BAB III

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pelaporan KKL-PPM dalam kegiatan Program pendidikan pengenalan dan perakitan Komputer di SMP Muhammadiyah 3 Kertarasi adalah metode observasi, Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian yaitu mengamati langsung pada saat kegiatan pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK). Observasi yang penulis lakukan yaitu dengan metode observasi partisipan karena dalam metode ini penulis ikut berbaur dalam pelaksanaan kegiatan tersebut dengan mengamati mengenai gejala-gejala sosial yang terjadi, seperti sikap siswa pada saat kegiatan belajar berlangsung atau respon guru mata pelajaran bersangkutan.

Terhadap adanya kurikulum ICT yang sudah diberlakukan, apakah guru dan siswa menyetujuinya khususnya Guru TIK, antusias terhadap kegiatan program pengenalan dan perakitan komputer melalui game simulasi perakitan komputer. serta mengamati aktivitas pada kegiatan berlangsung dengan melihat berjalan dengan baik atau tidak dengan mengamati apakah saling bersinergi antara mahasiswa KKL-PPM. Penulis pada pelaksanaan kegiatan program pendidikan pengenalan dan perakitan komputer berbasis game simulasi perakitan komputer, Selain metode observasi penulis juga menggunakan metode studi pustaka yaitu pengumpulan data yang diperoleh dari buku.

Penulis disini mengutip dari Edwar III dengan bukunya yang berjudul *Implementasi Kebijakan Publik* maksud dari penulis mengutip dari Edwards III mengenai implementasi kebijakan karena menurut penulis teori dari Edwards sangat membantu pada pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan memperhatikan beberapa indikator dalam implementasi kebijakan tersebut diantaranya adalah dengan

memperhatikan dari segi komunikasi, sumber daya, disposisi dan struktur birokrasi pada saat kegiatan berlangsung. Selain itu penulis mendapatkan data-data lain untuk menambah kelengkapan data dari rujukan elektronik dari beberapa situs internet yang berhubungan dengan Pelaksanaan kegiatan program pendidikan dan pengenalan perakitan komputer melalui game simulasi perakitan komputer.