

Penguatan Prestasi Mahasiswa Melalui Pendampingan dan Pembinaan Lembaga Kemahasiswaan di Jurusan Ilmu Komputer UNNES

Subhan*¹, Jumanto², M. Faris Al Hakim³, Yahya Nur Ifriza⁴, Budi Prasetyo⁵

^{1,2,3}Institution/affiliation

^{1,2,3,4,5}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang

*e-mail: subhan@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Lembaga kemahasiswaan I-Secret merupakan lembaga kemahasiswaan Jurusan Ilmu Komputer yang menjadi pendukung utama dalam menghasilkan prestasi. Permasalahan prioritas utama yang dihadapi mitra adalah kurangnya pemanduan bakat mahasiswa dan kurangnya pembinaan bahasa inggris untuk presentasi dalam kompetisi. Sehingga solusi yang ditawarkan adalah peningkatan sikap sadar prestasi mahasiswa, pendampingan bakat mahasiswa, serta peningkatan kapasitas presentasi dan bahasa inggris. Solusi tersebut diwujudkan menggunakan model pembinaan sekolah prestasi yang terdiri dari 4 bentuk kegiatan. Metode pelaksanaan dengan pendekatan permasalahan yang melibatkan partisipasi aktif mitra. Bentuk kegiatan terdiri dari: (1) Pembentukan sekolah prestasi; 2) Workshop motivasi berprestasi; (3) Bimtek pembuatan media presentasi untuk kompetisi (4) Pelatihan presentasi bahasa inggris untuk kompetisi.

Kata kunci: 3-6 kata kunci

Abstract

The I-Secret student body is a student institution of the Department of Computer Science which is the main supporter in producing achievements. The main priority problems faced by partners are the lack of student talent scouting and the lack of English language guidance for presentations in competitions. So that the solutions offered are increasing awareness of student achievement, mentoring student talents, as well as increasing presentation and English language capacity. The solution is realized using the achievement school coaching model which consists of 4 forms of activity. Implementation method with a problem approach that involves the active participation of partners. The forms of activity consist of: (1) Establishment of achievement schools; 2) Achievement motivation workshop; (3) Guidance on media creation presentation for competition (4) Training in English presentation for the competition.

Keywords: 3-6 keywords

1. PENDAHULUAN

Lembaga kemahasiswaan menjadi salah satu organ dalam lingkungan perguruan tinggi yang memiliki peran vital. Lembaga kemahasiswaan memiliki peran yang bersinggungan secara langsung dengan mahasiswa untuk terus berprestasi baik prestasi akademik maupun prestasi non akademik. Menurut [1], ada 2 faktor besar yang mempengaruhi prestasi akademik dari seorang mahasiswa yaitu faktor dari internal mahasiswa dan faktor dari perguruan tinggi atau universitas. lembaga kemahasiswaan menjadi salah satu wadah untuk menyampaikan ide dan

pendapat, serta pembentuk kepribadian mahasiswa di luar kegiatan akademik [2]. I-Secret merupakan salah satu lembaga kemahasiswaan Jurusan Ilmu Komputer yang berfokus pada bidang keilmiah. Dalam meningkatkan potensi diri khususnya kompetensi bidang informatika dan komputer, I-Secret menjadi pilihan utama bagi sebagian besar mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer. I-Secret menjadi lembaga kemahasiswaan yang selalu memiliki jumlah anggota terbanyak setiap tahunnya dibandingkan dengan lembaga kemahasiswaan lain di Jurusan Ilmu Komputer.

I-Secret sebagai lembaga kemahasiswaan ilmiah di tingkat jurusan, memiliki program kerja yang dilaksanakan dalam jangka waktu 1 tahun. Beberapa program kerja yang dilaksanakan oleh I-Secret diantaranya adalah pelatihan rutin pemrograman (*web, mobile*, dan olimpiade), workshop penulisan karya ilmiah, dan berbagai pelatihan lain pada bidang informatika. Program-program yang dilaksanakan oleh I-Secret, pada dasarnya merupakan program yang dirancang untuk dapat meningkatkan kompetensi dan memperkaya pengetahuan pada bidang informatika dan komputer khususnya bagi mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer. Program-program tersebut merupakan upaya yang dilakukan oleh I-Secret untuk dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer. Kompetensi memadai yang dimiliki mahasiswa menjadi salah satu bekal penting dalam menghasilkan prestasi.

