

Peran Mahasiswa Kampus Mengajar dalam Adaptasi Teknologi Canva terhadap Guru di SD Negeri 3 Tunahan

Dian Nur Fajriyah¹, Erna Zumrotun², Syailin Nichla Choirin Attalina³

^{1, 2, 3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara
e-mail: 201330000585@unisnu.ac.id, erna@unisnu.ac.id, syailin@unisnu.ac.id

Abstrak

Program Kampus Mengajar adalah implementasi dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) serta bertujuan menugaskan mahasiswa untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar salah satunya SD Negeri 3 Tunahan. Dalam pelaksanaannya, para mahasiswa ikut terjun dan bertanggung jawab dalam hal membantu sekolah terkait bidang literasi, numerasi, maupun adaptasi teknologi. Fokus penelitian ini yaitu pada peran Mahasiswa Kampus Mengajar terhadap adaptasi teknologi khususnya aplikasi Canva terhadap guru di SD Negeri 3 Tunahan. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang peran Mahasiswa Kampus Mengajar terhadap adaptasi teknologi Canva terhadap guru di SD Negeri 3 Tunahan serta dampaknya terhadap guru setelah adanya pendampingan dari mahasiswa kampus mengajar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, kuesioner, serta dokumentasi. Sedangkan untuk teknik analisis data, langkah-langkahnya meliputi pengumpulan data, mereduksi data, penyajian data, menarik kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukkan pendampingan aplikasi canva terhadap guru membawa dampak yang signifikan seperti guru menjadi lebih percaya diri dan tertarik untuk mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi contohnya aplikasi Canva ketika melaksanakan kinerja.

Kata kunci: Adaptasi Teknologi, Aplikasi Canva, Guru

Abstract

The Teaching Campus Program is an implementation of Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) and aims to assign students to support teaching and learning activities at elementary schools, one of which is SD Negeri 3 Tunahan. In its implementation, students are involved and responsible for helping schools in the fields of literacy, numeracy, and technological adaptation. The focus of this research is on the role of Teaching Campus Students on technology adaptation, especially the Canva application for teachers at SD Negeri 3 Tunahan. The purpose of this research is to find out about the role of Teaching Campus Students on the adaptation of Canva technology to teachers at SD Negeri 3 Tunahan and the impact on teachers after assistance from teaching campus students. Data collection techniques in this study include observation, interviews, questionnaires, and documentation. As for data analysis techniques, the steps include data collection, reducing data, presenting data, drawing conclusions. The results of the study show that the assistance of the Canva application to teachers has a significant impact such as teachers becoming more confident and interested in developing skills in utilizing technology, for example the Canva application when carrying out performance.

Keywords : Technology Adaptation, Canva Application, Teachers

1. Pendahuluan

Pembangunan pendidikan nasional tidak dapat terlepas dari kualitas guru dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi terhadap tujuan pendidikan. Kualifikasi guru Sekolah Dasar meliputi kompetensi pedagogiknya, dimana guru dituntut unruk mempunyai kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan kualitas peserta didik. Peran guru sebagai penyalur ilmu pengetahuan mengalami perubahan signifikan dalam era disrupsi saat ini. Di masa depan, tugas dan kehadiran guru di kelas akan menjadi lebih menantang dan memerlukan tingkat kreativitas tinggi. Penguasaan berbagai teknologi akan sangat membantu guru dalam melaksanakan tugas di sekolah (Lase, 2019). Dalam era digital saat ini, semua bidang termasuk pendidikan mengalami digitalisasi yang membutuhkan adaptasi kemampuan para guru, terutama guru SD. Pentingnya pelatihan dan pendampingan guru dalam meningkatkan kompetensi dan ketrampilan mereka dalam memanfaatkan serta mengintegrasikan teknologi dalam perencanaan pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan. Kegiatan ini berguna untuk meningkatkan kualitas kompetensi guru dalam menggunakan teknologi yang aplikatif dalam era digital. Masyarakat telah mengalami perubahan yang terus menerus akibat perkembangan teknologi digital selama beberapa dekade.

Perubahan ini telah mencapai dunia sekolah, sehingga penting untuk memberikan pelatihan kepada guru agar mereka menjadi tenaga pendidik yang berkualitas dan kompeten secara digital.

