

## PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK DALAM PEMBELAJARAN DI SDN 11 UMIN PADA PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 8

*Sartika Cahayani*<sup>1</sup>, *Rahmi Fadhila*<sup>2</sup>, *Pandu Kurniawan*<sup>3</sup>, *Eliana  
Yunitha Seran*<sup>4</sup>, *Mardawani*<sup>5</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

<sup>4</sup>Pendidikan Kewarganegaraan, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Email : *sartikacahayani@gmail.com*<sup>1</sup>, *pandupgskurni@gmail.com*<sup>2</sup>,  
*pandupgskurni@gmail.com*<sup>3</sup>, *elianaseran40@gmail.com*<sup>4</sup>, *mardawani113@gmail.com*<sup>5</sup>

---

**Abstract :** *The Teaching Campus Program is a form of implementing Merdeka Belajar, Merdeka Campus (MBKM) in the form of teaching assistance to empower students to assist with the learning process in elementary schools in various villages/cities, one of which is SDN 11 Umin located in Dedai, Sintang Regency, West Kalimantan. In this program, students involved have the responsibility to assist teachers with educational technology in the teaching process, facilitate technology adaptation including the use of electronic learning media, and support school operational activities. The aim of this research is to find out the role of students in improving electronic learning media at SDN 11 Umin. The method used is a qualitative approach. The results of this research show that the use of electronic learning media can increase student involvement, facilitate understanding of the material, and create an interactive learning atmosphere. This program also provides valuable experience for Class 8 Teaching Campus students in developing teaching skills and adapting to technology.*

---

**Keywords:** *Independent Campus, Teaching Campus, Utilization of Electronic Learning Media*

---

**Abstrak:** *Program Kampus Mengajar merupakan salah satu bentuk pelaksanaan Merdeka Belajar, Kampus Merdeka (MBKM) yang berupa asistensi mengajar untuk memberdayakan mahasiswa dalam membantu proses pembelajaran di Sekolah Dasar di berbagai Desa/Kota, salah satunya adalah SDN 11 Umin yang bertempat di Dedai, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat. Pada program ini, mahasiswa yang terlibat memiliki tanggung jawab dalam membantu guru dalam teknologi pendidikan dalam proses pengajaran, memfasilitasi adaptasi teknologi termasuk pemanfaatan media pembelajaran elektronik, serta mendukung mendukung kegiatan operasional sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran mahasiswa daalam meningkatkan media pembelajaran elektronik di SDN 11 Umin. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran elektronik dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, memfasilitasi pemahaman materi, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Program ini juga memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 dalam mengembangkan keterampilan mengajar dan beradaptasi dengan teknologi.*

---

**Kata Kunci :** *Kampus Merdeka, Kampus Mengajar, Pemanfaatan Media Pembelajaran Elektronik.*

---

### PENDAHULUAN

Kampus Mengajar adalah bagian dari program Merdeka Belajar yang

memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat langsung dalam proses

pendidikan di sekolah-sekolah, terutama di daerah yang membutuhkan. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memfasilitasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Prasetyo, E. 2023)

Ruang lingkup kegiatan Kampus Mengajar mencakup pembelajaran di semua mata pelajaran yang berfokus literasi dan numerasi, sharing media pembelajaran elektronik serta dukungan dalam manajemen administrasi sekolah. Program Kampus Mengajar diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa untuk mengasah jiwa kepemimpinan dan karakter serta menambah pengalaman mengajar dan berkolaborasi dengan guru di Sekolah Dasar untuk menyelenggarakan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan Kampus Mengajar yang ditetapkan oleh Kemdikbudristek yaitu membantu sekolah untuk memberikan pelayanan pendidikan yang optimal terhadap semua peserta didik pada jenjang SD (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2021).

Di era digital saat ini, pendidikan mengalami transformasi yang signifikan berkat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran elektronik menjadi salah satu inovasi yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Di SDN 11 Umin, pemanfaatan

media pembelajaran elektronik dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 8 menunjukkan bagaimana teknologi dapat diintegrasikan ke dalam pendidikan dasar.

