

PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI-NUMERASI SISWA SMP NEGERI 01 MERIGI MELALUI APLIKASI EDIT CANVA

Indah Permata Sari¹, Ira Yuniati², Imam Ahmad Amin³

indahprmta754@gmail.com¹, irayuniati@umb.ac.id², imamahmad@umb.ac.id³

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Abstrak

Literasi dan numerasi bagi peserta didik sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Berbagai cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik salah satu cara yaitu dengan memberikan bimbingan berupa les tambahan di luar jam pembelajaran. Di era digitalisasi saat ini anak-anak lebih tertarik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi (IT) karena dapat menampilkan langsung berbagai fitur sesuai dengan kebutuhan. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di desa Durian Depun mencoba melatih peserta didik dengan menerapkan media aplikasi Canva khususnya kepada peserta didik Sekolah Menengah Pertama Kelas 8. Dengan menggunakan media aplikasi Canva ini dapat mendukung pelajar profil Pancasila yang dapat sehingga mengurangi pemanfaatan handphone untuk mengakses game online, dan yang tidak berkaitan dengan pelajaran.

Kata Kunci: Literasi, Numerasi, Canva, Desa Durian Depun, SMP Merigi.

PENDAHULUAN

Carter V. Good (1985: 36) mendefinisikan arti Ilmu pendidikan adalah suatu bangunan pengetahuan sistematis yang mencakup aspek-aspek kuantitatif dan objektif dari proses belajar, dan juga menggunakan instrument secara seksama dalam mengajukan hipotesis-hipotesis pendidikan untuk diuji berdasarkan pengalaman yang sering kali dalam bentuk

eksperimen. Ki Hajar Dewantara juga mendefinisikan arti pendidikan sebagai tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, yang bermaksud menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya” (Normina, 2017). Sejalan dengan hal tersebut pendidikan sangatlah penting, kebutuhan kompetensi abad ke-21 yang mengharuskan setiap individu mampu berpikir kritis, kreatif, komunikatif serta berkolaborasi. Namun kompetensi abad ke-21 tidak hanya sebatas pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan media yang ada di sekitar lingkungan sekolah saja, perkembangan informasi teknologi saat ini juga dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik.

Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi meluncurkan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka memberikan kesempatan bagi para peserta didik dan mahasiswi di seluruh Indonesia untuk mengembangkan kemampuannya sesuai bakat dan minat masing-masing. Perlu pengembangan metode pembelajaran yang menarik minat dan bakat mahasiswa untuk lebih berkarya (Putri, 2018). Peserta didik hadir sebagai mitra guru dalam melakukan kreativitas dan inovasi pembelajaran. Rahmah dan Triristina (2021) mengungkapkan bahwa Kampus Mengajar melibatkan peserta didik di setiap kampus dari berbagai latar belakang pendidikan untuk membantu proses belajar mengajar di sekolah. Application pengabdian kepada masyarakat melalui Kampus Mengajar yang melibatkan seluruh peserta didik Indonesia guna mensukseskan program Gerakan Literasi Sekolah, serta membantu program pemerintah AKM (Asesmen Kompetensi minimal). Menurut Rokhim et al (2021) Asesmen Kompetensi minimum digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif meliputi literasi membaca dan literasi numerasi (matematika) atau bisa