Perguruan tinggi harus membekali mahasiswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk kemajuan sosial, budaya, dan teknologi Era Industri 4.0 dan Society 5.0, karena komunikasi antar individu difasilitasi oleh teknologi. Pembelajaran inovatif seharusnya menjadi ciri khas pendidikan tinggi sehingga mahasiswa dapat memaksimalkan pengembangan keterampilan mereka dan tetap siap menghadapi tantangan setiap saat. Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) berupaya mengatasi masalah ini. Program Kampus Mengajar bertujuan untuk membantu mahasiswa dari berbagai Universitas di Indonesia mengatasi tantangan belajar dan meningkatkan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi dan didukung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Dirjen Dikti) bekerja sama dengan Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP). (Maydison et al., 2021)

Sebagai komponen dari program Kampus Merdeka, Kampus Mengajar melatih mahasiswa Indonesia untuk menjadi guru dan mengajar siswa sekolah dasar (SD) di daerah tertinggal, terdepan, terluar dan hal tersebut signifikan dengan tujuan untuk memperkuat pendidikan. (R. N. Anwar, 2021). Program MBKM Kampus Mengajar memberikan mahasiswa kesempatan untuk tumbuh dan belajar melalui kegiatan luar kampus (Rezania & Rohmah, 2021). Konsep MBKM menekankan kebebasan berpikir sehingga diharapkan nantinya mampu mencetak generasi yang unggul, kreatif, kritis, inovatif, kolaboratif, dan kompetitif (Widiyono et al., 2021). Tujuan dari program Kampus Mengajar adalah untuk membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan kepemimpinan, moralitas, dan manajemen kelas mereka sambil berkolaborasi dengan guru sekolah dasar untuk merencanakan pembelajaran. Kampus Pengajaran menawarkan pembelajaran di semua bidang studi dengan fokus pada literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi. Selain itu, program ini mendukung tujuan Kemdikbudristek yang berupa bantuan kepada sekolah dalam memberikan pendidikan terbaik kepada semua peserta didik sekolah dasar. (Kemendikbud, 2023a)

Program Kampus Mengajar secara khusus ditujukan kepada sekolah dasar yang mempunyai akreditasi minimal B dan berlokasi di daerah 3T. salah satu contohnya adalah SD Negeri 3 Tunahan yang memiliki akreditasi B. Menurut observasi, terlihat bahwa lingkungan dari SDN 3 Tunahan berada di daerah pegunungan. Meskipun akses jalan ke sekolah cukup baik, namun ada beberapa alternatif jalan yang sedikit terjal. Dari segi fisik, SD Negeri 3 Tunahan memiliki 6 rombongan kelas, ruang Budha, ruang guru, dan ruang kepala sekolah. Selama pandemi, guru telah beradaptasi dengan teknologi yang berubah dengan memanfaatkan alat seperti Zoom dan Google Meet. Namun, pemanfaatan media pembelajaran literasi dan numerasi sebagian terhambat oleh kenyataan bahwa beberapa guru masih belum terlalu paham teknologi. Salah satu cara untuk menyesuaikan diri dengan perubahan era globalisasi adalah dengan menggunakan teknologi ke dalam proses pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang besar bagi dunia pendidikan, termasuk proses pembelajaran (Effendi & Wahidy, 2019)

Peran mahasiswa dalam program Kampus Mengajar termasuk membantu adaptasi teknologi, mendukung acara terkait sekolah, dan membantu proses belajar mengajar serta administrasi sekolah. Penelitian ini lebih berfokus terkait mahasiswa dalam membantu guru di SD Negeri 3 Tunahan menyesuaikan diri dengan teknologi baru atau adaptasi teknologi, sasaran khususnya adaptasi teknologi Canva untuk meningkatkan kinerja guru di sekolah. Aplikasi Canva sangat berguna dalam mengembangkan materi pembelajaran yang menarik dan menantang. Canva dipilih karena aplikasi ini dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru dalam membuat serta mengembangkan materi pembelajaran, dan menyelesaikan tugas sebagai guru contohnya dalam penyusunan Aksi Nyata dalam Platform Merdeka Mengajar yang memperkenalkan seorang guru dalam mengerjakan setiap topik yang ada di Platform Merdeka Mengajar dengan menggunakan Powerpoint juga pembuatan video presentasi. Canva adalah layanan untuk membuat konten pembelajaran seperti poster, banner, dan bahan ajar bagi guru. Selain itu Canva adalah platform online untuk konten kreatif. Menu desain Canva memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi, presentasi video, poster, buku online atau e-modul, dan konten lainnya yang tentunya akan sangat membantu meningkatkan kinerja guru di sekolah. (Rusdiana et al., 2021)

