

## Workshop media pembelajaran berbasis kurikulum merdeka untuk meningkatkan *Technological Knowledge (TK)* Guru SDN No. 60 Lembang

<sup>1</sup>Rezki Amaliyah AR, <sup>2</sup>Murtafiah, <sup>3</sup>Nursafitri Amin, <sup>4</sup>Nur Rahma K, <sup>5</sup>Radiyah, <sup>6</sup>Nurhikma, <sup>7</sup>Lili Rahmawati, <sup>8</sup>Siti Rahma

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, Majene 91412, Indonesia

<sup>1</sup>rezkiamaliyah.ar@unsulbar.ac.id, <sup>2</sup>murtafiah@unsulbar.ac.id,

<sup>3</sup>nursafitriamin@unsulbar.ac.id, <sup>4</sup>nurrahmank2002@gmail.com,

<sup>5</sup>mustaparadiyah@gmail.com, <sup>6</sup>nurhikma60015@gmail.com,

<sup>7</sup>lilirahma4702@gmail.com, <sup>8</sup>siti23rahma12@gmail.com

---

### Abstract

Implementing the Merdeka Belajar curriculum requires teachers to master technology (technological knowledge) in learning. However, until now, many teachers in schools still have not optimally mastered technology to carry out learning due to a lack of understanding of using information technology-based learning media. This condition impacts the learning process ineffectiveness due to the learning loss during the coronavirus pandemic and students' enthusiasm for learning because they cannot study independently at home. To resolve the issue, it is necessary to improve the ability of teachers to manage the learning process by utilizing information technology-based learning media, such as e-books based on multimedia learning. Through the Participatory Action Research, the service activities were carried out by conducting workshops and teacher assistance in designing information technology-based learning media in the form of e-books or flipbooks that contain multimedia content with the help of the Canva-heyzone application. The results revealed that there was an increase in teachers' technological abilities in designing multimedia-based learning media.

**Keywords:** learning media; Technological Knowledge; Independent Curriculum

### Abstrak

Penerapan kurikulum merdeka belajar menuntut guru untuk menguasai teknologi (*technological knowledge*) dalam pembelajaran. Namun, hingga saat ini, penguasaan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran masih banyak yang belum optimal karena kurangnya pemahaman menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi. Kondisi ini berimbas kepada kurang efektifnya proses pembelajaran yang mengakibatkan terjadinya *learning loss* di masa pandemi virus corona dan berkurangnya semangat belajar siswa karena tidak mampu belajar secara mandiri di rumah. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran dengan memanfaatkan media-media pembelajaran berbasis teknologi informasi seperti penggunaan *e-book* berbasis multimedia pembelajaran. Dengan pendekatan *Participatory Action Research*, kegiatan pengabdian dilakukan menggunakan metode workshop dan pendampingan guru dalam mendesain media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi berupa *e-book* berbentuk *flipbook* yang memuat konten multimedia dengan bantuan aplikasi *canva-heyzone*. Sasaran peserta workshop adalah guru-guru SDN No. 60 Lembang. Hasil yang diperoleh setelah melaksanakan kegiatan ini yaitu

terdapat peningkatan kemampuan teknologi guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis multimedia.

**Kata Kunci:** media pembelajaran; Kemampuan Teknologi; Kurikulum Merdeka

**Article Info:**

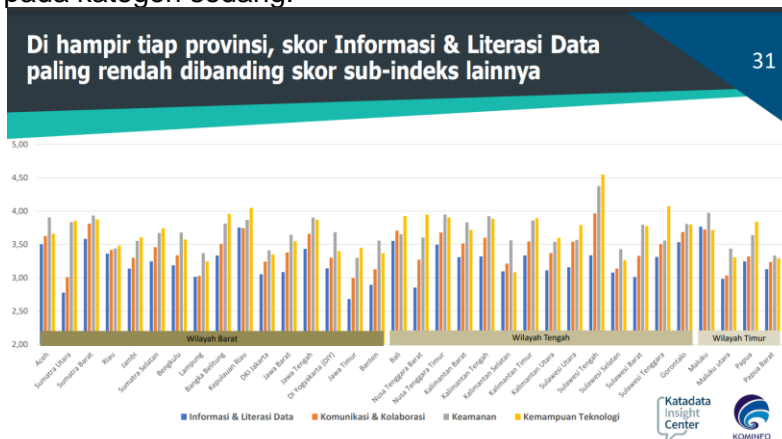
<https://doi.org/10.19105/pjce.v5i2.10493>

