

Aplikasi Service Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Mendesain Visi Misi Sekolah dengan Canva

Lisa Nursita^{1*}, Bambang Sulistyo Edi Purwanto²

¹Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar ²Universitas Hasanuddin

*Corresponding author, e-mail: lisa.nursita@uin-alauddin.ac.id.

Abstract

Service learning is a method of learning provided to students by combining knowledge obtained formally in the classroom and activities that provide benefits to the community. The purpose of this devotion is to benefit the school through the application of theory that has been obtained by students during the learning process of Computer Technology IV courses by utilizing service learning methods. Lectures are not only sharing knowledge, but also students can directly practice their skills that eventually provide benefits to the school in the form of output, they are the availability of mission-vision billboards with attractive designs and easily accessible to the community, so that schools can get the benefit from the existence of this devotional activity in the form of the availability of mission vision banners with attractive graphic design. The location of the activity is in Pa'Bundukung State Elementary School and is carried out for 7 days by students by involving lecturers as mentors and teachers as escorts. The method of implementation starts from the stage of preparation, implementation, and strengthening/reflection. The result from this activity is that Pa'Bundukung State Elementary School can renew the appearance of the school's vision-mission as a means to socialize the school's vision-mission to students, school human resources, communities, and stakeholders. In addition, students are able to be more sensitive to social circumstances, and can apply graphic design materials using Canva applications obtained in computer technology iv classes, so that competence of knowledge, skills, and attitudes can be developed.

Keywords: Merdeka Belajar Kampus Merdeka; Service Learning; Vission-Mission.

How to Cite: Nursita, L., & Purwanto, B.S.E. (2022). Aplikasi Service Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Mendesain Visi Misi Sekolah dengan Canva. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 69-76.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited under the same license as the original. ©2022 by author.

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik dalam memperoleh ilmu dan pengetahuan melalui media pembelajaran. Perkembangan kurikulum saat ini yang memasuki Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan terobosan baru dalam menciptakan wadah pembelajaran yang lebih aktif bagi peserta didik, sekaligus dapat berkontribusi pada masyarakat. Proses pembelajaran yang baik adalah proses yang memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk bisa aktif mencari ilmu dan pengetahuan yang tidak hanya terpaku pada penjelasan dosen, namun juga dapat diperoleh langsung di lapangan dan dapat turut berkontribusi pada perbaikan kehidupan masyarakat (Angela, 2014; Kostianen et al., 2018; Susanto et al., 2021). Metode pembelajaran di era kurikulum merdeka belajar berusaha mengkombinasikan ilmu yang diperoleh secara formal di kelas yang kemudian ilmu tersebut dapat didemonstrasikan menjadi kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai aplikasi dari service learning.

Mengutip pernyataan Bringle bahwa "Service Learning is a credit bearing, educational experience in which students participate in an organized service activity that meets identified community needs and reflect on the service activity in such a way as to gain father understanding of course content, a broader appreciation of the discipline, and an enhanced sense of civic responsibility" (Bringle & Hatcher, 1996). Service learning merupakan suatu metode pembelajaran dimana mahasiswa berhadapan pada permasalahan yang terjadi di masyarakat. Mahasiswa dihadapkan untuk melaksanakan program yang akan menjadi solusi dalam mengatasi masalah yang terjadi di masyarakat berbekalkan teori yang telah diperoleh dalam perkuliahan. Dalam program yang akan dilaksanakan tersebut, mahasiswa akan melakukan kegiatan observasi,

perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program. Mahasiswa akan berpikir dan bertindak kreatif dalam menghadapi tantangan yang ada (Handoyo, 2014).

