

Sosialisasi Dan Pelaksanaan Pemanfaatan Canva Sebagai Persiapan Siswa SMK Negeri 1 Tebo Dalam Memasuki Dunia Pekerjaan

¹Sri Indriani Harianja, ²Dea Sapira, ³Anisya Eristiana, ⁴Adzra Zulfani, ⁵Masyunita Siregar

sriindrianiharianja@unj.ac.id¹, deasapira029@gmail.com²,
anisyaeristian05@gmail.com³, zulfaniadzra@gmail.com⁴, masyunitas@unj.ac.id⁵
Universitas Jambi¹²⁵⁴Universitas Negeri Padang²

Abstrak: Program Kampus Mengajar merupakan salah satu program yang direncanakan oleh Kementerian Dinas Pendidikan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dan kemampuan literasi numerasi pada peserta didik yang masih berada di lingkungan sekolah. Program Kampus Mengajar merupakan salah satu bentuk pelaksanaan Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka (MBKM) berupa kegiatan mengajar, adaptasi teknologi, dan Administrasi dengan memberdayakan mahasiswa dalam membantu proses pembelajaran di lembaga sekolah. Salah satunya di SMKN 1 Tebo yang bertempat di jalan Lintas Tebo Bungo KM.08, Kecamatan/Kabupaten Tebo, Jambi. Ruang lingkup pelaksanaan kampus mengajar menitik beratkan pada kemampuan literasi numerasi siswa serta teknologi digital dengan menyusun dan merencanakan program berdasarkan temuan masalah di sekolah. Diharapkan program tersebut menjadi solusi bagi sekolah pada bidang pemahaman literasi dan numerasi dan pengenalan akan berbagai aplikasi digital yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik melalui pengenalan canva. Pengenalan akan canva memberikan pemahaman dan pengetahuan baru sehingga mempersiapkan peserta didik untuk memasuki pekerjaan. Program ini diharapkan memberikan dampak positif bagi guru dan siswa-siswi terhadap minat, motivasi, kreatif, imajinasi peserta didik khususnya mengenai teknologi digital. Selain memberikan dampak bagi pihak sekolah, program ini memberikan kesempatan kepada peserta kegiatan yang erat hubungannya dengan proses belajar mengajar yang berkualitas

Kata kunci: Pemanfaatan Canva¹, Dunia Pekerjaan², Sosialisasi³

Abstract: The Teaching Campus Program is one of the programs planned by the Ministry of Education to improve student abilities and numeracy literacy skills in students who are still in the school environment. The Teaching Campus Program is a form of implementing Merdeka-Learning-Free Campus-Independence (MBKM) in the form of teaching activities, technology adaptation, and administration by empowering students to help with the learning process in school institutions. One of them is at SMKN 1 Tebo which is located on Jalan Lintas Tebo Bungo KM.08, Tebo District/Regency, Jambi. The scope of campus teaching implementation focuses on students' numeracy literacy skills and digital technology by compiling and planning programs based on problem findings in schools. It is hoped that this program will be a solution for schools in the areas of understanding literacy and numeracy and introducing various digital applications that are really needed by students through the introduction of Canva. An introduction to Canva provides new understanding and knowledge thereby preparing students to enter the workforce. This program is expected to have a positive impact on teachers and students on students' interest, motivation, creativity and imagination, especially regarding digital technology. Apart from having an impact on the school, this program provides opportunities for students to carry out activities that are closely related to quality teaching and learning processes