Sebagai lembaga kemahasiswaan yang berfokus pada bidang keilmiah di tingkat jurusan, I-Secret memiliki potensi yang besar dalam membangun ekosistem budaya ilmiah yang kompetitif bagi mahasiswa di lingkungan Jurusan Ilmu Komputer. I-Secret dapat menjadi wadah inkubasi bagi mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer untuk mempersiapkan diri mengikuti berbagai kompetisi ilmiah. Oleh karena itu, I-Secret juga merupakan salah satu lembaga kemahasiswaan yang diharapkan dapat memberikan kontribusi besar bagi peningkatan prestasi Jurusan Ilmu Komputer. Meningkatnya prestasi mahasiswa memiliki dampak yang signifikan bagi Jurusan Ilmu Komputer. Meningkatnya poin penilaian akreditasi pada kriteria mahasiswa menjadi salah satu dampak yang dapat diukur. Hasil akreditasi yang positif turut mendukung peningkatan capaian Indeks Kinerja Utama (IKU) UNNES khususnya IKU 8 [3]. Selain itu, meningkatnya capaian prestasi mahasiswa menjadi pendukung untuk capaian IKU 2. IKU 3 yang berkaitan dengan Dosen membimbing mahasiswa berprestasi juga turut mengalami peningkatan. Pendampingan lembaga kemahasiswaan mestinya dapat membentuk ekosistem yang kondusif bagi pertumbuhan berpikir secara ilmiah dan kritis mahasiswa [4].





The poster is for a 'WORKSHOP PKM 8 BIDANG' event. It features a dark blue background with a subtle fingerprint pattern. At the top, there are logos for various institutions. The main title 'WORKSHOP PKM 8 BIDANG' is in large, bold, yellow and white letters. Below it, a subtitle reads 'Mencetak Mahasiswa Inovatif, Kreatif, Kontributif Melalui Program Kreativitas Mahasiswa.' The 'PEMBICARA' (Speakers) section lists three individuals with their photos and titles: Dr. Nanik Wijayati M.Si, Nur Dina Amalina S.Farm, M.Sc., and Khoerul Umam. The 'Fasilitas' (Facilities) section lists four items: Reward for 3 winners, E-Certificate, Useful Knowledge, and Networking. The 'Register at' section provides a registration link. The event date and time are '16 Oktober 2021 08:00 - Selesai', and it will be live via Zoom. The poster also mentions 'HTM FREE' and 'MEDIA PARTNER' with logos of various media partners.

WORKSHOP
PKM 8 BIDANG
Mencetak Mahasiswa Inovatif, Kreatif,
Kontributif Melalui Program Kreativitas Mahasiswa.

PEMBICARA

Dr. Nanik Wijayati M.Si
Staff Ahli Rektor Bidang
Kemahasiswaan 2020-2021

Nur Dina Amalina S.Farm, M.Sc.
Pembina Karya Ilmiah FMIPA

Khoerul Umam
Finalis PIMNAS Ke-33

Fasilitas

1. Reward untuk 3 pemenang
Idea Concept Paper
2. E-Sertifikat
3. Ilmu Bermanfaat
4. Relasi

Register at
bit.ly/pendaftaran_pkm_ilkom

16 Oktober 2021
08:00 - Selesai
live via

contact person:
+62 822-2358-7065 (Asyafii)
+62 821-4887-3050 (Zhafran)