Penguasaan teknologi oleh guru harus terus dikembangkan guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran Mahasiswa Kampus Mengajar dalam adaptasi teknologi Canva terhadap guru di SD Negeri 3 Tunahan serta melihat

dampak yang terjadi setelah adanya pendampingan dari Mahasiswa Kampus Mengajar. Terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Salah satu penelitian yang dilakukan (Ashari et al., 2022) berjudul “Peran Mahasiswa Dalam Membantu Adaptasi Teknologi Terhadap Guru Pada Program Kampus Mengajar 1 di SD Pelita Bangsa Surabaya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui adaptasi teknologi yang beragam berupa penerapan berbagai aplikasi, dengan memperluas perspektif dan memberikan pengalaman baru, mahasiswa dapat membantu dalam pemecahan masalah dan menghasilkan solusi yang bisa diterapkan untuk sekolah, terutama terhadap guru. Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh (Ferdiani et al., 2023) yang berjudul “Pelatihan Pemanfaatan dan Penerapan Teknologi Sebagai Bentuk Implementasi Program Kampus Mengajar 5 di SDN 03 Krangan Malang”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru sangat antusias terhadap pendampingan dan pelatihan yang telah dilaksanakan serta guru kini lebih mahir memanfaatkan teknologi, terutama saat menggunakan Quizizz, Google Workspace, dan Canva. Berdasarkan uraian tersebut mendorong penelitian berjudul Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Dalam Adaptasi Teknologi Canva Terhadap Guru Di SD Negeri 3 Tunahan

2. Metode

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang berfokus pada sistematis, perencanaan, dan struktur dalam merancang dan melaksanakan penelitian tersebut (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif dilakukan dengan maksud untuk mendeskripsikan data secara sistematis dan faktual mengenai gambaran tentang peran Mahasiswa Kampus Mengajar dalam pendampingan aplikasi Canva terhadap guru di SD Negeri 3 Tunahan. Deskriptif secara umum merujuk pada proses pengumpulan data guna menceritakan suatu situasi dan kondisi. Salah satu karakteristik utama dari deskriptif adalah bahwa data yang dikumpulkan secara verbal dan visual bukan numerik seperti dalam penelitian kuantitatif (Kusumastuti & Khoiron, 2019)

Subjek dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah, 8 guru (6 guru kelas, 1 guru mata pelajaran Pendidikan Agama Budha, 1 guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam), dan 4 mahasiswa kampus mengajar di SD Negeri 3 Tunahan. Subjek ini dipilih berdasarkan pada tingkat penguasaan teknologi guru yang masih cukup rendah karena sebagian besar guru di SD Negeri 3 Tunahan sudah berusia 40 tahun ke atas sehingga hal tersebut menjadi faktor utama keteringgalan penguasaan teknologi serta penelitian ini akan membahas tentang peran Mahasiswa Kampus Mengajar dalam menghadapi permasalahan tersebut. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan Suprati selaku kepala sekolah dan Mahasiswa Kampus Mengajar di SD Negeri 3 Tunahan untuk mengetahui permasalahan di SD tersebut. Observasi dilakukan selama 4 bulan Program Kampus Mengajar dari tanggal 20 Februari sampai 16 Juni 2023 untuk mengetahui tingkat penguasaan guru terhadap teknologi khususnya Canva. Bentuk observasi yang digunakan yaitu observasi partisipasi (participant observation) yaitu adanya keterlibatan langsung oleh peneliti dalam kegiatan adaptasi teknologi Canva terhadap Guru di SD Negeri 3 Tunahan. Kuesioner diberikan kepada guru setelah dilakukannya pendampingan selama Program Kampus Mengajar untuk melihat dampak dari adanya pendampingan aplikasi Canva. Dokumentasi dilakukan selama penugasan Program Kampus Mengajar di SD Negeri 3 Tunahan.