Keywords : ¹, Canva Utilization¹, World of Work², Socialization³

PENDAHULUAN

Penerapan melek akan dunia digital menjadi salah satu andalan pada program kampus mengajar yang dicanangkan oleh Kementerian Dinas Pendidikan. MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) merupakan bagian dan bagian dari berbagai kegiatan yang akan dilaksanakan oleh sekelompok mahasiswa yang memperoleh penempatan berdasarkan keputusan Kementrian. Mahasiswa memperoleh kesempatan melakukan kegiatan berupa mentransfer pengetahuan, memberikan jalan keluar kepada sekolah akan problema yang ditemui berdasarkan observasi ke sekolah, serta membantu sekolah untuk melakukan pembenahan berupa perbaikan dari segala sesuatu yang ingin diperbaiki dengan cara melakukan implementasi dari program yang direncanakan. Kampus mengajar menjadi salah satu dari Program Kampus Merdeka yang memberikan keterlibatan mahasiswa pada setiap perguruan tinggi baik negeri maupun swasta yang berada di Indonesia. Kesempatan tersebut dapat dirasakan mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan potensi diri melalui kegiatan-kegiatan yang berada di luar kelas. Hal ini diharapkan memberikan pengharapan akan perubahan dan pengalaman yang dapat diperoleh dan dirasakan oleh mahasiswa, siswa, sekolah, bahkan masyarakat luas.

Kampus Mengajar dalam implementasinya melibatkan mahasiswa yang berada pada Perguruan Tinggi baik yang berada pada naungan Negeri ataupun Swasta. (Rahman & Triristina, 2021) mengatakan kampus mengajar memberikan keterlibatan mahasiswa- mahasiswi yang berlatar belakang pendidikan yang berbeda-beda dan perguruan tinggi yang berbeda juga. Keterlibatan mahasiswa dari berbagai jurusan dan universitas diharapkan memberikan dampak perubahan ke arah yang lebih baik di bidang pendidikan. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar mengembangkan potensi diri dengan cara melakukan aktivitas di luar kelas perkuliahan, memberikan bantuan program yang kreatif dan inovatif kepada sekolah secara optimal serta seluruh peserta didik di Sekolah Dasar yang memiliki keterbatasan merupakan tujuan dari Kampus Merdeka diselenggarakan (Jusmaniar et al., 2021).

Perubahan teknologi menjadi salah satu faktor yang mendorong terjadinya perubahan sosial pada masyarakat. Banyaknya inovasi dan perubahan teknologi bernuansa informasi dan ilmu pengetahuan pada jejaring sosial yang terus berkembang seiring dengan Revolusi Industri 5.0 dengan dimulainya era kreatif. Pada perubahan teknologi memberikan perubahan pada ranah diberbagai bidang kehidupan, yang salah satunya bidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari adanya tanda semakin berkembangnya teknologi maka kecerdasan akan semakin bertambah khususnya dalam penggunaan internet atau media digital diseluruh aspek kehidupan (Nurmalina, dkk, 2022).

Perubahan teknologi sering dikenal dengan istilah perubahan globalisasi. Globalisasi semakin terus membawa perubahan pada segala kehidupan yang menuntut manusia harus mampu mengikuti arus perubahan zaman. Semakin pekatnya perubahan dan perkembangan teknologi, maka semakin majunya suatu perkembangan zaman. Bagi peserta didik yang merupakan generasi Z menjadi hal yang sangat penting untuk memiliki kemampuan dalam memanfaatkan dunia digital. Peserta didik dapat melakukan banyak hal seperti membuat catatan, tugas menulis, hingga mendesain/merancang poster sesuai dengan kebutuhan dari setiap peserta didik. Karena alasan tersebut menjadi hal yang sangat krusial untuk dikuasai siswa khususnya menguasai literasi digital.

Menjadi seorang yang literat dalam berdigital berarti memiliki kemampuan dalam berbagai informasi, mampu memiliki pemahaman akan pesan, dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Bentuk yang dimaksud di sini adalah menciptakan, mengkolaborasikan, mengkomunikasikan, serta bekerja sesuai dengan aturan etika mengenai memahami kapan dan bagaimana suatu teknologi harus digunakan agar efektif dalam mencapai suatu tujuan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Kebutuhan peserta didik, diberbagai bidang berupa pembuatan untuk menghasilkan branding seperti logo, brosur, kartu nama, spanduk, banner yang menarik dan uni (Pakaya, dkk, 2023). Pada saat menyampaikan informasi dengan cara sesuai keiinginan, diperlukan perpaduan sebagai bagian yang dapat memperindah suatu produk dalam bentuk seni yang disebut desain garis (Hapsari, dkk, 2021). Pada penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang salah satu contohnya adalah canva, menjadi salah satu penarik dengan alasan berupa memudahkan segala bentuk pekerjaan manusia.