**Received** 03 November 2023; **Received in revised form** 06 Desember 2023; **Accepted** 27 Desember 2023

2684-9615/ ©2023 [Perdikan: Journal of Community Engagement](https://doi.org/10.19105/pjce.v5i2.10493). This is an open access article under the CC BY-NC 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

### 1. Pendahuluan

Di era revolusi industry 5.0 dan kurikulum merdeka belajar menuntut guru untuk dapat menguasai teknologi yang lebih dikenal dengan istilah *Technological Knowledge (TK)*. Menurut Rosyid (2016), TK merupakan suatu pengetahuan yang harus dimiliki guru tentang bagaimana teknologi dapat mendukung proses pembelajaran. TK meliputi pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan *software* dan *hardware* komputer, *tools* presentasi seperti dokumen presentasi, dan teknologi lainnya dalam konteks pendidikan. Selain mempunyai pengetahuan tentang teknologi seorang guru juga harus memiliki kemampuan untuk mengadaptasi dan mempelajari teknologi baru. Keberadaan kemampuan ini perlu dimiliki guru mengingat perkembangan dan perubahan teknologi terus menerus mengalami peningkatan. *Technological Knowledge* menjadi domain yang sangat penting bagi guru untuk meningkatkan kualifikasinya dalam upaya mempersiapkan diri sebagai tenaga pendidik yang terampil dan professional (Fitriyana dkk., 2021). Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan, namun tidak semua guru mampu menguasai teknologi dan menggunakannya dalam proses pembelajaran karena memiliki kemampuan teknologi yang rendah. Fakta ini sejalan dengan data kominfo pada laporan hasil survey literasi digital bahwa kemampuan berteknologi masyarakat di Indonesia berada pada kategori sedang.



Gambar 1. Indeks Literasi Digital

Berdasarkan Gambar. 1 terlihat bahwa Sulawesi Barat juga salah satu provinsi yang berada pada kategori sedang dalam kemampuan teknologi jika dibandingkan sub indeks literasi digital lainnya (Aptika Kominfo, 2020). Hasil survey ini tidak hanya dari masyarakat umum, tetapi juga termasuk didalamnya yang berprofesi sebagai guru.

Salah satu kabupaten yang menjadi pusat perhatian di Provinsi Sulawesi Barat adalah kabupaten Majene yang dijuluki sebagai Kota Pendidikan. Berdasarkan Rapor Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Majene tahun 2022, rata-rata pencapaian hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa masih dibawah standar minimum yaitu dibawah 50%. Selain itu, berdasarkan hasil survei lingkungan belajar, kualitas pembelajaran rata-rata berada pada kategori kurang.

Salah satu gambaran pembelajaran yang berkualitas dalam kurikulum merdeka belajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara Kepala Sekolah di SDN 60 Lembang, kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis teknologi masih rendah. Hanya guru yang mengikuti program guru penggerak yang terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Itupun hanya sebagian kecil dari jumlah guru di sekolah tersebut. Masih banyak guru hanya menggunakan media visual berupa buku paket (buku siswa dan buku guru) yang disediakan oleh kementerian pendidikan. Pembelajaran dengan metode ini dilakukan tidak hanya di kelas rendah tetapi juga di kelas tinggi yang notabene merupakan siswa yang paling terdampak *learning loss* pasca pandemi covid-19. Siswa kelas tinggi mengalami kesulitan belajar karena konsep dasar yang harusnya mereka dapatkan saat kelas rendah kurang maksimal. Hal ini terjadi karena himbauan pemerintah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dari rumah secara daring di masa pandemi virus Corona. Namun guru-guru menunjukkan ketidaksiapannya, khususnya dalam penggunaan teknologi informasi. Proses pembelajaran kurang maksimal karena guru hanya memberikan tugas kepada siswa untuk membaca buku paket yang telah diberikan dan memberikan tugas sebagai latihan melalui orang tua siswa. Guru menjelaskan sebagian kecil materi kepada orang tua siswa untuk diajarkan kepada anaknya di rumah. Respon siswa dari proses pembelajaran yang dikelola oleh guru seperti ini pun berbeda-beda, namun kebanyakan dari mereka tidak bisa belajar secara mandiri di rumah dengan hanya membaca buku dan mendengar penjelasan orang tua mereka. Akibatnya terjadilah *learning loss* pada semua tingkatan kelas. Menurut *The Education and Development Forum* dalam (Cerelia dkk., 2021) mengartikan *learning loss* sebagai situasi dimana peserta didik kehilangan pengetahuan dan keterampilan secara umum maupun secara khusus atau terjadinya kemunduran secara akademik karena kondisi tertentu seperti kesenjangan yang berkepanjangan atau tidakberlangsungnya proses pendidikan. *Learning loss* masih memiliki dampak buruk hingga saat ini. Siswa kehilangan pengetahuan atau keterampilan pada jenjang kelas sebelumnya

mengakibatkan siswa kesulitan mempelajari materi yang baru pada jenjang saat ini karena tidak memiliki pemahaman konsep dasar yang kuat.

