



Meningkatkan Keterampilan Penggunaan Teknologi di Bidang Pendidikan dan Ekonomi melalui Program Desa Terampil

¹Awi Dassa, ² Hisyam Ihsan, ^{3*}Muhammad Ammar Naufal, ⁴ Ruslan, ⁵Andi Ammar Akrrar

¹²³⁴⁵Jurusan Matematika, Universitas Negeri Makassar 12345, Jl. AP Pettarani Makassar

Email: awi.dassa@unm.ac.id¹, hisyamihsan@unm.ac.id², ammar.naufal@unm.ac.id³,
ruslan_math_unm@yahoo.com⁴, a.ammarakrrar@gmail.com⁵

*Corresponding author: ammar.naufal@unm.ac.id

Received : 30 Aug 2023

Accepted: 30 Sept 2023

Published: 30 Okt 2023

ABSTRAK

Program Desa Terampil merupakan implementasi dari kesadaran akan pentingnya penguasaan keterampilan dalam menggunakan teknologi terutama di bidang pendidikan dan ekonomi. Program ini dilaksanakan oleh Tim KKN Tematik Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar di dua tempat, yaitu SMK Negeri 3 Bone dan SMP Negeri 1 Libureng. Tujuan utama dari program ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan guru menggunakan Canva dalam pembuatan media pembelajaran dan menyebarkan informasi mengenai sistem pembayaran digital QRIS. Hasil yang diperoleh yaitu guru dapat menggunakan Canva dalam membuat media pembelajaran serta siswa dan guru mengenal dan dapat menggunakan QRIS dalam bertransaksi.

Kata Kunci: Canva, Terampil, QRIS

ABSTRACT

Desa Terampil program is an implementation of the awareness about the importance of mastering skills in using technology, especially in the fields of education and economy. This program was implemented by the KKN Tematik Team of the Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Universitas Negeri Makassar in two places, which are SMK Negeri 3 Bone and SMP Negeri 1 Libureng. The main objectives of this program are to improve the ability of teachers to use Canva in making learning media and disseminating information about the QRIS digital payment system. The results obtained are that teachers can use Canva in making learning media and students and teachers recognize and can use QRIS in transactions.

Keywords: Canva, skilled, QRIS

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license





1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi juga semakin berkembang. Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi memicu terjadinya transformasi. Hal tersebut mendorong manusia untuk menyesuaikan diri mengikuti perkembangan teknologi. Saat ini, teknologi telah menjadi kebutuhan primer manusia (Farhan & Shifa, 2023). Teknologi hadir dan digunakan untuk membantu manusia di hampir semua aspek kehidupan.

Salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang tak lepas dari penggunaan teknologi adalah pendidikan. Dalam pembelajaran di kelas misalnya, teknologi dapat membantu guru dalam pembuatan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting di era globalisasi seperti sekarang ini. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi akan membawa situasi belajar yang awalnya *learning with effort* menjadi *learning with fun* (Rusdiana, Putri, & Sari, 2021). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis materi kreatif secara Online. Canva dapat digunakan untuk membuat buku Online atau e-modul, presentasi, video presentasi, poster, dan masih banyak lagi. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pembelajaran (Tanjung & Faiza, 2019).

Teknologi juga berperan besar dalam bidang ekonomi. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang ekonomi yang sangat berguna bagi kehidupan yaitu hadirnya sistem pembayaran digital dengan menggunakan QRIS. QRIS merupakan singkatan dari *Quick Response Code Indonesian Standard*. QRIS adalah standar nasional pembayaran digital berbasis QR Code yang dikembangkan Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) (Bank Indonesia, 2019). Tujuan utama dari QRIS adalah untuk mengintegrasikan semua transaksi di berbagai sektor. QRIS dapat digunakan pada semua lapisan masyarakat (Pangastuti & YAP, 2021). Pembayaran menggunakan QRIS dapat dilakukan di semua aplikasi pembayaran berbasis kode QR, seperti OVO, GoPay, LinkAja, Dana, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, maka Tim KKN Tematik Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar mengadakan Program Desa Terampil. Tujuan utama program ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan masyarakat dalam penggunaan teknologi khususnya di bidang pendidikan dan ekonomi. Program Desa Terampil terdiri atas dua program kerja, yaitu Workshop Media Pembelajaran Digital dan Sosialisasi QRIS.