Dalam strategi penerapan service learning pada mata kuliah, dosen atau pendidik dapat memberikan tugas yang mengharuskan mahasiswa berpikir kreatif menerapkan pengetahuan yang telah diterima untuk bisa diaplikasikan di lapangan, yang kemudian kegiatan ini akan memberi manfaat bagi masyarakat. Salah satu aplikasi service learning yang diterapkan pada Mata Kuliah Teknologi Komputer IV di Jurusan Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar, yakni pelaksanaan kegiatan pembaharuan desain dan pengadaan visi dan misi di SD Negeri Pa'Bundukang. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Nusanti (2014) bahwa service learning dapat terlaksana dengan mencoba menghubungkan tugas yang diterima di kelas dengan kegiatan yang menghasilkan pelayanan kepada masyarakat, mahasiswa pun dapat mengembangkan kemampuan akademis dan sosialnya. Dengan demikian service learning yang merupakan buah dari kurikulum Merdeka Belajar akan memberi manfaat pada dosen, masyarakat dan juga mahasiswa.

Pelaksanaan service learning ini merupakan demonstrasi dari materi yang telah diajarkan kepada mahasiswa pada mata kuliah Teknologi Komputer IV, dimana mahasiswa diberikan pengetahuan tentang cara penggunaan aplikasi desain yaitu Canva, melalui materi ini mahasiswa menjadi mampu mengoperasikan aplikasi tersebut. Pengetahuan ini kemudian didemonstrasikan melalui service learning. Mahasiswa harus menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh untuk membuat desain visi misi sekolah, yang akhirnya memberi manfaat pada sekolah. Kegiatan ini sekaligus merupakan pengabdian kepada masyarakat, yang mana outputnya adalah pengadaan visi misi sekolah.

Visi misi merupakan pernyataan yang menjadi tujuan dan target yang harus dicapai dari suatu organisasi. Lembaga pendidikan tentu juga harus memiliki visi dan misi yang dibuat dengan pernyataan yang jelas, realistis untuk dilaksanakan dan diwujudkan serta disertai dengan tujuan dan sasaran yang sejalan untuk mewujudkan visi dan misi tersebut (Maulidi et al., 2018). Visi misi merupakan pedoman yang harus diwujudkan dan ditegaskan oleh lembaga pendidikan yakni sekolah. Visi dan misi sebagai tujuan akhir dan menjadi pedoman bagi aktivitas lembaga pendidikan dan berfungsi sebagai dasar kekuatan layanan bermutu ke peserta didik (Calam & Qurniati, 2016).

Dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, visi misi yang dibentuk merupakan hasil kesepakatan seluruh unsur yang ada di sekolah, dan disesuaikan dengan capaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam perundang-undangan. Kalimat-kalimat pernyataan yang termuat dalam visi misi disusun berdasar pada nilai luhur yang dianut oleh pendiri lembaga berproses dapat dipahami dengan baik oleh seluruh civitas institusi pendidikan. Pemahaman makna atau karakteristik visi misi dilakukan melalui budaya institusi pendidikan, melalui kalimat pernyataan visi misi, simbol, slogan, cerita, ritual/rutinitas harian, bahasa komunikasi dan sebagainya. Visi misi juga harus diketahui oleh semua pihak, baik tenaga kependidikan, tenaga pendidik, siswa, dan masyarakat (Rachmayanie et al., 2019; Sukaningtyas et al., 2017). Dengan tersebar luasnya visi dan misi ini, maka lebih mudah bagi semua pihak yang merupakan bagian dari sekolah untuk mewujudkan visi misi tersebut. Sosialisasi visi misi yang dilakukan berulang kali bertujuan agar civitas institusi pendidikan paham tentang visi misi lembaga dan melekat dalam kegiatan sehari-harinya. Dalam visi dan misi termuat berbagai hal yang besar sampai kecil namun penting, yaitu tujuan yang ingin dicapai sampai anggaran tahunan, yang mana kesemuanya direncanakan dengan baik, sehingga identitas institusi pendidikan dalam pelaksanaannya dapat terlihat hanya dengan melihat visi dan misinya.

