

Efektivitas Program MBKM dalam Meningkatkan Literasi Digital dan Kompetensi Teknologi Siswa di SMK Al-Wasliyah Stabat

¹*Eka Feby Ronauli Lubis, ²Muhammad Asrin Jazuli, ³Ismi Novitasari Sinaga, ⁴Ummu Habibah Siregar

*1*Teknologi Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia, Indonesia

*2*Akuntansi Keuangan Publik, Politeknik Negeri Medan, Indonesia

*3*Kewirausahaan, Institut Teknologi dan Bisnis Carnegie, Indonesia

*4*Teknologi Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Carnegie, Indonesia

E-mail: 1) ekafeby.dosen@itbi.ac.id, 2) mhdasrin@polmed.ac.id

3) ismi.novita22@itbcarnegie.ac.id, 4) ummucarnegie@gmail.com

*Corresponding Author

Abstrak—Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan inisiatif Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu bentuk implementasi dari program ini adalah Asistensi Mengajar, yang bertujuan memberikan dukungan bagi tenaga pengajar serta pengalaman praktis bagi mahasiswa. Kegiatan ini berperan sebagai solusi inovatif untuk membantu sekolah mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan berbasis teknologi. Mahasiswa yang terlibat dalam program ini turut serta dalam penelitian dan observasi untuk mengidentifikasi tantangan serta potensi di lingkungan pendidikan. Kegiatan ini bentuk kolaborasi antara mahasiswa, dosen, unit pengelola MBKM, dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM), sehingga mendukung penerapan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Program ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta memberikan dampak nyata bagi komunitas sekolah dan masyarakat. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta penguasaan teknologi pendidikan bagi siswa dan tenaga pendidik. Evaluasi program memperlihatkan bahwa asistensi mengajar tidak hanya bermanfaat bagi sekolah namun memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa dalam memahami tantangan dan potensi pendidikan. Dengan demikian, program Asistensi Mengajar menjadi salah satu strategi inovatif dalam membangun ekosistem pendidikan yang lebih inklusif, modern, dan berbasis teknologi, sekaligus menciptakan sinergi antara dunia akademik dan dunia pendidikan di tingkat sekolah.

Kata Kunci— MBKM, Asistensi Mengajar, Literasi dan Numerasi, Adaptasi Teknologi

Abstract— *The Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Program is an initiative by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology aimed at improving the quality of education in Indonesia. One of its key implementations is the Teaching Assistance program, which is designed to provide support for educators and offer practical experience for university students. This activity serves as an innovative solution to help schools develop more creative and technology-based learning methods. Students involved in the program also engage in research and observation to identify challenges and opportunities within the educational environment. The program is a collaboration between students, lecturers, the MBKM management unit, and the Institute for Research and Community Service, thereby supporting the implementation of the Tri*

Dharma of higher education. This program is expected to contribute to improving educational quality and to make a tangible impact on schools and communities. Results from these activities show improvements in learning motivation, critical thinking skills, and mastery of educational technology among both students and educators. Evaluations indicate that the Teaching Assistance program not only benefits schools but also provides students with firsthand experience in understanding the challenges and potential within the education system. In this way, the Teaching Assistance program becomes one of the innovative strategies in building a more inclusive, modern, and technology-driven educational ecosystem, while also creating synergy between the academic world and the school-level education system..

Keywords— MBKM, Teaching Assistant, Literation and Numeration, Technology Adaptation

1. PENDAHULUAN

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah kebijakan yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberikan mahasiswa pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan aplikatif. Salah satu bentuk kegiatan pembelajaran dari sembilan bentuk kegiatan pembelajaran program MBKM ialah Asistensi Mengajar. Asistensi mengajar adalah kegiatan di mana seorang individu, yang biasanya merupakan mahasiswa atau lulusan baru, membantu guru atau dosen dalam proses pengajaran di kelas [1]. Tujuan dari asistensi mengajar adalah untuk memberikan dukungan tambahan kepada pengajar utama, serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis dalam mengajar. Selain itu, kegiatan Asistensi Mengajar juga bertujuan untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa [2].