Teknik analisis data terdiri dari pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data di lokasi penelitian. Reduksi data dengan memilih, memadatkan, atau merangkum kata yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Penyajian data dengan mengumpulkan informasi dari penelitian kemudian mengambil kesimpulan dari data yang dikumpulkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan bagaimana peran mahasiswa Kampus Mengajar terhadap guru dalam pembelajaran dan meningkatkan kinerja terutama saat menyesuaikan diri dengan teknologi baru. Guru SD Negeri 3 Tunahan membutuhkan bantuan dalam adaptasi teknologi, guna mendapatkan data peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahapan ini dilakukan selama kegiatan Kampus Mengajar. Kondisi awal menunjukkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran masih kurang, guru SD Negeri 3 Tunahan masih menggunakan model pembelajaran berupa ceramah. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru cenderung kurang dalam memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia di sekolah melihat sudah

tersedianya sarana prasarana yang cukup lengkap termasuk adanya LCD, speaker, 1 komputer 5 laptop, dan 2 tablet sekolah. Masing-masing guru sudah mempunyai 1 laptop. Ketergantungan guru pada metode pengajaran konvensional berdampak pada tingkat pembelajaran peserta didik yang buruk, yang menurunkan motivasi peserta didik untuk belajar. (Zumrotun & Attalina, 2020). Di era digital ini guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi, namun menurut hasil observasi yang terlihat guru sangat jarang menggunakan teknologi seperti proyektor yang sudah tersedia di sekolah untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil observasi didapat oleh peneliti ketika melengkapi laporan awal dalam kegiatan Kampus Mengajar di SD Negeri 3 Tunahan bahwasannya masih terdapat guru yang belum menguasai atau belum melek teknologi dan masih jarang memanfaatkan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini tentunya menjadi tantangan peneliti dalam memecahkan masalah tersebut. Peran Mahasiswa Kampus Mengajar di sekolah tentunya akan sangat berpengaruh dalam mengubah sistem pembelajaran di sekolah-sekolah yang tertinggal seperti SD Negeri 3 Tunahan.

Berdasarkan hasil wawancara saat penerjunan Pogram Kampus Mengajar bersama Suprpti selaku Kepala Sekolah di SD Negeri 3 Tunahan, permasalahan yang dihadapi guru dalam adaptasi teknologi yaitu guru kurang memahami cara menggunakan aplikasi pembelajaran seperti membuat *powerpoint* yang bervariasi dan lain-lain, sehingga hal tersebut membuat guru jarang menjelaskan materi menggunakan teknologi kepada peserta didik. Selain itu, guru diberi tugas untuk membuat Aksi Nyata dalam Platform Merdeka Mengajar (PMM) yang merupakan latihan terakhir untuk menyelesaikan topik Pelatihan Mandiri yang berisi tentang pemahaman seorang guru mengenai topik tersebut dan memungkinkan guru untuk menerapkan teori yang telah dipelajari serta menunjukkan pemahaman dan penguasaan materi (Kemendikbud, 2023b). Guru harus didokumentasikan Aksi nyata dan mengunggahnya ke aplikasi PMM dengan format yang dapat berupa dokumen (.pdf), video, infografis dan sebagainya. Dalam pembuatan Aksi Nyata tersebut, guru diminta untuk membuat presentasi menggunakan *powerpoint* dan video presentasi dari topik-topik yang terdapat di Aksi Nyata Platform Merdeka Mengajar (PMM). Oleh karena itu, seorang pendidik perlu mengerti pentingnya peran konten visual yang bersifat multimedia. Diakibatkan faktor usia sebagian besar guru yang sudah tidak muda, menjadikan para guru kesulitan mengikuti perkembangan teknologi dan sulit untuk mempelajari aplikasi-aplikasi modern. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (C. Anwar & Puji Utami, 2023) guru mengalami problematika dalam penyusunan Aksi Nyata kurang pahamiya topik serta kurang mahirnya penguasaan teknologi menjadi problematika utama guru dalam penyusunan Aksi Nyata. Tim Kampus Mengajar kemudian menyusun program berupa adaptasi teknologi serta pendampingan aplikasi Canva terhadap guru di SD Negeri 3 Tunahan, karena aplikasi tersebut memiliki fitur serta desain yang sangat beragam dan tentunya sangat bermanfaat bagi guru dalam melaksanakan kinerja di tengah kemajuan teknologi di ere digital. Program tersebut adalah salah satu dari banyaknya program kerja yang dilaksanakan oleh Mahasiswa Kampus Mengajar. Diadakannya pendampingan adaptasi teknologi Canva akan sangat menguntungkan bagi guru untuk mengasah kreatifitas dan keterampilan yang dimiliki oleh guru. Dengan memanfaatkan Canva dalam pembelajaran, guru pendidik dapat mengaplikasikannya dalam proses belajar mengajar (Putri et al., 2022).