Salah satu upaya yang dilakukan oleh mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 di SDN 11 Umin adalah memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam pemanfaatan media pembelajaran elektronik guru dapat mengembangkan keterampilan digital. Ini akan memudahkan guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pengajaran kepada siswa.

Selain itu, pelatihan ini juga mempersiapkan guru untuk lebih siap menghadapi tantangan teknologi dalam dunia pendidikan yang terus berkembang. Sekolah yang menjadi sasaran program Kampus Mengajar adalah sekolah dasar yang memiliki akreditasi rendah yaitu, SDN 11 Umin terutama yang lokasinya terletak di daerah 3T. Menurut hasil observasi dan wawancara, kondisi lingkungan dari SDN 11 Umin terletak di daerah perbukitan dan dataran tinggi yang dikelilingi oleh area persawitan. Akses jalan yang ditempuh kurang baik namun banyak belokan dan jalan bebatuan. Letak dari SDN 11 Umin jauh dari Jalan Raya sebagai akses ke kota. Jika dilihat dari segi fisik. Sekolah SD Negeri 11 Umin memiliki 6 kelas pembelajaran, perpustakaan, kantin dan memiliki ruang guru beserta ruang kepala sekolahnya.

Selama pelaksanaan Sharing Media Pembelajaran Elektronik bersama guru menggunakan aplikasi Canva termasuk pengelolan fitur-fitur pada aplikasi tersebut. Di pertengahan kegiatan mengalami gangguan pada koneksi internet . Oleh sebab itu, di minggu pertemuan berikutnya para mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 mengganti menggunakan aplikasi Canva ke aplikasi Word dan Power Point tanpa menggunakan koneksi internet.

Beberapa guru sudah mulai mahir menggunakan aplikasi seperti Word dan Canva Power Point, meskipun sebagian lainnya masih menghadapi kesulitan dalam menguasai teknologi informasi. Penerapan dan adaptasi teknologi dalam ruang pembelajaran menjadi suatu keharusan di era globalisasi ini, di mana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran.

Peran mahasiswa selama program kampus mengajar antara lain adalah membantu proses pembelajaran, membantu administrasi sekolah, pendampingan adaptasi teknologi serta membantu kegiatan-kegiatan sekolah yang bersifat insidental (Anugrah, 2021, Rezania dan rohmah, 2021, Adelia dan Himawati, 2021).

Pemanfaatan Media Pembelajaran Elektronik terhadap hasil belajar siswa, *Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik dalam Meningkatkan*

*Efektivitas Pembelajaran.* Sari, R. P., & Susanto, H. (2022) :

### 1. Penyajian Materi yang Lebih Menarik dan Menyenangkan

Media pembelajaran elektronik memungkinkan materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif, seperti menggunakan gambar, video, animasi, dan simulasi. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Materi yang disajikan melalui media elektronik tidak hanya terbatas pada teks, tetapi juga mencakup elemen audio-visual yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat informasi.

### 2. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Pembelajaran dengan media elektronik memungkinkan materi yang diajarkan lebih mudah disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Hal ini mengarah pada kualitas pembelajaran yang lebih baik dan lebih relevan dengan zaman.

### 3. Mempercepat Proses Pembelajaran

Dengan adanya media pembelajaran elektronik, materi dapat disampaikan dengan lebih cepat dan efisien. Pembelajaran yang sebelumnya memakan waktu lama untuk menjelaskan konsep, kini dapat dipersingkat dengan menggunakan media yang mendukung penjelasan secara visual dan interaktif.

Penelitian ini lebih khusus membahas Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 terhadap pemanfaatan media pembelajaran elektronik pada guru. Tujuan dari

penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi para mahasiswa dalam proses pemanfaatan media pembelajaran

elektronik di kalangan guru di SDN 11 Umin.

dilaksanakan pada hari Sabtu setelah kegiatan Pramuka.