Canva merupakan halaman kosong yang dapat membantu seorang kreator dalam mendesain mengenai bagaimana proses pembelajaran yang diinginkan. Bukan sekedar membuat desain dari awal saja, canva juga menyediakan berbagai macam desain tanpa harus memulai dari halaman kosong. Berdasarkan latar belakang pengabdian ini diangkat memiliki tujuan untuk mendeskripsikan mengenai pemanfaatan aplikasi canva sebagai media dalam mempersiapkan siswa siswi di SMK Negeri 1 Tebo untuk mampu bersaing dengan masyarakat khususnya pada pemanfaatan digitalisasi. Sehingga diharapkan ketika siswa dan siswi memperoleh pelatihan ini, akan memberikan serta menambah skill yang berbeda dari orang lain. Berdasarkan observasi di lapangan, hal tersebut mendorong untuk melakukan dan melaksanakan program melalui kerjasama dengan Kampus Mengajar 7 di SMK Negeri 1 Tebo

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian Kampus Mengajar Angkatan 7 ini yang dilaksanakan oleh mahasiswa dan juga Dosen pembimbing Lapangan (DPL) yang bertempat SMK Negeri 1 Tebo yang salah satu tujuannya untuk membantu pembelajaran pengenalan akan canva peserta didik. Pelaksanaan kegiatan ini dimulai sejak tanggal 26 Februari 2024 sampai dengan 10 Juni 2024 yang diikuti oleh seluruh peserta didik SMK Negeri 1 Tebo. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode yang bertahap, yakni tahap rencana kegiatan, tahap pelaksanaan kegiatan, dan tahap evaluasi

Tabel1. Tahapan Metode Kegiatan Pengabdian

No	Tahap Pengabdian	Kegiatan Pengabdian
1	Tahap I Rencana Kegiatan	<ol style="list-style-type: none">1. Observasi, Mengamati kondisi Lingkungan sekolah serta partisipasi warga sekolah dalam kegiatan literasi dan Numerasi2. Berkoordinasi bersama pihak sekolah terkait pelaksanaan literasi yang sudah dilaksanakan sebelumnya
2	Tahap II Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none">1. Persiapan materi untuk kegiatan sosialisasi canva2. Sosialisasi program kegiatan canva3. Pelaksanaan praktek langsung pembuatan Canva4. Pengumpulan hasil kegiatan canva
3	Tahap III Evaluasi	Evaluasi kegiatan Penerapan Canva

HASIL DAN PEMBAHASAN

■

Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dihadapkan pada runtutan tantangan yang bervariasi saat mereka akan memasuki dunia pekerja. Pendidikan kejuruan memberikan pondasi penting ada beberapa faktor yang mempengaruhi kesiapan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Banyak faktor yang memberikan dampak kepada kesiapan peserta didik untuk jenjang pendidikan SMK. Dampak atau tantangan yang dihadapi oleh peserta didik SMK sangat beragam tergantung konteks yang ada.

Canva merupakan aplikasi digital desain grafis yang mampu memfasilitasi para penggunanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online dan dapat digunakan dimana saja selama pengguna terhubung dengan internet. Para pengguna dapat dengan mudah dalam mendesain kartu ucapan, banner, poster, spanduk, brosur, dan pada saat menyediakan bahan untuk presentasi (Sjukun, dkk, 2023). Revolusi industri 5.0 mengharapkan masyarakat diharapkan mampu memanusiakan manusia dengan perkembangan teknologi yang mampu menghasilkan nilai baru melalui teknologi yang canggih dan dapat mengurangi kesenjangan manusia dengan berbagai masalah kehidupan dalam bermasyarakat.

Kemajuan teknologi membuat banyak hal berubah dengan drastis khususnya dalam hal komunikasi baik secara lisan ataupun tulisan. Komunikasi dapat tersampaikan dengan berupa gambar ataupun tulisan yang dapat menyampaikan sebuah ide kepada masyarakat yang lebih luas. Menurut Hanafie (2023) mengungkapkan dunia kreatif menjadi pembicaraan hangat dan meluas. Penggunaan media baru saat ini masih menjadi minat para pengusaha atau pesaing bisnis. Penggunaan media tersebut seperti media canva yang bernuansa digital diadopsikan sebagai media ajang promosi produk dimanapun. Hal ini dapat mempermudah kinerja seorang pengusaha atau pembisnis dalam mempromosikan produknya.

