

PERAN MAHASISWA KAMPUS MENGAJAR-6 MENGENAI PENGENALAN DAN PEMAHAMAN ADAPTASI TEKNOLOGI PADA SISWA DI SD NEGERI 056616 PASAR XII KOTA LAMA

¹Hamidah.D, ²Maulana Akbar Sanjani, ³Baiti Nurjanah

¹darmahamidah@gmail.com, ²maulanasanjani@gmail.com, ³

baiti.nurjanah1122@gmail.com

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Budidaya Binjai

ABSTRAK

Kampus mengajar merupakan bagian dari salah satu program kampus merdeka yang berfokus pada penguatan literasi, numerasi dan adaptasi teknologi pada pembelajaran daring saat ini. Selain itu, dalam program kampus mengajar ini menjadikan sebuah wadah yang sangat baik untuk para mahasiswa terutama pada program studi Pendidikan serta mahasiswa menjadi memiliki pengalaman yang nyata dan luar biasa karena dapat terjun langsung selama kurang lebih 5 bulan lamanya. Program kampus mengajar sangat membantu bagi sekolah dalam memajukan dunia pendidikan. Salah satu program dari kampus mengajar adalah adaptasi teknologi. Aplikasi dan adaptasi teknologi dalam ruang-ruang pembelajaran menjadi sebuah keharusan dalam menghadapi perubahan di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh implementasi teknologi, khususnya pengenalan program IT, pemahaman pengaplikasian canva dan pemahaman pengaplikasian quizizz terhadap kualitas pembelajaran serta meningkatkan motivasi kegiatan pembelajaran pada siswa di SD Negeri 056616 Pasar XII Kota Lama. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan melihat dan menganalisis perkembangan kemajuan hasil dari program adaptasi teknologi mengenai pengenalan canva, pengenalan IT dasar dan pengenalan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran untuk para siswa. Hasil analisis penelitian serta pengabdian yang telah dilakukan selama mengikuti program kampus mengajar menunjukkan bahwa implementasi teknologi baik dari siswa maupun para guru memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran siswa. Implikasi temuan ini memberikan dasar untuk pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

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

PENDAHULUAN

Teknologi pendidikan juga membantu siswa mengakses sumber belajar yang lebih luas, yang berarti sumber belajar tidak hanya terbatas pada

guru (I. Isrokatun, 2021). Teknologi memiliki efek positif dan negatif tergantung pada bagaimana digunakan. Jika digunakan secara positif, akan ada

banyak manfaat, tetapi jika digunakan secara negatif, akan ada banyak dampak buruk. Di era globalisasi saat ini, teknologi dan informasi berkembang sangat cepat. Di era globalisasi saat ini, teknologi informasi dan informasi berkembang dengan sangat cepat. Menurut Vianita Zulyan, kemajuan teknologi saat ini memiliki dampak besar pada pendidikan dan kehidupan sosial, ekonomi, politik, dan budaya (S. Vianita Zulyan, 2014). Dibutuhkan inovasi baru yang dapat meningkatkan kemajuan teknologi, terutama dalam bidang pendidikan, sambil mempertimbangkan pembentukan karakter, sikap, dan nilai moral siswa. Hal ini mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Dunia pendidikan pasti akan menghadapi berbagai macam masalah seiring berkembangnya, salah satu masalahnya adalah proses belajar dan mengajar yang buruk. Pendidikan tentunya perlu dilakukan pembaharuan untuk memastikan kualitas pendidikan terus meningkat. Beberapa cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan termasuk menyediakan sarana dan prasarana pendidikan, mengembangkan kurikulum, dan melakukan inovasi dalam.

Pada program kampus mengajar angkatan 6 ini, SD Negeri 056616 Pasar XII kota lama ini menjadi sekolah sasaran. Karena sekolah tersebut kurang dalam literasi dan numerasi, serta kurang dalam adaptasi teknologi. Dalam penelitian ini, peneliti akan fokus membahas tentang peran mahasiswa kampus mengajar dalam adaptasi teknologi yang dilakukan di sekolah sasaran. Kreativitas dan inovasi yang dihasilkan oleh teknologi informasi memudahkan kinerja manusia. Perkembangan teknologi memengaruhi bidang pendidikan. Pendidikan menggunakan teknologi untuk melakukan

kegiatan ilmu pengetahuan seperti proses pembelajaran dan pengadaan proyek belajar, yang dapat disebarkan ke generasi berikutnya. Selain itu, pendidikan menjadi media yang menyampaikan wawasan dan keterampilan yang luas yang perlu dibangun untuk menghasilkan generasi emas. Menurut Effendi D. (2019), teknologi saat ini berkembang dengan cepat sehingga baik guru maupun siswa harus menggunakan teknologi di sekolah. Guru bukan lagi pusat pembelajaran, dan metode yang digunakan harus disesuaikan dengan era saat ini. Adaptasi teknologi adalah salah satu program yang dapat dibuat untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar terus meningkat.