Di era digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi aspek yang krusial untuk meningkatkan keterampilan siswa [3]. Teknologi tidak hanya memperluas akses terhadap informasi tetapi juga memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Selain itu, penelitian [4] menyoroti bahwa implementasi MBKM berkontribusi dengan menyiapkan lulusan yang mampu beradaptasi dengan perubahan sosial, budaya, dan teknologi yang berkembang pesat. Implementasi teknologi dalam program MBKM di sekolah dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti penggunaan media pembelajaran digital, platform e-learning, serta penerapan aplikasi interaktif untuk mendukung literasi dan numerasi siswa [5]. Dengan integrasi teknologi dalam program

MBKM, Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan dalam mengoperasikan perangkat digital yang relevan dengan dunia kerja masa depan [6].

Sinergi antara Program MBKM dan penggunaan teknologi membawa manfaat yang signifikan bagi dunia pendidikan. Mahasiswa yang terlibat dalam program ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pembelajaran di sekolah tetapi juga berperan sebagai fasilitator dalam adaptasi teknologi bagi siswa dan tenaga pendidik. Melalui program ini, siswa memiliki kesempatan untuk belajar dengan metode yang lebih inovatif, meningkatkan pemahaman konsep secara praktis, serta mengasah keterampilan digital yang diperlukan dalam era modern [7]. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam implementasi MBKM di sekolah menjadi strategi penting untuk membentuk ekosistem pembelajaran yang lebih progresif dan berkualitas.

Program MBKM Asistensi Mengajar ini diharapkan mampu meningkatkan dan memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang kreatif bagi sekolah serta siswa. Dalam program Asistensi Mengajar, mahasiswa yang terlibat mempunyai tanggung jawab untuk membantu pihak sekolah dalam kegiatan literasi dan numerasi serta membagikan kemampuan penggunaan teknologi yang diharapkan dapat membantu proses kegiatan pembelajaran [8]. Bentuk program ini merupakan bentuk praktek konkret di masyarakat, sehingga dapat memberikan manfaat untuk komunitas sekolah. Sejalan dengan bentuk kegiatan penelitian, mahasiswa diajak untuk meneliti serta merumuskan masalah yang kompleks, menelaah potensi-potensi dan juga kekurangan yang ada di masyarakat yang kelak dapat memecahkan masalah yang ada di masyarakat [9]. Kegiatan pengabdian ini merupakan bentuk pengkolaborasi Tri Dharma yaitu kegiatan pengabdian dengan kegiatan MBKM BKP Asistensi Mengajar. Oleh karena itu melalui kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat mendukung program Kemendikbudristek sehingga tercapai tujuan dari terselenggaranya program MBKM.

2. METODE

Pelaksanaan pengabdian terdiri atas 3 tahapan yaitu tahapan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi [10]. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMK Al-Wasliyah Stabat.

a. Tahap Persiapan

Kegiatan diawali dengan penjajakan dan pemaparan oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan Mahasiswa ke pihak sekolah SMK AL Wasliyah Stabat. mengenai maksud dan tujuan program Asistensi Mengajar di lingkungan sekolah. Setelah dilakukan observasi dan pengumpulan data awal, selanjutnya tim merumuskan program kerja yang akan dilaksanakan yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Dalam tahapan persiapan dilakukan identifikasi masalah-masalah dalam pembelajaran dan lain sebagainya.

b. Tahap Pelaksanaan

Setelah persiapan terlaksana dengan baik, maka tahapan yang selanjutnya ialah melaksanakan program yang sudah tersusun. Program yang dirancang selama pengabdian di SMK AL Wasliyah Stabat ialah kegiatan literasi dan numerasi, adaptasi teknologi serta kegiatan kolaborasi lainnya.

c. Tahap Evaluasi

Tahap yang terakhir ialah tahapan evaluasi. Kegiatan evaluasi dilakukan agar dapat mengetahui sejauh mana kegiatan yang dilaksanakan dapat bermanfaat untuk masyarakat sekolah SMK AL Wasliyah Stabat. Selain itu, tahapan evaluasi juga berfungsi untuk dapat mengetahui situasi dan kondisi yang sesungguhnya di lapangan yaitu diantaranya kendala apa saja yang dihadapi siswa dan guru dalam proses pembelajaran Sehingga diharapkan dapat menjadi masukan dalam melakukan perbaikan-perbaikan kedepannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Program

Setelah dilakukan observasi maka dirumuskan program kerja yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Program kerja ini kemudian disosialisasikan dengan pihak sekolah, dan setelah diterima, maka tim akan melaksanakan program sesuai dengan rancangan dan timeline program yang telah disusun.