### **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan program Kampus Mengajar di SDN 11 Umin dilakukan melalui pendekatan kualitatif yang melibatkan mahasiswa, guru, dan pihak sekolah secara langsung. Pertama, mahasiswa melakukan observasi awal untuk memahami kondisi sekolah, termasuk kebutuhan guru dan siswa dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Setelah itu, mahasiswa menyusun rencana kegiatan yang mencakup pelatihan penggunaan media pembelajaran elektronik, seperti aplikasi Canva, dan Word. Setelah itu, mahasiswa menyusun rencana kegiatan yang mencakup pelatihan di luar jam sekolah, di mana memberikan bimbingan langsung kepada guru tentang penggunaan media pembelajaran elektronik.

Kegiatan ini dilakukan dalam suasana yang santai dan kolaboratif, sehingga guru merasa nyaman untuk bertanya dan berdiskusi. Selain pelatihan, mahasiswa juga membantu dalam pengembangan materi ajar yang relevan dan menarik, serta mendukung guru dalam merancang rencana pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi.

Tahapan kegiatan pemanfaatan media pembelajaran elektronik di SDN 11 Umin:

#### **1. Pengaturan Tempat dan Waktu**

Tempat pelaksanaan di ruangan guru SDN 11 Umin, dan waktu pelatihan

## 2. Mempersiapkan Perangkat dan Koneksi Internet

Pastikan semua guru dan mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 yang terlibat dalam pelatihan sudah mempersiapkan perangkat yang memadai, seperti Laptop atau Handphone yang dapat mengakses aplikasi pembelajaran elektronik seperti Canva. Dan koneksi Internet berupa kuota internet dan wifi.

## 3. Pengenalan Elemen Canva

Pengenalan elemen Canva dimulai dengan mengenalkan antarmuka aplikasi Canva kepada guru, seperti menu utama, alat desain, dan fitur-fitur penting. Guru diberikan gambaran tentang berbagai elemen desain yang bisa digunakan, seperti teks, gambar, ikon, dan ilustrasi, yang memungkinkan mereka membuat media pembelajaran yang menarik dan visual. Langkah berikutnya adalah mengajarkan cara memilih template yang sesuai dengan kebutuhan materi ajar, serta cara menambahkan elemen-elemen tersebut ke dalam desain mereka. Melalui praktek langsung, guru akan lebih mudah memahami cara kerja aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran yang efektif.

## 4. Penggunaan Canva PowerPoint

Selanjutnya, pengenalan aplikasi PowerPoint difokuskan pada bagaimana mengintegrasikan desain yang dibuat di Canva ke dalam Power Point. Mahasiswa membantu guru memahami cara mengunduh desain dari Canva dan menyisipkannya ke dalam slide Power Point, baik sebagai gambar statis maupun

elemen dinamis lainnya. Penggunaan Power Point juga mencakup antar slide, serta teknik penyajian visual agar lebih

menarik. Mahasiswa memberikan contoh penerapan yang langsung dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi di kelas.

#### 5. Pengenalan Animasi dalam Media Pembelajaran

Pada tahap ini, mahasiswa memperkenalkan penggunaan animasi untuk meningkatkan daya tarik media pembelajaran. Penggunaan animasi seperti transisi antar elemen dalam PowerPoint atau Canva akan membuat presentasi lebih dinamis. Mahasiswa mengajarkan guru tentang cara mengatur durasi animasi, memilih jenis animasi yang tepat, serta cara menggunakan animasi untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif. Guru juga diberikan kesempatan untuk berlatih menambahkan animasi pada media yang di buat, sehingga mereka dapat memanfaatkan fitur ini dalam pembelajaran di kelas.