Berdasarkan hasil observasi tim kampus mengajar di SD Negeri 056616 Pasar XII Kota Lama, sekolah tersebut baru saja mendapatkan berupa bantuan sarana dan prasarana berupa bangunan ruang kelas baru dan fasilitas teknologi berupa croombook yang mana fasilitas sarana dan prasarana tersebut didapatkan dari bantuan pemerintah, seluruh siswa dituntut untuk dapat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Hal ini bias berdampak pada motivasi belajar siswa. Media sangat mempunyai pengaruh dalam pembelajaran yakni membuat peserta didik daya tarik yang sungguh luar biasa dan semangat dalam pembelajaran peserta didik berlangsung ketika pendidik menerangkan (Maulani, 2022). Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi kemampuan pendidik dalam, memahami, mengelola, mengimplementasi dan mengevaluasi saat penggunaan teknologi (Mulyati., 2022); (Syahid, 2022).

Pada awal penugasan mahasiswa kampus mengajar angkatan 6 SD Negeri 056616 Pasar XII Kota Lama menyusun beberapa program kerja yang akan

dilaksanakan selama penugasan di sekolah. Penyusunan program kerja dilakukan berdasarkan hasil observasi. Program Kerja Adaptasi Teknologi yang menjadi sasaran adalah peserta didik. Program Kegiatan ini sangat didukung oleh kepala sekolah SD Negeri 056616 Pasar XII Kota Lama. Kegiatan ini sangat mendukung dalam hal pembelajaran kedepannya, terutama pada penerapan kurikulum merdeka. Mahasiswa yang ditempatkan di SD Negeri 0556616 Pasar XII Kota Lama melakukan program kerja pengenalan IT dasar, serta pengenalan aplikasi canva dan quizzz. Dan melakukan salah satu program kerja wajib yaitu AKM untuk kelas 5, yang diawali dengan membagi berapa kelompok untuk memudahkan dalam mengajari teknologi, pengenalan AKM serta memberikan materi yang akan muncul pada soal-soal AKM. Sebelum melakukan pembagian, tim kampus mengajar sudah memberikan pengarahan tentang bagaimana caranya menggunakan laptop maupaun croombook dengan baik tentang bagaimana cara pengetikan, browsing dan lain sebagainya.

Media pembelajaran yang baik harus berperan penting yakni sebagai perantara antar guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih efektif, materi belajar tersampaikan dengan akurat, dan dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif, serta memberikan motivasi belajar bagi siswa untuk belajar lebih lanjut dan terus melakukan inovasi. Salah satu media pembelajaran yang inovatif digunakan yaitu aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna mengubah gambar dan membuat kreasi grafis. Selain itu, pengguna juga dapat mengunduh desain-desain lain seperti tema, font, dan foto untuk mempercantik hasil kreasi. Para siswa juga

dapat mempelajari dan menggunakan Canva untuk membuat poster, flyer, brosur, termasuk untuk media pembelajaran. Canva dapat membuat presentasi lebih banyak dan menarik, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi guru dan siswa (Ilham, 2022). Beberapa penelitian juga membuktikan bahwa, terdapat peningkatan kemampuan guru dalam mendesaian media pembelajaran. Penggunaan canva sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu:

- 1) Canva memiliki tampilan yang sederhana, dan mudah di gunakan.
- 2) Memiliki banyak template yang bisa di edit.
- 3) Tidak perlu menginstall aplikasi ke laptop cukup menggunakan link canva.com pada web browser.
- 4) Canva juga bisa digunakan di mobile, tetapi harus menginstall aplikasinya di playstore.
- 5) Canva bisa digunakan sebagai alat belajar ataupun sebagai media pembelajaran.
- 6) Memudahkan Peserta didik dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran
- 7) Menghemat waktu karena tidak perlu menggunakan media lain seperti televisi, laptop, ataupun projector.
- 8) Memudahkan penjadwalan kegiatan pembelajaran dan membuatnya lebih efektif

Canva untuk Pendidikan (Canva for Education) merupakan paket peningkatan gratis dari Canva yang khusus disediakan untuk Pendidik, Peserta Didik, dan Tenaga Kependidikan jenjang PAUD hingga SMA/SMK/Sederajat untuk mendukung kreativitas dan kolaborasi di

kelas. Beberapa manfaat Canva untuk Pendidikan yang dapat dinikmati para pengguna Akun belajar.id yaitu:

1. Menggali sisi kreativitas Pendidik dan Peserta Didik dalam proses belajar mengajar.
2. Membuat materi belajar (bahan ajar) yang menarik sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik.
3. Melalui kolaborasi di kelas, meningkatkan kepercayaan diri dan melatih pola berpikir kritis Peserta Didik.
4. Membantu Pendidik menghemat waktu dalam membuat bahan ajar dalam format visual (gambar).
5. Membantu Tenaga Kependidikan dalam membuat materi promosi sekolah maupun laporan kependidikan.

Pelatihan dengan menggunakan aplikasi *Canva* guru dapat memahami pentingnya peningkatan kompetensi guru terutama dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik (Fajri, 2022). Manfaat aplikasi ini yaitu dapat diakses secara gratis, terdapat beberapa desain yang unik. Kelebihan dari aplikasi ini dapat memudahkan siswa dalam mengembangkan inovasi dengan mengombinasikan template yang disediakan aplikasi dengan kreatifitas para siswa, dapat diakses menggunakan handphone atau laptop, menghemat waktu maupun materi. Canva juga digunakan untuk media pembelajaran yang inovatif (Qur'ani, 2023). Contoh Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran

- a. Bisa digunakan untuk classroom seperti halnya google classroom.
- b. Kita bisa memberikan tugas dan siswa bisa mengumpulkan tugas melalui fitur yang tersedia pada classroom canva.

- c. Bisa digunakan untuk Membuat Presentasi Pembelajaran.
- d. Presentasi Pembelajaran dapat digunakan untuk membuat presentasi pembelajaran. Membuat presentasi pembelajaran dengan Presentasi Pembelajaran bisa menjadi hal yang mudah karena sistemnya yang simple dan cepat.
- e. Bisa digunakan untuk Membuat Video Pembelajaran.

Aplikasi Canva bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran. Video ini memiliki beberapa kelebihan, seperti tampilan modern, terlihat lebih inovatif dan ia memiliki efektifitas yang tinggi dalam merancang video pembelajaran. Cara Mendapatkan Akses ke Canva dapat melakukan beberapa cara diantaranya yaitu: Cara Mendapatkan Akses ke Canva Cara mendapatkan akses ke Canva ialah dengan mengikuti langkah berikut ini:

1. Klik www.canva.com
2. Login dengan akun gmail Anda
3. Anda sudah berhasil terdaftar di canva.

Penggunaan aplikasi Canva sangat mudah karena aplikasi ini dibuat oleh pengembang agar mempermudah pengguna dalam hal desain, dan mengupload desainnya ke dalam format apapun. Dengan Canva, Anda bisa membuat desain grafis dengan mudah dan menggunakan konten yang telah tersedia untuk membuat media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Ketercapaian hasil belajar sangat bergantung pada proses pembelajaran yang dijalankan. Kegiatan pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berkaitan diantaranya, tujuan, materi ajar, metode, media, evaluasi, siswa dan guru. Masing-masing komponen tersebut harus memiliki kesinambungan yang teratur dan baik (Ulva, Miftahul Nabila, et al, 2021). Jika hanya salah satu atau beberapa komponen saja yang dapat berjalan tanpa

melihat tingkat kepentingan komponen yang lain, maka kegiatan pembelajaran tidak dapat dikatakan berjalan dengan baik (Magdalena, Ina, et al, 2021). Dari penelitian dan pengamatan yang ada masih banyak guru yang menerapkan pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran masih berfokus dan berpusat pada guru. Pembelajaran tradisional yang berfokus pada penyampaian pengetahuan satu arah dari guru dapat membatasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Kim, Yujin. 2022). Peran media dalam kegiatan pembelajaran lebih terlihat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran hal-hal yang tadinya dirasa abstrak bagi siswa akan diubah menjadi sesuatu yang lebih kongkrit (Magdalena, Ina, et al, 2021). Selain itu media pembelajaran juga akan mempermudah cara komunikasi dan penyampaian dari guru. Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1992:79) menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadi adanya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Di era perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak bermunculan beragam jenis media yang dibuat dan dikemas menarik agar siswa lebih termotivasi dan lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran yang sekarang banyak digunakan karena memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerja sama dan menciptakan antusiasme yang tinggi kepada siswa adalah permainan (Ulhusna, Mishbah, et al, 2021). Banyaknya media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis

permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan.