A. Kegiatan Literasi dan Numerasi

Salah satu fakta yang ditemukan setelah melakukan kegiatan observasi dengan cara melakukan wawancara dengan siswa dan guru, didapati bahwa minat siswa terhadap

kegiatan literasi dan kemampuan numerasi cukup rendah. Berdasarkan hal tersebut, tim berinisiasi untuk menyusun program yang diharapkan dapat meningkatkan minat literasi dan kemampuan numerasi siswa. Kegiatan Literasi pertama yang dilaksanakan adalah “Bincang Komputer”. Kegiatan ini dilaksanakan pada jam pelajaran komputer. Alasan mengapa dilaksanakan pada saat jam komputer karena sekolah SMK Al-Wasliyah merupakan sekolah kejuruan yang memiliki jurusan ilmu komputer. Bentuk kegiatan ini ialah dimana siswa akan diminta untuk membaca buku pelajaran terlebih dahulu setelah itu siswa akan maju ke depan kelas untuk menjelaskan apa yang telah di dibaca dan di praktekkan. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara berkelompok ataupun pribadi. Kegiatan ini juga dapat mengasah keberanian siswa-siswi dalam hal mengemukakan pengetahuan mereka di depan umum, meningkatkan kemampuan komunikasi serta menambah kosa kata siswa.

Selain itu setiap minggunya diadakan membaca buku bersama. Siswa diajak untuk membaca buku bersama-sama dan lakukan diskusi singkat tentang cerita yang dibaca. Pada kegiatan ini siswa diajak untuk menuliskan kembali cerita yang telah mereka baca sesuai dengan pemahaman dan kemampuan menulis mereka serta diajak untuk menceritakan kembali isi buku yang mereka baca dan siswa lain akan menyimak cerita yang dibawakan siswa tersebut.

Selain kegiatan literasi selanjutnya dilaksanakan program peningkatan minat dan kemampuan numerasi. Dalam proses pelaksanaan, tim membuat ice breaking dalam bentuk permainan angka yang seru agar menarik minat siswa dalam belajar numerasi sekaligus mengasah konsentrasi siswa dalam kegiatan belajar. Beberapa permainan yang telah dimainkan bersama siswa dan siswi SMK Al-Washliyah Stabat dalam kegiatan belajar numerasi adalah Puzzle Angka, Kelipatan Angka dan Siapakah Aku. Berikut ini adalah penjelasan tentang bagaimana kegiatan game numerasi dilaksanakan di kelas.

Puzzle Angka

Permainan ini bertujuan agar melatih siswa mengenali pola angka dan memahami konsep bilangan. Cara Bermain: Menyiapkan kartu atau potongan angka yang telah dipotong dan diacak, selanjutnya berikan beberapa pola angka yang harus disusun kembali oleh siswa. Contoh: Susun angka menjadi urutan 4, 8, 16, 32, ... (kelipatan perpangkatan 2).

Permainan dapat divariasikan seperti menggunakan operasi matematika sederhana (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian), konsep pecahan atau desimal untuk siswa yang lebih lanjut. Permainan juga dapat divariasikan dalam bentuk teka teki matematika

Kelipatan Angka

Tujuan dari permainan ini adalah memahami kelipatan dan pola bilangan. Cara bermainnya cukup mudah dimana guru menyebutkan sebuah angka, misalnya 3. Siswa harus menyebutkan kelipatan angka tersebut (misalnya: 3, 6, 9, 12, dst.). Jika ada siswa yang salah atau terlambat, mereka harus keluar dari permainan. Permainan dapat dilakukan dengan tepukan tangan atau gerakan tertentu untuk membuatnya lebih menarik. Permainan dapat divariasikan dengan mengubah aturan dengan menyebutkan angka yang bukan termasuk kelipatan (misalnya: siswa tidak boleh mengatakan kelipatan 10).