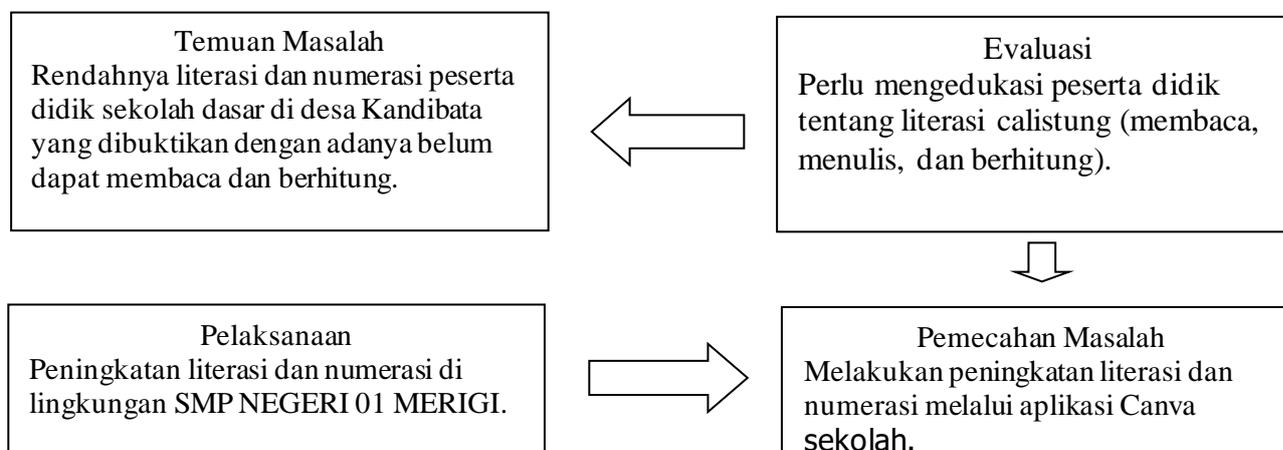
juga di sebut pengganti ANBK.

Literasi di Indonesia menjadi persoalan yang sangat menarik untuk diperbincangkan, mengingat budaya literasi di Indonesia masih rendah, belum membudaya, dan belum mendarah daging di kalangan masyarakat. Di tengah melesatnya budaya populer, buku tidak pernah lagi menjadi prioritas utama, namun lebih mudah menyerap perbincangan budaya melalui berbicara dan mendengar dari pada membaca kemudian menuangkannya ke dalam tulisan. Masyarakat Indonesia juga cenderung lebih senang menggunakan HP dan mengikuti siaran televisi dari pada membaca buku (Perdana & Suswandari, 2021).

Salah satu penggunaan teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu aplikasi media canva karena dapat menampilkan berbagai jenis tampilan sesuai dengan keinginan si pengguna. Hal ini senada dengan yang dikemukakan (Tanjung & Faiza, 2019) bahwa aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui Smartphone Android. Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Berkenaan dengan itu pada program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang dilaksanakan di SMP Negeri 01 Merigi, mahasiswa memperkenalkan aplikasi Canva yang bertujuan meningkatkan atau menarik Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat perhatian peserta didik pada saat pembelajaran di dalam kelas. Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dengan mudah merancang berbagai jenis materi kreatif secara online. Melalui aplikasi canva, mahasiswa dapat merancang media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti dan meningkatkan pembelajaran sesuai dengan kemampuannya.

Analisis Situasi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, guru, bahwa ditemukan masih banyak anak-anak yang kemampuan literasi dan numerasi rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut tim Kampus Mengajar menetapkan suatu kegiatan program khusus untuk meningkatkannya seperti alir diagram sebagai berikut.



Tujuan

Hasil dari pengamatan di lapangan sekolah, maka dapat dirumuskan tujuan dan manfaat kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan dan pendampingan di SMP Negeri 01 Merigi dengan tujuan meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya Literasi Numerasi. Program ini membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan tentang Literasi Numerasi.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2019) melalui penyajian materi literasi dan numerasi calistung yang dilakukan secara berurut mulai dari pendahuluan, kegiatan inti, penutup. Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 01 Merigi Durian Depun pada bulan Februari sampai dengan Juni 2024. Metode pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi.

Metode kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan deskriptif kualitatif menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan literasi numerasi melibatkan pendekatan inovatif dalam pengembangan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat maupun siswa. Tahap pelaksanaan program meliputi perencanaan pemilihan materi yang akan digunakan, pengembangan materi tentang Aplikasi Canva, dan pelaksanaan materi Aplikasi Canva kepada siswa.