Permainan (*games*) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturanaturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman, 2010). Setidaknya pengaplikasian permainan dalam kegiatan pembelajaran akan menumbuhkan ketertarikan, minat serta memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga siswa tidak akan merasa terbebani terhadap materi yang diajarkan. Quizizz merupakan salah satu dari berbagai *platform* yang menyediakan layanan permainan berupa kuis yang dikemas secara interaktif dan menarik. Quizizz adalah media digital berbentuk game latihan soal maupun presentasi online yang membantu pendidik/pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Bahkan bisa menambah minat dan semangat belajar peserta didik akan materi tertentu ketika memanfaatkan media pembelajaran digital ini (Ulhusna, Mishbah, et al, 2021). Quizizz mempunyai banyak layanan yang akan mendukung proses pembelajaran menjadi jauh lebih interaktif diantaranya: pilihan ganda, essay, susun ulang, menjodohkan, rekam suara, rekam video, seret dan lepas, dropdown, upload gambar, dan lain sebagainya. Akan panjang jika dibahas satu persatu untuk setiap layanan yang diberikan. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Quizizz adalah sebuah

aplikasi untuk membuat kuis interaktif. Melalui Quizizz, siswa SD, SMP, SMA, maupun mahasiswa dapat mengerjakan kuis, ujian, dan bentuk soal lainnya yang diberikan oleh tenaga pendidik. Soal yang diberikan lewat Quizizz bisa berbentuk pilihan ganda, esai, maupun polling. Soal-soal tersebut otomatis diberikan secara acak kepada siswa sehingga meminimalisir kecurangan. Siswa lalu menjawab serangkaian pertanyaan tersebut secara mandiri dan bersaing dengan pengguna lainnya yang juga sedang mengerjakan kuis yang sama. Jika merujuk pada fungsi utama Quizizz dan layanan yang ada maka, manfaat utama dari quizizz adalah untuk membuat sebuah kuis/permainan/evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik. Akan tetapi, quizizz juga dapat kita aplikasikan nosebag media pembejaran, tentunya dengan layanan yang disediakan. Media pembelajaran yang dimaksud disini lebih mengarah kepada bentuk pembuatan *slide* presentasi yang dapat kita selipkan layanan-layanan menarik seperti: rekam audio, susun ulang, pilihan ganda, seret dan lepas, dan lain-lain. Sehingga tidak hanya membuat sebuah media pembelajaran yang menarik, implementasi quizizz juga dapat dijadikan sebagai fasilitator penyampaian materi kepada siswa menjadi lebih aktif. Aktifikasi pembelajaran akan berubah yang sebelumnya berpusat pada guru, disini siswa juga mau tidak mau akan terlibat. Hal ini dapat kita pastikan, karena dalam media berbasis quizizz ini ada poin atau skor yang akan diperoleh jika seorang siswa mampu aktif dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat Quizizz untuk media pembelajaran

1. Membantu Pengajar Mempelajari Bahan Ajar

Agus Suharsono dan Muhammad Taufiq Budiarto dalam jurnal Penggunaan Quizizz sebagai *Media Pembelajaran bagi*

Generasi Milenial menjelaskan, fitur-fitur yang terdapat pada Quizizz memungkinkan pengajar untuk mempelajari materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

2. Memudahkan dalam Membuat Soal. Fitur-fitur di Quizizz memudahkan tenaga pendidik untuk membuat soal. Seperti yang dijelaskan, soal yang diberikan melalui Quizizz berbentuk pilihan ganda. Selain itu, guru juga bisa menambahkan ilustrasi berupa grafik, gambar, tabel, dan sebagainya agar soal lebih mudah dipahami.

3. Mengukur Peningkatan Kompetensi Peserta Didik. Quizizz memberikan informasi statistik tentang hasil belajar peserta didik yang dapat diunduh dalam bentuk *file* Excel. Melalui aplikasi ini, guru dapat mengevaluasi proses pembelajaran tanpa dibatasi tempat dan waktu.

4. Melatih Jiwa Kompetisi

Siswa Tak hanya menyenangkan, model pembelajaran Quizizz yang disajikan dalam bentuk kuis mampu melatih jiwa kompetisi siswa. Pasalnya, aplikasi tersebut akan menunjukkan secara langsung skor yang diperoleh siswa setiap kali menjawab pertanyaan. Para siswa akan berlomba-lomba menjawab dengan cepat dan tepat sehingga nama mereka muncul pada papan skor di urutan teratas. Perasaan senang saat belajar lewat Quizizz membuat siswa lebih cepat memahami materi yang diberikan.