Pelaksanaan pendampingan aplikasi Canva oleh Mahasiswa Kampus Mengajar

Memasuki era adaptasi kebiasaan baru, guru diharapkan memiliki pemahaman yang mendalam tentang penggunaan teknologi informasi sebagai bagian dari kompetensi profesional. Kompetensi profesional adalah kapasitas pendidik untuk menciptakan sumber belajar yang inovatif, mahir menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, serta memahami konsep dan materi ilmiah. (Suhandani & Julia, 2014). Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pengajaran adalah dengan memberikan bimbingan dan pelatihan. Hal ini sejalan dengan teori (Farida & Widyaningsih, 2023) bahwa pelatihan Canva akan memberikan manfaat yang signifikan bagi guru termasuk peningkatan keterampilan dalam hal mengedit dan memperkaya materi pembelajaran dengan tampilan atau visual yang menarik. Peran mahasiswa dalam adaptasi teknologi Canva terhadap guru yaitu berupa pendampingan.

Pendampingan dilaksanakan pertama kali pada tanggal 25 Februari 2023 atau ketika minggu pertama penerjunan program Kampus Mengajar dengan mengumpulkan guru-guru di ruang kelas 6 kemudian memperkenalkan aplikasi Canva mulai dari fitur seperti cara memasukkan teks atau gambar hingga desain di aplikasi Canva kemudian mendampingi para guru dalam pembuatan Aksi Nyata dalam Platform Merdeka Mengajar (PMM). Mahasiswa Kampus Mengajar berperan aktif, setiap mahasiswa

bertanggung jawab untuk mendampingi 2 sampai 3 guru dalam pembuatan *powerpoint* serta video presentasi menggunakan Canva. Mahasiswa Kampus Mengajar menjelaskan tata cara menggunakan aplikasi Canva seperti fitur atau desain yang terdapat di dalam aplikasi Canva kepada guru yang didampingi.

Hasil dari pendampingan pertama menunjukkan antusias yang sangat besar dari para guru dalam menggunakan media Canva. Terlihat beberapa guru seperti guru yang sudah cukup usia masih belum terbiasa dalam menggunakan aplikasi tersebut, namun sebagian guru yang sudah pernah mendengar mengenai aplikasi Canva sangat antusias dalam pelaksanaan pendampingan yang dilakukan oleh Mahasiswa Kampus Mengajar.



Gambar 1. Pendampingan pembuatan Aksi Nyata menggunakan Aplikasi Canva

Pendampingan selanjutnya dilaksanakan mulai dari minggu kedua Program Kampus Mengajar dengan pendampingan secara individual kepada setiap guru SD Negeri 3 Tunahan. Pendampingan aplikasi Canva dilaksanakan selama Program Kampus Mengajar berjalan di SD Negeri 3 Tunahan. Pendampingan melalui pendekatan kepada setiap guru dilaksanakan dengan tujuan memperoleh hasil yang lebih signifikan dari pendampingan Canva tersebut. Pendampingan yang dilakukan Mahasiswa Kampus Mengajar berupa pendampingan pembuatan *powerpoint* Aksi Nyata Platform Merdeka Mengajar (PMM), bahan ajar, hingga pendampingan pembuatan pamflet kepada guru. Di dalam proses pembelajaran, pemanfaatan media sangatlah penting. Guru perlu memiliki media pembelajaran yang baru guna mempermudah penjelasan materi kepada peserta didik (Muhaimin & Zumrotun, 2023). Media adalah alat untuk menyebarkan ide dan menginspirasi pembelajaran kepada peserta didik. (Hanafi & Nurhasanah, 2017). Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai cara untuk memberikan materi pendidikan kepada peserta didik di kelas. Masih banyak guru SD yang belum terampil dalam menggunakan teknologi dan kurang mahir dalam mengaplikasikan aplikasi terbaru untuk membuat media pembelajaran (Attalina et al., 2022). Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Desniarti et al., 2022) yang menyatakan bahwa untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil pembelajaran, guru harus lebih kreatif dalam penyampaian konten pelajaran yang menarik dengan memanfaatkan aplikasi sebagai media pembelajaran. Guru dapat menggunakan perangkat lunak Canva sebagai salah satu cara kreatif dan inovatif untuk mengembangkan pelajaran sehingga materi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Bahan ajar hasil pendampingan dari Mahasiswa selama berjalannya Program Kampus Mengajar pernah dilakukan kepada guru kelas 4 yaitu Sulistyawati pada materi kegiatan jual beli. Peneliti bersama salah satu Mahasiswa Kampus Mengajar yang bernama Fitri Nurfatim Maiyasarroh mendampingi guru kelas 4 yaitu Sulistyawati dalam proses pembuatan bahan ajar tersebut. Bahan ajar tersebut telah digunakan ketika pembelajaran di kelas dilaksanakan. Dalam pelaksanaannya, para peserta didik terlihat lebih antusias karena guru menggunakan metode pembelajaran yang berbeda yang mulanya hanya berupa ceramah biasa, sekarang lebih bervariasi yaitu menggunakan media berbasis *powerpoint*. Aplikasi ini pernah digunakan oleh guru untuk membuat pamflet pada kegiatan-kegiatan besar di SD Negeri 3 Tunahan. Contohnya ketika kegiatan ramadhan, mahasiswa kampus mengajar berperan

