Volume 2 Nomor 2 (2024), Hal. 26-35
JURNAL FLOBAMORATA MENGABDI
ISSN: 2988-3911 (Online)
Journal Homepage: https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jfm

PROGRAM KAMPUS MENGAJAR 6 DI SDK WOLOWIO: PENDAMPINGAN DAN PELATIHAN ADAPTASI TEKNOLOGI BERBASIS APLIKASI CANVA

ElisantiNia Endu[1)], Luxcya Martir Wona Una[2)], Kristanti Afriliana Dhey[3)], Viorentina Meo Soro[4)], Maria Julita Lulu[5)], Dek Ngurah Laba Laksana[6)]

Program Studi PGSD, STKIP Citra Bakti, Negara Indonesia
Email: [1)]sendu076@gmail.com, [2)]luxcyamartirwonauna@gmail.com, [3)]dheyfanti4@gmail.com, [4)]meovira0209@gmail.com, [5)]lululita260@gmail.com, laba.laksana@gmail.com

Article History
Submitted :
31 Oktober 2024
Accepted :
10 November 2024
Published :
30 November 2024

Kata Kunci:
Adaptasi Teknologi, Aplikasi Canva, Kampus Mengajar

Keywords:
Technology adaptable, Canva application, Higher education instruction

Abstrak: Penguasaan teknologi informasi menjadi penting karena setiap pihak yang terlibat didalamnya dituntut mampu beradaptasi dengan aktif dan terus meningkatkan kemampuan berkompetensi, baik dalam dunia kerja maupun dunia Pendidikan. Adaptasi Teknologi memiliki peranan penting dalam mendukung proses kerja terutama dalam mengelola administrasi sekolah. Kegiatan pengabdian ini didasari oleh program Kampus Mengajar Angkatan 6 yang diadakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek). Tujuan pengabdian ini adalah memberikan pengenalan, pemahaman, dan pelatihan adaptasi teknologi berbasis aplikasi canva secara langsung kepada guru di SDK Wolowio. Metode yang digunakan adalah dengan ceramah mengenai materi dasar aplikasi Canva dan praktik langsung melalui tiga tahapan yakni, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pada analisis hasil pelaksanaan pengabdian menunjukan bahwa guru di SDK Wolowio yang sebelumnya secara keseluruhan belum memiliki pengetahuan tentang aplikasi Canva, setelah pelatihan ini mereka menjadi tahu fungsi aplikasi canva dalam mengembangkan bahan ajar maupun media pembelajaran lainnya.

Abstract: *Mastery of information technology is important because every party involved in it is required to be able to adapt actively and continue to improve the ability to compete, both in the world of work and the world of education. Technology adaptation has an important role in supporting the work process, especially in managing school administration. This service activity is based on the Teaching Campus Batch 6 program held by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology (Kemendikbud Ristek). The purpose of this service is to provide introduction, understanding, and training on technology adaptation based on the Canva application directly to teachers in the SDK Wolowio. The method used is by lectures on the basic material of the Canva application and direct practice through three stages, namely, the planning stage, the implementation stage and the evaluation stage. In the analysis of the results of the implementation of the service, it shows that teachers at SDK Wolowio who previously had no knowledge about the Canva application as a whole, after this training they became aware of the function of the Canva application in developing teaching materials and other learning media.*

*This is an open access article under the **CC-BY–SA** license*

A. PENDAHULUAN

Pembangunan pendidikan nasional tidak dapat terlepas dari kualitas guru dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi terhadap tujuan Pendidikan (Subroto, 2023). Kualifikasi guru Sekolah Dasar meliputi kompetensi pedagogiknya, dimana guru dituntut untuk mempunyai kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan kualitas peserta didik (Bukit, 2022). Peran guru sebagai penyalur ilmu pengetahuan mengalami perubahan signifikan dalam era disrupsi saat ini. Dimasa depan, tugas dan kehadiran guru di kelas akan menjadi lebih menantang dan memerlukan tingkat kekreatifan 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 meningkatakan kompetensi dan keterampilan 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 (Sitopu, et al., 2023). 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 (Savira, 2024). Perguruan tinggi harus membekali mahasiswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk kemajuan sosial, budaya, dan teknologi di Era Industri 4.0 dan Society 5.0, karena komunikasi antar individu difasilitasi oleh teknologi (Setiawan, 2020). Pembelajaran inovatif seharusnya menjadi ciri khas pendidikan tinggi sehingga mahasiswa dapat memaksimalkan pengembangan keterampilan mereka dan tetap siap menghadapi tantangan setiap saat (Santoso, 2023). Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) berupaya mengatasi masalah ini. Program Kampus Mengajar bertujuan untuk membantu mahasiswa dari berbagai Perguruan Tinggi (PT) 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 (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 mengajar menawarkan pembelajaran di semua bidang studi dengan fokus pada literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi (Mumayizah, et al., 2023). Selain itu, program ini mendukung tujuan Kemdikbudristek yang berupa bantuan kepada sekolah dalam memberikan pendidikan terbaik kepada semua peserta didik sekolah dasar. (Kemendikbud, 2023)

