

## PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU MATEMATIKA DI SMK DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN CANVA

Ika Yuniwati<sup>1</sup>, Alfin Hidayat<sup>2</sup>, Ninik Sri Rahayu Wilujeng<sup>3</sup>

<sup>1</sup>)Program Studi Teknologi Rekayasa Manufaktur, Jurusan Teknik Mesin, Politeknik Negeri Banyuwangi

<sup>2</sup>)Program Studi Teknologi Rekayasa Komputer, Jurusan Bisnis dan Informatika, Politeknik Negeri Banyuwangi

<sup>3</sup>)Program Studi Teknologi Produksi Ternak, Jurusan Pertanian, Politeknik Negeri Banyuwangi

e-mail: ika@poliwangi.ac.id

### Abstrak

Adanya inovasi Banyuwangi Cerdas pada kualitas pembelajaran yang menggunakan digitalisasi diharapkan dapat membuat pelayanan guru kepada siswa dapat meningkat, khususnya materi pelajaran yang tidak disukai oleh siswa. Pembuatan media pembelajaran yang menarik untuk siswa dapat membuat siswa semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil dari survei di salah satu SMK di Banyuwangi, Guru Matematika masih menggunakan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu perlu dilakukan peningkatan kemampuan Guru matematika dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan canva. Canva dipilih karena sebagian guru sudah mengenal namun belum terlalu memahami fitur nya. Selain itu canva juga menyediakan berbagai template media pembelajaran. Tahapan pengabdian masyarakat ini terdiri dari tiga tahapan yaitu membuat video tutorial pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan canva. Langkah kedua melakukan sosialisasi dan pendampingan pembuatan media pembelajaran. Tahap terakhir yaitu observasi media pembelajaran yang dihasilkan saat pendampingan. Hasil dari pendampingan sebanyak 5 orang guru memiliki kemampuan sangat baik dan 1 orang guru memiliki kemampuan baik dalam pembuatan media pembelajaran Matematika.

**Kata kunci:** Guru Matematika, SMK, Canva

### Abstract

The existence of Banyuwangi Cerdas innovation in the quality of learning that uses digitalization is expected to make teacher services to students can improve, especially subject matter that is not liked by students. Making interesting learning media for students can make students enthusiastic about participating in learning activities. Based on the results of a survey at one of the vocational schools in Banyuwangi, Mathematics teachers still use conventional learning. Therefore, it is necessary to improve the ability of mathematics teachers in making learning media using Canva. Canva was chosen because some teachers are familiar with but don't really understand its features. In addition, Canva also provides various learning media templates. This community service stage consists of three stages, namely making video tutorials for making learning media using Canva. The second step is socialization and assistance in making learning media. The last stage is observation of learning media produced during mentoring. The results of mentoring as many as 5 teachers have very good abilities and 1 teacher has good abilities in making Mathematics learning media.

**Keywords:** Maths Teacher, SMK, Canva

### PENDAHULUAN

Kabupaten Banyuwangi merupakan sebuah daerah yang juga memberikan perhatian kepada pendidikan, baik dikalangan Sekolah Dasar maupun Sekolah Menengah. Langkah pemerintah Kabupaten Banyuwangi dalam upaya mewujudkan hal tersebut dengan adanya inovasi-inovasi dalam bidang pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Rencana Strategis Program Kegiatan Masyarakat Politeknik Negeri Banyuwangi yaitu Inovasi Banyuwangi Cerdas. Adanya inovasi Banyuwangi Cerdas pada kualitas pembelajaran yang menggunakan digitalisasi diharapkan dapat membuat pelayanan guru kepada siswa dapat meningkat, khususnya materi pelajaran yang tidak disukai oleh siswa.

