

Pelatihan Pembuatan Konten Digital menggunakan Canva pada Pembelajaran Matematika bagi Guru MI Kota Bitung

Kadir, Andi Asma*, Agung Budi Santoso, Gita Fajrin Jafar, dan Sri Wulandari

Program Studi PGMI, Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan

IAIN Manado, Manado, Indonesia

*andi.asma@iain-manado.ac.id

Abstrak: Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan pelatihan pembuatan konten digital dengan aplikasi Canva yang terfokus pada pembelajaran matematika bagi guru MI di Kota Bitung dilaksanakan pada tanggal 29, 30 dan 31 September 2022. Terdapat 30 peserta pelatihan dari berbagai kalangan usia yang berasal dari MI yang berbeda di Kota Bitung. Materi kegiatan pelatihan disampaikan melalui presentasi dan tanya jawab yang berlokasi di Aula Ponpes Arafah Bitung. Kegiatan PkM ini dilaksanakan atas dasar minimnya media pembelajaran digital yang selama ini digunakan oleh guru matematika MI di Kota Bitung dalam proses belajar mengajar pada masa pandemi. Akibatnya, hal ini berimplikasi pada terciptanya suasana belajar yang tidak menyenangkan dan cenderung membosankan. Sehingga, tim PkM Prodi PGMI IAIN Manado menyelenggarakan pelatihan bagaimana cara mendesain konten digital pembelajaran matematika yang interaktif dengan aplikasi Canva untuk mengatasi potensi permasalahan yang terjadi akibat diterapkannya kurikulum merdeka belajar. Adapun hasil dari pelatihan dalam menggunakan aplikasi Canva, guru lebih terampil dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Canva; Konten Digital; Matematika

Abstract: *This community service aims to describe training activities regarding digital content creation training with the Canva application, which focuses on learning mathematics for MI teachers in Bitung City, held on September 29, 30 and 31, 2022. There were 30 trainees from various age groups from MI who were different in Bitung City. The material for the training activities was delivered through presentations and questions and answers, located in the Arafah Bitung Islamic Boarding School Hall. This PkM activity was carried out based on the lack of digital learning media that MI math teachers in Bitung City had used during the teaching and learning process during the pandemic. As a result, this has implications for creating an unpleasant learning atmosphere that tends to be boring. So, the PkM PGMI IAIN Manado Study Program team held training on how to design digital interactive mathematics learning content with the Canva application to overcome potential problems due to the implementation of the independent learning curriculum. As for the results of training in using the Canva application, teachers are more skilled and creative in developing mathematics learning media.*

Keywords: *Canva; Digital Content; Math*

© 2022 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received: 13 Oktober 2022 **Accepted:** 14 Desember 2022 **Published:** 25 Desember 2022
DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6585>

How to cite: Kadir, K., Asma, A., Santoso, A., B., Jafar, G. F., & Wulandari, S. (2022). Pelatihan pembuatan konten digital menggunakan canva pada pembelajaran matematika bagi guru mi kota bitung. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1569-1575.

PENDAHULUAN

Keterampilan teknologi pada abad ke-21 telah memberikan pengaruh yang signifikan bagi masyarakat. Budaya dan gaya hidup masyarakat berpengaruh oleh perangkat elektronik yang membuat derasnya akses informasi yang dapat dilakukan (Abdullah, 2020; Hartini *et al.*, 2017; Mahyuddin *et al.*, 2017; Zainuddin *et al.*, 2019). Dari sini, peranan teknologi dalam pendidikan memegang peranan penting dalam memfasilitasi proses belajar mengajar guru.

Teknologi merupakan solusi untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran pada masa pandemi agar tetap bisa terlaksana. Masyarakat telah memanfaatkan teknologi dalam transfer ilmu pengetahuan secara virtual karena memiliki fasilitas dan fitur dengan kelebihan dan keunggulan yang beragam (Dewantara *et al.*, 2021; Komalasari, 2020; Yani *et al.*, 2021; Zainuddin *et al.*, 2021). Dengan berbagai kemajuan yang telah ada, berbagai platform yang dapat berguna pada saat proses pembelajaran daring telah hadir misalkan Edmodo, Google Classroom, Ruang Guru dan bahkan platform dalam bentuk video conference misalkan Zoom, Google Meet dan Teams. Aplikasi-aplikasi ini telah dimanfaatkan di berbagai sekolah di penjuru Indonesia tak terkecuali pada MI di kota Bitung Sulawesi Utara.

