

Peran Kampus Mengajar V dalam Adaptasi Tekonolgi Bagi Guru di SDN 3 Petuk Katimpun

Tarita Aprilani Sitinjak

Prodi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Palangka Raya, Indonesia

Email: taritasitinjak@yahoo.co.id

Diterima:05-04-2024; Disetujui:10-05-2024; Dipublikasi:15-05-2024

ABSTRAK

Adaptasi teknologi di sekolah-sekolah sasaran adalah salah satu program dari Kampus Mengajar. untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik, meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Akan tetapi di SDN 3 Petuk Katimpun guru-guru masih menerapkan model pembelajaran dengan media pembelajaran yang konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan kampus mengajar dalam adaptasi teknologi bagi para guru di SDN 3 Petuk Katimpun. Penelitian yang dilakukan selama satu bulan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan adaptasi teknologi oleh peneliti dan mahasiswa kampus mengajar kepada para guru berupa pendampingan aplikasi Canva, para guru sudah mampu membuat media pembelajaran yang menarik dan secara signifikan menurut para guru kampus mengajar angkatan 5 berperan penting terhadap peningkatan adaptif teknologi para guru.

Kata Kunci : *Adaptasi Teknologi, Kampus Mengajar, Media Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka belajar yang mulai diterapkan secara nasional di Indonesia sejak tahun ajaran 2023/2024, secara nasional dari tingkat pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi, penerapan kurikulum merdeka di sekolah-sekolah maupun di perguruan tinggi diharapkan meningkatkan kualitas pembelajaran yang mana pembelajaran berfokus pada siswa atau peserta didik. Sehingga proses pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik, baik nilai akademis maupun non akademis. Proses pembelajaran yang menarik didukung oleh berbagai macam hal seperti model pembelajaran, media pembelajaran sampai dengan kualitas sumber daya guru. Seiring dengan perubahan kurikulum, perkembangan teknologi juga sangat pesat, sehingga ketrampilan para pendidik harusnya menyesuaikan perkembangan teknologi yang pesat, karena teknologi yang digunakan dapat mempermudah komunikasi, termasuk dalam proses pembelajaran (Azhari & Fajri, 2022).

(Sujoko, 2013) menyebutkan media pembelajaran adalah alat-alat bantu yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar, alat-alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Media pembelajaran yang menarik salah satunya adalah media pembelajaran yang terintegrasi dengan Teknologi Informasi



dan Komunikasi (TIK). Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan TIK adalah memanfaatkan aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang mudah digunakan untuk pemula dan mudah diakses baik melalui website, aplikasi PC, maupun *handphone* dimana aplikasi ini menyediakan ribuan *template* yang dapat digunakan dengan mudah yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara *online* (Rusdiana et al., 2021).

Mampu beradaptasi terhadap teknologi dan mengikuti perkembangan teknologi haruslah menjadi kompetensi dari para tenaga pendidik di Indonesia baik dari tingkat pendidikan dasar sampai dengan tingkat pendidikan tinggi/universitas. Sayang sekali banyak sekolah di Indonesia memiliki guru yang belum adaptif terhadap teknologi. Kurang adaptif nya para guru terhadap teknologi tentunya sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran, sehingga harus menjadi fokus perhatian bagaimana semua sekolah di Indonesia kualitas pendidikan bisa merata, salah satu caranya dengan meningkatkan adaptasi teknologi para pendidik.

