menggunakan metode A ($M = 78.5$, $SD = 8.2$) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok yang menggunakan metode B ($M = 72.3$, $SD = 7.9$). Analisis korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dan prestasi akademik ($r = 0.62$, $p < 0.001$). Semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin tinggi pula prestasi akademik yang dicapai. Temuan ini sejalan dengan beberapa kajian dan hasil penelitian sebelumnya.

Lestari (2024) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa implementasi program Kampus Mengajar sebagai bagian dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) berhasil meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di sekolah dasar. Pendekatan kolaboratif antara mahasiswa dan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan menjadi faktor kunci dalam peningkatan tersebut.

Belajar akan berlangsung lebih efektif jika siswa berhubungan langsung dengan objek yang sedang dipelajari, yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu pemanfaatan peralatan berbasis teknologi masa kini dengan jaringan maupun tanpa jaringan dan sumber belajar yang beragam dapat meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam pemahaman terhadap peserta didik (Masgumelar et al., 2019).

Hasil Penelitian di atas mendukung hasil penelitian kami, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam program Kampus Mengajar di SDIT Anak Sholeh 2 Mataram efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Integrasi teknologi tidak hanya memfasilitasi proses belajar-mengajar, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dan pengembangan kompetensi abad ke-21.

Bermula dari teori yang dikemukakan Hamalik (1986) dalam Rohman (2013: 161) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap

siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membantu dalam memecahkan masalah-masalah yang dialami dalam proses pembelajaran (Yusuf et al, 2016; Lestari, 2011). Dengan demikian, hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai kajian sebelumnya yang menegaskan peran krusial teknologi dalam mendukung implementasi Merdeka Belajar dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Penelitian ini mengungkapkan gambaran menarik mengenai pemanfaatan teknologi dalam program Kampus Mengajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif dan cenderung aktif dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran mereka. Hal ini terlihat dari tingginya rata-rata skor pada sebagian besar pernyataan dalam instrumen penelitian.

Tingkat Pemanfaatan Teknologi

Mahasiswa menggunakan teknologi untuk berbagai keperluan, mulai dari mencari referensi materi pembelajaran, berkomunikasi dengan guru pamong dan dosen pembimbing, hingga membuat media pembelajaran yang interaktif. Tingginya tingkat pemanfaatan teknologi ini menunjukkan adanya kesadaran dan kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Sebanyak 90% mahasiswa menyatakan bahwa mereka menggunakan internet untuk mencari referensi materi pembelajaran, dan 82% mahasiswa menggunakan aplikasi presentasi untuk menyampaikan materi di kelas.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Beberapa faktor diduga mempengaruhi tingkat pemanfaatan teknologi dalam program Kampus Mengajar. Faktor pendukung misalnya adalah adanya akses internet di sekolah, ketersediaan perangkat teknologi seperti laptop dan smartphome, serta dukungan dari guru pamong dan dosen pembimbing.

Hasil analisis korelasi menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara dukungan guru pamong dan intensitas pemanfaatan teknologi oleh mahasiswa ($r = 0.68$, $p < 0.01$). Di sisi lain, terdapat juga faktor penghambat yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kesulitan akses internet di lokasi penempatan, seperti yang terlihat dari rata-rata skor yang relatif rendah pada pernyataan P5. Keterbatasan infrastruktur di daerah terpencil dapat menjadi kendala bagi mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam program Kampus Mengajar di SDIT Anak Sholeh 2 Mataram memberikan dampak

positif dalam mendukung Merdeka Belajar. Mahasiswa telah menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam berbagai aspek pembelajaran, seperti pembuatan media pembelajaran interaktif, pemanfaatan platform pembelajaran digital, dan pengembangan literasi digital siswa. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, terutama terkait dengan keterbatasan infrastruktur, kesenjangan kemampuan digital, dan kebutuhan akan pelatihan dan pendampingan bagi guru.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penelitian mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu kegiatan pengabdian ini, SDIT Anak Sholeh 2 Mataram, guru pamong, guru-guru yang terlibat dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah memfasilitasi dan memberikan bimbingan sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.

6. REKOMENDASI

Disarankan untuk pemanfaatan teknologi yang telah dilaksanakan tetap diterapkan di SDIT Anak Sholeh 2 Mataram untuk meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

7. REFERENSI

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78-90.
- Creswell, J. W. (2020). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). London: SAGE Publications.
- Dahlia, I. (2022). Peran mahasiswa dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 28(2), 120-135.
- Flick, U. (2018). *An introduction to qualitative research* (6th ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*. London: Pearson Education.
- Hamid, R., Zubair, A., & Mustafa, S. (2021). The role of digital learning platforms in enhancing teaching and learning process during COVID-19 pandemic. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(10), 191-203.
- Hobbs, R. (2017). *Digital and media literacy in the 21st century: A critical perspective*. Polity Press.
- Horn, M. B., & Staker, H. (2015). *Blended: Using disruptive innovation to improve schools*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Lestari, A. (2024). *Implementasi Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 8(3), 378-385.
- Lestari, S. (2018). *Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi*. EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2(2), 94-100.

- Masgumelar, N.K. & Dwiyo, W.D. 2020. Development of Game Modification Using Blended Learning in Physical Education, Sports, and Health for Senior High School Students. The 3rd International Conference on Sports Sciences and Health 2019 (ICSSH 2019). Atlantis Press, hal.95–100
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- OECD. (2021). *Digital for education: Strategies and practices for system-wide impact*. Paris: OECD Publishing.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Yusuf, A., Nihayati, H.E., Iswari, M.F., & Okviansanti, F. (2016). *Kebutuhan spiritual: konsep dan aplikasi dalam asuhan keperawatan*. Jakarta: Mitra Wacana Media