Hasil wawancara dan observasi awal pada MI di Kota Bitung menunjukkan bahwa selama masa pandemi guru telah memanfaatkan perangkat digital dalam pembelajaran. Umumnya pembelajaran matematika yang dilakukan oleh guru dengan memberikan penugasan melalui aplikasi *WhatsApp* untuk dikerjakan. Namun, pembelajaran seperti ini hanya menciptakan suasana pembelajaran yang tidak menyenangkan dan cenderung membosankan bagi siswa sehingga dibutuhkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, dalam pembelajaran sains kreativitas penting untuk selalu dikembangkan (Bakri, 2021; Subali &

Mariyam, 2013), ditambah lagi dengan adanya kurikulum terbaru oleh karena itu model dan media harus selalu di kembangkan (Shoimin, 2014).

Salah satu bentuk aplikasi yang bisa digunakan untuk tujuan pembelajaran yaitu Canva. Canva merupakan suatu aplikasi untuk mendesain konten pembelajaran dalam berbagai bentuk grafis seperti poster, banner dan presentasi yang bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran. Bagi guru matematika, kondisi pembelajaran jarak jauh mendorong mereka untuk menguasai aplikasi seperti Canva untuk menggali kemampuan dan performa peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan diperlukan mengingat matematika mengaji objek yang abstrak sehingga cenderung berpotensi menimbulkan persepsi bosan dan jenuh pada siswa (Mahmudah & Fikroh, 2021).

Hasil kajian menunjukkan beberapa kelebihan utama aplikasi Canva dalam pembelajaran di masa pandemi bagi guru. Dengan beragam fitur yang disediakan, Canva mampu meningkatkan kreativitas para guru. Dengan kata lain, guru dapat mendesain berbagai konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan sendiri. Kelebihan selanjutnya guru dapat mendesain pembelajaran secara leluasa, karena aplikasi ini dapat digunakan pada *smartphone*. Canva juga sangat praktis digunakan karena menyediakan ribuan template yang bisa dikreasikan sebagai media pembelajaran (Arifin *et al.*, 2021; Tanjung & Faiza, 2019).

Berbagai gagasan yang dipaparkan sebelumnya maka dirasakan perlu menyelenggarakan pengabdian masyarakat yang berupa Pelatihan Pembuatan Konten Digital Menggunakan Canva pada Pembelajaran Matematika Bagi Guru MI Kota Bitung. Pelatihan ini akan meningkatkan kemampuan guru matematika dalam menggunakan Canva untuk mendesain perangkat dan media pembelajaran secara kreatif untuk

mengatasi permasalahan dengan diterapkannya kurikulum merdeka belajar.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Kota Bitung Sulawesi Utara tepatnya pada Ponpes Arafah yang diikuti oleh seluruh guru MI yang mengajar matematika. Kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan pembuatan konten digital dengan menggunakan aplikasi Canva yang dilaksanakan pada tanggal 29,30 dan 31 September 2022. Pelatihan ini diikuti oleh 30 guru matematika MI yang berasal dari sekolah yang berbeda. Sebelumnya kegiatan ini diawali dengan observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi pembelajaran matematika dan kendala yang mungkin dihadapi oleh guru-guru. Berdasarkan hasil analisa awal, maka dirancang jadwal kegiatan dan berbagai perlengkapan yang dibutuhkan demi terselenggaranya kegiatan dengan baik.