SD Negeri Pa'Bundukang merupakan salah satu sekolah yang terletak di Desa Paccellekang, Patalassang, Gowa yang memiliki ruang kelas berjumlah 8 kelas, 1 perpustakaan, lapangan olah raga, ruang guru dan ruang kepala sekolah. Berdasarkan hasil pra observasi mengenai visi dan misi di sekolah SD Negeri Pa'Bundukang, sekolah tersebut telah memiliki visi dan misi, namun belum memiliki desain yang menarik dan belum terpasang di tempat yang bisa dilihat oleh banyak orang. Baliho atau spanduk visi misi yang ada saat ini di pasang pada lokasi yang tidak strategis dan tidak banyak orang yang bisa mengaksesnya.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini memberi manfaat kepada sekolah dengan adanya output yaitu baliho visi misi yang memiliki desain yang lebih baik dari yang pernah ada sebelumnya dan dapat dipajang untuk mensosialisasikan visi misi pada seluruh unsur sekolah, stakeholder, dan masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan oleh dosen sebagai pengampu mata kuliah yang membimbing mahasiswa tentang aplikasi desain grafis yaitu Canva dan mahasiswa sebagai pelaksana service learning. Dosen selama perkuliahan 1 semester yang telah melakukan sharing knowledge tentang teknik penggunaan aplikasi Canva sebagai media desain grafis, kemudian melalui service learning soft skill yang akhirnya diperoleh mahasiswa tersebut akan dipraktikkan langsung di lapangan dengan membuat visi dan misi sekolah dengan aplikasi Canva.

Metode Pelaksanaan

Jenis kegiatan yang dilakukan adalah service learning, yang mengkolaborasikan antara tugas yang diberikan kepada mahasiswa dan pelayanan kepada masyarakat. Kegiatan ini sebagai bentuk demonstrasi dari materi yang diperoleh di kelas mata kuliah Teknologi Komputer IV, sehingga melalui pelaksanaan service learning mahasiswa juga mampu berpikir kreatif, lebih peka terhadap sosial, dan kemampuan akademisnya lebih berkembang. Lokasi pelaksanaan service learning adalah di SD Negeri Pa'Bandukang yang berada di Pattalassang, Gowa-Sulawesi Selatan. Adapun langkah pelaksanaan kegiatan pengabdian terbagi dalam 3 kategori yaitu persiapan, pelaksanaan dan refleksi. Tahapan persiapan, meliputi: (1) Mahasiswa diajarkan terlebih dahulu oleh dosen pengampu tentang aplikasi-aplikasi yang dapat dibutuhkan oleh calon tenaga kependidikan termasuk di dalamnya aplikasi desain grafis sederhana yaitu Canva; (2) Mahasiswa diberikan tugas untuk dapat menerapkan materi yang diberikan tersebut agar bisa diaplikasikan di sekolah/madrasah; (3) Mahasiswa memilih lokasi pelaksanaan service learning dengan sebelumnya melakukan survei awal terhadap beberapa sekolah yang kemungkinan membutuhkan pelayanan. Tahapan selanjutnya yaitu pelaksanaan, meliputi: (1) Mahasiswa menemukan masalah yang dihadapi oleh sekolah/madrasah, yang mana masalah tersebut didiskusikan dengan kepala sekolah atau guru; (2) Mahasiswa menyiapkan tema service learning yang bisa dilakukan pada sekolah/madrasah dan mendiskusikan tema tersebut pada dosen; (3) Mahasiswa melaksanakan kegiatan service learning sesuai tema yang disepakati. Terakhir yaitu penguatan berupa refleksi. Mahasiswa akan kembali dikuatkan oleh dosen terkait apa saja manfaat dari pelaksanaan kegiatan pengabdian.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Service Learning di SD Negeri Pa'Bandukang

