

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN SEKOLAH MELALUI AKSI MAHASISWA KSM: SINERGI ULAR TANGGA DAN CANVA UNTUK LITERASI DIGITAL

Siti Nurul Hasana*, Haqqul Yakin, Firdausi Nuzulla, Kholifah Aziza Rizkiyanti, Firdaos Samoh, Trisanti Ajeng Pratiwi

Universitas Islam Malang, Malang, Indonesia

*email Koresponden Penulis: s.nurulhasana@unisma.ac.id

Abstrak

Program Kandidat Sarjana Mengabdi (KSM) Universitas Islam Malang dilaksanakan di SMP Wahid Hasyim Kota Malang sebagai bentuk aksi mahasiswa dalam mendorong transformasi pembelajaran sekolah berbasis literasi digital. Kegiatan dilaksanakan selama dua bulan (Juli–September 2025) melalui dua program utama, yaitu penerapan permainan edukatif Ular Tangga Literasi–Numerasi bagi siswa dan pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva bagi guru. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator dan inovator pembelajaran dengan pendekatan experiential learning dan learning by doing. Hasil menunjukkan peningkatan kemampuan literasi siswa sebesar 15% dan numerasi sebesar 20%, serta peningkatan kompetensi digital guru dalam menghasilkan minimal tiga media ajar digital. Program ini membuktikan bahwa sinergi permainan edukatif dan pelatihan digital yang digerakkan oleh mahasiswa KSM efektif dalam menciptakan transformasi pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci:

literasi; numerasi; Canva; ular tangga; inovasi pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut inovasi pembelajaran yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital (Trilling & Fadel, 2009). Namun, hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan capaian literasi dan numerasi siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata OECD (OECD, 2019). Kondisi ini diperparah dengan rendahnya minat baca serta terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran (Kemendikbudristek, 2021).

Hasil observasi di SMP Wahid Hasyim Kota Malang memperlihatkan bahwa siswa lebih tertarik pada aktivitas berbasis visual dan permainan, sedangkan pembelajaran masih didominasi metode konvensional. Guru memiliki motivasi tinggi untuk berinovasi, tetapi masih terbatas dalam menguasai perangkat digital seperti Canva untuk mendesain media ajar. Oleh karena itu, dibutuhkan kegiatan pengabdian yang mampu menjembatani dua kebutuhan sekaligus, yaitu

meningkatkan motivasi dan kemampuan literasi-numerasi siswa melalui media permainan, serta meningkatkan kapasitas guru dalam desain pembelajaran digital.

Permainan Ular Tangga dipilih karena dapat menghadirkan konsep *learning through play* yang selaras dengan teori konstruktivisme dari Piaget (1978) dan teori *Zone of Proximal Development* dari Vygotsky (1978), di mana siswa belajar melalui pengalaman konkret, interaksi sosial, dan refleksi terhadap aktivitasnya. Sementara itu, Canva merupakan platform desain yang mudah digunakan untuk menghasilkan bahan ajar visual yang menarik dan kontekstual. Studi Rohmiasih et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas dan literasi digital guru secara signifikan.

Dengan demikian, kegiatan KSM ini tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan pengabdian masyarakat, tetapi juga sebagai aksi nyata mahasiswa dalam mentransformasi pembelajaran sekolah melalui inovasi media edukatif dan penguatan kapasitas guru. Mahasiswa KSM bertindak sebagai agen perubahan yang menjembatani kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dan keterampilan digital guru. Melalui sinergi dua kegiatan utama, yaitu Ular Tangga Literasi-Numerasi untuk siswa dan pelatihan Canva untuk guru, program ini berupaya membangun ekosistem literasi digital yang kreatif, kolaboratif, dan berkelanjutan di SMP Wahid Hasyim sebagai model transformasi pembelajaran abad ke-21.