Metode kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan presentasi oleh tim PkM yang dilanjutkan tanya jawab oleh peserta, tutoring instalasi dan penggunaan Canva, dan penugasan pembuatan konten pembelajaran matematika digital. Target akhir kegiatan ini adalah setiap peserta menghasilkan bahan ajar berbasis media digital Canva pada pelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya menangani masalah minimnya penggunaan media pembelajaran digital pada masa pandemi oleh para guru matematika MI di Kota Bitung, yang berimplikasi pada terciptanya suasana belajar yang tidak menyenangkan dan cenderung membosankan dilakukan dengan terselenggaranya kegiatan pelatihan pembuatan konten digital dengan aplikasi Canva yang berlokasi di Ponpes Arafah Kota Bitung. Kegiatan ini

terlaksana selama 3 hari melalui beberapa tahapan-tahapan yang diikuti oleh 30 peserta orang guru dari sekolah yang berbeda. Adapun tahapan kegiatan yang dimaksud sebagai berikut.

Tahapan Awal

Pada hari Senin, 29 September 2022, kegiatan PkM dimulai dengan melakukan berbagai persiapan seperti menyediakan peralatan-peralatan yang akan digunakan pada pelatihan misalkan infocus, laptop, pengeras suara, persiapan materi yang akan disajikan kepada peserta dan penyampaian kepada guru-guru tentang peralatan-peralatan yang perlu disiapkan pada kegiatan inti. Gambar dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahap Persiapan dan Penyampaian kepada Guru

Tahap Inti

Kegiatan inti terlaksana pada Selasa, 30 September 2022 yang dilaksanakan dengan penyajian materi pelatihan oleh tim PkM bagi guru matematika MI di Kota Bitung yang dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Penyajian materi juga meliputi proses tutoring instalasi aplikasi Canva pada Smartphone mengingat beberapa peserta kurang mahir menggunakan perangkat gawai. Selain itu, cara penggunaan fitur-fitur dasar Canva dilakukan pendampingan secara individu oleh tim PkM demi terselenggaranya kegiatan secara maksimal. Dari segi pelaksanaan kegiatan, para guru sangat antusias pada saat pelatihan pembuatan konten dengan menggunakan canva. Hal ini terlihat dari respon guru untuk memberikan pertanyaan yang cukup intens. Gambaran tutoring penggunaan

aplikasi Canva dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Kegiatan Pendampingan Pembuatan Konten Digital dengan Canva

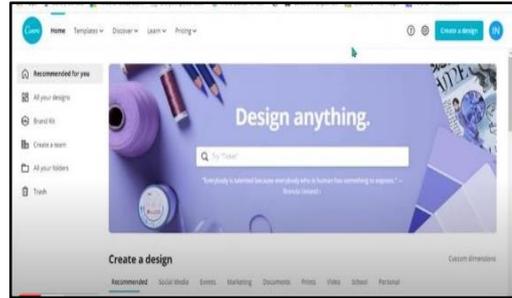
Mengenai kegiatan pendampingan pembuatan konten digital canva, sementara gambar 3 mengenai materi pelatihan. Dokumentasi dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4.



Gambar 3 Materi Pelatihan

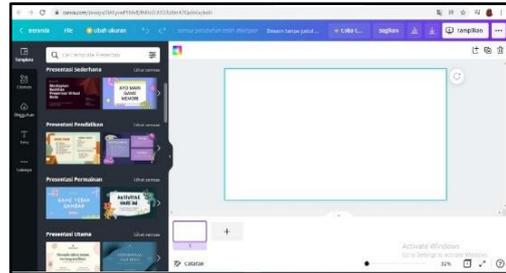
Secara Umum langkah-langkah dalam menggunakan Canva yaitu dengan

mengetik Canva.com di akun google Anda sehingga akan muncul Gambar 4.



Gambar 4 Langkah pertama

Klik Presentation pada bagian Options dan pilih tampilan presentasi yang akan digunakan. Akan muncul seperti Layar berikut Gambar 5.



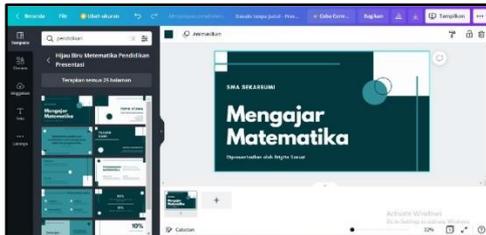
Gambar 5 Langkah kedua

Pilih *template* mana yang akan digunakan berdasarkan subjek dan materi yang akan disampaikan, dapat dilihat pada Gambar 6.