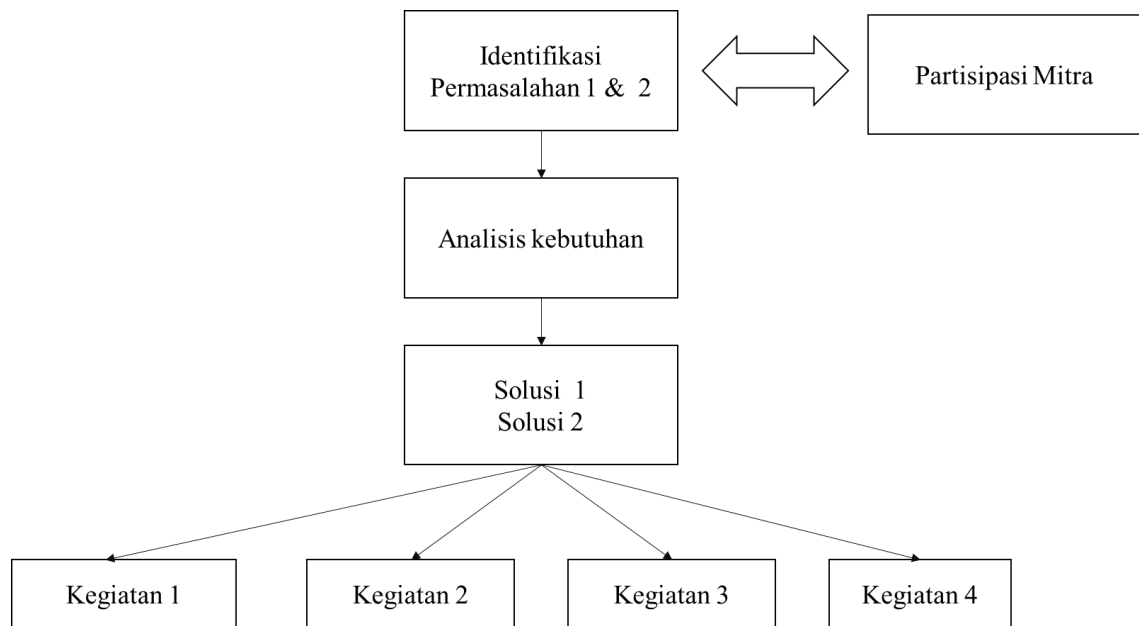
pkm.ilkom
isecretilkom

HTM FREE

MEDIA PARTNER

2. METODE

Secara khusus metode yang akan dilakukan pada kegiatan pengabdian ini untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan di i-SECRET yang diuraikan sebelumnya, yaitu dengan peningkatan sikap sadar prestastif dan dan metode pelatihan penerapan IPTEK. bagan metode pendekatan ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 1. Metode Pendekatan

Adapun langkah-langkah nyata yang akan dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah tersebut diuraikan sebagai berikut: Permasalahan (1) Menurunnya prestasi mahasiswa di jurusan ilmu komputer, hal kesadaran prestasi mahasiswa masih rendah. Kurangnya pembinaan intensif mahasiswa serta kurangnya manajemen waktu pembinaan. Langkah pendekatan yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut: (a) Workshop motivasi berprestasi bagi mahasiswa, (b) Pembentukan sekolah prestasi

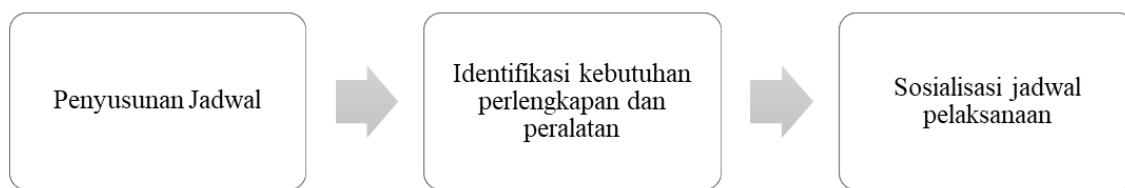
Permasalahan (2) yakni kurangnya keterampilan mahasiswa dalam membuat media presentasi yang menarik, saat ini cenderung membuat media presentasi standar seperti presentasi perkuliahan. Disamping itu, mahasiswa kurang cakap dalam menyampaikan presentasi utamanya dalam bahasa inggris. Adapun langkah pendekatan yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah (a) Bimtek pembuatan media presentasi untuk kompetisi, dan (c) Pelatihan presentasi bahasa inggris untuk kompetisi.

Tahapan Pelaksanaan

Berdasarkan uraian sebelumnya, serta hasil diskusi dengan mitra, maka prioritas permasalahan yang harus diselesaikan bersama mitra diuraikan sebagai berikut.

Tahap 1: Persiapan

Pada tahapan ini dilakukan penyusunan jadwal kegiatan untuk disepakati bermasa mitra. Identifikasi perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan. Serta sosialisasi jadwal pelaksanaan .



Gambar 2 Tahap persiapan

Tahap 2: Pelaksanaan

Pada tahapan ini berisi semua aktivitas solusi yang telah disepakati. Berdasarkan pemetaan permasalahan prioritas dan solusi yang ditawarkan, maka Tim Pengabdian menyusun rencana pelaksanaan program selama 8 bulan. Pendekatan dan partisipasi aktif mitra dirinci dalam Tabel 5.