2. METODE PELAKSANAAN

Program Desa Terampil yang dilaksanakan oleh Tim KKNT Universitas Negeri Makassar di Desa Bune terbagi menjadi dua program kerja, yaitu (1) Workshop Media Pembelajaran Digital dan (2) Sosialisasi QRIS. Workshop Media Pembelajaran Digital dilaksanakan pada 28 Juli 2023 bertempat di Laboratorium Komputer SMK Negeri 3 Bone dengan sasaran utama pada program ini yaitu guru SMK Negeri 3 Bone, SMP Negeri 1 Libureng, dan SD Inpres 3/77 Bune. Adapun untuk sosialisasi QRIS dilaksanakan pada 4 Agustus 2023 di Laboratorium Komputer SMP Negeri 1 Libureng dengan sasaran sosialisasi adalah siswa dan guru SMP Negeri 1 Libureng.

Program Workshop Media Pembelajaran Digital adalah kegiatan yang berupa pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Ada tiga tahapan pada program ini, yaitu (1) persiapan; (2) pelaksanaan; dan (3) pengumpulan produk. Pada tahap persiapan, Tim KKNT terlebih dahulu mengurus perizinan untuk melakukan kegiatan di Laboratorium SMK Negeri 3 Bone. Setelah memperoleh izin dari pihak sekolah, selanjutnya Tim KKNT menyiapkan undangan yang kemudian disebarkan kepada guru SMK Negeri 3 Bone dan guru SMPN 1 Libureng. Pada tahap pelaksanaan, guru sebagai peserta workshop menyimak pemberian materi serta melakukan praktik pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Canva. Pemateri merupakan Koordinator Divisi Publikasi dan Dokumentasi (Pubdok) Tim KKNT. Adapun setelah kegiatan workshop berakhir, seluruh peserta diarahkan untuk mengumpulkan produk berupa sampul modul ajar yang dibuat menggunakan Canva. Pengumpulan produk adalah sebagai syarat peserta untuk mendapatkan sertifikat dari panitia.

Tidak jauh berbeda dari Workshop Media Pembelajaran Digital, tahapan pada program sosialisasi QRIS terbagi menjadi dua, yaitu (1) persiapan; dan (2) pelaksanaan. Pada tahap persiapan, tim KKNT menemui kepala sekolah SMP Negeri 1 Libureng untuk menyampaikan rencana sosialisasi QRIS yang akan dilakukan di sekolah.



Dari pertemuan dengan kepala sekolah, diperoleh hasil berupa izin untuk melakukan kegiatan sosialisasi QRIS di SMP Negeri 1 Libureng serta saran dari kepala sekolah untuk menambahkan materi mengenai bahaya penipuan berbasis Online. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan terdapat kegiatan inti berupa sosialisasi QRIS kepada siswa dan guru SMPN 1 Libureng. Pelaksanaan sosialisasi dimulai dari penyampaian materi terkait QRIS serta sesi praktik bertransaksi dengan menggunakan QRIS. Selain itu, sesuai dengan saran yang diberikan oleh kepala sekolah, maka terdapat pula tambahan sosialisasi mengenai bahaya penipuan berbasis Online dan cara menghindarinya. Seluruh rangkaian sosialisasi baik mengenai QRIS maupun bahaya penipuan berbasis Online dibawakan langsung oleh Koordinator Desa Tim KKNT.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai proses pelaksanaan Program Desa Terampil oleh Tim KKNT Universitas Negeri Makassar yang meliputi pelaksanaan Workshop Media Pembelajaran Digital dan pelaksanaan Sosialisasi QRIS.

3.1 *Workshop* Media Pembelajaran Digital

Kegiatan *Workshop* Media Pembelajaran Digital dimulai dengan registrasi peserta. Peserta yang hadir diarahkan untuk melakukan registrasi dengan mengisi daftar hadir di meja registrasi. Pengisian daftar hadir oleh peserta dilakukan untuk memudahkan panitia menghitung total peserta yang hadir dan sebagai acuan penulisan nama peserta pada sertifikat peserta. Tercatat total peserta yang melakukan registrasi yaitu sebanyak 15 orang.



Gambar 1. Registrasi Peserta *Workshop* Media Pembelajaran Digital

Peserta yang telah melakukan registrasi kemudian dipersilakan untuk memasuki ruangan pelaksanaan *workshop*. Selanjutnya, setelah dipastikan bahwa peserta telah cukup, maka dilakukan kegiatan pembukaan *Workshop* Media Pembelajaran Digital. Kegiatan pembukaan dimulai dengan pembukaan oleh MC, menyanyikan lagu Indonesia Raya, sambutan oleh Koordinator Desa Tim KKNT, sambutan oleh pihak SMK Negeri 3 Bone selaku tuan rumah, pembacaan doa, dan diakhiri dengan pemberian sertifikat kepada pihak SMK Negeri 3 Bone.