Kesulitan belajar merupakan kondisi dimana siswa mengalami hambatan-hambatan tertentu dalam mengikuti proses pembelajaran dan mencapai ketuntasan hasil belajar secara optimal (Fatah dkk., 2021). Kesulitan belajar juga diartikan sebagai ketidakmampuan anak dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Anak-anak dengan ketidakmampuan belajar memiliki karakteristik unik mereka sendiri dan gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, setiap anak memiliki kemampuan untuk berhasil dalam studi mereka. Guru diharapkan mampu dalam memantau setiap kemajuan belajar mereka dan menerapkan berbagai strategi mengajar di kelas (Yeni, 2015). Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa. Faktor internal penyebab kesulitan belajar diantaranya pada aspek kesehatan, kelelahan, perhatian, minat, dan kesiapan. Sedangkan faktor eksternal penyebab kesulitan belajar siswa diantaranya aspek suasana rumah, pengertian orang tua, teman bergaul di rumah, metode mengajar guru, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa, alat penunjang pembelajaran, materi pembelajaran, media massa, dan kurikulum (Umiyati & Joko, 2014). Faktor lain penyebab kesulitan belajar yaitu: suasana belajar yang kurang mendukung, landasan belajar yang kurang kuat, lingkungan belajar kurang kondusif, perancangan pengajaran dan penyampaian materi pelajaran yang kurang tepat (Fatah dkk., 2021). Jadi, dapat disimpulkan bahwa salah satu penyebab siswa mengalami kesulitan dalam belajar karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan karakteristik siswa.

Metode memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Karena metode merupakan cara dalam mengimplementasikan rencana untuk mencapai tujuan secara optimal. Kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik, akan ditentukan oleh penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Aqib & Murtadlo, 2022). Namun kenyataannya, Guru di SDN 60 Lembang masih kewalahan mengatasi kesulitan belajar dan belum menemukan metode yang sesuai dengan kesulitan belajar yang dialami oleh siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi kesulitan belajar siswa, guru harus bisa mengelola dan menyajikan materi pembelajaran dengan baik, agar kompetensi yang diharapkan dan diinginkan dicapai oleh siswanya terpenuhi.

Salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan merupakan sebuah inovasi yang memiliki kontribusi sangat besar terhadap perubahan kualitas dan proses belajar mengajar, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga siswa akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut (Nursyam, 2018). Selain itu,

dalam kurikulum merdeka belajar juga menuntut agar guru lebih kreatif dan menguasai teknologi, bahkan dalam melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi. Menurut Pitaloka & Arsanti (2022), pembelajaran berdiferensiasi merupakan pembelajaran yang mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik. Guru memfasilitasi kebutuhan peserta didik, karena setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga diberi perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran. Dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi guru harus mempersiapkan pembelajaran dengan berbagai perlakuan dan tindakan yang berbeda untuk setiap peserta didik, termasuk teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sumber belajar siswa merupakan bagian dari proses pembelajaran yang sangatlah dibutuhkan. Salah satu hasil teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah video dan animasi. Media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran sebagai bahan belajar yang inovatif. Penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, dengan membuat video animasi dengan menggunakan aplikasi yang menggabungkan gambar, audio, teks (Iseu dkk., 2019). Media pembelajaran yang mampu memuat multimedia dapat berupa *e-book* yang berbentuk *flipbook* dan diakses secara online maupun offline. Seiring berkembangnya teknologi banyak software atau platform yang memebrikan layanan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Salah satu aplikasi *flipbook maker* yang berbais multimedia adalah *Canva-Hayzine Flipbooks*. *Canva-Hayzine Flipbooks* merupakan aplikasi gratis yang dapat digunakan secara mudah dalam membuat sebuah *e-book* yang mengintegrasikan dua platform yaitu *canva* dan *heyzine flipbook*. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa PDF, gambar, video, audio, animasi dan *hyperlink* sehingga *flipbook* yang dibuat lebih interaktif. *Canva* sendiri adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Sedangkan *Hayzine Flipbooks* merupakan aplikasi online yang tidak perlu di download kedalam komputer atau laptop, aplikasi ini dirancang untuk mengkonversi file PDF kehalaman balik publikasi digital atau digital book, aplikasi ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah tampilan buku. Penggunaan aplikasi ini menjadikan proses pembelajaran lebih variatif, karena tidak hanya teks yang dapat disisipkan, gambar, video, dan audio juga dapat disisipkan dalam pembuatan media ini sehingga proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan lebih menarik peserta didik untuk belajar secara mandiri disekolah maupun di rumah (Humairah, 2022). *Canva* dan *Hayzine Flipbooks* dapat terintergrasi dalam satu bentuk platform pembelajaran sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan dapat mengakomodir kebutuhan peserta didik yang berbeda-beda.