memberikan edukasi atau pendampingan kepada Hesti Widiastuti yang merupakan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 3 Tunahan tentang cara membuat pamflet yang baik dan menarik.



Gambar 2. Adaptasi teknologi Canva secara individual kepada setiap guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu Mahasiswa Program Kampus Mengajar yaitu Rizki Bayu Andriyanto setelah pelaksanaan pendampingan aplikasi Canva selama berjalannya Program Kampus Mengajar, respon para guru di SD Negeri 3 Tunahan sangat antusias untuk membuat suatu media melalui Canva terutama untuk guru-guru yang memang belum tahu dan ingin tahu mengenai aplikasi tersebut, guru juga menjadi lebih berpengalaman dalam hal teknologi. Dalam pendampingan pembuatan media menggunakan aplikasi Canva, Mahasiswa Kampus Mengajar memberikan perhatian khusus kepada guru yang sudah berumur yang tentunya tingkat penguasaan teknologinya berbeda dengan guru-guru muda yang suka berkreasi mengenai perkembangan atau perubahan teknologi.

Dampak adanya pendampingan Canva dari mahasiswa kampus mengajar terhadap guru

Perubahan sistem pendidikan saat ini menghadirkan tantangan baru bagi sekolah khususnya pada guru terkait kompetensi dalam menggunakan teknologi untuk kegiatan belajar-mengajar. Kompetensi merujuk pada keterampilan yang dimiliki oleh individu untuk mengatasi tuntutan pekerjaannya (Glaesser, 2019). Standar kompetensi guru mencakup 4 kompetensi utama yaitu, kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, profesional, Fitria (Fitria et al., 2019). Empat kompetensi utama yang termasuk dalam standar kompetensi guru adalah pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Kemampuan pendidik untuk merencanakan, melaksanakan, menilai, dan membantu siswa tumbuh melalui penggunaan teknologi di kelas dikenal sebagai kompetensi pedagogik. Selain memiliki etos kerja yang kuat dan menjadi contoh bagi siswa, seorang guru yang memiliki kompetensi kepribadian juga akan bertindak dengan cara yang sesuai dengan norma sosial, hukum, dan agama. Keterampilan sosial seorang guru mencakup kapasitas mereka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja mereka, terlibat dalam interaksi konstruktif dengan siswa, dan berkomunikasi. Kapasitas untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif, serta untuk menghasilkan dan menguasai materi pembelajaran secara kreatif, adalah contoh kompetensi profesional. (Farla et al., 2021). Keempat kompetensi ini penting bagi seorang pendidik dalam mengelola sekolah dan melakukan pembelajaran. Oleh karena itu, kehadiran mahasiswa program Kampus Mengajar berusaha untuk membantu sekolah dan berkolaborasi dengan guru. Dukungan mahasiswa mengacu pada bidang literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan atau masalah sekolah.