Matematika menjadi pelajaran yang paling tidak disenangi oleh siswa diberbagai jenjang pendidikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Matematika kurang diminati karena materi matematika yang terkesan sulit dimengerti dan penuh dengan rumus. Informasi tersebut diketahui dalam penelitian motivasi belajar matematika yang sudah dilakukan oleh pelaksana (Yuniwati et al.,

2021). Didukung dengan berbagai penelitian lainnya bahwa yang dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran matematika adalah adanya media pembelajaran yang menyenangkan, aplikasi yang mudah diakses atau yang kita sebut dengan proses digitalisasi dalam pembelajaran (Putu Parastuti Lestari et al., 2022; Sihombing, 2021; Yuniwati et al., 2021).

SMK NU Sudirman Rogojampi merupakan SMK swasta dengan memiliki 4 jurusan yaitu Teknik Kendarangan Ringan, Teknik Komputer Jaringan, Pengolahan Hasil Pertanian, dan Teknikal Kapal Niaga. Jumlah guru di SMK NU sebanyak sebanyak 16 orang dan guru matematika 6 orang, total sebanyak 6 orang. Berdasarkan survei yang dilakukan di SMK NU Sudirman Rogojampi, mata pelajaran Matematika juga diajarkan secara konvensional, sehingga siswa belum banyak yang tertarik untuk mempelajari Matematika. Selain itu guru juga belum banyak yang memahami pembuatan media pembelajaran dengan canva.

Permasalahan yang telah dianalisis tersebut diketahui memiliki masalah utama yaitu rendahnya motivasi pembelajaran Matematika dikarenakan media pembelajaran yang masih konvensional, sehingga masalah tersebut diangkat dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Tujuan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini diupayakan sebagai solusi dari penyelesaian permasalahan mitra.

Pada proses pengabdian ini dipilih media pembelajaran berupa video dengan menggunakan aplikasi canva. Video merupakan bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa dampak pada berbagai sektor kehidupan, salah satunya media pemasaran produk dan jasa. Dewasa saat ini video menjadi salah satu media mainstream yang dipakai untuk kebutuhan promosi suatu produk, melalui penggunaan video sebagai media promosi produk dapat memberikan informasi terkait produk yang tengah ditawarkan (Dopades & Adi, 2022).

Pemilihan aplikasi canva dikarenakan aplikasi ini memiliki beberapa keunggulan. Pemilihan aplikasi canva dikarenakan aplikasi ini mudah untuk diinstal pada android maupun dengan laptop, ada dengan versi tanpa bayar maupun aplikasi berbayar. Pada canva juga sudah disediakan berbagai template yang mendukung pembelajaran (Sholeh et al., 2020). Canva adalah aplikasi editing berbasis online yang dalam pemandaatnya dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Fitur-fitur yang ada dalam aplikasi canva yang paling unggul adalah terdapat berbagai template sesuai kebutuhan yang dapat digunakan untuk infografis, membuat grafik, membuat poster, membuat media presentasi, membuat brosur dan logo, membuat resume, flyer, dsb. (Akbar et al., 2021)

## METODE

Metode pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode PAR (participatory Action Research). (Afandi et al., 2022). Metode ini mengedepankan pemberdayaan pada masyarakat mitra. Mitra dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah Guru Matematika. Dimana dimulai dari survei kepada sekolah dan guru-guru untuk mengetahui kemampuan guru Matematika terkait pembelajaran canva. Kemudian dilakukan pembuatan video tutorial pembuatan media pembelajaran canva dengan laptop dan video tutorial pembuatan media pembelajaran canva dengan android. Setelah video tutorial diupload diyoutube kemudian dilakukan pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan canva dan selanjutnya dilakukan evaluasi kepada kemampuan Guru Matematika.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari pengabdian ini disesuaikan dengan langkah-langkah pada metode yaitu dimulai dari pembuatan video tutorial pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan canva. Langkah awal dari pembuatan video yaitu pembuatan script video. Script setiap slide pedoman dibuat untuk memudahkan guru ketika mempelajari videonya serta membantu narator untuk dapat menjelaskan dengan baik. Pada slide 1 terkait dengan pencarian alamat canva di google. Pada slide 2 terkait dengan login ke aplikasi canva. Pada slide 3 terkait tujuan penggunaan canva, yang dipilih adalah Guru. Pada slide 4 terkait identitas pembuat. Pada slide 5 terkait dengan identitas tim. Pada slide 6 terkait notifikasi dari canva pada email. Pada slide 7 terkait dengan fitur dari canva. Pada slide 8 terkait dengan pencarian template. Pada slide 9 terkait dengan penggunaan template. Pada slide 10-15 terkait dengan pembuatan media (text, elemen, warna dokumen, penambahan gambar yang tersedia di canva, pemberian bingkai, penambahan foto). Pada slide 16 penambahan animasi dan musik. Pada slide 17 download file dari canva pdf, ppt, dan video. Pada slide 18 fitur dokumen berbagai media.