Hasil dan Pembahasan

Program yang dilakukan dalam service learning ini mengangkat tema "Pengadaan Pembaharuan Visi dan Misi di SD Negeri Pa'Bandukang yang di Desain dengan Aplikasi Canva". Pelaksanaan service learning berlangsung selama 7 hari di sekolah dengan sebelumnya mahasiswa telah dibekali sebanyak 15 pertemuan pada mata kuliah Teknologi Komputer IV oleh penulis. Selama 15 kali pertemuan perkuliahan tersebut, mahasiswa diajarkan dosen pengampu tentang aplikasi-aplikasi yang dapat dibutuhkan oleh calon tenaga kependidikan, salah satunya adalah aplikasi desain grafis sederhana yaitu Canva. Dalam pengajaran tersebut, mahasiswa dikenalkan dan dijelaskan tentang fungsi-fungsi menu dalam Canva, kemudian dosen melakukan tutorial pengaplikasian Canva untuk desain grafis sampul buku dan pamflet. Kegiatan selanjutnya, mahasiswa kemudian diminta untuk menemukan lokasi untuk melaksanakan Service Learning dalam rangka mempraktikkan materi yang telah diberikan dosen tentang desain grafis. Mahasiswa diminta melakukan observasi awal untuk bisa menentukan sekolah/madrasah yang dapat dijadikan tempat pelaksanaan service learning. Observasi ini bertujuan agar mahasiswa mengetahui dimana sekolah/madrasah yang membutuhkan pelayanan dan yang memberikan izin untuk dapat dilaksanakan kegiatan tersebut. Berdasarkan observasi selama 2 hari mahasiswa kemudian menentukan lokasi pelaksanaan service learning pada SD Negeri Pa'Bandukang (Lihat Gambar 2).



Gambar 2. Kondisi SD Negeri Pa'Bundukang Lokasi Pelaksanaan Service Learning

Observasi yang dilakukan oleh mahasiswa di SD Negeri Pa'Bundukang dalam menemukan masalah yang dihadapi sekolah membuat mahasiswa terpancing untuk berpikir kritis dalam mensinkronkan antara materi yang dipelajari di kelas mata kuliah Teknologi Komputer IV sebagai solusi dari masalah yang dihadapi sekolah. Mahasiswa diminta untuk mampu menemukan ide apa yang bisa ditawarkan ke sekolah yang mana ide tersebut juga berkaitan dengan materi yang diperoleh mahasiswa di kelas mata kuliah Teknologi Komputer IV. Materi-materi yang diajarkan di kelas mata kuliah Teknologi Komputer IV adalah berupa penggunaan aplikasi Mic. Excel untuk tenaga kependidikan, pemanfaatan aplikasi google seperti google form, google slides, google docs, Mendeley, dan aplikasi olah data untuk keperluan penelitian, dan teknik menggunakan aplikasi desain grafis gratis yaitu Canva. Berdasarkan pada seluruh aplikasi tersebut yang telah diajarkan, mahasiswa akan diminta untuk memilih aplikasi apa yang sekiranya dapat dimanfaatkan untuk menjadi produk yang bisa ditawarkan ke sekolah untuk menyelesaikan masalahnya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa SD Negeri Pa'Bundukang telah berupaya melakukan sosialisasi visi misi sekolah dengan memasang baliho, namun penempatannya tidak strategis. Lokasi penempatan berada di samping perpustakaan lama, dan tertutupi oleh bangunan sekolah (Lihat Gambar 3). Adapun model dan kondisinya baliho tersebut kurang menarik dan sudah usang. Hal ini mengindikasikan masyarakat, siswa dan pengawas atau stakeholder lainnya yang berkunjung ke sekolah tidak dapat dengan mudah menemukan dan membaca visi misi sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi ini, maka dibuatlah program service learning dengan melakukan pengadaan dan pembaharuan baliho visi-misi sekolah mengingat di dalam visi misi tertuang identitas sekolah. Pembaharuan baliho visi-misi akan dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Dengan demikian produk yang akan diberikan oleh mahasiswa ini akan mampu mengkolaborasikan antara apa yang telah mereka peroleh di kelas mata kuliah Teknologi Komputer IV dan penyelesaian masalah sekolah yaitu sosialisasi visi-misi dengan menggunakan spanduk atau baliho yang tidak optimal.