Beberapa hasil penelitian juga menunjukan bahwa platform ini sangat layak dimanfaatkan dalam pembelajaran seperti penelitian (N. W. Sari & Ahmad, 2021) menyimpulkan bahwa penggunaan media *flipbook digital* pada mata pelajaran IPS materi indahny keragaman di negeriku kelas IV Sekolah Dasar sangat layak diaplikasikan untuk dijadikan sarana dalam pembelajaran. Kemudian penelitian Syamsidar dkk., (2023), menyimpulkan bahwa Penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 24 Makassar pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia. Selanjutnya, hasil penelitian (Kismawati dkk., 2022) menyimpulkan bahwa penggunaan E-Komik berbasis aplikasi *Heyzine flipbook* pada Materi Sistem Pencernaan bagi peserta didik Kelas VIII SMP layak digunakan dalam pembelajaran IPA Kelas VIII SMP. Berdasarkan beberapa hasil penelitan tersebut, pengetahuan dan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis teknologi khusus dalam penerapan pembelajaran kurikulum merdeka sangat diharapkan sekaligus sebagai upaya peningkatan kemampuan teknologi (*technological knowledge*) oleh guru sekaligus peningkatan kualitas pembelajaran.

Mengetahui betapa pentingnya penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, beberapa upaya telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan teknologi salah satunya adalah dengan mengikuti kegiatan workshop atau pelatihan yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hanya saja mereka menyampaikn bahwa sebagian besar kegiatan workshop dilaksanakan secara daring dan dirasa kurang efektif. Oleh karena perlu memfasilitasi komunitas belajar teknologi bagi guru SDN No. 60 Lembang.

Berdasarkan permasalahan dan kajian literatur terkait kemampuan teknologi dalam mendesain media pembelajaran berbasis multimedia, maka dilaksanakan kegiatan pengabdian dengan judul “Workshop Media Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka untuk Peningkatan Kemampuan *Technological Knowledge (TK)*” sebagai bentuk kegiatan pendampingan langsung kepada guru-guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

## **2. Metode**

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian menggunakan pedekatan *Participatory Action Research (PAR)* yang berorientasi pada pemberdayaan dan perubahan (Afandi dkk., 2022). Adapun tahapan siklus pelaksanaannya yaitu mengetahui (*to know*), memahami (*to understanding*), merencanakan (*to plan*), bertindak (*to act*) dan merubah (*to change*).



Gambar 2. Siklus Pendekatan PAR

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, yaitu:

- 1) Tahap mengetahui (*to know*) meliputi mengetahui kondisi real komunitas sasaran pengabdian melalui observasi data dokumen seperti Raport Pendidikan
- 2) Tahap memahami (*to understanding*) meliputi memahami persoalan yang dihadapi oleh komunitas sasaran pengabdian dengan cara observasi dan wawancara
- 3) Tahap merencanakan (*to plan*) meliputi merencanakan strategi pemecahan masalah komunitas sasaran pengabdian dengan melakukan FGD tim Pengabdi dan komunitas sasaran pengabdian
- 4) Tahap bertindak (*to act*) meliputi melakukan program aksi pemecahan masalah komunitas sasaran pengabdian dengan program yang telah direncanakan dan disepakati
- 5) Tahap merubah (*to change*) meliputi membangun kesadaran untuk melakukan perubahan dan berkelanjutan melalui kegiatan refleksi dan evaluasi