Gambar 3. Hasil Pendampingan Menggunakan Aplikasi Canva

Di era saat ini, kemajuan kompetensi yang dimiliki oleh guru terutama dalam kompetensi yang berhubungan dengan penguasaan teknologi informasi akan berpengaruh terhadap kinerja guru tersebut (Sumardi & Wibowo, 2018). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa peningkatan kualitas peserta didik merupakan dampak dari kinerja guru yang kompeten. Penelitian terkait pendampingan aplikasi Canva terhadap guru dilakukan oleh (Sulkipani et al., 2023), bahwa dampak yang terlihat setelah diadakannya pendampingan yaitu guru-guru di SMP Srijaya Negara kini dapat menghasilkan materi pembelajaran yang selaras dengan kurikulum, pengetahuan serta pemahaman para guru mengenai aplikasi Canva meningkat seiring dengan kegiatan pendampingan ini. Para Guru yang terlibat dalam peserta pada kegiatan pendampingan ini berhasil menghasilkan produk berupa media pembelajaran Canva. Ini adalah keberhasilan bagi guru-guru di SMP Srijaya. Fakta keberhasilan guru di SMP Srijaya Negara dibuktikan dengan hasil media berupa materi pembelajaran melalui aplikasi Canva.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan sebelumnya, peneliti melakukan penyebaran kuesioner kepada Kepala Sekolah dan 8 guru SD Negeri 3 Tunahan untuk melihat dampak setelah diadakannya pendampingan Canva dari Mahasiswa Kampus Mengajar. Hasil penyebaran kuesioner berdasarkan aspek pemahaman, semua guru telah mengetahui dan paham terkait tujuan diadakannya pendampingan Canva yaitu untuk meningkatkan kinerja seorang guru dalam dunia pendidikan. Semua guru juga sudah paham mengenai fitur serta desain yang ada pada aplikasi Canva. Berdasarkan aspek keterampilan, semua guru tertarik untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Sejak adanya pendampingan atau pelatihan dari mahasiswa Kampus Mengajar, semua guru sudah menggunakan aplikasi Canva lebih dari 3 kali dalam melaksanakan kinerja. Diantara banyaknya desain Canva (buku online atau e-modul, powerpoint, video presentasi, poster, dan lain-lain), 6 guru memilih power point dan 3 guru lainnya memilih powerpoint dan poster sebagai desain yang sering mereka gunakan dalam melaksanakan kinerja. Berdasarkan aspek dampak setelah adanya pendampingan dari Mahasiswa Kampus Mengajar, semua guru merasa terbantu atas hadirnya Mahasiswa Kampus Mengajar dalam membantu adaptasi teknologi di SD Negeri 3 Tunahan. Semua guru merasa lebih percaya diri, dan akan tetap menggunakan aplikasi Canva sebagai salah satu media dalam meningkatkan kinerja. Setelah dilaksanakan pendampingan aplikasi Canva selama berjalannya program Kampus mengajar, semua guru berhasil mengasah kemampuan yang dimiliki dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi di era adaptasi kebiasaan baru saat ini.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, penelitian ini mengeksplorasi peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar dalam membantu para pengajar di SD Negeri 3 Tunahan dalam menerapkan teknologi baru berupa aplikasi Canva. Penelitian ini berfokus pada permasalahan yang dihadapi oleh para guru yang memiliki pemahaman yang terbatas tentang pengoperasian dan pemanfaatan teknologi. Melalui Program Kampus Mengajar, sekolah yang masuk dalam kategori daerah 3T mampu mendapatkan bantuan dalam bidang literasi, numerasi, maupun adaptasi teknologi. Peran Mahasiswa Kampus Mengajar mengenai pendampingan Canva memberikan dampak yang signifikan kepada guru di SD Negeri 3 Tunahan dalam mengembangkan keterampilan di bidang teknologi, guru menjadi lebih percaya diri dan sering menggunakan bahan ajar yang interaktif seperti *powerpoint* maupun video edukatif ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Pengetahuan guru mengenai teknologi digital lebih meningkat setelah diadakannya pendampingan mengenai aplikasi Canva. Adapun saran yang diajukan peneliti untuk peneliti selanjutnya yaitu untuk melaksanakan penelitian yang lebih dalam tentang adaptasi teknologi terhadap guru terutama untuk sekolah yang masih tertinggal, penguasaan teknologi yang bervariasi sangat dibutuhkan bagi seorang guru di tengah kemajuan teknologi di era digital ini.

Daftar Pustaka

Anwar, C., & Puji Utami, R. (2023). Analisis Problematika Guru dalam Membuat Aksi Nyata pada Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 353–360. <https://guru.kemdikbud.go.id/>.