Gambar 3. Baliho Visi Misi SD Negeri Pa'Bundukang Sebelum Dilaksanakannya Kegiatan Service Learning

Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan service learning yang dilakukan mulai tanggal 14 Juni 2021. Setelah menetapkan tema service learning, mahasiswa kemudian membuat beberapa desain visi-misi untuk kemudian ditawarkan beberapa desain baliho visi-misi yang telah dibuat oleh mahasiswa. Pembuatan desain ini menggunakan aplikasi Canva dengan menerapkan materi yang telah dipelajari di kelas mata kuliah Teknologi Komputer IV. Pelaksanaan service learning membuat mahasiswa dapat mendemonstrasikan

teknik melakukan desain dengan aplikasi Canva seperti yang telah diajarkan di kelas. Mahasiswa menyusun 5 desain berbeda untuk ditawarkan kepada pihak sekolah (Lihat Gambar 4). Desain yang telah terpilih akan dicetak dan dipajang di SD Negeri Pa'Bundukang dengan terlebih dahulu mempertimbangkan lokasi pemasangan baliho visi-misi yang dapat dengan mudah diakses oleh banyak orang.



Gambar 4. Pemilihan desain oleh Kepala SD Negeri Pa'Bundukang

Tanggal 15-17 Juni 2021, mahasiswa mulai melakukan persiapan pembuatan baliho visi misi. Langkah awal yang dilakukan adalah menyiapkan dana dan peralatan yang dibutuhkan. Dalam pemilihan peralatan untuk membuat baliho visi-misi, mahasiswa diminta untuk kreatif memilih perlengkapan yang sesuai dan dengan menggunakan dana yang sedikit. Akhirnya diputuskan pembuatan pigura untuk penempelan baliho visi-misi dibuat secara manual oleh mahasiswa.

Tanggal 18 Juni 2021 dilakukan proses pembuatan dan pemasangan baliho visi misi. Mahasiswa melakukan kerja sama secara kelompok untuk membuat dan memasang baliho tersebut. Langkah-langkah yang dilakukan mahasiswa dalam membuat baliho visi misi yaitu (1) mencetak desain visi misi dari mahasiswa yang telah dipilih oleh pihak sekolah; (2) pengecatan kayu yang akan dijadikan pigura atau kerangka menempelkan baliho (lihat Gambar 5); (3) memasang kayu yang telah dicat pada baliho visi misi yang telah dicetak (lihat Gambar 6); (4) memasang tali pengait pada baliho visi misi (lihat Gambar 7); (5) memilih lokasi pemasangan baliho visi misi. Dalam pemilihan lokasi mahasiswa diminta menemukan lokasi yang dapat diakses banyak orang sehingga visi misi dapat dengan mudah dibaca oleh banyak orang. Untuk itu lokasi yang dipilih adalah di depan ruang perpustakaan baru yang berada tepat di depan lapangan sekolah; (6) pemasangan baliho visi misi. (lihat Gambar 8).



Gambar 5. Proses Pengecatan Kayu Baliho Visi Misi



Gambar 6. Proses Pemasangan Kayu pada Baliho Visi Misi



Gambar 7. Proses Pemasangan Tali Pengait pada Baliho Visi Misi

Tahap terakhir dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah penguatan, yaitu melakukan refleksi atas kegiatan yang telah berlangsung bersama guru dan dosen pembimbing yaitu penulis. Refleksi dilakukan dalam bentuk pemberian pertanyaan pada mahasiswa tentang apa saja yang telah mereka peroleh selama pelaksanaan pengabdian berlangsung. Mahasiswa juga diberi penguatan tentang manfaat apa yang mereka terima, yakni pengembangan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap.