Evaluasi pelaksanaan program dilakukan dengan cara memberikan kusioner untuk memperoleh data umpan balik respon guru terhadap materi yang disajikan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru terkait kemampuan *Technological Knowledge (TK)* dalam mendesain media pembelajaran berbasis kurikulum merdeka. Adapun aspek yang dikur adalah (1) Integrasi Teknologi dalam pembelajaran, (2) Penguasaan Aplikasi Teknologi, dan (3) Respon Peserta Workshop.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023 mulai dari kegiatan observasi sampai pelaporan. Adapun mitra sasaran pengabdian adalah guru-guru SDN No. 60 Lembang dengan tim pengabdi terdiri dari dosen dan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sulawesi Barat. Berdasarkan kesepakatan dengan mitra sasaran pengabdian, kepala sekolah SDN No. 60 Lembang, program kegiatan pemecahan masalah ini dilaksanakan dalam bentuk workshop secara luring.

Pelaksanaan workshop secara luring ini dengan pertimbangan bahwa guru-guru di sekolah tersebut tersebut masih sangat minim dalam penggunaan IT oleh karena itu perlu bimbingan secara khusus dan langsung oleh operator, dalam hal ini adalah pemateri dan mahasiswa yang bertugas di lapangan.

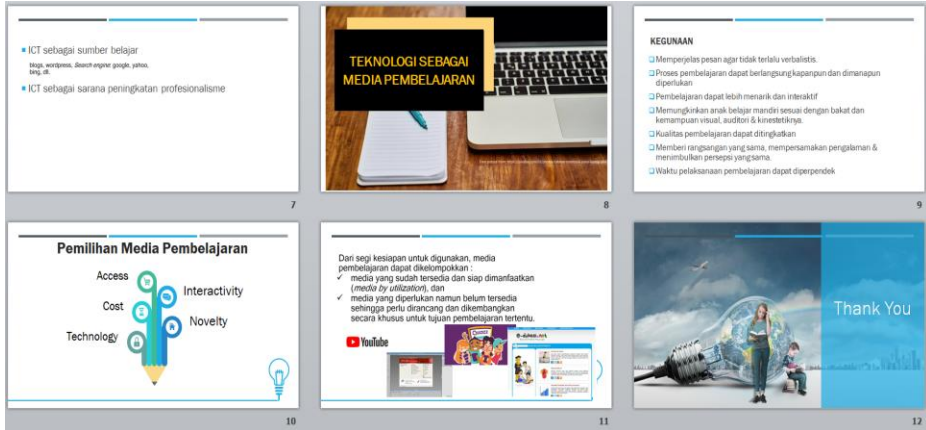
### 3. Hasil dan Pembahasan

Kondisi awal komunitas sasaran kegiatan pengabdian, dalam hal ini SDN No. 60 Lembang yaitu guru masih kurang dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran (berdasarkan data rapor pendidikan tahun 2022). Guru SDN No. 60 Lembang belum pernah mengembangkan media pembelajaran berupa buku digital yang memuat multimedia menggunakan aplikasi *canva-heyzine flipbook*. Platform *canva* sendiri bukan hal baru untuk sebagian guru di SDN No. 60 Lembang. Namun, platform *canva-heyzine flipbook* merupakan hal baru bagi semua guru SDN No. 60 Lembang. *Canva* merupakan platform gratis yang dapat digunakan oleh seluruh guru yang ada di Indonesia. Namun untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* perlu pengetahuan dan keterampilan khusus. Oleh karena itu, diperlukan suatu program kegiatan untuk meningkatkan kemampuan teknologi guru dalam mendesain media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *canva-heyzine flipbook*.

Program kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam bentuk workshop. Kegiatan workshop dilaksanakan pada hari Sabtu, 06 Mei 2023 di SDN No.60 Lembang. Tahapan pelaksanaan workshop meliputi pemaparan materi (teori), pendampingan pengembangan media (praktik) dan kemudian dilanjutkan kegiatan mandiri. Sebanyak 20 orang guru yang antusias mengikuti kegiatan tersebut. Adapun gambaran materi-materi yang dipaparkan selama kegiatan pengabdian yaitu: Pemaparan Teori *Materi 1: Intergrasi Teknologi dalam Pembelajaran* yang dibawakan oleh Murtafiah S.Pd., M.Pd.







