

Original Research Paper

Implementasi Program Kerja Kampus Mengajar Dalam Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Di SMP Satu Atap 1 Lembar

Mariam Ulfa¹, Dewa Ayu Dwik Dela Puspita², Siti Masyitah Azzahra³, I Wayan Gunada⁴, Putu Nita Nugraha Dewi⁵, Safira Ziaratul Sani⁶, Andri Sulitiawan⁷

¹Prodi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Mataram

²Prodi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Mataram

³Prodi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Mataram

⁴Prodi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Mataram

⁵Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Mataram

⁶Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mataram

⁷SD SMP Satu Atap 1 Lembar

DOI : <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v7i1.7316>

Sitasi: Ulfa, M., Puspita, D. A. D. D., Azzahra, S. M., Azzahra, S. M., Gunada, I. W., Dewi, P. N. N., Sani, S. Z., & Sulitiawan, A. (2024). Implementasi Program Kerja Kampus Mengajar Dalam Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Di SMP Satu Atap 1 Lembar. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(1)

Article history

Received: 7 Desember 2023

Revised: 02 Maret 2024

Accepted: 25 Maret 2024

*Corresponding Author:

Mariam Ulfa, 1Prodi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia, Email: mariamulfa630@gmail.com

Abstract: The campus teaching program is one of the programs organized by the Ministry of Education and Culture which provides opportunities for all students throughout Indonesia to teach in junior high schools, one of which is One Roof 1 Sheet Middle School which is located in West Lombok district, NTB province. One of the goals of the Class 6 campus teaching program is to help schools adapt to technology. The activity methods used are material presentation, practice, mentoring and evaluation. The result of this program is that students have broader knowledge regarding the Canva application.

Keywords: Teaching Campus; Technology Adaptation; Canva Application.

Pendahuluan

Program Kampus Mengajar merupakan salah satu program yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek). Kampus mengajar dapat diikuti oleh seluruh mahasiswa se Indonesia yang ingin berkesempatan menjadi guru dan mengajar peserta didik SMP dalam rangka pemerataan penguatan pembelajaran dan membantu sekolah dalam masa pembelajarannya (Anwar 2021). Dengan adanya kampus mengajar dapat memberikan dampak positif bagi mahasiswa karena memberikan peluang untuk memperdalam ilmu pengetahuan serta melatih kemampuan dalam

hal mengajar sebelum nanti menjadi guru profesional.

Adanya Program Kampus Mengajar yang ditetapkan oleh Kemendikbudristek bertujuan membantu sekolah untuk memberikan pelayanan pendidikan secara optimal terhadap semua peserta didik pada jenjang SMP dalam kondisi terbatas (Saputri dkk., 2023). Selain itu kampus mengajar bermanfaat memberdayakan mahasiswa untuk berkolaborasi dengan sekolah. Melalui program kerja kampus mengajar mahasiswa memiliki kegiatan yang menjadi tanggung jawab dalam membantu kegiatan belajar, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi sekolah pada tempat penugasan. Adapun ruang lingkup pembelajaran pada kampus mengajar mencakup

semua mata pelajaran yang terfokus pada literasi dan numerasi (Anwar, 2021).

Dalam dunia pendidikan penggunaan teknologi sangat penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran disekolah. Dengan berkembang pesatnya teknologi saat ini membuat peserta didik semakin leluasa mengakses apa yang ingin mereka cari melalui berbagai situs media sosial berupa *google*, *facebook*, *Instagram* dll. Di sekolah tersedia *chrome book* sebagai penunjang pembelajaran. Pemanfaatan teknologi di sekolah sudah bagus terutama bagi guru yang sudah terbiasa melakukan *zoom*, *google meet* dan membuat media pembelajaran dari *canva*. *Canva* sangat mempermudah membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif (Sari dkk., 2023)

Namun, bagi siswa masih kesusahan mengoperasikan *chrome book* hal ini dikarenakan kesulitan dalam menentukan platform mana yang harus digunakan sebagai langkah pertama melakukan pembelajaran, sehingga kegiatan yang menggunakan *chrome book* hanya sebatas mengoperasikan *Microsoft word* saja.

Sekolah yang menjadi sasaran program kampus mengajar adalah sekolah yang memiliki kriteria terletak di daerah 3T terdepan, tertinggal dan terluar, selain itu juga akreditasi sekolah harus minimal B (Shabrina, 2022). Berdasarkan hasil observasi, SMP Satu Atap 1 Lembar merupakan sekolah yang terletak didaerah pegunungan. Kondisi sekolah cukup bagus yang tersedia ruangan kelas, fasilitas berupa *chrome book* dengan baik.