Program Kampus Mengajar adalah bagian dari inisiatif Kampus Merdeka yang diadakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) di Indonesia. Program ini mengundang mahasiswa untuk menjadi guru di SD, SMP dan SMK di wilayah 3T, yaitu terdepan, tertinggal, dan terluar, dengan

tujuan memperkuat pembelajaran dan mendukung sekolah dalam menghadapi tantangan pembelajaran, terutama literasi, numerasi dan adaptasi teknologi serta bantuan administrasi manajerial sekolah (Etika et al. 2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar diharapkan dapat memberikan pengalaman bermanfaat, memberdayakan mahasiswa, dan memberikan dampak positif (Islami, 2023). Program Kampus Mengajar ditujukan untuk sekolah yang memiliki tingkat akreditasi setidaknya B, terutama yang berlokasi di daerah terdepan, terluar, dan tertinggal (3T) (Annisa et al. 2022) . SDK Wolowio setidaknya memenuhi kriteria ini dengan akreditasi B.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) juga telah menciptakan perubahan paradigma dalam pendidikan. Meningkatnya ketergantungan pada teknologi mengharuskan sekolah untuk berinovasi dalam menyajikan materi pembelajaran (Etika et al. 2021). Menurut Smith (2018) teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Dengan adanya program kampus mengajar yang fokus pada pendampingan dan pelatihan adaptasi teknologi berbasis aplikasi Canva, diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan teknologi mereka. Selain itu, penelitian oleh Johnson (2019) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa dan mempermudah proses pembelajaran. Dengan adanya program ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, di tengah keterbatasan sumber daya, SDK Wolowio menghadapi tantangan dalam adaptasi teknologi secara optimal.

Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 6 diharapkan dapat menjadi agen perubahan yang membantu mengatasi kendala ini dan membawa dampak positif terhadap pembelajaran di sekolah dasar (Naitili, 2024). Dalam konteks teknologi, para guru di SDK Wolowio telah mengenal beberapa platform. Meskipun demikian, karena keterbatasan jaringan di daerah tersebut membuat sebagian guru belum berhasil mengimplementasikan teknologi. Beberapa yang lain masih menghadapi kendala lain, dikarenakan kurangnya penguasaan terhadap Teknologi Informasi (IT), mempengaruhi kemampuan mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis literasi dan numerasi. Penting untuk diakui bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi keharusan untuk mengikuti perubahan di era globalisasi. Pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap dunia pendidikan, terutama dalam konteks proses pembelajaran, semakin terasa signifikan (Annisa et al. 2022).

Mahasiswa yang terlibat dalam program kampus mengajar memiliki tanggung jawab yang melibatkan berbagai aspek, termasuk mendukung proses pembelajaran, menyokong administrasi sekolah, memberikan pendampingan dalam adaptasi teknologi, dan mendukung kegiatan-kegiatan insidental di sekolah (Purnama, Boru, and Hariyana 2022). Fokus pengabdian ini lebih spesifik, yaitu mengeksplorasi program kampus mengajar 6 di SDK Wolowio dalam melakukan Pendampingan Dan Pelatihan Adaptasi Teknologi Berbasis Aplikasi Canva. Tujuan pengabdian ini adalah untuk memahami lebih mendalam bagaimana mahasiswa dapat berkontribusi dalam upaya adaptasi teknologi di lingkungan pendidikan tersebut.