Siapakah Aku? (Tebak Angka)

Permainan selanjutnya merupakan permainan yang berfungsi untuk melatih logika numerasi dan pemahaman tentang sifat angka. Permainan dilaksanakan dimulai dari guru menyiapkan beberapa angka dan memberikan petunjuk tentang angka tersebut. Contoh: "Aku adalah bilangan yang lebih besar dari 10 tetapi lebih kecil dari 20." "Aku adalah kelipatan 3 dan 4." Jawaban: 12. Kemudian siswa menebak angka berdasarkan petunjuk yang diberikan. Selanjutnya permainan dapat divariasikan.

Selain memberikan permainan numerasi, kegiatan lain yang dilaksanakan adalah membaca dan menganalisis data. Kemampuan membaca dan menganalisis data sangat penting diajarkan kepada siswa karena dapat membantu mereka dalam memahami, menginterpretasi, dan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang tersedia. Siswa akan diberikan sekumpulan data dalam bentuk tabel atau diagram gambar. Selanjutnya siswa akan diminta untuk menganalisa data tersebut dan menjawab beberapa pertanyaan terkait dengan data yang diberikan serta memberikan kesimpulan terkait data tersebut. Melalui kegiatan ini siswa dapat membaca angka dan pola data dengan baik dan dapat meningkatkan konsep statistic sederhana. Selanjutnya kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis karena siswa tidak hanya melihat angka tetapi juga mencari pola dan hubungan dalam data. Mereka akan belajar untuk menganalisis data dan

membuat kesimpulan berdasarkan data yang ada. Berikutnya kegiatan juga dapat memberikan pengaruh siswa dalam menemukan pemecahan masalah. Dengan menganalisis data, siswa dapat menemukan solusi yang lebih efektif dalam berbagai situasi.

B. Adaptasi Teknologi

Adaptasi Teknologi dapat diartikan sebagai kemampuan menyesuaikan diri dalam mengoperasikan teknologi yang kian berkembang saat ini. Di era digital ini kemampuan melakukan adaptasi teknologi menjadi hal yang sangat penting. Teknologi tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih efisien, tetapi juga memungkinkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan inklusif. Dalam Adaptasi teknologi di SMK AL Wasliyah Stabat, kegiatan yang dilakukan mencakup pada seluruh siswa begitu pula kepada staff dan Guru. Kegiatan adaptasi teknologi yang dilaksanakan diantaranya.

1. Workshop penerapan Microsoft Office dan sistem informasi manajemen

Microsoft office merupakan software application yang sering digunakan diperkantoran, dunia bisnis, serta dunia pendidikan. Sesuai fungsinya software ini digunakan untuk membantu pekerjaan manusia seperti untuk mengetik surat, membuat tabel barang, mencetak dokumen, membuat karya ilmiah dan masih banyak lagi. Oleh karena itu software ini sangat penting dalam proses pekerjaan manusia. Sebagai contoh dalam pembuatan, surat kontrak kerja, lamaran kerja, berita acara, stok ketersediaan barang, menghitung pajak dan masih banyak lagi.

Siswa di SMK Al-Washliyah Stabat sudah tidak asing dengan komputer beserta perangkat lunaknya, karena sekolah ini hanya memiliki 2 jurusan yaitu Teknik komputer dan jaringan atau disingkat (TKJ), namun para siswa masih bingung tentang apa kegunaan dan manfaat software microsoft office dan bagaimana implementasinya di dunia kerja serta skill dan teknik apa saja yang nantinya akan berguna di dunia kerja yang berkaitan dengan perusahaan dan perkantoran. Oleh karena itu tim mengajukan kepada pihak sekolah untuk membuat workshop penerapan ilmu Microsoft Office dan sistem informasi manajemen untuk siswa kelas XII yang akan lulus dan ingin langsung bekerja atau melanjutkan ke bangku perguruan tinggi.

Materi workshop yang disampaikan adalah membahas fungsi dan penerapan office di dunia kerja secara nyata serta cara menggunakan skill microsoft word yang dimiliki seperti pengeditan dokumen, format dokumen, pembuatan laporan untuk dunia kerja, penggunaan skill microsoft excel yang dimiliki seperti rumus dasar dan lanjutan, pembuatan tabel, dan laporan data untuk dunia kerja. serta aplikasi lain yang sering digunakan di perkantoran.