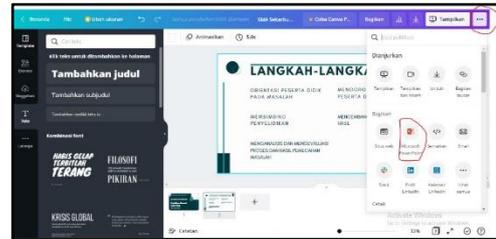
Gambar 6 Langkah Ketiga

Klik kotak di sebelah kanan untuk mengubah teks atau menambahkan gambar sesuai dengan tema atau materi. Langkah ke empat ini dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Langkah Keempat

Jadi Anda dapat menambahkan slide yang diinginkan. Setelah selesai, klik 3 titik di pojok kanan atas untuk menyimpan. Selanjutnya klik simpan pada folder komputer. Langkah dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Langkah Keenam

Tahap Akhir

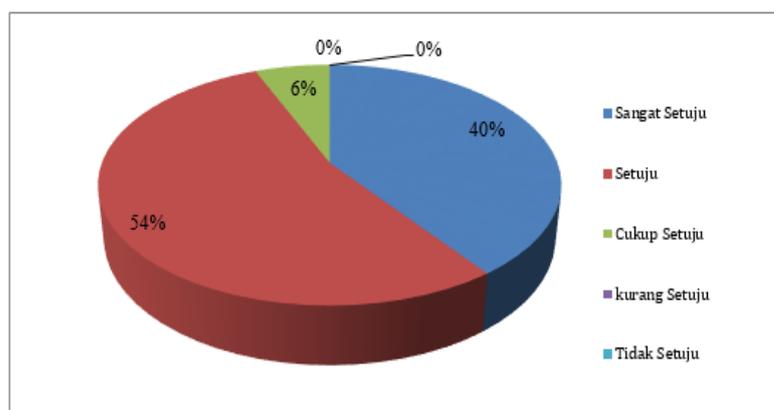
Tahap kegiatan ini merupakan akhir dari kegiatan pelatihan pembuatan konten digital. Hasil dari kegiatan pendampingan pembuatan konten digital ini yakni guru-guru MI mampu menggunakan aplikasi Canva dalam mendesain konten digital pada pelajaran matematika. adapun data analisis kuesioner pembuatan canva dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Data Hasil *Posttest*

No	Indikator	Rerata	
		Pre	Post
1	Media pembelajaran menggunakan Canva dapat mendukung proses pembelajaran merdeka belajar	75	87
2	Animasi dalam aplikasi Canva sangat bermanfaat dalam mendesain pembelajaran yang berbasis digital	78	80
3	Media Canva sangatlah penting untuk terapkan pada pembelajaran pada jenjang MI	80	92
4	Kemampuan narasumber dalam menyajikan materi konten digital menggunakan canva	77	89
5	Keefektifan metode pelaksanaan pelatihan pembuatan konten digital menggunakan Canva	76	84
6	Kebermanfaatan pelatihan terhadap pengembangan kompetensi guru	72	89
7	Pelatihan ini meningkatkan penguasaan mengenai media dan keterampilan dalam membuat animasi	80	90
8	Bapak/Ibu akan menggunakan Canva untuk membuat desain media pembelajaran berikutnya	70	80
9	Penerapan aplikasi canva akan mempengaruhi minat belajar siswa MI	67	80
10	Aplikasi Canva sangat mudah digunakan dalam pembelajaran merdeka belajar	73	85

Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa rerata pre tes dan post berbeda, menunjukkan bahwa ada perbedaan dan peningkatan, dari hasil pengolahan dari kuesioner bahwa kegiatan PkM ini sangatlah efektif dilakukan karena

kegiatan ini direspon sangat baik karena secara umum semua aspek yang dinilai berada pada rentang sangat baik dalam memahami penggunaan Canva pada mata pelajaran matematika dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9 Persentase Angket

Gambar 9 dapat dilihat persentase dari kuesioner sangat setuju 40% dan setuju 54% dan cukup setuju 6%. Aspek akhir dalam pendampingan ini adalah kemampuan peserta pelatihan dalam menggunakan Canva untuk membuat desain media pembelajaran matematika berikutnya sebanyak 86%. Hal tersebut berarti bahwa peserta pelatihan memiliki motivasi yang tinggi dalam mengembangkan Canva.