METODE PELAKSANAAN

Program Kandidat Sarjana Mengabdi (KSM) Universitas Islam Malang dilaksanakan di SMP Wahid Hasyim, Kota Malang, selama 21 Juli hingga 10 September 2025. Kegiatan ini melibatkan mahasiswa sebagai fasilitator utama dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis literasi digital melalui dua kegiatan inti: (1) Ular Tangga Literasi-Numerasi bagi siswa, dan (2) Pelatihan Canva bagi guru.

Pelaksanaan program menggunakan pendekatan *mixed method*, yaitu kombinasi metode kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai proses dan hasil kegiatan. Penjelasan terkait hal ini adalah sebagai berikut, 1. Pendekatan kualitatif digunakan pada tahap awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dan potensi sekolah melalui observasi, wawancara informal, dan diskusi kelompok bersama guru serta siswa. Data ini membantu menentukan desain media pembelajaran dan materi pelatihan yang sesuai dengan konteks sekolah. 2. Pendekatan kuantitatif diterapkan melalui pengukuran kemampuan peserta menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*, baik pada siswa (aspek literasi dan numerasi) maupun guru (kompetensi digital dalam mendesain media ajar). Hasil pengukuran dianalisis secara deskriptif untuk melihat tingkat peningkatan setelah kegiatan dilakukan.

Selain pendekatan metodologis, strategi pelaksanaan program mengacu pada prinsip *experiential learning* (Kolb & Kolb, 2017), yang menekankan proses belajar melalui pengalaman langsung. Mahasiswa KSM merancang kegiatan dengan siklus empat tahap: 1. Pengalaman konkret (*concrete experience*): guru

dan siswa langsung terlibat dalam aktivitas permainan atau pelatihan. 2. Refleksi (reflective observation): peserta mendiskusikan pengalaman dan kesulitan yang muncul selama kegiatan. 3. Konseptualisasi (abstract conceptualization): mahasiswa dan guru merumuskan prinsip-prinsip pembelajaran dari pengalaman tersebut. 4. Eksperimen aktif (active experimentation): guru dan siswa menerapkan hasil pembelajaran ke konteks kelas masing-masing.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara kolaboratif antara mahasiswa KSM, guru, dan siswa dengan dukungan kepala sekolah sebagai mitra kelembagaan. Evaluasi dilakukan melalui triangulasi data hasil observasi, angket, dan wawancara reflektif untuk menilai keberhasilan kegiatan dalam memperkuat literasi, numerasi, dan kompetensi digital di sekolah mitra.

Sasaran utama kegiatan terdiri dari 120 siswa kelas VII–VIII sebagai peserta kegiatan Ular Tangga Literasi–Numerasi, dan 15 guru sebagai peserta pelatihan Canva. Tahapan kegiatan dalam program ini adalah sebagai berikut, 1. Persiapan: koordinasi dengan sekolah, penyusunan media permainan, dan materi pelatihan. 2. Pelaksanaan kegiatan siswa: penerapan Ular Tangga Literasi–Numerasi dalam tiga bidang (Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris). Setiap kotak permainan berisi soal literasi atau numerasi sesuai jenjang kemampuan. 3. Pelaksanaan kegiatan guru: pelatihan Canva dengan tahapan (a) pengenalan aplikasi, (b) desain poster edukatif, infografis, LKPD, dan (c) presentasi hasil karya. 4. Evaluasi: dilakukan melalui pre-test dan post-test bagi siswa, serta kuesioner kepuasan dan penilaian produk bagi guru. 5. Refleksi bersama: diskusi hasil kegiatan dengan guru dan kepala sekolah untuk keberlanjutan program. Tabel 1 menampilkan ringkasan pelaksanaan kegiatan.