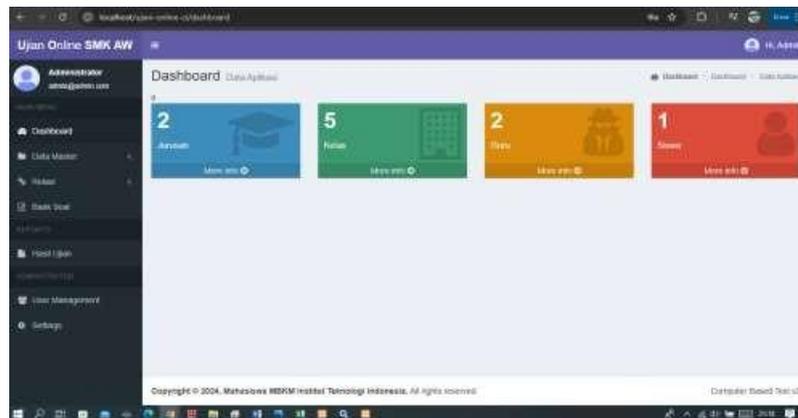


Gambar 1 Workshop Microsoft Office dan Sistem Informasi Manajemen

2. Aplikasi ujian online berbasis web untuk sekolah

Dunia pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat yang didukung oleh inovasi-inovasi yang terlahir dari perkembangan teknologi informasi, antara lain penerapan ujian online. Sistem ujian tengah semester maupun akhir semester yang dilaksanakan di SMK Al-Washliyah Stabat saat ini masih bersifat konvensional yang artinya ujian dilakukan dengan menggunakan kertas (Paper-Based Test) yang tentu saja hal boros kertas dan waktu. Dalam hal ini tim kemudian mengenalkan suatu sistem ujian online yang berbasis web pada pihak sekolah. Sistem ujian online (Computer-Based Test) merupakan bagian dari sistem informasi pendidikan yang sudah dapat menerapkan teknologi informasi dengan menawarkan efisiensi dan efektifitas. Metode pengembangan sistem ujian online berbasis website ini menggunakan prototype. yaitu bagian dari produk yang mengekspresikan logika maupun fisik antarmuka eksternal yang ditampilkan. Sistem ujian online memberikan manfaat yaitu tidak perlu melakukan pengadaan kertas

ujian dan menghemat waktu untuk koreksi ujian sehingga efisiensi dan efektivitas yang menjadi tujuan pembuatan sistem ujian online dapat tercapai.



Gambar 2 Aplikasi ujian online berbasis web

3. Perlombaan membuat desain grafis poster dan video editing

Desain adalah proses membuat dan menyatukan komponen gambar teks dan warna untuk dijadikan sarana informasi mengenai identitas suatu perusahaan atau instansi. Desain juga salah satu karya digital yang banyak digunakan oleh orang-orang pada jaman sekarang, contohnya desain yang sering dijumpai adalah desain poster, sependuk, brosur, logo dan masih banyak lagi, Jika kita memiliki kreatifitas membuat ide konten video atau karya desain maka kita bisa menjadi content creator atau seorang desainer digital. Maka dari itu tim mengadakan perlombaan pembuatan videografi yang bertemakan hari guru. Target khusus yang diharapkan dari perlombaan ini adalah meningkatkan kreativitas membuat konten video dan mengasah skill desain agar dapat dimanfaatkan oleh siswa dan siswi SMK Al-Washliyah Stabat. Tema yang telah ditentukan oleh panitia untuk pelaksanaan perlombaan ini terkait dengan hari guru. Adapun kategori lomba terdiri dari desain poster dan video pendek berdurasi maksimal 2 menit. Desain yang dibuat harus mengandung ucapan selamat hari guru dan apresiasi serta penghormatan terhadap guru. Hasil video yang dibuat oleh siswa dan siswi di upload ke sosial media yaitu instagram pribadi dan kemudian akan dilakukan oleh penilaian dari dewan juri. Untuk membuat kegiatan ini lebih menarik, tim sebagai panitia

penyelenggara menyiapkan hadiah dan sertifikat penghargaan untuk siswa dan siswi yang membuat video dan desain poster paling bagus dan kreatif.