Gambar 2. Pembukaan *Workshop* Media Pembelajaran Digital

Selanjutnya adalah kegiatan inti, yaitu pemberian materi mengenai penggunaan Canva. Materi yang diberikan kepada peserta meliputi pengenalan Canva, pembuatan akun Canva, serta pengenalan tools yang terdapat pada Canva dan bagaimana cara menggunakannya. Tampak bahwa pada proses pemberian materi, seluruh peserta menyimak dengan baik dan aktif bertanya apabila ada yang kurang dimengerti. Kegiatan ini juga termasuk praktik penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran digital. Proses praktik dilakukan oleh seluruh peserta *workshop* dengan didampingi oleh anggota Tim KKNT.



Gambar 3. Pemberian Materi dan Praktik Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva

Setelah pemberian materi dan sesi praktik selesai, selanjutnya diadakan kegiatan penutup. Kegiatan penutup dipandu oleh MC dan setelah itu diadakan sesi foto bersama seluruh peserta workshop. Sebelum meninggalkan ruangan, peserta diingatkan untuk mengumpulkan produk berupa desain sampul modul ajar yang didesain menggunakan Canva sebagai syarat untuk mendapatkan sertifikat peserta.



Gambar 4. Foto Bersama Peserta *Workshop* Media Pembelajaran Digital



Gambar 5. Contoh Desain Sampul Modul Ajar yang Dibuat Peserta

3.2 Sosialisasi QRIS

Kegiatan ini dihadiri oleh 20 orang siswa dan tiga guru SMP Negeri 1 Libureng. Kegiatan sosialisasi QRIS diawali dengan pembukaan. Adapun pembukaan dimulai dari pembukaan oleh MC, menyanyikan lagu Indonesia Raya, sambutan oleh Koordinator Desa Tim KKNT yang diwakili oleh Bendahara Tim KKNT, sambutan oleh Kepala SMP Negeri 1 Libureng, pembacaan doa, dan diakhiri dengan pemberian sertifikat kepada pihak SMP Negeri 1 Libureng.



Gambar 6. Pembukaan Sosialisasi QRIS



Memasuki kegiatan inti, yaitu sosialisasi QRIS. Sosialisasi QRIS yang dilakukan meliputi pengenalan QRIS, jenis-jenis QRIS, dan praktik penggunaan QRIS dalam bertransaksi. Setelah itu, dilanjutkan dengan pemberian materi secara singkat mengenai bahaya penipuan online dan bagaimana cara menghindarinya. Selama kegiatan berlangsung, seluruh peserta baik siswa maupun guru tampak antusias. Hal tersebut juga dapat terlihat dari keaktifan peserta pada saat sesi tanya jawab berlangsung.



Gambar 7. Sosialisasi QRIS dan Tanya Jawab

Setelah sosialisasi dan sesi tanya jawab selesai, selanjutnya yaitu kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, pemateri menyampaikan closing remarks mengenai QRIS dan bahaya penipuan online. Kegiatan diakhiri oleh penutup yang dipandu oleh MC dan sesi foto bersama dengan seluruh peserta sosialisasi.



Gambar 8. Foto Bersama Peserta Sosialisasi QRIS

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Salah satu program yang diusung oleh Tim KKN Tematik Universitas Negeri Makassar yaitu Program Desa Terampil. Program Desa Terampil terdiri atas dua program kerja yaitu Workshop Media Pembelajaran Digital dan Sosialisasi QRIS. Kedua program kerja tersebut dilaksanakan sebanyak satu kali di waktu dan tempat yang berbeda. Workshop Media Pembelajaran Digital dilaksanakan pada 28 Juli 2023 bertempat di SMK Negeri 3 Bone, sedangkan Sosialisasi QRIS dilaksanakan pada 4 Agustus 2023 di SMP Negeri 1 Libureng. Kegiatan Workshop Media Pembelajaran Digital diikuti oleh 15 orang peserta yang terdiri dari guru SMK Negeri 3 Bune, SMP Negeri 1 Libureng, dan SD Inpres 3/77 Bune. Adapun sosialisasi QRIS dihadiri oleh 23 peserta yang terdiri atas 20 orang siswa dan 3 orang guru SMP Negeri 1 Libureng. Kedua program kerja berhasil terlaksana dengan baik serta mendapatkan respon yang baik dari seluruh peserta.

REFERENSI

- Bank Indonesia. (2019). Kanal dan layanan. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>
- Farhan, A., & Shifa, A. W. (2023). Penggunaan metode pembayaran QRIS pada UMKM di Era Digital. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPKMN)*, 4(2), 1198-1206. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.1045>
- Pangastuti, R. L., & YAP, N. (2023). Sosialisasi dan pendampingan penerapan sistem pembayaran digital melalui QRIS pada KSM "APEL". *ARSY: Jurnal Aplikasi Riset Kepada Masyarakat*, 4(2), 56-60. <https://doi.org/10.55583/arsy.v4i2.574>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209-213. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v3i2.952>



Tanjung, R.E., dan Faiza, D. 2019. Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79-85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>