5. Membantu Siswa Menganalisis Jawabannya

Setelah selesai mengerjakan soal di Quizizz, siswa dapat menganalisis jawabannya. Mereka bisa mencari tahu mengapa jawaban yang mereka berikan salah atau benar. Dengan begitu, ketika menemukan soal serupa di kemudian hari, mereka jadi tahu bagaimana cara menjawabnya dengan tepat.

Permainan (games) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman dkk, 2010). Pandemi yang pernah terjadi menjadikan tantangan dalam hal kreativitas pemakaian teknologi, bukan saja transmisi pengetahuan, namun juga bagaimana memastikan pembelajaran supaya tetap tersampaikan dengan baik (Hendayana, 2020). Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi kemampuan pendidik dalam, memahami, mengelola, mengimplementasi dan mengevaluasi saat penggunaan teknologi (Mulyati, 2022); (Syahid A. A., 2022). Demi mencapai tujuan peneliti dalam merealisasikan workshop adaptasi teknologi pendidik di SD Negeri 056616 Pasar XII Kota Lama, teknologi didefinisikan sebagai suatu aspek peningkatan dan aplikasi dari mesin, perangkat, material dan proses yang menyederhanakan kepada manusia itu sendiri dalam menangani permasalahan yang dihadapinya (Kuncoro, 2021)

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut (Handayani, 2020) Pendekatan penelitian deskriptif bertujuan untuk mengkarakterisasi dan memahami item apa adanya. Menurut teori kognitif. belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi yang kita terima, tidak sekadar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi. Menurut teori ini anak memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu. Anak mampu mencari, menermakan fakta. menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan. Dalam setiap proses belajar, Peserta didik selalu menampakkan keaktifan. Keaktifan

itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati. Kegiatan fisik bisa berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan, dan sebagainya. Dalam adaptasi teknologi juga akan memengaruhi peningkatan dalam proses pembelajaran. Menurut (Prawiradilaga, 2012) ada beberapa aspek yang mempengaruhi inovasi, yaitu kebaruan, Temuan Ulang, Kekhasan, manfaat relatif, sesuai, rumit, dapat dicoba dan dapat diamati.

Dalam penerapan adaptasi teknologi mengenai Microsoft Word terhadap siswa-siswi di SD Negeri 056616 Pasar XII kota lama dilakukan dengan metode pelaksanaan berupa pengenalan yang di bantu dengan alat proyektor saat menjelaskan fungsi-fungsi dan langkah-langkah yang harus para siswa pahami dan ikuti agar saat siswa di berikan kesempatan untuk mempraktekkan dari hasil pemahaman yang telah mereka dapatkan. Dalam proses pengenalam IT dasar dimulai dengan pengenalan bentuk fisik dilakukan dengan metode peraga alat contoh perangkat keras (Hardware) seperti laptop, infokus, mouse serta fungsinya dan perangkat lunak (software) yaitu pengenalan aplikasi yang ada di laptop seperti microsoft office sertabrainware (dilakukan dengan pemaparan presentasi dengan powerpoint tentang contoh brainware) dilakukan dengan metode ceramah yaitu menjelaskan bentuk dan fungsi dari perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (software) sertab rainware. Sasaran dalam program kampus mengajar tentang pengenalan canva serta aplikasi Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran yaitu kepada para siswa Negeri 056616 Pasar XII kota lama. Beberapa tahapan

yang dilaksanakan pada pelatihan ini yakni:

1. Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan dilakukan dengan mengobservasi dan menentukan lokasi penelitian, berdiskusi dengan pihak sekolah mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan.

2. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan oleh pemateri dengan memperkenalkan media pembelajaran berbasis aplikasi canva, fitur-fitur aplikasi, kelebihan dan kekurangan serta memberikan penjelasan mengenai penggunaan aplikasi.

3. Tahapan Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilaksanakan untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan Canva sesuai dengan arahan serta langkah-langkah yang telah di terangkan.

