

Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva di SD Tiakur

**Fenty Madelin Madubun¹, Ratnah Kurniati MA², Sisilia Marcelina Taihuttu³, Dian
Rubiana Suherman⁴, Fernando Tantar⁵, Putri Fransina Imnana⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Pattimura Maluku Barat Daya, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Fenty Madelin Madubun

E-mail: fenty.madubun@lecturer.unpatti.ac.id

Abstrak

Pelatihan Media Pembelajaran Matematika (Canva) di SD Tiakur bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk proses pembelajaran. Di era digital saat ini, penggunaan media visual menjadi sangat penting untuk menarik perhatian siswa dalam belajar matematika. Kegiatan ini mencakup pelatihan langsung bagi para guru dalam menggunakan aplikasi Canva untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Metode yang diterapkan adalah pendekatan partisipatif, di mana guru dilibatkan untuk aktif berlatih dan bertukar pengalaman. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman guru tentang pentingnya media pembelajaran yang inovatif serta kemampuan mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi untuk meningkatkan kompetensi yang dimiliki. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran matematika, meningkatkan kualitas pendidikan, serta memotivasi siswa untuk lebih giat belajar.

Kata kunci -Pelatihan, Media Pembelajaran, Canva

Abstract

The Mathematics Learning Media (Canva) Training at SD Tiakur aims to improve teachers' skills in utilizing technology for the learning process. In today's digital era, the use of visual media is very important to attract students' attention in learning mathematics. This includes hands-on training for teachers in using the Canva app to create interactive and engaging learning materials. The method applied is a participatory approach, where teachers are involved to actively practice and exchange experiences. The results of the training showed an increase in teachers' understanding of the importance of innovative learning media as well as their ability to create interesting learning media and showed a higher level of enthusiasm to improve their competencies. Thus, this training is expected to have a positive impact on the mathematics learning process, improve the quality of education, and motivate students to study more actively. Abstract consists of three main parts: what is the purpose of the article, then the method used to achieve the objectives. The last part of the abstract is what the conclusions obtained. The number of words in the abstract should not exceed 250 words. Not required inclusion of quotations and writing formulas in abstract writing. Writing just one paragraph abstract alone

Keywords -Training, Learning Media, Canva

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi terus memberikan kemajuan diberbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Teknologi memungkinkan akses informasi yang cepat dan memperkaya pengalaman belajar melalui alat interaktif serta berbagai platform yang tersedia antara guru dan siswa. Pemanfaatan teknologi oleh para guru tidak hanya bertujuan untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga untuk memfasilitasi pemahaman materi pelajaran dengan lebih baik (Hakim: 2022; Sadriani, dkk: 2023). Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa keberadaan teknologi dalam proses pembelajaran memberikan daya tarik sendiri bagi siswa dan guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran tersebut.

Pemanfaatan teknologi tersebut dapat dilakukan guru melalui pendekatan metode atau media yang digunakan di dalam proses pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi, jenis media telah berubah dari metode tradisional seperti papan tulis dan buku teks menjadi format digital yang lebih interaktif. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dapat membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun* (Dai, dkk: 2022). Menurut Sinsuw dan Sambul (2017) bahwa perkembangan kurikulum perlu ditunjang dengan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, guru perlu membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman, serta dapat mengurangi kecemasan siswa dalam belajar.

Platform digital yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran berbentuk bahan ajar yang kreatif adalah Canva. Canva adalah sebuah tools yang menyediakan berbagai macam fungsi untuk desain grafis maupun publikasi secara langsung (Muhardono, dkk: 2024). Canva dapat diakses dengan mudah dan memiliki beragam fitur untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu mengembangkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran matematika menawarkan berbagai keuntungan, termasuk penyediaan media visual yang menarik, yang dapat membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah memberikan pelatihan kepada guru-guru secara langsung. Pelatihan ini dilakukan di SD Tiakur yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pelatihan dilakukan secara langsung kepada guru-guru dalam menggunakan Canva untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Tanpa pelatihan yang memadai, guru masih belum mengetahui cara memanfaatkan fitur-fitur yang ada di Canva untuk mendukung pembelajaran mereka. Menurut Hakeu, dkk (2023) bahwa pengadaan pelatihan tentang media pembelajaran digital untuk guru dengan memanfaatkan teknologi bisa memberikan dampak positif yang signifikan dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

Dalam dunia yang terus berkembang dan semakin bergantung pada teknologi, mempersiapkan guru dengan keterampilan digital yang relevan adalah langkah yang sangat diperlukan. Dengan memberikan pelatihan yang tepat, kita tidak hanya membantu siswa memahami matematika dengan lebih baik, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang akan berguna sepanjang hidup mereka. Oleh karena itu, pelaksanaan pelatihan ini perlu dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada guru-guru dalam mengembangkan kompetensi membuat media pembelajaran matematika dengan cara yang lebih inovatif dan menarik.