#### 6. Dokumentasi

Dokumentasi adalah upaya untuk merekam atau mencatat suatu aktivitas yang dilakukan, baik melalui media foto, maupun video, untuk hasil laporan kegiatan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **HASIL**

##### **1. Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran elektronik kepada guru dimulai dengan mempersiapkan laptop dan koneksi internet. Guru mengikuti arahan dari mahasiswa, mulai dari cara menggunakan aplikasi seperti Canva, Power Point hingga teknik dasar dalam

membuat media pembelajaran. Mahasiswa memberikan bimbingan langsung kepada guru dengan

menjelaskan langkah-langkah pembuatan media, memastikan setiap guru memahami penggunaannya, dan membantu jika ada kendala teknis selama proses berlangsung, Kegiatan diakhiri dengan dokumentasi dan evaluasi hasil, disertai pemberian saran dan kritik.

Hasil Kegiatan ini menunjukkan bahwa Sebagian besar guru terlibat dalam kegiatan pemanfaatan media pembelajaran elektronik mengalami peningkatan kemampuan dalam menggunakan aplikasi Canva dan Word. Meskipun ada beberapa guru yang masih menghadapi kesulitan dalam menguasai aplikasi tersebut, Hal ini mencerminkan efektivitas program Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8, dalam memberikan pelatihan dan dukungan kepada guru dalam melaksanakan kegiatan pemanfaatan pembelajaran elektronik di SDN 11 Umin.

Mahasiswa berhasil membantu guru dalam beradaptasi dengan teknologi baru yang diperkenalkan selama program. Awalnya, kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, namun mengalami gangguan pada koneksi internet memaksa mahasiswa untuk beralih ke aplikasi yang lebih sederhana, seperti Word dan PowerPoint, yang tidak menggunakan jaringan internet. Perubahan ini menunjukkan menunjukkan fleksibilitas mahasiswa dalam menghadapi tantangan dan kemampuan untuk mencari solusi yang tepat. Dengan menggunakan aplikasi yang lebih mudah diakses, guru-guru dapat tetap

melanjutkan proses pembelajaran tanpa terhambat oleh masalah teknis, sehingga proses belajar mengajar tetap berjalan dengan baik.

Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 8 menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dalam proses pembelajaran di SDN 11 Umin. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendukung guru dalam memahami dan menggunakan media pembelajaran elektronik. Mahasiswa juga berperan aktif dalam memberikan ide-ide kreatif dan inovatif dalam penggunaan teknologi, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Respon dari guru terhadap kegiatan ini sangat positif. Banyak guru yang merasa terbantu dengan kehadiran mahasiswa dan mengapresiasi usaha mereka dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Tanggapan positif ini mengindikasikan bahwa program Kampus Mengajar tidak hanya bermanfaat bagi mahasiswa, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan profesionalisme guru. meskipun ada banyak kemajuan yang dicapai, beberapa kendala tetap muncul selama pelaksanaan program. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah, termasuk koneksi internet yang tidak stabil untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Kendala ini dapat menghambat proses pembelajaran dan mengurangi efektivitas penggunaan media pembelajaran elektronik.

## 2. Evaluasi Kegiatan

Guru mempraktikkan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint secara kreatif dan terstruktur. Pertama, guru memilih template desain

yang menarik sesuai dengan tema materi, lalu menyusun slide secara sistematis agar alur pembelajaran mudah diikuti oleh siswa. Guru menambahkan elemen visual seperti gambar ilustrasi, ikon, grafik, dan diagram untuk memperjelas setiap konsep yang disampaikan, serta menyisipkan animasi transisi pada setiap slide agar perpindahan antar informasi terasa lebih menarik dan dinamis. Selain itu, guru menggunakan fitur hyperlink untuk menciptakan tombol navigasi interaktif yang memungkinkan siswa berpindah ke bagian tertentu dalam presentasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Guru juga menyisipkan audio narasi dan video pendek sebagai pelengkap untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif. Dengan menggabungkan semua elemen ini, guru berhasil menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif dan menarik, tetapi juga interaktif dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

dukungan mahasiswa, menunjukkan bahwa kolaborasi antara mahasiswa dan guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik.