Evaluasi Pelaksanaan Program

Pelaksanaan Asistensi Mengajar dari Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di SMK AL-Washliyah Stabat memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek pendidikan, baik bagi siswa, guru, maupun lingkungan sekolah. Program ini dirancang untuk mengatasi berbagai tantangan di sekolah dan memaksimalkan potensi pendidikan, dengan fokus pada literasi, numerasi, adaptasi teknologi, serta pengembangan lingkungan belajar yang sehat dan kondusif. Berikut adalah evaluasi hasil berdasarkan masing-masing program yang telah dilaksanakan.

A. Kegiatan Literasi dan Numerasi

Keterampilan literasi siswa meningkat melalui pendekatan praktis. Pada kegiatan bincang komputer siswa tidak hanya memahami materi pelajaran komputer secara konseptual, tetapi juga terlatih menyampaikan informasi secara lisan dan tertulis dengan jelas. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan literasi terintegrasi tercapai secara efektif. Pendekatan ini efektif untuk melatih siswa dalam memadukan antara kemampuan literasi digital dan komunikasi. Ini dapat menjadi model baru dalam metode pembelajaran interdisipliner yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Selanjutnya kegiatan membaca buku bersama dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan minat baca siswa. Kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan membaca dan memahami teks, menumbuhkan kreativitas dan imajinasi, meningkatkan konsentrasi dan focus dan kemudian diharapkan ini dapat membangun kebiasaan untuk membaca. Setelah kegiatan membaca, siswa kemudian diminta untuk menceritakan kembali isi buku bacaan berdasarkan sudut pandang dan gaya bercerita masing-masing. Melalui kegiatan ini, siswa dapat melatih keterampilan berbicara di depan umum dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi. Setelah itu akan dibentuk diskusi singkat terkait dengan isi cerita yang disampaikan salah satu siswa. Kegiatan diskusi ini dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, mendorong kemampuan interaksi sosial dikalangan siswa serta meningkatkan kemampuan

berbahasa siswa. Selain kegiatan membaca dan bercerita, ada satu kegiatan lain yang dilakukan yakni, menulis kembali isi bacaan. Kegiatan menulis dapat meperluas kosa kata siswa, serta meningkatkan pemahaman dan retensi.

Tujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa dalam memahami dan menganalisis data tercapai. Kegiatan ini melatih siswa membaca grafik, tabel, atau diagram, serta menginterpretasikan informasi yang relevan. Hal ini memberikan pengalaman pembelajaran berbasis data yang aplikatif. Setelah program selesai dilaksanakan kembali diadakan wawancara dengan siswa dan guru. Hasil wawancara menunjukkan bahwa jumlah siswa-siswi yang mulai merasa tertarik untuk kegiatan literasi dan numerasi meningkat. Selain itu hasil wawancara dengan guru juga menyatakan hal yang selaras dimana peningkatan minat ini berpengaruh pada peningkatan nilai ujian siswa.

B. Adaptasi Teknologi

Melalui program kami adaptasi teknologi yang dilaksanakan memberikan pengaruh diantaranya.

1. Workshop penerapan ilmu Microsoft Office dan sistem informasi manajemen

Pelaksanaan workshop mengenai Microsoft Office dan Sistem Informasi Manajemen bagi siswa SMK Al-Wasliyah Stabat bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Berikut adalah beberapa hasil utama dari kegiatan ini:

a. Peningkatan Keterampilan Microsoft Office

Siswa mendapatkan pelatihan dalam penggunaan Microsoft Office, yang meliputi:

Microsoft Word: Pembuatan dokumen profesional, formatting teks, pembuatan laporan, dan surat resmi.

Microsoft Excel: Penggunaan formula dan fungsi, pengolahan data, serta pembuatan grafik dan tabel untuk analisis bisnis.

Microsoft PowerPoint: Pembuatan presentasi. Hasilnya, siswa menjadi lebih terampil dalam mengoperasikan aplikasi produktivitas ini, meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja.

b. Pemahaman Sistem Informasi Manajemen

Workshop juga membekali siswa dengan wawasan tentang bagaimana teknologi sistem informasi digunakan dalam bisnis dan administrasi perusahaan. Materi yang diberikan mencakup:

1. Konsep dasar sistem informasi manajemen dalam operasional perusahaan.
2. Pengelolaan database sederhana menggunakan Excel dan Google Sheets. Siswa mampu memahami bagaimana teknologi membantu efisiensi dalam pengambilan keputusan dan pengelolaan data.

c. Simulasi Dunia Kerja dan Implementasi Teknologi

Workshop menghadirkan simulasi tugas dunia kerja, seperti:

1. Pembuatan laporan keuangan berbasis Excel.
2. Penyusunan proposal bisnis dengan Word dan presentasi menggunakan PowerPoint.