Dalam penggunaan aplikasi quizizz siswa juga di arahkan, berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi Quizizz :

Buka *web*, ketik Quizizz

Bila belum memiliki akun, klik *sign up*

Isi segala ketentuan pendaftaran akun

Masuk ke aplikasi Quizizz, klik *log in*

Isi dengan email dan *password* yang digunakan ketika mendaftar akun

Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik *create my quiz*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan data yang diperoleh dalam kegiatan ini menunjukkan bahwasannya program kegiatan pengenalan adaptasi teknologi berjalan dengan maksimal dilihat dari kehadiran seluruh siswa yang arahkan untuk dapat mengikuti dalam program kerja pengenalan macam-macam teknologi yang di sampaikan, keaktifan dalam berdiskusi, kecakapan dalam bertanya serta ketrampilan dalam mempraktekan hasil belajar tentang aplikasi canva, quizizz serta pengenalan IT dasar. Para siswa sangat antusias dalam mengikuti pengenalan dan pelatihan media pembelajaran baik itu berbasis canva, quizizz maupaun IT dasar sebagai upaya dalam merancang materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa tujuan program kerja adaptasi teknologi ini telah tercapai dengan maksimal. Ketercapaian target materi pada pada kegiatan adaptasi teknologi ini sangat baik, karena materi yang di sampaikan tidak hanya dipahami namun mampu dipraktikkan secara langsung oleh para siswa SD Negeri 056616 Pasar XII Kota Lama. Selain itu Tim Kampus Mengajar melakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana keberhasilan dari kegiatan yang telah terselenggarakan. Evaluasi dilaksanakan dengan test AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) mengenai soal literasi dan numerasi yang diberikan kepada siswa melalui soal Pretes dan Postest AKM.

| No | Kompetensi | Level Kog | Jumlah soal | Jumlah siswa | Jumlah siswa menjawab benar | Presentase siswa menjawab benar |
|----|--|-----------|-------------|--------------|-----------------------------|---------------------------------|
| 1 | a. Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi perkalian/pembagian saja (dalam bentuk yang ramah bagi anak). | | 20 | 29 | 6.6 | 23% |

Gambar 1. Hasil Pretest AKM Numerasi

| No | Kompetensi | Level Kog | Jumlah soal | Jumlah siswa | Jumlah siswa menjawab benar | Presentase siswa menjawab benar |
|----|--|-----------|-------------|--------------|-----------------------------|---------------------------------|
| 1 | Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi yang terus meningkat sesuai jenjangnya. | | 20 | 29 | 10 | 34% |

Gambar 2. Hasil Pretest AKM Literasi

| No | Kompetensi | Level Kog | Jumlah soal | Jumlah siswa | Jumlah siswa menjawab benar | Presentase siswa menjawab benar |
|----|--|-----------|-------------|--------------|-----------------------------|---------------------------------|
| 1 | <p>Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan atau pengurangan (dalam bentuk sederhana)</p> | | 20 | 29 | 19.6 | 67% |

Gambar 3. Hasil Posttest AKM Numerasi

| No | Kompetensi | Level Kog | Jumlah soal | Jumlah siswa | Jumlah siswa menjawab benar | Presentase siswa menjawab benar |
|----|--|-----------|-------------|--------------|-----------------------------|---------------------------------|
| 1 | F02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi | | 20 | 29 | 22.2 | 76% |

Gambar 4. Hasil Posttest AKM Literasi

Maka jika dilihat dari hasil pretest dan posttest AKM yang dapat dilihat dari Gambar 1,2,3,4 mahasiswa tim kampus mengajar angkatan 6 berhasil memberikan dampak positif terhadap akselerasi peningkatan bukan hanya pada kemampuan literasi dan numerasi siswa namun juga dalam adaptasi teknologi yang

dapat dilihat dari kemampuan yang terus meningkat mulai dari presentase nilai siswa 23-34% dari hasil pretest sampai presentase nilai siswa 67-76% dari hasil posttest mengenai pemahaman literasi dan numerasi sehingga berdampak juga dalam kemajuan teknologi berupa penggunaan croombook yang telah disediakan.



Gambar 5. Pemaparan Materi Media Pembelajaran Canva



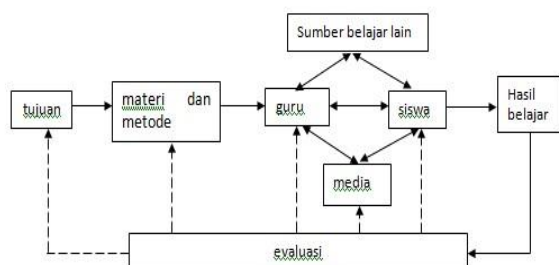
Gambar 6. Praktek Pengenalan Penggunaan Aplikasi Quizizz

Melalui kolaborasi dengan para guru untuk membuat strategi pembelajaran yang efektif namun menyenangkan, mahasiswa mampu mengembangkan wawasan, karakter dan soft skills para siswa. Hal ini dapat dilihat dari Gambar 5, dan Gambar 6 yang memberikan dampak positif bagi siswa, guru dan pihak sekolah SDN Negeri 056616 Pasar XII Kota Lama. Pelatihan penggunaan *Canva Education* dilaksanakan pada minggu ke-8, dan

dihadiri para siswa kelas V dan VI. Adapun dampak yang dirasakan yaitu meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa. Sedangkan dampak untuk guru dan sekolah yakni dapat memudahkan dan membantu guru dalam mengatasi siswa yang kurang cepat dalam memahami pembelajaran. Hal tersebut telah sesuai dengan ketercapaian yang termuat dalam tujuan Program Kampus Mengajar.