Tabel 1 Pelaksanaan dan Partisipasi Aktif Mitra

No	Kegiatan	Partisipasi Mitra
1.	Workshop motivasi berprestasi bagi mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengikuti workshop ✓ Membuat plan kompetisi yang akan diikuti ✓ Membuat Dream Mind kompetisi
2	Pembentukan sekolah prestasi	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mitra membentuk struktur organisasi sekolah prestasi ✓ Mitra membentuk penjadwalan sekolah prestasi
3	Bimtek pembuatan media presentasi untuk kompetisi	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mitra praktik pembuatan media presentasi ✓ Mitra membuat media presentasi yang digunakan untuk kompetisi

Tahap 3: Tahap Evaluasi dan Monitoring

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi terhadap seluruh rangkaian pelaksanaan kegiatan pengabdian dan dilanjutkan dengan penyusunan laporan akhir. Tahapn evaluasi dan monitoring dilaksanakan secara Bersama dengan melibatkan mitra. Evaluasi bertujuan untuk mengukur indikator keberhasilan program.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembinaan prestasi kolaboratif merupakan upaya dalam rangka untuk membangun kembali iklim kompetisi di lingkungan internal Jurusan Ilmu Komputer

pasca pandemi COVID-19 yang menyebabkan berbagai kegiatan kompetisi sangat minim. Upaya tersebut diawali dengan membangun kesadaran mahasiswa untuk dapat berprestasi. Kesadaran mahasiswa merupakan faktor internal yang cukup penting sekaligus menjadi pemantik dalam tindakan-tindakan yang akan dilakukan. Kesadaran mahasiswa dibangun melalui kegiatan workshop prestasi bagi mahasiswa. Mahasiswa diminta untuk menyusun target-target kompetisi yang akan diikuti dalam jangka waktu tertentu. Hal tersebut nantinya dapat menjadi pedoman bagi mahasiswa dalam mengelola kegiatan-kegiatan yang prioritas untuk diikuti atau dilaksanakan.

Gambaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat menggunakan model pembinaan sekolah prestasi. Model pembinaan sekolah prestasi terdiri dari motivasi, pemetaan kompetensi, pelatihan, uji coba, dan evaluasi. Pada tahap pemetaan, mahasiswa dipetakan berdasarkan minat pada bidang kompetisi yang diinginkan. Selanjutnya mahasiswa diberikan pelatihan sesuai dengan minat yang telah dipetakan sebelumnya. Kemudian mahasiswa diarahkan untuk mengikuti berbagai kompetisi dan hasil dari berbagai kompetisi tersebut menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan model.

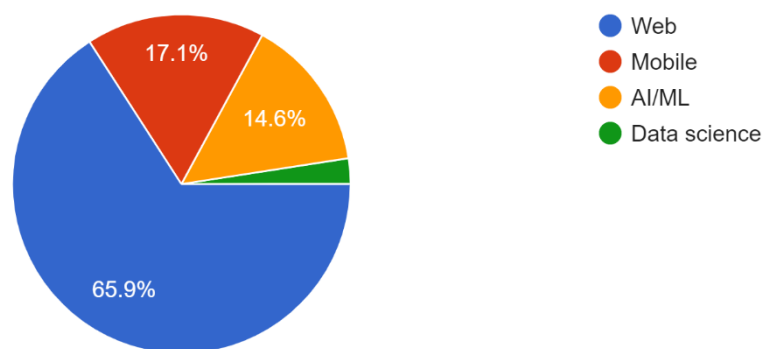


Gambar 5. Peta sekolah prestasi Jurusan Ilmu Komputer

Setelah kesadaran telah terbentuk yang merupakan faktor internal setiap individu mahasiswa, selanjutnya di berikan wawasan yang dapat menjadi bekal bagi mahasiswa untuk dapat bersaing dalam suatu kompetisi. Bekal wawasan tersebut diwujudkan melalui berbagai pelatihan diantaranya adalah pelatihan membuat media presentasi untuk kompetisi, pelatihan presentasi bahasa inggris untuk kompetisi, dan pendalaman materi kompetisi. Selain itu, untuk memperkuat proses pembinaan prestasi dibentuk Sekolah Prestasi bagi mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer. Forum tersebut memberikan ruang bagi mahasiswa untuk dapat memenuhi berbagai kebutuhan dalam mendukung pencapaian prestasi yang diharapkan.