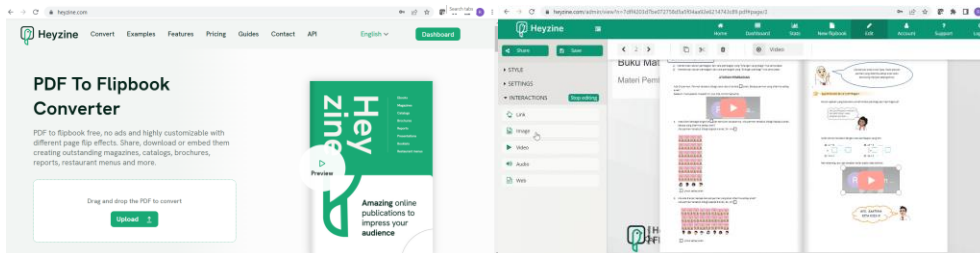
Gambar 3. Materi Pertama

Pemateri memparkan materinya menggunakan slide power point dengan bantuan *infocus (LCD)*. Adapun materi yang disajikan yaitu tentang apa yang melatarbelakangi pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran, mengenal TPACK, bagaimana strategi pemanfaatan ICT dalam pembelajaran, apa saja yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, manfaat dan kegunaan. Penyampaian materi ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada guru terkait pemanfaat teknologi dalam pembelajaran khususnya dalam mendesain media pembelajaran. Setelah pemateri memaparkan materinya, selanjutnya dibuka sesi Tanya jawab oleh moderator. Pada sesi ini guru-guru begitu antusias bertanya dan menanggapi.



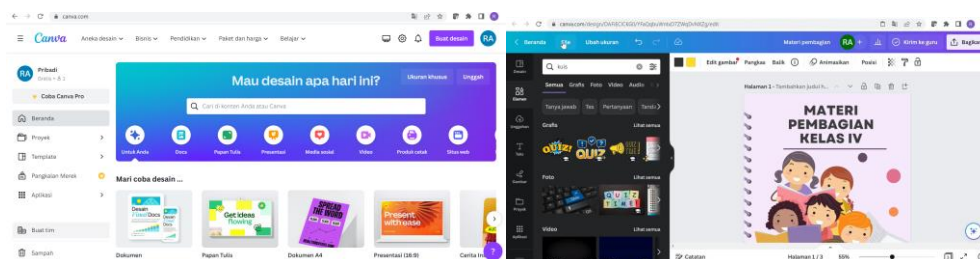
Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan

Selanjutnya pendampingan pengembangan media, *Materi 2: Mendesain media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi Heyzine dan Canva dengan output e-book yang dibawakan oleh Rezki Amaliyah AR, S.Pd., M.Pd.*



Gambar 5. Aplikasi *heyzine*

Pemaparan materi dimulai dari memperlihatkan contoh media yang dihasilkan menggunakan aplikasi *heyzine*. Selanjutnya menjelaskan cara membuat akun pada aplikasi *heyzine flipbook* kemudian menjelaskan fitur-fitur yang ada serta cara kerjanya. Setelah itu mengajak guru untuk bersama-sama mendesain *e-book*. Pertama guru diarahakan untuk mendesain buku atau modul sederhana serta memposisikan beberapa bagian untuk dikosongkan sebagai tempat untuk menambahkan *link*, *image*, *video*, *audio* dan web. Selanjutnya modul tersebut disimpan dalam format file PDF. Langkah selanjutnya, peserta mengupload file PDF ke aplikasi *Heyzine*, kemudian menggunakan fitur editing, guru bisa memasukkan *link*, *image*, *video*, *audio* dan web dalam file PDF yang telah diunggah tersebut. Kedua, setelah proses editing selesai, pemateri menjelaskan bagaimana membagikan modul tersebut kepada peserta didik dengan format *e-book*, yaitu dengan cara menyalin tautan *e-book* tersebut. Terakhir, pemateri memberikan gambaran seperti apa tampilan *e-book* yang dapat dikelola oleh peserta didik.



Gambar 6. Aplikasi *Canva*

Selanjutnya, pemateri menjelaskan tentang aplikasi *canva*. Pertama pemateri memperlihatkan contoh output media menggunakan *canva*. Kemudian menjelaskan bagaimana membuat akun pada aplikasi *canva* dengan menggunakan akun belajar.id bagi guru yang memiliki akun belajar.id maupun bagi guru yang tidak memiliki akun belajar.id. Pada sesi ini guru ada menggunakan laptop ada juga yang menggunakan *handphone android* karena aplikasi *canva* bisa versi *mobile*. Selanjutnya memperkenalkan fitur-fitur yang ada apa *canva* serta cara kerjanya. Pemateri juga menjelaskan media pembelajaran apa yang bisa dihasilkan dengan memanfaatkan platform *canva*, salah satunya adalah membuat buku digital *e-book*.