Gambar 8. Proses Pemasangan Baliho Visi Misi

Hasil dari adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini memberi manfaat tidak hanya kepada sekolah. Bagi pihak sekolah dengan adanya service learning ini, maka terpasang baliho visi misi dengan desain menarik dan dapat dengan mudah dilihat oleh banyak orang. Seperti yang terlihat pada Gambar 3 sebelumnya bahwa nampak baliho visi misi telah usang dan dipasang di lokasi yang kurang strategis. Visi-misi yang merupakan identitas sekolah yang harus diimplementasikan oleh seluruh pengguna institusi. Visi misi sekolah penting disosialisasikan pada siswa, guru, tenaga kependidikan, masyarakat, dan seluruh stakeholder lainnya agar mereka mengetahui dan paham, serta berkomitmen dan semangat untuk mengimplementasikan visi dan misi sekolah tersebut dalam setiap kegiatan sekolah. Hal ini karena visi misi merupakan landasan untuk perwujudan sekolah yang lebih baik di masa mendatang (Puteri & Prihantini, 2020). Oleh karenanya, kegiatan pengabdian ini sangat berkontribusi dalam langkah sosialisasi visi misi SD Negeri Pa' Bundukang.

Baliho visi misi yang saat ini mampu diakses oleh banyak orang dengan desain yang menarik dapat menjadikan sekolah mitra mampu mempromosikan visi misinya secara luas. Visi misi yang dengan desain yang menarik juga mampu menarik orang untuk melirik orang yang lewat untuk membaca media yang menampilkan visi misi tersebut. Desain visi misi dengan menggunakan Canva memiliki keunggulannya sendiri, yaitu mudah diakses oleh orang, banyak fitur yang gratis, dan aplikasinya gampang digunakan. Walaupun Canva juga memiliki kelemahan yaitu harus menggunakan internet jika ingin digunakan, namun karena kelebihan-kelebihan tadi, sehingga mahasiswa lebih mudah menggunakan Canva dibanding aplikasi desain grafis lainnya. Sejalan dengan ini Primasari & Wibisono (2021) mengungkapkan bahwa masing-masing media memiliki keunggulan dan kelemahannya sendiri, bergantung pada apa yang ingin dicapai dari pemanfaatan media tersebut.

Dalam praktiknya, pemberian mata kuliah Teknologi Komputer IV mengajarkan beberapa aplikasi komputer yang dibutuhkan bagi peningkatan hard skill dan soft skill pada calon tenaga kependidikan. Hal ini sejalan dengan kewajiban perguruan tinggi yaitu harus membekali lulusannya dengan tidak hanya hard skill tetapi juga soft skill (Nursita, 2021). Di tengah pandemi yang terjadi dan mengharuskan proses pembelajaran berlangsung secara daring, mengakibatkan kurang optimalnya pemberian materi ajar kepada mahasiswa. Padahal setiap capaian pembelajaran pada mata kuliah harus dapat memenuhi tiga kompetensi

dasar yaitu kompetensi sikap (afektif), kompetensi pengetahuan (knowledge), dan kompetensi keterampilan (skill). Hal ini harus memastikan bahwa setiap materi dan metode ajar yang digunakan mampu mewakili pemberian ketiga kompetensi tersebut. Untuk itu dibutuhkan strategi dalam rangka penguatan ilmu pengetahuan yang diterima oleh mahasiswa, dimana ilmu tersebut tidak harus mereka peroleh hanya dari tatap muka perkuliahan saja, namun juga melalui media pembelajaran lainnya seperti pembelajaran melalui praktik di lapangan. Pemilihan media ajar yang tepat dalam proses pembelajaran akan membantu peserta didik untuk memahami materi ajar yang disampaikan. Hal ini seperti yang dikatakan oleh [Saripudin et al. \(2021\)](#) bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Service learning merupakan alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan karena memungkinkan mahasiswa untuk dapat menggabungkan ilmu yang diperoleh dalam pemecahan masalah yang terjadi di masyarakat, sehingga secara tidak langsung mahasiswa dapat memperoleh pengalaman pembelajaran melalui praktik di lapangan. Service learning menyatukan antara capaian pembelajaran dalam perkuliahan dan karakter mahasiswa melalui kelas formal atau pembelajaran di lapangan secara langsung. Service learning merupakan pendekatan yang menggabungkan tujuan akademik dan upaya pemecahan persoalan yang terjadi di tengah masyarakat secara langsung ([Nazlah & Sulistyono, 2021](#)).