B. METODE PELAKSANAAN

Tahap pelaksanaan pada metode pelatihan kali ini, terbagi menjadi tiga tahap, yaitu: tahap persiapan, tahap pelsanaan, dan tahap akhir. Metode pelaksanaan kegiatan pengapdian kepada masyarakat dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Langka-langka dari pengabdian kepada masyarakat

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang krusial untuk memastikan pelatihan Canva berjalan lancar dan efektif. Berikut adalah komponen-komponen yang harus disiapkan dalam tahap persiapan: Observasi masalah. Pada tahap ini, langka awal yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi dan survey ke Sekolah Dasar Katolik Wolowio. Dari observasi serta wawancara yang dilakukan dengan para guru, mereka meminta untuk diadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. Salah satu tool yang mudah dan enak digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah Canva.

Setelah tahap persiapan selesai, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan. Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dan pokok dari semua tahapan. Pada tahap ini, pelaksanaan pelatihan dilakukan di Aula SDK Wolowio. Tempatnya cukup luas sehingga bisa menampung semua peserta pelatihan yang merupakan guru-guru serta pegawai di SDK Wolowio. Pada saat pelaksanaan para peserta menggunakan perangkat (laptop atau handphone) nya masing-masing sehingga kegiatan pun bisa berjalan dengan efektif. Kemudian setelah tahap kedua selesai, dilanjutkan dengan tahap akhir kegiatan yaitu melakukan pelaporan dan evaluasi. Pelaporan ini disusun terkait dengan pertanggung jawaban dengan lembaga. Untuk evaluasi, angket respon dianalisa untuk refleksi proses pelatihan dan selanjutnya dapat dipergunakan untuk pelaksanaan pelatihan pada periode selanjutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dan pendampingan ini dilakukan untuk menggambarkan bagaimana peran mahasiswa dalam program Kampus Mengajar Angkatan 6 terhadap guru dalam pembelajaran dan meningkatkan kinerja terutama saat menyesuaikan diri dengan teknologi baru. Kegiatan pengabdian ini dilakukan selama kegiatan Kampus Mengajar

Angkatan 6 berlangsung selama kurang lebih 4 bulan. Kegiatan dilaksanakan pada Kondisi awal menunjukkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran masih kurang, guru di SDK Wolowio secara umum 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, dan teknologi lainnya. Masing-masing guru sudah mempunyai laptop. Ketergantungan guru pada metode pengajaran konvensional berdampak pada tingkat pembelajaran peserta didik yang buruk, yang menurunkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Pelaksanaan kegiatan pendampingan dilakukan pada Senin, 13 November 2024, dengan diikuti oleh 10 peserta yang merupakan guru-guru serta pegawai di SDK Wolowio. Pelatihan diawali dengan pembukaan dari tim kampus mengajar angkatan 6 sekaligus penyampaian materi. Penyampaian materi pelatihan dengan menggunakan metode ceramah dan praktikum yaitu mempraktekkan langsung materi yang telah disampaikan. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan baik dan lancar. Bapak, ibu guru serta pegawai mengikuti seluruh rangkaian meteri yang telah diberikan. Kegiatan pendampingan pun melibatkan guru dan juga pegawai secara keseluruhan dengan didampingi oleh tim mahasiswa kampus mengajar angkatan 6 di SDK Wolowio. 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.

Pada kegiatan pendampingan terdapat beberapa materi yang di sampaikan oleh tim kampus mengajar 6 kepada pada para peserta pelatihan. Diantaranya adalah pengembangan bahan ajar berupa Lembar Kerja Siswa (LKPD), yang dapat dibuat melalui aplikasi canva. Dengan pemanfaatan aplikasi canva ini dalam pembuatan LKPD ini, dapat menghasilkan LKPD yang lebih menarik bagi siswa sehingga baik secara langsung atau tidak langsung dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Berikut ini adalah tempale dari lembar kerja peserta didik yang bisa dilihat pada Gambar 2. Dari Gambar 2, menunjukan banyak sekali template yang tersedia pada aplikasi canva. Dengan ini guru dapat langsung, menciptakan LKPD yang lebih menarik bagi para peserta didik, guru dapat menggati keterangan maupun bagian lain dalam template yang disesuaikan dengan meteri pembelajaran masing-masing.

Selain pengembangan perangkat pembelajaran berupa LKPD yang menarik, materi pendampingan lainnya juga berupa pengembangan modul ajar dan pendampingan pembuatan Aksi Nyata Platform Merdeka Mengajar (PMM). 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). Sedangkan dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan kemampuan guru dalam membuat prangkat ini masih sangat kurang. Melalui pelatihan canva ini, guru dibimbing untuk menciptakan aksi nyata yang lebih menarik lagi, dengan melampirkan beberapa audio serta konten yotube yang disematkan pada powerpoint aksi nyata. Sehingga baik pada aksi nyata maupun modul ajar yang telah dihasilkan melalui pelatihan ini, guru dapat langsung menayangkan materi dan juga video pembelajaran dalam satu powerpoint bagi peserta didik.