SDN 3 Petuk Katimpun adalah salah satu sekolah sasaran dari program kampus mengajar angkatan 5, dikarenakan memiliki nilai literasi dan numerasi yang rendah, selain itu para guru di SDN 3 petuk katimpun sangat kurang dalam adaptif teknologi. Rendahnya tingkat kemampuan guru dalam beradaptasi terhadap teknologi mengakibatkan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang diterapkan para guru di kelas masih sangat terbatas, sehingga minat dan hasil belajar siswa tidak optimal. Program kampus mengajar dimulai tahun 2020, kegiatan yang melibatkan mahasiswa dari berbagai latar belakang pendidikan untuk membantu proses mengajar di sekolah sasaran, sekaligus program ini juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar serta mengembangkan diri melalui aktivitas di luar perkuliahan (Arumsari et al., 2022). Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa program kampus mengajar memberi manfaat terhadap meningkatnya kualitas pendidikan di sekolah-sekolah yang nilai raport literasi dan numerasinya masih merah, salah satunya adalah penelitian tentang adaptif teknologi di SDN 3 Bengkulu, program kampus mengajar ini sangat membantu bagi sekolah dalam memajukan dunia pendidikan, kegiatan adaptif teknologi yang dilakukan adalah yaitu pendampingan pengorganisasian laptop kepada siswa, penggunaan *microsoft office*, penggunaan *WhatsApp WEB*, dan penggunaan *infocus* (Setiani & Sakroni, 2023). Penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan di SDN di tiga sekolah dasar di Sumatera Barat yaitu SD Negeri 18 Anduring Padang, SD-IT Ar-Rahman Palangki Kabupaten Sijunjung dan SD-IT Medina Lengayang Pesisir Selatan menyebutkan bahwa Kampus Mengajar (KM) berperan penting dalam kegiatan adaptasi teknologi terhadap para peserta didik (Waldi et al., 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tentang kurang adaptifnya guru-guru yang ada di SDN 3 Petuk Katimpun terhadap perkembangan teknologi sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran dan perkembangan sekolah, maka terdapat

urgensi untuk dilakukan penelitian Peran Kampus Mengajar V dalam Adaptasi Tekonolgi Bagi Guru di SDN 3 Petuk Katimpun. Penelitian melibatkan mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 5, penelitian dilakukan dengan melakukan pendampingan pemanfaatan aplikasi Canva dan MS.Office kepada 12 orang guru. Tujuan dari dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat adaptif para guru terhadap teknologi dan bagaimana peran mahasiswa kampus mengajar dalam meningkatkan adaptif teknologi di SDN 3 Petuk Katimpun.

METODE PENELITIAN

Metode deskriptif kualitatif dengan teknik observasi digunakan dalam penelitian, yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah para tenaga pendidik di SDN 3 Petuk Katimpun sejumlah 12 orang. Penelitian dilakukan selama dua minggu, dimulai dengan melakukan observasi secara langsung ke SDN 3 Petuk Katimpun untuk mendapatkan gambaran awal terkait tujuan penelitian serta untuk menentukan langkah apa saja yang sebaiknya dilakukan. Selanjutnya studi literatur dilakukan untuk mengkaji sejumlah teori dasar yang relevan dengan masalah yang bakal diteliti.

Setelah mendapatkan data awal tentang kondisi real di sekolah dan melakukan studi literatur selanjutnya adalah melakukan evaluasi terhadap peranan mahasiswa Kampus Mengajar 5 dalam kegiatan adaptif teknologi di SDN 3 Petuk Katimpun, Palangka Raya dengan teknik observasi juga. Untuk keperluan pengolahan data dilakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk bagian analisis data dilakukan reduksi, penyajian, dan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari observasi di SDN 3 Petuk katimpun menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki 12 orang guru dan lima orang tenaga kependidikan. Dari 12 orang guru, sangat sedikit guru yang menyediakan media pembelajaran berbasis digital. Guru-guru hanya memanfaatkan media berupa buku teks ataupun video pembelajaran yang langsung diperoleh dari *Youtube*. Dari hasil wawancara diperoleh bahwa para guru dari 12 orang baru ada satu orang guru yang mampu mengoperasikan *MS.Powerpoint* tapi dalam keadaan terbatas. Sementara 11 guru lainnya sama sekali belum mampu membuat sendiri media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi apapun. Tujuh orang dari 12 orang guru di SDN 3 Petuk Katimpun yang belum mampu membuat media pembelajaran berbasis digital adalah guru senior secara usia, akan segera pensiun dalam waktu satu atau dua tahun lagi dan kesulitan memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran.