Dalam proses desain baliho visi misi, mahasiswa akan mempraktikkan atau mendemonstrasikan teknik desain grafis sesuai dengan yang telah mereka pelajari selama perkuliahan formal berlangsung. Penerapan pendekatan pembelajaran seperti ini akan mengoptimalkan ketercapaian kompetensi mereka. Telah jelas bahwa dengan adanya service learning ini, maka kompetensi pengetahuan dan keterampilan mereka akan meningkat karena adanya aplikasi langsung di lapangan untuk mempraktikkan ilmu yang telah diperoleh di kelas. Menariknya pelaksanaan kegiatan ini juga memenuhi capaian dalam aspek kompetensi sikap. Dalam menemukan masalah yang terjadi di tengah masyarakat, maka mahasiswa harus lebih peka melihat keadaan sekitar. Mahasiswa harus mampu menemukan peranan mereka dalam memberi perubahan kepada masyarakat. Hal ini mendorong peningkatan kualitas karakter mereka untuk lebih peduli akan sesama.

Sejalan dengan pernyataan tersebut di atas, service learning yang merupakan buah dari konsep merdeka belajar memperhatikan aspek performance karakter peserta didik. Pendidikan dalam konsep pembelajaran saat ini fokus pada keaktifan dan kreatifitas yang akan melahirkan karakter yang inovatif sehingga mampu memecahkan berbagai permasalahan. Pembelajaran merdeka belajar mengutamakan pendekatan active learning yang mengembangkan kreativitas, inovasi, dan kritis dalam menemukan solusi dari permasalahan ([Baharuddin, 2021](#)). Pelaksanaan merdeka belajar memberi kesempatan pada peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi dirinya namun tetap dalam pantauan tenaga pendidik agar peserta didik tetap berada di jalan yang benar ([Faiz & Kurniawaty, 2020](#)). Oleh karena itu, penerapan service learning ini mampu memenuhi pengembangan kompetensi sikap mahasiswa.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berlangsung di SD Negeri Pa'Bundukang memberikan manfaat bagi sekolah yakni berupa pembaharuan tampilan visi-misi sekolah, sehingga proses sosialisasi visi misi sekolah pada siswa, SDM sekolah, masyarakat, dan stakeholder bisa dijalankan sebagaimana mestinya. Melalui kegiatan ini pula mahasiswa yang telah diajarkan penggunaan aplikasi Canva dapat mempraktikkan langsung penggunaan aplikasi tersebut untuk sekolah. Artinya, service learning tidak hanya memberikan output pada sekolah, namun juga memberikan outcome pada mahasiswa, yakni mereka mampu lebih peka terhadap keadaan sosial, dan dapat menerapkan materi desain grafis menggunakan aplikasi Canva yang diperoleh di kelas Teknologi Komputer IV, sehingga dapat dikembangkan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pelaksanaan service learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam peningkatan kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap mahasiswa. Pelaksanaan ini juga tidak hanya memberi manfaat pada mahasiswa saja, namun juga kepada masyarakat yaitu pihak sekolah. Dengan adanya kegiatan ini, maka mahasiswa dapat melakukan demonstrasi dari materi yang didapat selama kelas formal berlangsung dan sekaligus mengkolaborasikannya dengan kegiatan yang memberi manfaat bagi masyarakat sekitar. Penerapan service learning ini sangat efektif untuk diterapkan pada berbagai mata kuliah sebagai inovasi pembelajaran yang tidak hanya berpatokan pada materi yang diajarkan di dalam kelas saja, namun juga mahasiswa atau peserta didik dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan dari lapangan.