Kemudain pemateri secara bersama-sama peserta workshop mencoba mendesain *e-book* menggunakan *canva*. Adapun tahapannya yaitu memilih desain buku dengan template yang menarik, mengimpor berbagai elemen (grafis, gambar, video, audio), medesain teks, mengimpor tautan kuis atau video yang berasal dari youtube. Setelah desain buku digital selesai, selanjutnya mengekspor dokumen dengan memilih fitur bagikan dan pilih *heyzine flipbook*. Tautan dari *heyzine flipbook* yang kemudian bisa dibagikan kepada peserta didik. Terakhir simulasi penggunaan *e-book* sebagai peserta didik. Selama kegiatan, guru-guru didampingi oleh mahasiswa sebagai fasilitator. Jika ada hal yang kurang jelas, peserta bisa bertanya langsung kepada pemateri atau kepada pendamping mahasiswa.

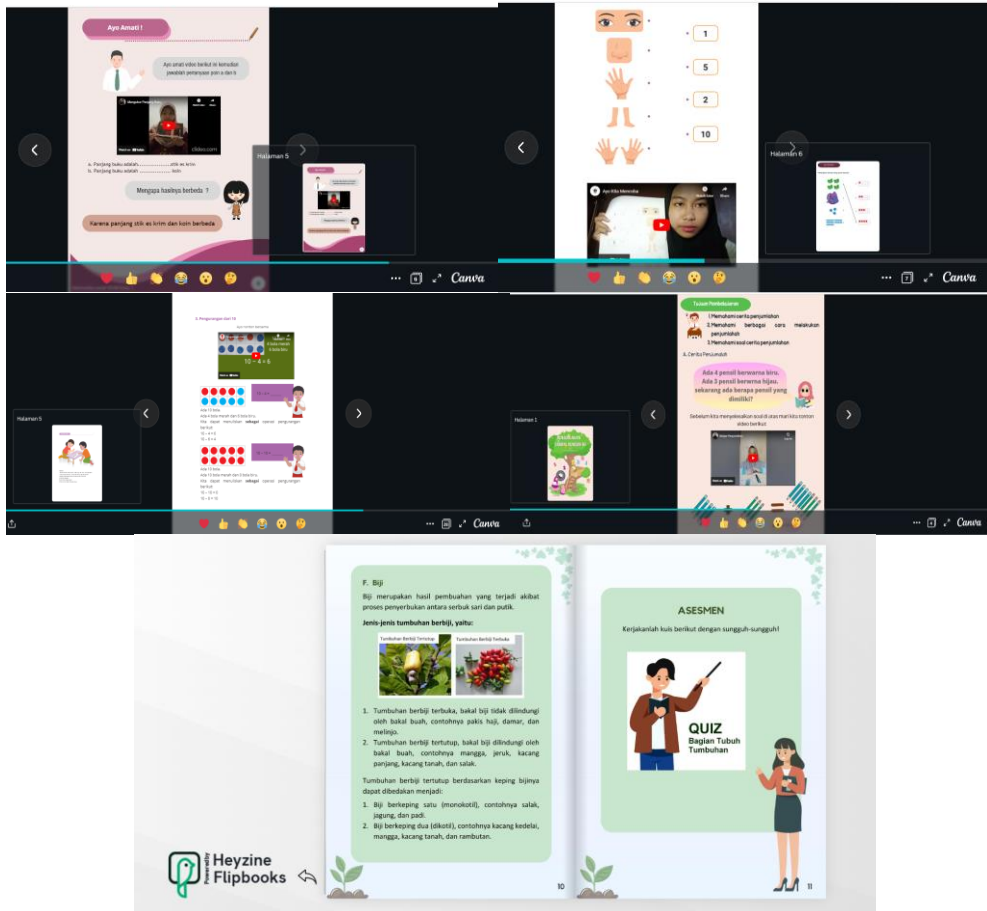


Gambar 7. Dokumentasi Kegiatan

Setelah kegiatan pemaparan materi dan pendampingan pengembangan media dilaksanakan, selanjutnya memberi kesempatan kepada peserta untuk melakukan kegiatan latihan mandiri selama empat hari dan mendiskusikan hal-hal yang kurang dipahami melalui grup whatsapp. Untuk membantu peserta selama latihan mandiri, pemateri telah membuat video tutorial bagaimana mengembangkan media pembelajaran berupa *e-book* pada aplikasi *canva-heyzine flipbook*. Video tutorial ini diunggah di chanel youtube pemateri kemudian dibagikan ke peserta workshop untuk dimanfaatkan saat latihan mandiri.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan, guru-guru begitu antusias mengikuti kegiatan, apalagi ketika sesi tanya jawab dibuka dan pemateri mulai mendemonstrasikan cara mendesain *e-book* berbasis multimedia, guru-guru banyak bertanya dan turut mencoba mendesain dengan dibimbing oleh anggota pelaksanaan pengabdian ini. Selanjutnya setelah pemaparan materi secara luring, guru-guru diberi kesempatan secara mandiri untuk melanjutkan desain media *e-book* berbasis multimedia. Selama kerja mandiri, guru-guru masih diberi kesempatan untuk mendiskusikan jika ada hal-hal yang kurang dipahami secara daring melalui aplikasi whatsapp grup selama kerja mandiri.

Adapun beberapa contoh hasil e-book yang didesain dan dikembangkan setelah workshop yaitu sebagai berikut:



Gambar. 8 Hasil Desain e-Book

Berdasarkan hasil desain e-book yang telah dikembangkan setelah pelaksanaan kegiatan workshop, terlihat bahwa peserta workshop sudah memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain media pembelajaran berbasis kurikulum merdeka. Dimana desain e-book memuat berbagai elemen yang berbeda yang dapat mengakomodir kebutuhan peserta didik yang berbeda pula. Adapun elemen berupa grafis, gambar, video, audio, medesain teks, mengimpor tautan kuis atau video yang berasal dari youtube. Pembelajaran berdiferensiasi dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan e-book tersebut karena akan mengakomodir beragam gaya belajar siswa. Dengan arti lain, peserta workshop sudah tetampil dalam menggunakan fitur-fitur pada aplikasi *canva-heyzine flipbook*. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa *Technological knowledge* atau kemampuan teknologi guru sudah terjadi peningkatan.