Tabel 1. Tahapan dan peserta kegiatan KSM di SMP Wahid Hasyim

Tahap	Kegiatan	Peserta	Hasil Utama
I	Persiapan dan koordinasi	Tim KSM & guru	Media dan perangkat siap pakai
II	Permainan Ular Tangga Literasi–Numerasi	120 siswa	Peningkatan motivasi belajar
III	Pelatihan <i>Canva</i> untuk guru	15 guru	Produk media ajar digital
IV	Evaluasi dan refleksi	Semua peserta	Peningkatan kemampuan dan rekomendasi tindak lanjut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa secara signifikan. Berdasarkan evaluasi hasil belajar, rata-rata kemampuan literasi siswa meningkat sebesar 15%, sedangkan kemampuan numerasi meningkat sebesar 20% setelah penerapan permainan Ular Tangga Literasi–Numerasi.

Kegiatan penerapan permainan Ular Tangga Literasi–Numerasi di kelas Matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Ular tangga literasi-numerasi di kelas Matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris

Permainan edukatif ini berhasil menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan *learning through play*. Siswa menjadi lebih fokus, antusias, dan saling bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan pada setiap kotak permainan. Aktivitas ini juga memperkuat keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi, di mana ketiganya merupakan kompetensi kunci dalam pembelajaran abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009). Temuan ini konsisten dengan penelitian Putri, Prasetyo, dan Hidayati (2022) serta Rahayu, Sari, dan Handayani (2022) yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif efektif meningkatkan kemampuan numerasi dan motivasi belajar siswa.

Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Canva

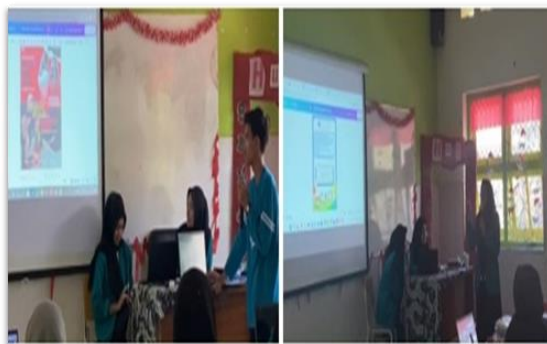
Pelatihan Canva bagi guru menunjukkan hasil positif baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Berdasarkan data pre-test dan post-test terhadap 17 peserta pelatihan, rata-rata skor kemampuan guru dalam membuat bahan ajar menarik dengan bantuan teknologi meningkat dari 2,56 menjadi 2,82 pada skala 1–4. Peningkatan ini setara dengan kenaikan 9,98%. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru menilai kemampuan terkait penggunaan aplikasi Canva masih berada pada kategori “cukup” hingga “baik”. Setelah pelatihan, mayoritas guru menilai bahwa kemampuan meningkat menjadi “baik” bahkan “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang difasilitasi oleh mahasiswa KSM efektif meningkatkan kepercayaan diri dan kompetensi digital guru.

Selain peningkatan skor, data kualitatif dari kuesioner pasca-pelatihan menunjukkan bahwa manfaat utama yang dirasakan guru adalah: a. kemudahan dalam membuat bahan ajar yang lebih menarik, b. peningkatan keterampilan menggunakan teknologi desain, c. efisiensi waktu dalam pembuatan media pembelajaran.

Setiap guru menghasilkan minimal tiga produk media ajar digital berupa poster edukatif, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan presentasi interaktif. Produk-produk tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran reguler sekolah. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Lestari, Sukardi, & Nurhadi (2022) serta Widiyastuti & Santosa (2022) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kompetensi guru

dalam mendesain media ajar digital serta memperkuat literasi dan kreativitas pedagogis.

Kegiatan Pelatihan Canva untuk Guru SMP Wahid Hasyim ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pelatihan canva untuk guru

Dampak terhadap Sekolah dan Ekosistem Pembelajaran

Kegiatan KSM di SMP Wahid Hasyim memberikan dampak sistemik terhadap proses belajar-mengajar di sekolah. Kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa membentuk budaya pembelajaran yang kolaboratif dan berorientasi pada inovasi. Beberapa dampak yang teridentifikasi: a. Sekolah mulai mengintegrasikan hasil karya guru ke dalam perangkat ajar resmi. b. Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dan motivasi belajar. c. Guru menginisiasi kelompok belajar kecil untuk melanjutkan pelatihan digital secara mandiri.