Daftar Pustaka

- Angela, T. (2014). Challenges to Meaningful Learning in Social Studies – The Key Competences as an Opportunity to Students' Active Participation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 128, 192–197. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.142>
- Baharuddin, M. R. (2021). Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Fokus : Model MBKM Program Studi). *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(1), 195–205.
- Bringle, R. G., & Hatcher, J. (1996). Implementing Service-Learning in Higher Education. *Journal of Higher Education*, 67, 221–229.
- Calam, A., & Qurniati, A. (2016). Merumuskan Visi dan Misi Lembaga Pendidikan. *Jurnal SAINTIKOM: Sains Dan Komputer*, 15(1), 53–68.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia dalam Perspektif Filsafat Progresivisme. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 155–164. <https://doi.org/https://doi.org/10.35457/konstruk.v12i2.973>
- Handoyo, L. D. (2014). Menumbuhkembangkan Karakter Mahasiswa Melalui Service Learning Program di Mata Kuliah Ilmu Gizi dan Kesehatan. *Widya Dharma: Jurnal Kependidikan*, 26(2), 183–200.
- Kostiainen, E., Ukksoski, T., Ruohotie-Lyhty, M., Kauppinen, M., Kainulainen, J., & Mäkinen, T. (2018). Meaningful Learning in Teacher Education. *Teaching and Teacher Education*, 71, 66–77. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.12.009>
- Maulidi, A., Syamswisna, S., Daningsih, E., Ariyati, E., & Marlina, R. (2018). Pengukuran Tingkat Pemahaman Mahasiswa Terhadap Visi Misi Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Untan. *Bio-Pedagogi*, 7(2), 91–95. <https://doi.org/10.20961/bio-pedagogi.v7i2.27634>
- Nazlah, N., & Sulisty, W. D. (2021). Pendampingan Sekolah Online Siswa Sekolah Dasar Melalui Kegiatan SIPUNG (Sekolah Ing Kampung) Pada Masa Pandemi Covid 19 Sebagai Solusi Mengatasi Pendidikan di Desa Nguling-Pasuruan. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 221–232. <https://doi.org/10.29062/engagement.v5i1.502>
- Nursita, L. (2021). Dampak Mata Kuliah Kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 7(3), 83. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i3.401>
- Nusanti, I. (2014). Strategi Service Learning Sebuah Kajian untuk Mengembangkan Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(2), 251–260. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v20i2.142>
- Primasari, C. H., & Wibisono, Y. P. (2021). Video Iklan Sebagai Sarana Peningkatan Impresi Publik Terhadap Produk Komunitas UMKM Kotabaru Yogyakarta. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 127–134. <https://doi.org/10.24036/abdi.v3i2.111>
- Puteri, D. D. Y., & Prihantini. (2020). Rumusan Visi Misi dan Konsistensinya terhadap Kultur Sekolah. *Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial dan Humaniora*, 2(2), 11–18.
- Rachmayanie, R., Rachman, A., Setiawan, M. A., & Yunita, D. A. (2019). Sosialisasi Visi dan Misi Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP ULM kepada Sivitas Akademika, Alumni dan Guru BK Se-Propinsi Kalimantan Selatan.
- Saripudin, D., Yulifar, L., & Anggraini, D. N. (2021). Pelatihan Pembuatan dan Pemanfaatan Replika Sejarah dan Peta E-Pen Bagi Guru-Guru SMA/MA. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/abdi.v3i1.76>
- Sukaningtyas, D., Satori, D., & Sa'ud, U. S. (2017). Pengembangan Kapasitas Manajemen Sekolah dalam Membangun Pemahaman Visi dan Misi. *Cakrawala Pendidikan*, 36(2), 257–266.
- Susanto, R., Syofyan, H., Febriani, E., Nisa, M. A., Oktafiani, Yolanda, Y. D., Tobing, L. A. L., Diani, S. B., Hendrawan, B. B., Alfira, A., Cahyaningrum, D. E. N., Oktavia, H., & Nurlinda, D. B. (2021). Pemberdayaan Keterampilan Model Komunikasi Instruksional Guru SD. *International Journal of Community Service Learning*, 5(2), 84–94. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/ijcsl.v5i1>