Selama program kampus mengajar di sekolah, peran mahasiswa yaitu membantu proses pembelajaran, pendampingan adaptasi teknologi, membantu administrasi sekolah serta membantu kegiatan penting sekolah (Anugrah dkk., 2021). Penelitian ini lebih khusus membahas implementasi program kerja mahasiswa kampus mengajar guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam adaptasi teknologi. Berdasarkan paparan diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengimplementasikan program kerja mahasiswa kampus mengajar dalam penggunaan aplikasi *canva* guna meningkatkan kemampuan adaptasi teknologi peserta didik di SMP Satu Atap 1 Lembar.

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah partisipasif, diskusi, praktik langsung

dengan pendampingan untuk memberikan solusi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya. Ada beberapa tahapan yang dilalui pada saat pelaksanaan implementasi *canva*, diantaranya tahap perencanaan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan yang terakhir yaitu tahap evaluasi.

Langkah-langkah pelaksanaan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan

Pada tahap ini mahasiswa melakukan koordinasi Dengan Kepala Sekolah, Guru Pamong dan Guru Mata Pelajaran SMP Satu Atap 1 Lembar mengenai penyusunan jadwal kegiatan, penentuan tempat pelaksanaan kegiatan yaitu di ruang kelas 8.

2. Tahap persiapan

Pada tahap ini dilakukan dengan berkoordinasi dengan sesama mahasiswa kampus mengajar untuk merencanakan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan secara konseptual, operasional dan teknis pelaksanaan sehingga pembagian tugas antar mahasiswa dapat berjalan dengan baik. Selanjutnya rencana yang telah dibuat dikoordinasikan dengan pihak sekolah antara lain dengan kepala sekolah, guru pamong dan para guru untuk persamaan persepsi terkait pelaksanaan kegiatan. Setelah itu, mahasiswa menyiapkan materi, alat-alat, perangkat pembelajaran dan dokumentasi kegiatan.

3. Tahap pelaksanaan

Pelatihan adaptasi teknologi hanya diperuntukkan kepada siswa SMP Satu Atap 1 Lembar yang diikuti oleh sebanyak 30 siswa dengan pelaksanaan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 7 Oktober dan 14 November tahun 2023 berdasarkan hasil kesepakatan bersama pihak sekolah. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dirangkaikan dengan berapa acara yaitu:

a. Perkenalan

Perkenalan atau tahap orientasi dipimpin oleh mahasiswa dengan pengarahan tugas yang nanti diberikan. Tujuan dari tahap ini agar peserta mengetahui materi apa yang akan disampaikan serta siapa narasumber yang akan memandu kegiatan.

b. Penyampaian materi

Penyajian materi sebagai narasumber disampaikan oleh satu perwakilan mahasiswa, materi yang dibahas berupa teori tentang *canva*, manfaat dan cara penggunaan aplikasi sehingga nanti pada saat praktek siswa dapat memahami dengan lugas.

c. Praktik dan pendampingan

Praktek dan pendampingan dilakukan secara langsung. Teknis yang digunakan yaitu satu mahasiswa sebagai pemandu didepan sementara itu mahasiswa lain melakukan pendampingan terhadap siswa selama kegiatan berlangsung.

4. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini mahasiswa memberikan arahan untuk membuat poster kepada siswa guna mengetahui sejauh mana kemampuan dan pemahaman siswa dalam penggunaan aplikasi canva.

Hasil dan Pembahasan

1. Pelaksanaan kegiatan

Canva ialah aplikasi atau website berbasis teknologi dengan menyediakan berbagai diantaranya membuat desain dan postingan secara online. Untuk mengakases canva bisa melalui situs web menggunakan atau dengan aplikasi menggunakan laptop atau dengan perangkat seluler lainnya. Canva juga menawarkan dua versi gratis dan berbayar. Canva menyediakan fitur-fitur yang bermanfaat bagi dunia pendidikan, antara lain sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif dan kolaboratif sehingga pembelajaran menjadi mudah, menyenangkan dan tidak membosankan (Saputri dkk., 2023)

Kegiatan adaptasi teknologi yang dilaksanakan di SMP Satu Atap 1 Lembar memberikan kemudahan bagi siswa dalam memanfaatkan teknologi informasi yang semakin berkembang saat ini. Kegiatan ini dapat melatih siswa membuat media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi canva, hasilnya dapat berupa famplet, ppt maupun bahan ajar lainnya. Penulis mengajak peserta didik ke laboratorium komputer untuk belajar cara mengoperasikan canva dan membuat poster. Poster yang dibuat digunakan untuk peringatan hari Guru Nasional. Setiap siswa harus membuat poster dengan dibebaskan. Dalam artian, mereka bisa mengedit sesuai kreativitas masing-masing (Wahyuni dkk., 2023).