Gambar 2. Lembar kerja peserta didik

Dari hasil pengamatan tim kampus mengajar angkatan 6 selama pelatihan, peserta yang semula tidak dapat menggunakan canva jadi dapat menggunakan canva. Dengan rata-rata tingkat keterampilan yang dimiliki hampir semua peserta memiliki hasil yang baik dalam hal kesesuaian tujuan desain, kreatifitas dan keaslian desain, penggunaan fitur dan elemen desain canva, komposisi visual dan tata letak, serta penggunaan warna dan huruf yang efektif dan menarik. Untuk lebih jelasnya hasil pengolahan data yang diterangkan di atas, dapat di amati pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil peningkatan keterampilan peserta pelatihan canva di SDK Wolowio

No	Jenis keterampilan peserta pelatiahan	Keterangan
1	Kesesuaian tujuan desain	Baik
2	Kreatifitas desain	Baik
3	Penggunaan fitur/elemen desain canva	Baik
4	Koposisi visual dan tata letak	Baik
5	Desain warna dan huruf	Baik

Dengan demikian, program kampus mengajar 6 di SDK Wolowio yang fokus pada pendampingan dan pelatihan adaptasi teknologi berbasis aplikasi Canva memiliki potensi untuk memberikan kontribusi positif dalam pengembangan kemampuan teknologi siswa. Melalui pendekatan deduktif, dari pemahaman umum tentang pentingnya teknologi dalam pendidikan, penelitian ini akan fokus pada implementasi aplikasi Canva dalam

pembelajaran di sekolah dasar terkhusus di SDK Wolowio,

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. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pengajaran adalah dengan memberikan bimbingan dan 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 aplikasi Canva dilaksanakan selama Progam Kampus Mengajar berjalan di SDK Wolowio. Pendampingan melalui pendekatan kepada setiap guru dilakasanakan 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 e-modul menggunakan website *book-creator*. Di dalam proses pembelajaran, pemanfaatan media sangatlah penting. Guru perlu memiliki media pembelajaran yang baru guna mempermudah penjelasan materi kepada peserta didik agar terlihat lebih menarik. Media adalah alat untuk menyebarkan ide dan menginspirasi pembelajaran kepada peserta didik. 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. 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 (Laksana dkk, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara saat penerjunan Pogram Kampus Mengajar bersama bapak Edelbertus Toi Meo, S.Pd selaku Kepala Sekolah di SDK Wolowio, 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. Guru harus didokumentasikan Aksi nyata dan mengunggahnya ke aplikasi PMM dengan format yang dapat berupa dokumen pdf, video, infografis dan sebagainya. Setelah melakukan pendampingan dan pelatihan aplikasi Canva selama berjalannya Program Kampus Mengajar, respon para guru di

SDK Wolowio 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.

Manfaat dari pelatihan ini adalah memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya dalam hal pendampingan dan pelatihan adaptasi teknologi berbasis aplikasi Canva. Dengan adanya kegiatan pelatihan dan pendampingan ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, serta memberikan landasan teoritis yang kuat untuk pengembangan metode pembelajaran yang inovatif. Selain itu, melalui kegiatan ini dapat memberikan kontribusi langsung terhadap peningkatan kemampuan guru dalam menciptakan perangkat pembelajaran yang menarik dan interaktif.

D. KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan dan pelatihan aplikasi canva di SDK Wolowio berjalan dengan baik dan lancar, hal ini dibuktikan dengan wawancara dan evaluasi dengan peserta pelatihan yang menyatakan bahwa kegiatan ini, sangat bermanfaat. Selain itu, hasil dari kegiatan ini, seluruh peserta yang terdiri dari guru-guru di SDK Wolowio dapat menghasilkan bahan ajar yang sangat menarik dan kreatif dengan menggunakan aplikasi canva, seperti modul ajar, LKPD, aksi nyata (PMM), dan perangkat pembelajaran lainnya. Adapun respon dari para peserta pelatihan yang sangat antuasias dengan kegiatan ini. Dengan demikian, dengan adanya program Kampus Mengajar 6 di SDK Wolowio yang fokus pada pendampingan dan pelatihan adaptasi teknologi berbasis aplikasi Canva, diharapkan para guru dapat lebih mudah mengembangkan materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu, diharapkan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar yang lebih optimal. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat teoritis dalam pengembangan teori pendidikan, tetapi juga memberikan manfaat praktis yang langsung dirasakan oleh para guru dan siswa di lapangan. Dan secara keseluruhan, pelatihan Canva di SDK Wolowio dinilai sukses dalam meningkatkan keterampilan digital peserta, memotivasi mereka untuk berkreasi, dan memperkaya proses pembelajaran dengan alat desain yang modern dan efektif.