Pengabdian ini mengarahkan kepada bentuk pelatihan bagi peserta didik khususnya bagi jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan yang siap terjun ke dunia pekerjaan. Siswa diharapkan untuk memiliki keahlian yang unik dan berbeda sehingga dapat mempermudah dalam penyesuaian diri dan diterima di lingkungan pekerjaan. Oleh karena itu, langkah awal dalam pengabdian ini berupa kegiatan observasi dan berkordinasi dengan pihak sekolah mengenai, kebutuhan apa yang perlu dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik.

■

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan, diikuti oleh seluruh guru yang berada di SMK Negeri 1 Tebo. Langkah awal dari kegiatan adalah menyampaikan program kegiatan pengenalan akan digitalisasi dari aplikasi digital yang akan diimplementasi di SMK Negeri 1 Tebo. Kegiatan tersebut berupa diskusi dengan guru-guru mengenai pelaksanaan kegiatan tersebut yang akan dilaksanakan oleh SMK Negeri 1 Tebo. Pada gambar 1, berdasarkan diskusi dengan pihak sekolah ditemukan bahwa pengenalan akan aplikasi digital masih sangat dibutuhkan untuk dilakukan pengenalan



Gambar 1. Berkordinasi dengan guru terkait program Sosialisasi

Dari hasil diskusi dengan pihak sekolah ditemukan sebuah program untuk meningkatkan kualitas dari peserta didik dalam pengimplikasian dunia digital khususnya penggunaan canva yang mendukung peserta didik untuk siap terjun ke dunia pekerjaan. Oleh karena itu, berdasarkan observasi dan diskusi ditemukan satu program yang dapat membantu peserta didik khususnya dalam pemenuhan skill yaitu pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Dan Pelaksanaan Pemanfaatan Canva Sebagai Persiapan Siswa SMK Negeri 1 Tebo Dalam Memasukan Dunia Pekerjaan yang belum terlaksana. Dalam melaksanakan pada proses pelaksanaan pengabdian, mahasiswa kampus mengajar 7 melakukan persiapan terhadap program yang akan disosialisasikan baik materi ataupun bentuk permainan yang akan diimplementasikan di SMK Negeri 1 Tebo kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 2.



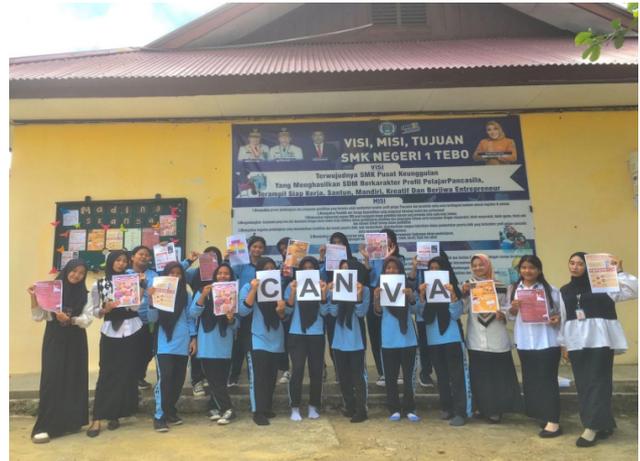
Gambar 2. Menyiapkan materi yang akan disosialisasi berdasarkan observasi.

Pelaksanaan kegiatan, yang dilakukan tanggal 16 Maret 2023, mahasiswa kampus mengajar 7 terlaksana dengan baik dan lancar. Pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Dan Pelaksanaan Pemanfaatan Canva Sebagai Persiapan Siswa SMK Negeri 1 Tebo Dalam Memasukan Dunia Pekerjaan yang belum terlaksana dihadiri oleh peserta didik, mahasiswa, dan guru pamong dari SMK Negeri 1 Tebo. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan dalam satu hari. Dalam melaksanakan sosialisasi mengenai pemanfaatan canva bagi mempersiapkan peserta didik pada lingkungan pekerjaan dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini



Gambar 3. Pelaksanaan Sosialisasi Pemanfaatan Canva

Kegiatan dilaksanakan dalam waktu satu hari. Hasil dari kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Hasil Kegiatan Sosialisasi dan Pelaksanaan Pemanfaatan Canva Sebagai Persiapan Siswa SMK Negeri 1 Tebo dalam Memasuki Dunia Pekerjaan

Pada hasil dari kegiatan pengenalan pada teknologi digital, mahasiswa kampus mengajar 7 menilai dari pemahaman dan hasil yang dibuat oleh siswa dengan aplikasi canva. Tujuan dari pengabdian ini yaitu untuk menumbuhkan rasa keinginan untuk mengenal berbagai aplikasi yang akan mempermudah siswa pada saat masuk ke dunia pekerjaan. Dari hasil pengamatan melalui kegiatan teknologi digital, mahasiswa kampus mengajar 7 melakukan evaluasi kegiatan dan menentukan siswa yang aktif dalam melibatkan diri pada saat pengimplementasian penggunaan aplikasi digital. Hasil dari kegiatan tersebut diharapkan menciptakan siswa yang melek akan digitalisasi, membangun minat siswa, dan kreativitas akan penggunaan media digital sehingga memberikan dampak baik pada pengalaman pekerjaan kelak.

KESIMPULAN

Kesimpulan program kampus mengajar angkatan 7 yang bertempat di SMK Negeri 1 Tebo berjalan dengan lancar dan sesuai dengan program apa yang telah direncanakan. Peserta didik dan guru bekerjasama secara penuh dengan penuh tanggungjawab dalam mengimplementasikan berbagai bentuk kegiatan pengenalan akan aplikasi digital. Program ini juga turut membantu lembaga pendidikan yaitu sekolah SMK Negeri 1 Tebo dalam menerapkan melek aplikasi digital untuk membantu pemahaman dan kreatifitas peserta didik sehingga akan memberikan dampak bagi kehidupan bermasyarakat. Selain memberikan manfaat kepada peserta didik yang berada di SMK Negeri 1 Tebo, kampus mengajar juga memberikan banyak manfaat kepada mahasiswa, dari mengembangkan ide-ide kreatif yang dapat dituangkan ke dalam program dan cara mengajar, menyampaikan materi ke peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainur Rokhim, D., Nuriyati Rahayu, B., Nur Alfiah, L., Peni, R., Wahyudi, B., Wahyudi, A., & Retno Widarti, H. (2021). Analisis Kesiapan Peserta Didik Dan Guru Pada Asesmen Nasional (Asesmen Kompetensi Minimum, Survey Karakter, Dan Survey Lingkungan Belajar). In *JAMP: Jurnal Adminitrasi dan Manajemen Pendidikan* (Vol. 4). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jamp/>
- Christina, M. (2008). *Anak Bermain*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hapsari, D. I., Airlanda, G. S., Profesi, P., Universitas, G., & Satya, K. (2018). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V
Implementation of Project Based Learning To Improve Mathematics Learning Motivation the. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 154–161.
- Jenni, W., & Samidi. (2013). *Penggunaan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Basa Krama Alus*.
- Jusmaniar, N., Syam, N., & Nurdiansyah, E. (2021). *Implementasi Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi, dan Teknologi di Masa Pandemi Covi19*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Gerakan Literasi Nasional. URL: <http://gln.kemdikbud.go.id>. Diakses tanggal 28 Oktober 2021
- Novita, N., Mellyzar, & Herizal. (2021). Asesmen Nasional (AN): Pengetahuan dan Persepsi Calon Guru. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 5(1), 172–179. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Rahman, A., & Triristina, N. (2021). Kampus Mengajar: Transformasi Budaya Belajar Siswa Dalam Adaptasi Kebiasaan Baru di Madura. *Jurnal NaCMA*, 1(1), 34–39.
- Sutrisno. (2017). *Penggunaan Media Permainan Sebagai Upaya Membangun Literas Dini*. Universitas Airlangga.
- Teguh, M. (2017). *Gerakan Literasi Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamarota*, 1(2), 18- 26