Dengan program ini, upaya untuk meningkatkan Literasi Numerasi siswa menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Sementara pemanfaatan Aplikasi Canva memungkinkan siswa untuk merancang pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan mudah diakses.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukakan diikuti oleh seluruh siswa di SMP Negeri 01 Merigi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini, diawali dengan menyampaikan program kegiatan pembiasaan literasi dan numerasi yang akan dilaksanakan di SMP Negeri 01 Merigi. Kemudian dilanjutkan dengan diskusi bersama guru-guru tentang pelaksanaan kegiatan literasi yang sudah pernah di laksanakan di SMP Negeri 01 Merigi, sebagaimana pada gambar 1. Dari diskusi tersebut, diketahui bahwa pelaksanaan kegiatan literasi di SMP Negeri 01 Merigi hanya sekedar merangkum atau meresume buku-buku dari perpustakaan saja.



Berdasarkan dari hasil diskusi dengan guru-guru tentang pelaksanaan kegiatan literasi, mahasiswa Kampus Mengajar 7 berinisiatif untuk menghidupkan lagi kegiatan literasi di SMP Negeri 01 Merigi. Namun dalam pelaksanaannya sedikit berbeda dengan kegiatan literasi sebelumnya. Kegiatan yang akan dilaksanakan ini menggunakan Aplikasi Canva. Penelitian ini dilakukan menunjukkan bahwa model pembelajaran melalui Aplikasi Canva merupakan edukasi efektif dalam meningkatkan kemampuan Literasi Numerasi siswa.



Kegiatan ini kami mengajukan tugas kepada siswa untuk merancang poster yang menggabungkan dua nilai penting yaitu, kebersihan dan semangat belajar. Melalui penerapan Aplikasi Canva, kami ingin melihat bagaimana penggunaan teknologi dapat meningkatkan literasi siswa dalam menciptakan pesan visual yang kuat dan bermakna. Tugas ini bertujuan untuk menggali kreativitas mereka sambil menyampaikan pesan penting tentang kesehatan dan pendidikan. Diharapkan hasilnya tidak hanya memperkaya literasi visual siswa tetapi juga memberikan dampak positif dalam mempromosikan nilai-nilai yang diusung.



Melalui program ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan desain grafis mereka, serta memperkuat semangat belajar dalam lingkungan yang bersih dan nyaman. Selain itu, penggunaan Aplikasi Canva juga membuka pintu untuk memahami dan mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan dunia digital yang semakin berkembang.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Kampus Mengajar ini telah memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa tentang proses pembelajaran sesungguhnya di sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan membantu guru dan siswa di SMP Negeri 01 Merigi dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa menjadi lebih baik.

Hasil dari kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan perspektif kepada generasi muda, khususnya mahasiswa lainnya untuk dapat melakukan hal serupa, yaitu pengabdian kepada masyarakat dengan cara membantu peserta didik contohnya pemanfaatan Aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi visual siswa, menyampaikan pesan-pesan penting, dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis serta kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Normina, N. (2017). Pendidikan dalam Kebudayaan. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15(28), 17–28.
- Putri, L. D., Repi, & Fitridawati Soehardi. (2018). Pemberdayaan Mahasiswa Fakultas Teknik Dengan Program Kreatifitas Mahasiswa (PKM). *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 315-321.
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v2i2.1184>
- Rahmah, A. N. A., and Triristina, N. (2021). Kampus Mengajar : Transformasi Budaya Belajar Siswa dalam Adaptasi Kebiasaan Baru di Madura. *NiCMA: National Conference Multidisciplinary*, 1(1), 34–39.
- Rokhim, D. A., Rahayu, B. N., Alfiah, L. N., Peni, R., Wahyudi, B., Wahyudi, A., ... Widarti, H. R. (2021). Analisis Kesiapan Peserta Didik dan Guru pada Asesmen Nasional (Asesmen Kompetensi Minimum, Survey Karakter, dan Survey Lingkungan Belajar). *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 61.
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9.
<https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.