Penyampaian informasi terkait pembelajaran akan lebih mudah diterima siswa jika menggunakan media yang menarik seperti desain grafis, agar kebutuhan penyampaian informasi terpenuhi dapat menggunakan aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik drag and drop serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya font,

gambar, dan bentuk selama proses pembuatan (Leryan, Damringtyas, Hutomo, & Printina, 2018). Canva secara umum dapat digunakan untuk kebutuhan grafis seperti pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar dan template yang menarik (Purwati & Perdanawanti, 2019).

Penggunaan aplikasi canva mampu meningkatkan kemampuan menulis dan membaca siswa yang disertai dukungan visualisasi sehingga menambah kreativitas siswa di era digital seperti program kampus mengajar yang meningkatkan mutu Pendidikan dalam literasi, numerasi dan adaptasi teknologi (Saputri dkk., 2023). Dalam hal ini mahasiswa memberi penjelasan mengenai pentingnya palikasi canva, pengenalan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi canva, cara penggunaan dan cara membuat poster.



Gambar 1. Pemaparan Materi Tentang Canva

2. Evaluasi kegiatan

Pada kegiatan evaluasi, siswa ditugaskan membuat poster. Poster merupakan suatu media publikasi yang menggabungkan antara tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak sasaran (Yuniarti, 2009). Poster adalah sebuah plakat yang dipasang di tempat umum yang digunakan sebagai media promosi. Menurut Simbolon dkk., (2022) menyatakan bahwa manfaat aplikasi canva, dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran, slide presentase, konten instagram, resume, sertifikat, logo, banner, kartu ucapan, selebaran, dan lain sebagainya.

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan cara mahasiswa memberi arahan terhadap siswa untuk membuat poster dengan semenarik mungkin untuk mengetahui potensi siswa dalam berkreativitas. Siswa dapat membuat poster menggunakan berbagai *template*, *font*, gambar, icon yang tersedia

secara gratis pada aplikasi canva, setelah itu mendesain sesuai dengan kreativitas masing-masing. Pada kegiatan ini diperoleh hasil poster karya siswa selama waktu yang telah diberikan.



Gambar 2. Pemantauan Siswa Praktim Membuat Poster



Gambar 3. Hasil Poster Siswa

Kesimpulan

Penerapan adaptasi teknologi melalui program kampus mengajar dapat berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan terhadap siswa dalam penggunaan aplikasi canva, pada kegiatan ini siswa sangat antusias dalam mengikuti pelatihan karna diajarkan membuat poster dan mengenal fitur-fitur yang ada pada canva. Dengan adanya pelatihan menggunakan aplikasi canva ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengoperasikan teknologi digital dan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang tersedia guna mendukung pembelajaran disekolah.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada SMP Satu Atap 1 Lembar yang telah mendukung dan memotivasi kami dalam melaksanakan program kerja dengan baik. Kami juga sampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru Pamong dan Guru Mata Pelajaran yang telah memberikan kami kesempatan dalam melaksanakan kegiatan ini. Tak lupa, kami juga menyampaikan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan yang selalu membimbing dan memberikan arahan pada kami serta teman-teman Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 6.

Daftar Pustaka

- Anugrah, T. M. F. (2021). Implementasi pelaksanaan program kampus mengajar angkatan 1 terdampak pandemi covid-19. *Akselerasi: Jurnal Ilmiah Nasional*, 3(3), 38-47
- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1), 210-219
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.
- Jayanti, N. S. D., Nurrohmah, A., & Ermayani, T. (2022). Adaptasi Teknologi Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Sebagai Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan II di SD Negeri Pantirejo 1 Kabupaten Sragen. *Manggali*, 2(1), 97-106.
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019). *Pendidikan Di Era Digital*. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 3(3), 320-332.
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. M. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208-213.

-
- Saputri, D. Y., Waluyo, R., & Azis, A. (2023). Pelatihan Desai Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Siswa SD Negeri 1 Sumberagung Boyolali. *Nusantara Hasana Journal*, 3(5), 1-6.
- Shabrina, Livia Mutiara. (2022). “Kegiatan Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(1):916– 24.
- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, E. D., & Barus, B. (2022). Desain Poster Menarik Memanfaatkan Canva. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 448-456.
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan pemanfaatan canva dalam mendesain poster. *FORDICATE*, 1(2), 192-199.
- Yuniarti, H. 2009. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insani Mad