DAFTAR RUJUKAN

Annisa. A. A., et al. 2022. Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Kampus Mengajar 2 Di Sekolah Dasar Negeri 1 Sumbawa Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan. Suluh Abdi. 4 (1), 55. https://doi.org/10.32502/sa.v4i1.4584

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.

Bukit. S., & Tarigan. E. 2022. Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama dan Kebudayaan Hindu. Vol 13(2):110-120. DOI:10.36417/widyagenitri.v13i2.490

Etika. D., et al. 2021. Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2 Dalam Adaptasi Teknologi di SDN Dawuhan Sengon 2. Journal of Educational Integration and Development. Vol 1 (4). https://doi.org/10.55868/jeid.v1i4.111

Islami. A. N., & Imron. M. 2023. Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 6 dalam Meningkatkan Teknologi di SD Negeri 2 Sanggreman. JEID Journal of Educational Integration and Development. Vol 3(4):256-271. DOI:10.55868/jeid.v3i4.324

Johnson, A. (2019). "*The Effectiveness of Technology-Based Learning Tools*" International Journal of Educational Technology, 12(4), 112-125.

Kemendikbud. (2023). Buku Saku Mahasiswa Program Kampus Mengajar Angkatan 5 Tahun 2023.

Kemendikbud. (2023b). Buku Saku Platform Merdeka Mengajar.

Laksana, D. N. L., Lawe, Y. U., & Elisantinia Endu. (2024). Pembelajaran Kaya Literasi dan Numerasi: Pendampingan Guru SD dalam Mendesain Pembelajaran Inovatif. Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(2), 52-64. https://doi.org/10.51622/pengabdian.v5i2.2104

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.

Mumayizah., & Hamidah. N., et al. 2023. Penguatan Literasi dan Numerasi Menggunakan Adaptasi Teknologi dalam Pembelajaran di SD oleh Kampus Mengajar Angkatan 6. Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-7. Vol 6 (3): 320 – 326 . https://jurnal.uns.ac.id/shes

Naitili. C. A. 2024. Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 6 Dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan. Vol 3(1):160-171. DOI:10.37792/hinef.v3i1.1223

Purnama. M., Boru. J., & Hariyana. N. 2022. Peran Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi SDN Sepatan III Kabupaten Tangerang. Jurnal Pengabdian Masyarakat ABDIMAS PATIKALA. Vol 1 (4): 316-324. https://doi.org/https://doi.org/10.51574/patikala.v1i4.453

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.

Santoso. J. 2023. Mengatasi Tantangan Keterlibatan Mahasiswa: Strategi Efektif untuk Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menarik**.** Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang. Vol 14(2):469-478. DOI:10.37304/jikt.v14i2.267

Savira. L. 2024. Peran Guru Pada Transformasi Pendidikan Dalam Menyonsong Generasi Emas 2045. Al-Madaris Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman. Vol 4(2):28-36. https://journal.staijamitar.ac.id/index.php/almadaris

Setiawan. D. 2020. Peran dan Strategi Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Era Society 5.0. Journal of Computer, Information System, & Technology Management. Vol. 3 (1): 1-7. DOI:10.25273/research.v3i1.4728

Sitopu. J. W., Pitra. D. H., Muhammadiah. M., Nurmiati. A. S., Purba. I. R., & Sari. M. N. 2023. Peningkatan Kualitas Guru: Pelatihan Dan Pengembangan Profesional Dalam Pendidikan. Communnity Development Journal. Vol 4(6): 13441-13447.

Smith, J. (2018). "*The Impact of Technology on Education*" Journal of Educational Technology, 25(2), 45-60.

Subroto. D. E., Wirawan. S. R., & Rukmana. A. Y. 2023. Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang Bagi Pendidikan di Indonesia. Jurnal Pendidikan West Science. Vol 1(07): 473-480. https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpdws/index

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.