Hasil dari simulasi ini adalah siswa memiliki pengalaman langsung dalam menyelesaikan tugas yang biasanya dilakukan di lingkungan kerja profesional.

d. Peningkatan Kesiapan Kerja dan Soft Skills

Selain keterampilan teknis, workshop juga menekankan pentingnya soft skills seperti:

1. Kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam memproses data.
2. Keterampilan komunikasi melalui presentasi digital yang profesional.
3. Manajemen waktu dan kerja tim dalam proyek berbasis teknologi.

2. Aplikasi ujian online berbasis web untuk sekolah

Pelaksanaan aplikasi ujian online berbasis web di SMK Al-Wasliyah Stabat membawa berbagai dampak positif terhadap efisiensi dan kualitas evaluasi akademik.

Berikut adalah hasil utama dari implementasi sistem ini:

a. Efisiensi dalam Pelaksanaan Ujian

1. Aplikasi ujian online mengurangi penggunaan kertas dan biaya cetak soal.

2. Proses ujian menjadi lebih cepat dan terorganisir, dengan sistem otomatisasi penjadwalan dan pengolahan hasil ujian.
 3. Siswa dapat mengakses ujian dari perangkat komputer dengan sistem autentikasi yang aman.
- b. Kemudahan dalam Pengelolaan Soal dan Penilaian
1. Guru dapat memasukkan dan mengelola soal secara digital dengan opsi multiple choice, essay, dan format lainnya
 2. Sistem dapat melakukan penilaian otomatis untuk soal pilihan ganda, sehingga mempercepat pengumuman hasil ujian.
 3. Data hasil ujian tersimpan dengan baik dalam sistem, memudahkan analisis performa siswa.
- c. Peningkatan Kesiapan Siswa dalam Menghadapi Teknologi Digital
1. Siswa terbiasa menggunakan sistem digital yang relevan dengan dunia kerja modern.
 2. Adaptasi teknologi meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan platform online dan memahami pentingnya keamanan data.
3. Perlombaan membuat desain grafis poster dan video editing
- Pelaksanaan perlombaan video editing dan poster bagi siswa telah menghasilkan produk literasi visual yang mampu meningkatkan kreativitas, keterampilan komunikasi visual, dan kemampuan siswa dalam mengolah informasi secara menarik serta berbagai dampak positif, baik dari segi keterampilan digital maupun kreativitas. Berikut adalah beberapa hasil utama dari kegiatan ini:
1. Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Digital
 - a. Siswa menunjukkan peningkatan dalam penggunaan aplikasi video editing seperti CapCut, Adobe Premiere, dan aplikasi editing lainnya.
 - b. Dalam kategori desain poster, peserta menggunakan Canva dan Adobe Photoshop untuk membuat karya yang menarik dan informatif.
 2. Kemampuan Storytelling dan Visualisasi
 - a. Video yang dihasilkan mencerminkan pemahaman siswa tentang alur cerita dan konsep kreatif dalam penyampaian pesan.

- b. Poster yang dibuat memiliki desain yang komunikatif dengan penggunaan warna, tipografi, dan ilustrasi yang efektif.
 - c. Beberapa peserta mampu menggabungkan animasi sederhana dan efek transisi dalam video mereka untuk meningkatkan daya tarik visual.
3. Partisipasi dan Antusiasme Siswa
- a. Jumlah peserta yang mengikuti perlombaan cukup besar, menunjukkan minat tinggi terhadap bidang multimedia dan desain grafis.
 - b. Siswa aktif dalam proses pembelajaran selama lomba, termasuk dalam sesi pelatihan dasar sebelum kompetisi dimulai.
 - c. Pemenang lomba mendapatkan apresiasi berupa sertifikat, hadiah, dan publikasi karya mereka di media sosial sekolah.
4. Implementasi Teknologi dalam Pendidikan
- a. Lomba ini berhasil memotivasi siswa untuk lebih mengenal dunia digital kreatif, yang menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan di era modern.
 - b. Guru dan panitia melihat bahwa banyak peserta yang mampu menerapkan teknik editing dan desain profesional meskipun masih dalam tahap belajar.
 - c. Perlombaan ini menjadi bagian dari upaya sekolah untuk meningkatkan literasi digital dan visual dalam proses pembelajaran.