PEMBAHASAN

Kampus Mengajar merupakan salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk membantu pembelajaran di SD, SMP, dan SMA/ sederajat. Dengan terlibatnya mahasiswa KM6 di SD Negeri 056616 Pasar XII Kota Lama dalam program ini, adik adik siswa dapat mendapat pembelajaran yang jauh lebih berkualitas, merdeka, dan dapat mengejar ketinggaan selama pandemi (dikti.kemendikbud, 2022). Atas perannya untuk membantu adaptasi teknologi kepada siswa, guru dan tenaga kependidikan dalam pelaksanaan Kampus Mengajar bisa mendorong proses pembelajaran di Indonesia yang lebih kontemporer dan mengikuti perkembangan zaman.



Gambar 7. Interaksi siswa dengan media pembelajaran

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan di atas, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah melalui

proses kegiatan belajar mengajar. Menurut (Sadiman., 1993) proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses menyampaikan informasi dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. (Abraham, 2003) mengemukakan media pembelajaran dapat dimaknai secara luas dan sempit. Secara luas, media diartikan sebagai setiap orang, materi atau peristiwa yang dapat memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedang dalam arti sempit, media pembelajaran adalah sarana non personal yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar agar mencapai kompetensi. Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (*word processor*) tetapi juga sebagai sarana belajar multi media yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Dalam program pengenalan adaptasi teknologi kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Pada tahun – tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi

primadona dalam kegiatan pembelajaran. Selama penugasan, mahasiswa tim kampus mengajar bersama para guru menjalankan berbagai program inovatif yang dapat membantu proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) (itjen.kemendikbud, 2022). Mahasiswa berhasil memberikan dampak positif terhadap akselerasi peningkatan dalam adaptasi teknologi melalui kolaborasi dengan para guru untuk membuat strategi pembelajaran yang efektif namun menyenangkan. Dari permasalahan – permasalahan yang didapatkan saat melakukan observasi, tim kampus mengajar membuat suatu penelitian serta Langkah untuk membantu perkembangan dan pemahaman teknologi mengenai aplikasi – aplikasi teknologi yang justru memudahkan pendidik maupun peserta didik saat proses pembelajaran. Tim kampus mengajar membuat workshop adaptasi teknologi kepada para siswa yang dilaksanakan selama 1 hari di SD Negeri 056616 Pasar XII Kota Lama sampai para siswa memahami aplikasi-aplikasi yang telah diajarkan. Tim kampus mengajar menggunakan aplikasi-aplikasi canva, dan quizizz karena pada masa perkembangan teknologi saat ini aplikasi-aplikasi tersebut memudahkan baik siswa maupun guru pada saat pembelajaran berlangsung.

Edukasi pengenalan dasar-dasar komputer (software, hardware dan brainware) sangatlah di perlukan di dalam dunia pendidikan agar siswa dapat memahami dasar-dasar komputer serta menggunakan teknologi informasi dengan baik untuk tujuan pembelajaran dan dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada saat ini. Dalam pengenalan program IT tim kampus mengajar juga memperkenalkan *Microsoft power point* yang menjadi salah satu aplikasi untuk membuat atau mengolah data presentasi.

Data presentasi yang dibuat dapat berupa teks, tabel, grafik, gambar, bagan organisasi, dan sebagainya. Menurut (Alfian, 2010) *Power point* merupakan salah satu sarana yang populer karena kemudahan dan kelengkapan fitur-fiturnya sangat mendukung dalam pembuatan sebuah presentasi yang baik.

Penggunaan aplikasi canva memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Canva sebagai aplikasi yang dapat meningkatkan kreatifitas guru dan para siswa dalam mengolah pembelajaran unik nan menarik yang tentu saja, memberikan dampak positif bagi kemampuan pemahaman peserta didik. Sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan lagi bermakna. Manfaat aplikasi ini yaitu dapat diakses secara gratis, terdapat beberapa desain yang unik. Kelebihan dari aplikasi ini dapat memudahkan guru dalam mengembangkan inovasi dengan mengombinasikan template yang disediakan aplikasi dengan kreatifitas guru, dapat diakses menggunakan handphone atau laptop, menghemat waktu maupun materi.