METODE

Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan secara luring di ruang guru SD Tiakur. Kegiatan terdiri dari dua tahap, yaitu tahap persiapan dan pelaksanaan. Berikut ini merupakan masing-masing kegiatan tersebut:

a. Tahap Persiapan

- 1) Melakukan komunikasi awal dengan sekolah berkaitan dengan kegiatan pelatihan.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

- 2) Melakukan pendataan peserta kegiatan yang terdiri dari guru-guru dan lokasi pelaksanaan pelatihan.
 - 3) Melakukan observasi untuk peninjauan lokasi kegiatan.
 - 4) Mempersiapkan alat-alat pendukung pelatihan, seperti komputer dan proyektor.
- b. Tahap Pelaksanaan
- 1) Pembukaan kegiatan
 - 2) Pemberian materi pelatihan penggunaan media pembelajaran Canva
 - 3) Pengenalan awal bagi guru-guru untuk mengakses dan melakukan registrasi pada Canva.
 - 4) Pelatihan membuat media pembelajaran berbentuk presentasi oleh guru-guru.
 - 5) Penutupan kegiatan

Pelatihan ini juga melibatkan mahasiswa untuk membantu kegiatan dapat berjalan dengan baik dan lancar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dilakukan di ruang guru SD Tiakur dengan jumlah peserta yang mengikuti sebanyak 25 guru yang terdiri dari guru SD dan SMP.



Gambar 1.

Absensi Peserta Kegiatan Pelatihan

Kegiatan diawali dengan pendataan peserta kegiatan pelatihan yang dibantu oleh mahasiswa PSDKU Universitas Pattimura Kabupaten Maluku Barat Daya.



Gambar 2.

Pemaparan Materi

Kegiatan pelatihan dimulai dengan materi pertama tentang gambaran umum aplikasi Canva dan cara membuat akun Canva. Kemudian dilanjutkan dengan, pemaparan materi tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran menggunakan Canva. Terlebih dahulu template telah disediakan untuk mempersingkat waktu, kemudian pemateri mengajarkan bagaimana menambahkan berbagai teks, animasi, gambar atau elemen lainnya agar media pembelajaran lebih menarik.



Gambar 3.
Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva

Berdasarkan pada pelaksanaan kegiatan pelatihan, maka disimpulkan bahwa peserta mampu mengikuti pelatihan media pembelajaran matematika menggunakan Canva dengan baik, dan peserta antusias untuk mengeksplor kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan media pembelajaran matematika menggunakan Canva yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa PSDKU Universitas Pattimura Maluku Barat Daya kepada guru-guru yang berlokasi di SD Tiakur terlaksana dengan baik berkat kerjasama semua pihak. Kegiatan ini memberikan banyak dampak positif bagi peserta, mahasiswa, dan juga dosen untuk meningkatkan kompetensi dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu Canva guna meningkatkan rasa semangat belajar dan antusias siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dai, R. H., Abdilah, T., Yusuf, R., Takdir, R., Ahaliki, B., Buhang, I., ... & Tolingguhu, I. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru SDN 2 Limboto. *Devotion: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 1(2), 27-30.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., & Tangkudung, M. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1-14. <http://dx.doi.org/10.31314/mohuyula.2.2.1-14.2023>.
- Hakim, L. (2022, November 22). Manfaat teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. Direktorat PPG.
- Muhardono, A., Sunarjo, W. A., Murty, D. A., Aji, S. B., & Sari, T. L. (2024). Pelatihan Optimalisasi Konten Marketing menggunakan Aplikasi Artificial Intelligence (AI) bagi UMKM Kampoeng Batik Kauman Pekalongan. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 1959-1968. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5108>
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023, July). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. In *Seminar Nasional Dies Natalis 62* (Vol. 1, pp. 32-37).