Proses pembuatan video tutorial dan editing pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Proses pembuatan video tutorial pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dilakukan secara detil dan bertahap. Hal tersebut agar guru-guru yang ada di SMK NU Sudirman bisa lebih jelas kemudian dilakukan editing dan unggah dokumen pada youtube <https://www.youtube.com/watch?v=URfzMYf7IGU>. Salah satu slide dari video tutorial dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1 Slide Tutorial Pembuatan Video Pembelajaran dengan Canva

Proses peningkatan kemampuan SDM dalam pembuatan video pembelajaran dengan canva dilakukan kepada 6 guru Matematika. Tahap awal yaitu melakukan sosialisasi kemudian meminta guru Matematika membuat video pembelajaran dengan didampingi oleh pelaksana pengabdian seperti pada Gambar 2.



Gambar 2 Proses Sosialisasi dan Pendampingan pembuatan media Pembelajaran menggunakan Canva

Setiap guru melakukan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan topik yang akan diajarkan 2 minggu kemudian. Hasil dari pengerjaan video pembelajaran yang dikerjakan salah satu guru Matematika dapat dilihat pada link <https://youtu.be/pkTVtuhbH-s>. Topik yang terupload tersebut yaitu Bentuk akar. Untuk slide pembukaan dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3 Slide Pembukaan Guru Matematika SMK

Setelah membuat slide pembukaan guru diminta membuat slide materi, contoh, feedback, dan penutup. Dimana slide ini berfungsi untuk menstimulus siswa membedakan antara bentuk akar dan bukan bentuk akar Untuk slide materi dari bentuk akar dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Slide Hasil Pengerjaan Guru Matematika SMK

Pada saat proses pembuatan media pembelajaran dilakukan observasi terhadap masing-masing guru yang membuat media pembelajaran dengan topik Matematika. Observasi menggunakan penilaian skala likert dengan 4 angka. Diberikan angka 4 untuk hasil sangat tepat, angka 3 untuk hasil tepat, angka 2 untuk hasil cukup tepat, angka 1 untuk tidak tepat. Hasil dari observasi masing-masing guru dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Canva

No	Kemampuan	Guru A	Guru B	Guru C	Guru D	Guru E	Guru F
1	Memilih template pembelajaran	4	3	3	3	4	4
2	Membuat slide pembukaan yang mestimulus	4	4	3	3	4	3
3	Membuat slide materi	4	4	3	3	4	3
4	Membuat slide contoh	4	4	3	3	3	3
5	Membuat slide umpan balik	4	4	4	3	3	3
6	Membuat slide penutup	4	3	4	3	3	3
7	Memberikan animasi	4	4	3	2	4	4
8	Memberikan suara/musik	4	4	3	2	4	3
9	Mendownload canva dalam bentuk ppt	4	4	4	3	4	4
10	Mendownload canva dalam bentuk video	4	4	4	3	4	4
	Rata-Rata Kemampuan	4	3,8	3,4	2,8	3,7	3,4