Gambar 3 Contoh Desain Poster Peserta Perlombaan

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan Asistensi Mengajar dalam Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di SMK AL-Washliyah Stabat telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek pendidikan. Program ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa melalui pendekatan praktis, seperti sesi membaca bersama, diskusi literasi, serta kegiatan menulis ulang isi bacaan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi membaca dan kemampuan analisis teks siswa, yang berkontribusi terhadap perbaikan nilai ujian mereka.

Selain itu, adaptasi teknologi yang dilakukan dalam program ini telah memperkuat pemahaman siswa terhadap penggunaan perangkat lunak produktivitas seperti Microsoft Office, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam sistem informasi manajemen. Pelaksanaan ujian berbasis web juga berhasil mengoptimalkan efisiensi evaluasi akademik dengan sistem digital yang aman dan terorganisir. Kegiatan perlombaan desain grafis dan video editing menunjukkan adanya peningkatan kreativitas serta literasi digital siswa, yang dapat menjadi bekal penting untuk dunia kerja di era digital. Siswa lebih memahami teknik storytelling, visualisasi informasi, serta penerapan software desain yang profesional. Secara keseluruhan, program ini telah berhasil menciptakan ekosistem pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi. Dengan pendekatan kolaboratif antara mahasiswa, guru, dan siswa, program MBKM telah mendorong peningkatan kualitas pendidikan serta kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin modern.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Pembelajaran, D. Kemahasiswaan, D. Jenderal, P. Tinggi, D. Teknologi, and K. Pendidikan, "BUKU PANDUAN MERDEKA BELAJAR-KAMPUS MERDEKA 2024," 2024.
- [2] P. J. Silaban, "Eduscience : Jurnal Ilmu Pendidikan KAJIAN ASISTENSI MENGAJAR DI SEKOLAH TERHADAP KOMPETENSI MAHASISWA CALON GURU SD PADA PROGRAM KAMPUS MERDEKA," vol. 8, p. 13, 2023.

- [3] N. Sabila and M. S. Hadi, "Optimalisasi Penggunaan Teknologi Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMP Muhammadiyah Al Mujahidin."
- [4] R. Hidayat and S. Sabarudin, "Implementasi MBKM dan Potensi Pengaplikasiannya pada Revolusi Industri 4.0," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 4, no. 5, pp. 6875–6883, Sep. 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i5.3283.
- [5] "Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-7 (SNIP 2023) SHEs: Conference Series 6 (3) (2023) 320-326." [Online]. Available: <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- [6] R. Rodiyah, "Implementasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Era Digital dalam Menciptakan Karakter Mahasiswa Hukum yang Berkarakter dan Profesional," vol. 7, no. 2, p. 2021, doi: 10.15294/snhunnes.v7i2.737.
- [7] M. Amien, A. Ajiz Bazazi, M. Husnur Robert, A. Dail Valahi, and L. Mauli Diana, "Pengabdian Masyarakat melalui Program Asistensi Mengajar di SMK Negeri 1 Sepulu," vol. 1, no. 2, pp. 100–110, 2024, doi: 10.52620/jpmk.v1i2.153.
- [8] M. R. Gurning *et al.*, "Abdi Implementasi Pancasila: Jurnal Pengabdian Masyarakat," 2022.
- [9] E. Di *et al.*, "ANDASIH Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Model Energi Indonesia, Tinjauan Potensi Energy Terbarukan Untuk Ketahanan," 2020.
- [10] J. Al Maesarah, J. Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Pendidikan, dan Kemasyarakatan, A. Gunawan, and Ma. Prodi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah, "PENDAMPINGAN AKTIVITAS BELAJAR MENGAJAR SANTRI DI MASA PANDEMI COVID-19 DI PONDOK PESANTREN BABURROHMAT DESA RANCAPANGGUNG KECAMATAN CILILIN KABUPATEN BANDUNG BARAT," 2022.