Programming Interest

41 responses



Gambar 6. Sebaran Peminatan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer

Grafik tersebut menunjukkan peminatan mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer dalam beberapa bidang komputer. Berdasarkan grafik tersebut, peminatan tertinggi mahasiswa berada pada bidang Pengembangan Web yaitu sebesar 65.9%. Sisanya sebesar 34.1% terbagi menjadi Mobile, AI/ML, dan Data Science. Selanjutnya, sebaran peminatan tersebut menjadi panduan bagi dosen untuk mempersiapkan topik bagi mahasiswa dalam mengikuti kompetisi. Teknologi Web masih sangat diminati dengan perkembangan yang masif. Beberapa bahasa pemrograman yang memiliki popularitas tinggi sudah mendukung untuk pengembangan teknologi Web.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan adalah dosen dan mahasiswa dapat mengimplementasikan model pembinaan prestasi kolaboratif sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer. Model pembelajaran kolaboratif memberikan ruang bagi mahasiswa untuk dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki melalui pemenuhan berbagai kebutuhan dalam mempersiapkan diri untuk mengikuti kompetisi. Model pembelajaran kolaboratif dapat menjadi model.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberi dukungan financial terhadap pelaksanaan kegiatan ini dari Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) LPPM FMIPA Universitas Negeri Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifudin, R., Sugiharti, E., Muslim, M. A., & ... (2018). Perancangan Televisi Edukasi Kampus Berbasis Online Pada Jurusan Ilmu Komputer Fmipa Unnes. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA 2018* (pp. 96–100). Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/SNMIPA/article/view/188>
- [2] Bashori, M. (2018). I Love Indonesia: Perceptions of Web-Facilitated Language Learning among Learners of English as a Foreign Language. *JALT CALL Journal*, 14(2), 157-189, JALT CALL SIG.
- [3] Bashori, M., Hout, R. V., Strik, H. & Cucchiarini, C. (2020). Web-based language learning and speaking anxiety, *Computer Assisted Language Learning*, 1-32, Routledge.
- [4] Bashori, M., Hout, R. V., Strik, H. & Cucchiarini, C. (2021). Effects of ASR-based websites on EFL learners' vocabulary, speaking anxiety, and language enjoyment, *System*, 99, 102496, Elsevier Ltd.
- [5] Bailey, T., & Calcagno, J. C. (2005). *Community College Student Success: What Institutional Characteristics Make a Difference?* Columbia University, Community College Research Center. Columbia: Columbia University.
- [6] Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. (2021). *Buku Panduan INDIKATOR KINERJA UTAMA*, (021).
- [7] Einarson, M. K., & Clarkberg, M. E. (2004). Understanding faculty out-of-class interaction with undergraduate students at a research university. *Association for the Study of Higher Education*.
- [8] Grinager, H. (2006, November). How Education Technology Leads to Improved Student Achievement. *National Conference of State Legislatures*, 1-5.
- [9] Haeriah, A. Y. (2019). *Implikasi Lembaga Kemahasiswaan Fkip Terhadap Iklim Akademik Aktivis Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- [10] Hakim, M. F. Al. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Matakuliah Algoritma dan Struktur Data dilengkapi dengan Augmented Reality*. Universitas Negeri Malang.
- [11] Kiranandana, S. K. (2007, October 26). *Resource Management for Quality Assurance in Higher Education Assurance in Higher Education*. Chulalongkorn.
- [12] Kara, O., Bagheri, F., & Tolin, T. (2009). Factors Affecting Students Grades In Principles Of Economics. *American Journal of Business Education (AJBE)*, 2(7), 25–34. <https://doi.org/10.19030/ajbe.v2i7.4581>

- [13] Soedjoko, E. & Parmin, P. (2015).Pendampingan Lembaga Kemahasiswaan Berbasis Profil Mahasiswa Berprestasi Sebagai Roadmap Kaderisasi Mahasiswa Unggul Yang Berkarakter Konservasi. *Lembaran Ilmu Pendidikan*, 44, 43–55.
- [14] Yazidulfalach, A. (2021). Dampak Kesertaan Mahasiswa Pada Lembaga Kemahasiswaan Terhadap Prestasi Akademik (Studi Kasus Mahasiswa Jurusan Akuntansi S1 Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Universitas Brawijaya.