Pemanfaatan Quizizz dapat sebagai sarana media pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan membuat para peserta didik berinteraksi atau interaktif yang bertujuan untuk mengevaluasi daya serap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Aini, 2019). Maka dari itu peneliti memberikan pemahaman mengenai aplikasi yang memudahkan dalam meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran yaitu menggunakan Quizizz. Untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemiliki akun, Quizizz memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuiskn melalui kreasi diri sendiri, dengan klik tulisan *create my quiz*.

KESIMPULAN

Berkembangnya dunia pendidikan tentu akan terus menghadapi berbagai macam masalah, dimana salah satu permasalahan yang dihadapi adalah lemahnya proses belajar dan mengajar. Program kampus mengajar sangat membantu bagi sekolah dalam memajukan dunia pendidikan. Salah satu program dari kampus mengajar adalah adaptasi teknologi. Aplikasi dan adaptasi teknologi dalam ruang-ruang pembelajaran menjadi sebuah keharusan dalam menghadapi perubahan di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Media sangat mempunyai pengaruh dalam pembelajaran yakni membuat peserta didik daya tarik yang sungguh luar biasa dan semangat dalam pembelajaran peserta didik berlangsung ketika pendidik menerangkan (Maulani et al., 2022). Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi kemampuan pendidik dalam, memahami, mengelola, mengimplementasi dan mengevaluasi saat penggunaan teknologi (Mulyati, 2022; Syahid et al., 2022). Pada program kampus mengajar angkatan 6 ini, SD Negeri 056616 Pasar XII kota lama ini menjadi sekolah sasaran. Kampus Mengajar merupakan program yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk ikut membantu guru dan sekolah dalam mengajar siswa SD, SMP, dan SMA/ sederajat. Program Kerja Adaptasi Teknologi disasarkan kepada para siswa di SD Negeri 056616 Pasar XII Kota Lama, dalam menggunakan pengenalan IT dasar serta penggunaan aplikasi-aplikasi berupa aplikasi canva, dan aplikasi quizizz sebagai salah satu media pebelajaran.

Dengan melakukan dan mendapatkan hasil dari program kerja AKM pretest dan posttest maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup drastis mengenai adaptasi teknologi. Hasil preesentaseyangterus meningkat mulai dari presentase nilai siswa 23-34% dari hasil pretest sampai presentase nilai siswa 67-76% dari hasil posttest mengenai pemahaman literasi dan numerasi sehingga berdampak juga dalam kemajuan teknologi berupa penggunaan croombook yang telah disediakan. Mahasiswa berhasil memberikan dampak positif terhadap akselerasi peningkatan dalam adaptasi teknologi melalui kolaborasi dengan para guru untuk membuat strategi pembelajaran yang efektif namun menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, M. (2003). *pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *jurnal kependidikan*.
- Alfian. (2010). membuat presentasi menabjubkan dengan microsoft power point. *media kita*.
- Effendi. D., & W. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *In Prosising Seminar Nasional Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Fajri, Z. R. (2022). Pendampingan Guru Paud Al Muhaimin Desa Pangarang Kec Jambesari Darussolah Bondowoso

- Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Teknologi*.
- Handayani, R. (2020). Metodologi penelitian sosial. *trussmedia grafika*.
- Hendayana, Y. (2020). Tantangan dunia pendidikan di masa pandemi . *jurnal komunikasi*.
- I. Isrokatun, U. &. (2021). Profesionalisme Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 1683-1688.
- Ilham, S. V.-C. (2022). Use of canva application as a learning media.
- Kuncoro. (2021). Pengertian teknologi menurut para ahli.
- Maulani, S. N. (2022). Analisis Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 539-546.
- Mulyati, S. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2495-2504.
- Mulyati., S. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2495-2504.
- Prawiradilaga. (2012). wawasan. *kencana prenatal media group*.
- Qur'ani, B. S. (2023). Training on making interesting percentage learning media using canva. *IMPACTS: INTERNATIONAL JOURNAL OF EMPOWERMEN AND COMMUNITI SERVICES*.
- S. Vianita Zulyan, B. P. (2014). Pengaruh Keteladanan Guru Terhadap Sikap Belajar Peserta Didik. *Jurnal kultur Demokrasi*, 2(2).
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan, Jakarta: Pustekom dikbud dan PT Raja Grafindo Persada*.
- Sadiman., A. S. (1993). media pembelajaran. *alfa beta*.
- Syahid, A. A. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4600-4611.
- Syahid, A. A. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *jurnal basicedu*, 2600-4611.