No	Kemampuan	Guru A	Guru B	Guru C	Guru D	Guru E	Guru F
	Guru						

Dari Tabel 1 diatas diketahui bahwa nilai rata-rata guru diatas nilai 3. Nilai rata-rata guru dikategorikan untuk memberikan predikat kemampuan masing-masing. Adapun nilai rata-rata tersebut dikategorikan menggunakan Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Kategori Nilai Rata-Rata Kemampuan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Canva

No	Nilai Rata-Rata	Kategori
1	1 – 1,7	Guru memiliki kemampuan yang masih kurang dalam pembuatan media pembelajaran
2	1,8 – 2,5	Guru memiliki kemampuan yang cukup baik dalam pembuatan media pembelajaran
3	2,6 – 3,3	Guru memiliki kemampuan baik kurang dalam pembuatan media pembelajaran
4	3,4 – 4	Guru memiliki kemampuan sangat baik dalam pembuatan media pembelajaran

Hal ini memberikan makna bahwa jumlah guru yang memiliki kemampuan baik sejumlah 1 orang sedangkan guru yang memiliki kemampuan sangat baik setelah pendampingan pembuatan media pembelajaran berjumlah 5 orang. Hal tersebut juga disebabkan oleh faktor usia dari guru karena guru yang memiliki kemampuan baik memiliki usia diatas 40. Hasil wawancara kepada guru tersebut yaitu guru tersebut masih baru awal pertama kali mengenal aplikasi canva.

## SIMPULAN

Permasalahan yang dialami oleh Guru Matematika SMK NU yaitu melakukan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Kegiatan pembuatan video tutorial pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan canva dan pendampingan dapat disimpulkan meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran. Hal itu dapat diketahui dengan hasil media pembelajaran dengan menggunakan canva dan hasil observasi yang menunjukkan rata-rata kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan canva 83% memiliki nilai sangat baik.

## SARAN

Pada kegiatan pengabdian ini untuk pendampingan pembautan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva saja, untuk peningkatan kemampuan guru dalam digitalisasi media pembelajaran kedepan dapat ditambahkan berbagai aplikasi yang lain. Hal ini tentunya akan memberikan dampak yang lebih baik lagi dalam pembelajaran Matematika tingkat SMK dan secara umum pembelajaran di Indonesia.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Negeri Banyuwangi yang sudah memberikan dukungan pendanaan serta kepada Guru dan Staf SMK NU Sudirman yang sudah berpartisipasi aktif dalam proses pengabdian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Kadir, N. A., Junaid, S., Nur, S., Dwi, R., & Parmitasari, A. (2022). Metodologi Pengabdian Masyarakat. Direktorat pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI.
- Akbar, R. ., Anwar, C., & Siregar, H. . (2021). Teori velahar Pembuatan Video Pembelajaran, menggunakan Power Point, Canva dan Movie Meker. Yayasan Sahabat Alam Rafflesia.
- Dopades, M., & Adi, A. . (2022). Video 360 Sebagai media Promosi Mitra UMKM. *Journal Charity*, 5(1), 1–12.
- Putu Parastuti Lestari, N., Made Ardana, I., & Putu Pasek Suryawan, I. (2022). Analisis Motivasi

- Belajar Matematika Beserta Alternatif Solusinya pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Denpasar di Masa Pandemi. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 16(1), 1858–0629.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. ., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Berkemajuan*, 21(1), 1–9.
- Sihombing, S. (2021). Analisis Minat dan motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap hasil Belajar Siswa dalam Materi Geometri Selama Pembelajaran Dalam Jaringan kelas X SMA Kota Medan. *Sepren*, 2(2), 50–66. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.555>
- Yuniwati, I., Yustita, A. D., Hardiyanti, S. A., & Suardinata, I. W. (2021). Learning Interest Modelling of Poliwangi Students to Learn Mathematics Engineering Through MOOCs Using Dummy Regression. *Cauchy-Jurnal Matematika Murni Dan Aplikasi*, 6(4), 181–187.