Setelah melakukan observasi, selanjutnya melakukan perencanaan program tentang kegiatan apa yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tentang adaptif teknologi yang ditemukan. Selanjutnya dilakukan koordinasi antara kepala sekolah, guru pamong dan mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 5

tentang kegiatan pendampingan aplikasi Canva agar para guru menjadi adaptif terhadap teknologi. Pada tahap ini menentukan waktu pelaksanaan dan bagaimana kegiatan pendampingan dilaksanakan.

Program berupa pendampingan kepada para guru dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2023 secara tatap muka dengan metode tutorial. Pelatihan diikuti oleh 12(dua belas) orang dilakukan selama enam jam. Kegiatan terbagi menjadi dua sesi. Sesi Pertama dimulai pukul 08.00 – 11.00 WIB lalu istirahat sholat dan makan siang lalu dilanjutkan ke sesi II dimulai pukul 13.00 – 16.00 WIB. Kegiatan pada sesi I adalah memberikan panduan/tutorial kepada peserta pelatihan berisikan langkah mengunduh aplikasi *Canva for education*. Selain itu tutorial berisi langkah-langkah memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada *canva for education* dengan berbagai penjelasan dan contohnya. Setelah peserta pelatihan membaca sambil mendengarkan tutorial yang dijelaskan dan menonton demo-demo dari contoh video pembelajaran hasil dari memanfaatkan aplikasi Canva kegiatan dilanjutkan dengan peserta pelatihan melakukan praktik untuk membuat video pembelajaran sederhana, dimana materi video pembelajaran ditentukan oleh peserta sendiri.

Sesi ke-2 dimulai pukul 13,00 – 16.00 WIB, pada sesi ini peserta melanjutkan melakukan praktik video pembelajaran, baik yang dilakukan di computer maupun dengan menggunakan telepon genggam. Sembari peserta pelatihan membuat desain sederhana dari media pembelajaran dilakukan juga pendampingan langsung oleh penulis bagi peserta yang masih kesulitan dalam memanfaatkan fitur-fitur atau template-template dari aplikasi Canva. Satu jam terakhir sebelum pelatihan berakhir dilakukan beberapa kegiatan yaitu diskusi kelas untuk mengetahui progress pelatihan, apa saja yang diperoleh dari pelatihan, fitur-fitur mana saja yang masih susah untuk dimengerti untuk dipraktikan.



Gambar 1. Tutorial tentang fitur-fitur yang ada pada aplikasi Canva

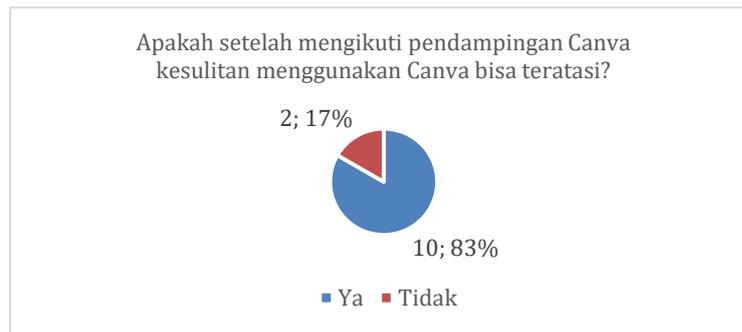


Gambar 2. Demo tentang contoh dari media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva

Pada hari pertama dilaksanakan pelatihan Canva, para guru memang kesulitan mempraktikkan tutorial yang diberikan. Setengah perjalanan dari hari pertama melalui diskusi langsung dan diskusi dalam kelompok serta pendampingan, terlihat perubahan positif yang signifikan. Para guru mulai terlihat asyik dan bersemangat mempraktikkan fitur-fitur yang ada di aplikasi Canva, walaupun masih mengalami beberapa kendala tetapi para guru tetap bersemangat mengerjakan video pembelajaran sesuai dengan materi/tema pelajaran yang dipilih sendiri oleh para guru.