- Anwar, R. N. (2021). Tingkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru SD dalam Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1), 210–219. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.221>
- Ashari, Y. A., Setiawan, F., Mirnawati, B., & Mirnawati, L. B. (2022). Peran Mahasiswa dalam Membantu Adaptasi Teknologi Terhadap Guru Pada Program Kampus Mengajar 1 di SD Pelita Bangsa Surabaya. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 42–53.
- Attalina, S. N. C., Sutriyani, W., & Ni'mah, N. U. (2022). Tingkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru SD dalam Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 174–151.
- Desniarti, Zulfitri, Ahda, H., & Khayroiyah, S. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SD Swasta IT Darussalam. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 57–65.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.
- Farida, A., & Widyaningsih, P. (2023). Pelatihan Video Editing Dengan Canva Bagi Guru Di SMK Murni 2 Surakarta. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 65–74. <https://doi.org/10.47776/praxis.v2i1.709>
- Farla, W., Nailis, W., Dameria Siregar, L., Manajemen, J., Ekonomi, F., Sriwijaya, U., & Selatan, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Sumber Daya Manusia (SDM) Guru di Kota Palembang Pada Era Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 137–142.
- Ferdiani, R. D., Harianto, W., & Zakaria, F. A. (2023). Pelatihan Pemanfaatan dan Penerapan Teknologi sebagai Bentuk Implementasi Program Kampus Mengajar 5 di SDN 3 Kranggan Malang. *Segawati: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 148–153.
- Fitria, H., Kristiawan, M., Rahmat, N., Jend Ahmad Yani, J., Gotong Royong, L., Palembang, K., Selatan, S., Wr Supratman, J., Limun, K., Bangka Hulu, M., Bengkulu, K., Manajemen Pendidikan, J., & PGRI Palembang Jl Jend Ahmad Yani, U. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1), 14–25.
- Glaesser, J. (2019). Competence in Educational Theory and Practice: A Critical Discussion. *Oxford Review of Education*, 45(1), 70–85. <https://doi.org/10.1080/03054985.2018.1493987>
- Hanafi, H., & Nurhasanah, E. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis Tutorial Dengan Software Autoplay Media Studio 7.0. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(2), 187–192.
- Kemendikbud. (2023a). *Buku Saku Mahasiswa Program Kampus Mengajar Angkatan 5 Tahun 2023*.
- Kemendikbud. (2023b). *Buku Saku Platform Merdeka Mengajar*.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Lase, D. (2019). Education and Industrial Revolution 4.0. *Journal Sciences for Society*, 1(1), 29–43.
- Maydison, W., Jesica, G. A. M., Retno, R., Cahyono, S. E., Sondang, A., Fitriana, N., Jumaipa, H., Silalahi, W. A., Zevanya, M., Fadri, S., Rama, A. S., Dimas, A., & Alfaruq, S. (2021). *Buku Pegangan Dosen Pembimbing Lapangan Program Kampus Mengajar Angkatan 2 Tahun 2021*.
- Muhaimin, M. R., & Zumrotun, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator pada Materi Satuan Ukuran Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1935–1950. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5753>
- Putri, A. A., Elisa, P., Nahdiah, S., & Abdul, B. (2022). Penyelenggaraan Workshop Canva Untuk Memotivasi Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di UPT SMK Negeri 7 Pangkep. *Guru Pencerah Semesta*, 1(1), 43–52.
- Rezania, V., & Rohmah, J. (2021). Student Self-Development Through Kampus Mengajar Angkatan 1 Program at SDIT Madani Ekselensia Sidoarjo. *Indonsian Journal of Community Engagement*, 2(2), 7–15.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 210–213. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v3i2.952>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

- Suhandani, D., & Julia. (2014). Identifikasi Kompetensi Guru sebagai Cerminan Profesionalisme Tenaga Pendidik di Kabupaten Sumedang (Kajian Pada Kompetensi Pedagogik). *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2), 128–141.
- Sulkipani, Nurdiansyah, E., Camellia, & Dhita, A. N. (2023). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru SMP Srijaya Negara. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(4), 650–655. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v8i4.4245>
- Sumardi, & Wibowo. (2018). The Effect of Compensation, Empowerment, Competency and Job Satisfaction toward Performance of Lecture in Wiralodra University of Indramayu. *International Journal of Scientific Research and Management (IJSRM)*, 6(5), 317–334. <https://doi.org/10.18535/ijssrm/v6i5.el02>
- Widiyono, A., Irfana, S., & Firdausia, K. (2021). Implementasi Merdeka Belajar Melalui Kampus Mengajar Perintis di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 16(2), 102–107.
- Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. (2020). *Media Pembelajaran Tutup Botol Pintar Matematika Meningkatkan Hasil Belajar Matematik*. 8(3), 499–507.