Secara kelembagaan, kegiatan ini memperkuat implementasi School Digital Literacy Program (Kemendikbudristek, 2023) serta membangun model kemitraan berkelanjutan antara perguruan tinggi dan sekolah menengah. Integrasi antara gamifikasi dan digital creativity ini sejalan dengan konsep blended experiential learning (Kolb & Kolb, 2017), di mana pengalaman belajar berbasis praktik dan refleksi menjadi dasar transformasi pembelajaran yang berkelanjutan.

Sintesis Pembahasan

Hasil kegiatan KSM ini menegaskan bahwa aksi mahasiswa sebagai agen transformasi pendidikan dapat memberikan dampak nyata terhadap dua dimensi utama sekolah, yaitu: (1) peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran yang menyenangkan, dan (2) peningkatan kapasitas guru melalui literasi digital.

Sinergi antara Ular Tangga Literasi-Numerasi dan pelatihan Canva telah menciptakan model pembelajaran interaktif dua arah, di mana siswa belajar melalui pengalaman bermain, sementara guru belajar melalui pengalaman merancang. Keduanya bersatu dalam ekosistem pembelajaran yang lebih hidup, kreatif, dan digital, menegaskan bahwa inovasi pendidikan tidak hanya lahir dari kebijakan, tetapi juga dari inisiatif mahasiswa dan kolaborasi komunitas sekolah.

KESIMPULAN

Program Kandidat Sarjana Mengabdi (KSM) Universitas Islam Malang di SMP Wahid Hasyim merupakan bukti konkret peran mahasiswa sebagai agen transformasi pembelajaran di sekolah. Melalui aksi kolaboratif dan inovatif, mahasiswa KSM berhasil mengintegrasikan dua bentuk kegiatan yang saling melengkapi, yaitu permainan edukatif Ular Tangga Literasi–Numerasi untuk siswa dan pelatihan media digital berbasis Canva untuk guru.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi siswa sebesar 15% dan numerasi sebesar 20%, tetapi juga menumbuhkan kompetensi digital guru secara signifikan. Hal ini ditandai dengan capaian seluruh peserta pelatihan yang mampu menghasilkan minimal tiga media ajar berbasis Canva. Selain itu, sinergi antara mahasiswa, guru, dan siswa menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Dengan demikian, program KSM berperan strategis dalam mempercepat transformasi pembelajaran sekolah menuju era literasi digital, sekaligus menjadi model pemberdayaan berbasis kemitraan antara perguruan tinggi dan sekolah menengah. Ke depan, kolaborasi serupa diharapkan terus dikembangkan untuk memperluas dampak inovasi pembelajaran, memperkuat kapasitas guru, dan menumbuhkan budaya belajar digital yang berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Dewi, S., Rahayu, F., & Handayani, D. (2022). Pengembangan media permainan edukatif Ular Tangga berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Sains (JIPS)*, 4(1), 33–42.
- Kemendikbudristek. (2021). *Panduan Asesmen Nasional*. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran.
- Kolb, D. A., & Kolb, A. Y. (2017). *The Experiential Educator: Principles and Practices of Experiential Learning*. EBL Press.
- Lestari, A., Sukardi, & Nurhadi, M. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(2), 95–104.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results: What Students Know and Can Do*. Paris: OECD Publishing.
- Piaget, J. (1978). *The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures*. New York: Viking Press.
- Putri, D. K., Prasetyo, Z. K., & Hidayati, N. (2022). Pengembangan media permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar (JPPD)*, 9(2), 112–123.

- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Canva sebagai upaya transformasi digital guru. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 101–110.
- Suryani, D., & Hidayat, R. (2023). Evaluasi efektivitas pelatihan guru berbasis pendekatan learning by doing. *Jurnal Pengabdian dan Pendidikan*, 6(1), 55–66.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Widiyastuti, A., & Santosa, H. (2022). Literasi digital guru melalui pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(1), 67–77.