Setelah pelaksanaan pendampingan dilakukan selanjutnya adalah melakukan evaluasi hasil pendampingan selama empat hari (28 Agustus 2023 – 31 Agustus 2023) dengan melakukan observasi langsung pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media belajar dan penerapannya di kelas. Setelah dilakukan pengamatan langsung pemanfaatan aplikasi Canva selanjutnya dilakukan wawancara selama dua hari (4 – 5 September 2023) tentang besarnya manfaat atau peran mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 5 di SDN 3 Petuk Katimpun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para guru yang mengikuti pendampingan adaptif teknologi berupa pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media belajar yang interaktif diperoleh hasil sebagai berikut : (1) Pendampingan pemanfaatan aplikasi Canva sangat membantu , setelah mengikuti kegiatan pendampingan Canva semua guru (12 orang) mengatakan bisa mengatasi kesulitan dalam menggunakan aplikasi Canva, hal ini ditunjukkan dalam Gambar 3. (2) Mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 5 berperan sangat penting dalam membantu adaptif teknologi disekolah, terlihat dari hasil evaluasi menyebutkan bahwa 12 orang guru (100%) setuju menyatakan bahwa kampus mengajar berperan penting dalam kegiatan adaptasi teknologi. Ringkasan hasil respon ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 3. Respon tentang mengatasi kesulitan pasca pendampingan



Gambar 4. Respon tentang peran kampus mengajar dalam kegiatan adaptif teknologi

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa kampus mengajar berperan besar dalam meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan guru di SDN 3 Petuk katimpun dalam memanfaatkan teknologi. Terlihat dari hasil observasi setelah pendampingan para guru semua sudah bisa memanfaatkan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran, memanfaatkan template-template yang ada sehingga materi/pelajaran menjadi menarik. Dengan berkembangnya pengetahuan dan ketrampilan para guru juga meningkatkan perkembangan sekolah secara umum, hal ini mendukung penelitian terdahulu yang juga menyebutkan bahwa hadirnya mahasiswa sangat membantu dalam adaptasi teknologi karena dapat memperluas pengetahuan mengenai teknologi dan dapat membantu perkembangan sekolah (Ashari et al., 2022).

KESIMPULAN

Hasil yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang peran mahasiswa dalam adaptasi teknologi bagi para guru di SDN 3 Petuk katimpun adalah sebagai berikut: (1) Para peserta pelatihan merasa pelatihan Canva sangat bermanfaat dalam membantu guru membuat media/bahan ajar yang menarik bagi murid-murid di SDN 3 Petuk Katimpun. (2) Mahasiswa kampus mengajar angkatan 5 berperan penting dalam meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan para guru dalam memanfaatkan teknologi secara khusus dalam pembuatan media belajar yang kreatif dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arumsari, W., Cahyani, A. T., Monica, A., Sabila, N. H., Zhafirah, H., Septianingsih, E. N. A., & Budi, S. I. K. S. (2022). Peningkatan Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi Sekolah dan Softskill dalam Program Kampus Mengajar di SD Negeri Polaman, Kecamatan Mijen, Kota Semarang. *Jurnal Surya Masyarakat*, 5(1), 18. <https://doi.org/10.26714/jsm.5.1.2022.18-25>
- Ashari, Y. A., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2022). Peran Mahasiswa Dalam Membantu Adaptasi Teknologi Terhadap Guru Pada Program Kampus Mengajar 1 Di Sd Pelita Bangsa Surabaya. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 42–53. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.164>
- Azhari, B., & Fajri, I. (2022). Distance learning during the COVID-19 pandemic: School closure in Indonesia. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 53(7), 1934–1954. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2021.1875072>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
- Setiani, A. P., & Sakroni. (2023). Peran Mahasiswa Kampus Mengajar 5 Dalam Adaptasi Teknologi Di Sdn 3 Kota Bengkulu. *Community Development Journal*, 4(2), 3077–3081.
- Sujoko. (2013). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun. *Journal of Applied Physiology*, 1(1), 71–76. <https://doi.org/10.1152/japplphysiol.zdg-7173.corr.2007>
- Waldi, A., Putri, N. M., Indra, I., Ridalfich, V., Mulyani, D., & Mardianti, E. (2022). Peran Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Dasar di Sumatera Barat. *Journal of Civic Education*, 5(3), 284–292. <https://doi.org/10.24036/jce.v5i3.725>