## PEMBAHASA

N

Penelitian ini menunjukkan bahwa program Kampus Mengajar memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 11 Umin. Peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi adalah langkah awal yang penting dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Adaptasi teknologi yang berhasil dilakukan oleh guru, dengan

Keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran tidak hanya memberikan manfaat bagi guru, tetapi juga bagi mahasiswa itu sendiri. Mahasiswa mendapatkan pengalaman berharga dalam mengajar dan berkolaborasi, yang dapat mengasah jiwa kepemimpinan dan karakter. Respon positif ini menunjukkan bahwa program ini diterima dengan baik dan memberikan dampak dan manfaat bagi guru SDN 11 Umin.

Mahasiswa menunjukkan kemampuan beradaptasi dengan mengembangkan solusi alternatif, seperti memanfaatkan aplikasi yang dapat digunakan tanpa koneksi internet, memberikan pelatihan individu kepada guru, serta menggunakan sumber daya yang sudah tersedia di sekolah secara optimal.

Pendekatan ini tidak hanya membantu guru menguasai teknologi baru, tetapi juga memastikan proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik meskipun terdapat keterbatasan teknis. Selama program, mahasiswa belajar untuk merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran, serta memberikan bimbingan yang dibutuhkan oleh guru dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Selain itu, mahasiswa juga terlibat dalam evaluasi proses pembelajaran, membantu guru dalam mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, dan mencari solusi bersama untuk mengatasinya. Dan menjadi lebih

proaktif dalam menghadapi tantangan di dunia pendidikan.



Gambar 1. Kegiatan Pemanfaatan Pembelajaran Media Elektronik Kepada Guru SDN 11 Umin.



Gambar 2. Kegiatan Pemanfaatan Pembelajaran Media Elektronik Kepada Guru SDN 11 Umin.



Gambar 3. Kegiatan Pemanfaatan Pembelajaran Media Elektronik Kepada Guru SDN 11 Umin.

program ini tidak hanya memberikan manfaat bagi guru, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas

## SIMPULAN

Kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 8 yang dilaksanakan di SDN 11 Umin, Kecamatan Dedai, Kabupaten Sintang, Provinsi Kalimantan Barat, berhasil fokus pada peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran elektronik. Melalui program ini, mahasiswa memberikan pelatihan dan dukungan langsung kepada guru-guru dalam memanfaatkan aplikasi seperti Canva, dan Word untuk meningkatkan proses pembelajaran. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa guru-guru menjadi lebih terampil dan percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran elektronik ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan guru dalam proses pendidikan. Dengan demikian,

148

Cahyani, Fadhila, Kurniawan, Seran, Mardawani. Pemanfaatan Media.....

pendidikan di SDN 11 Umin secara keseluruhan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Buku Saku Utama. Kemendikbud.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada: (1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah menerapkan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Mengajar, (2) Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, (3) Dosen Pembimbing Lapangan atas segala bimbingan dan dukungan, selama pelaksanaan Program Kampus Mengajar, (4) Kepala Sekolah SDN 11 Umin, (5) Guru SDN 11 Umin.

### DAFTAR RUJUKAN

Adelia, N., & Himawati, F. (2021). *Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 5 dalam Upaya Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SDN Sambongrejo 1*. Jurnal Insan Cendekia, 5(2).

Anugrah, 2021. *Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2 dalam Adaptasi Teknologi di SDN Dawuhan Sengon 2* Jurnal

Embada: Jurnal Edukasi  
Mahasiswa dan Budaya  
Akademik, 1(1).

<https://media.spa-da.ipt.s.ac.id/index.php/JIPDAS/article/download/1334/388>

- Prasetyo, E. (2023). *Peran Mahasiswa dalam Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Daerah Terpencil*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 45(2), 123-135.
- Rezania, V., & Rohmah, J. (2021). *Student Self-Development Through Kampus Mengajar Angkatan 1 Program at SDIT Madani Ekselensia Sidoarjo*. Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan di Bidang Administrasi Pendidikan, 12(2).
- Sari, R. P., & Susanto, H. (2022). *Penggunaan media pembelajaran elektronik dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 14(2), 78-92.