Persentase diatas dapat disimpulkan bahwa Kegiatan pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat praktis dalam mengatasi minimnya media pembelajaran digital yang selama ini digunakan oleh guru matematika MI di Kota Bitung. Namun, akan memberikan kontribusi bagi guru dalam memanfaatkan teknologi dan mengembangkan bahan ajar secara kreatif (Bachtiar, 2021). Selain itu, dampak positif bagi siswa dijelaskan oleh hasil penelitian Pelangi (2020) yang menunjukkan bahwa melalui aplikasi Canva, guru dapat menyampaikan ilmu pengetahuan, kreativitas serta keterampilan yang berguna bagi peserta didik di masa yang akan datang oleh karena itu, keterampilan dan kreativitas penting untuk selalu dikembangkan (Mahmudi, 2008). Agar proses pembelajaran menarik dan tidak membosankan maka diperlukan desain yang menarik dan beragam (J, 2016) seperti Canva, Canva merupakan salah

satu media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan smartphone yang tidak harus membuka laptop atau computer jadi sangat praktis dalam membuat power point.

SIMPULAN

Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva dapat di akses dengan menggunakan smartphone. Canva digunakan dalam membuat slideshow yang mengaplikasikan berbagai animasi sehingga memiliki desain yang beragam dan menarik. Dengan adanya pendampingan pembuatan konten digital ini sangat bermanfaat bagi guru matematika MI Kota Bitung dalam mendesain bahan ajar yang menarik dan interaktif untuk mengatasi potensi permasalahan yang terjadi dalam menghadapi kurikulum merdeka belajar serta guru lebih terampil dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2020). *Asesmen kompetensi minimum*. Remaja Roesdakarya.
- Bachtiar, A. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran assure terhadap kreativitas peserta didik. *Https://Ejournal.Unibabwi.Ac.Id/Ind ex.Php/Transformasi/Article/View/12 00*, 5(1). <https://doi.org/https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/transformasi/articl>

- e/view/1200
- Bakri. (2021). Pelatihan pembuatan materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva kepada guru di kota medan dan jayapura secara online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7 (1).
- Dewantara, D., Misbah, M., Mahtari, S., Azhari, A., Sasmita, F. D., Rusmawati, I., ... & Lutfi, M. (2021). Digital electronic practicum with logisim application using google meet. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1760(1), 012006.
- Hartini, S., Misbah, M., Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313-317.
- J, M. (2016). *Desain pendidikan guru*. Kencana Prenada Media Group.
- Mahmudi, A. (2008). Tinjauan kreativitas dalam pembelajaran matematika. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 37-49.
<https://doi.org/10.21831/pg.v4i2.559>
- Mahyuddin, R. S., Wati, M., & Misbah, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis zoomable presentation berbantuan software prezi pada pokok bahasan listrik dinamis. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 229-240.
- Shoimin, A. (2014). *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013* (Yog (ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Subali, B., & Mariyam, S. (2013). Pengembangan kreativitas keterampilan proses sains dalam aspek kehidupan organisme pada mata pelajaran IPA SD. *Cakrawala Pendidikan*, 3(3).
<https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.1625>
- Yani, A. D., Wati, M., & Misbah, M. (2021). Direct current electric teaching materials through google classroom for 16-17 years old students: Teacher perception. *Online Learning in Educational Research*, 1(1), 25-36.
- Zainuddin, Z., Hasanah, A. R., Salam, M. A., Misbah, M., & Mahtari, S. (2019, February). Developing the interactive multimedia in physics learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1171(1), 1-5.
- Zainuddin, Z., Misbah, M., Rizki, M., Sasmita, F. D., Rahman, F., & Noviyani, E. (2021). Pelatihan Penggunaan google classroom dan edmodo di lingkungan lahan basah pada guru mgmp ipa kabupaten barito kuala. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 286-292.