Sebagai bentuk evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, perserta workshop diberikan kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan/ Pernyataan

yang dikembangkan dari 3 aspek yaitu integrasi teknologi dalam pembelajaran, penguasaan penggunaan aplikasi Teknologi Informasi, dan respon terkait pelaksanaan workshop. Kuesioner ini diisi oleh 20 orang peserta workshop. Adapun hasil analisisnya sebagai berikut:

**Tabel 1.** Aspek Integrasi Teknologi dalam pembelajaran

Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian		
Apakah Bapak/ibu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran?	Selalu (5%)	Kadang-kadang (95%)	Tidak pernah (0%)
Apakah sebelumnya bapak/ibu pernah menggunakan video dalam proses pembelajaran?	Selalu (0%)	Kadang-kadang (100%)	Tidak pernah (0%)
Apakah sebelumnya bapak/ibu pernah mengembangkan buku digital?	Ya (0%)	Tidak (100%)	-
Apakah sebelumnya bapak/ibu pernah melakukan pembelajaran secara daring?	Pernah (80%)	Tidak pernah (20%)	-
Menurut bapak/ibu seberapa penting pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran?	Sangat penting (90%)	Penting (10%)	Tidak penting (0%)

Berdasarkan tabel 1 terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran, sebagian besar guru SDN 60 Lembang menyatakan bahwa selama ini mereka hanya kadang-kadang dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, mereka kadang-kadang menggunakan teknologi berupa video dalam proses pembelajaran. 80% guru menyatakan sudah pernah melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring, khususnya saat pandemi virus corona menggunakan aplikasi Whatsapp Grup. Namun pada saat itu mereka belum menggunakan multimedia dalam pembelajaran. seperti *digital book*, tidak satupun dari mereka yang pernah mengembangkan buku digital. Setelah mengikuti Materi 1, mereka menyadari bahwa sangat penting memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan menambah wawasan/pengetahuan mereka terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran.

**Tabel 2.** Aspek Penguasaan Aplikasi Teknologi

Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian		
Sebutkan beberapa aplikasi yang biasa bapak/ibu gunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi!	Google (60%)	Youtube Video (90%)	MS. Power point (20%)
Apakah sebelumnya bapak/ibu pernah menggunakan aplikasi <i>heyzine flipbook</i> ?	Pernah (0%)	Tidak pernah (100%)	

Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian	
Apakah sebelumnya bapak/ibu pernah menggunakan aplikasi <i>canva</i> ?	Pernah (10%)	Tidak pernah (90%)

Berdasarkan tabel 2 terkait aspek penguasaan aplikasi teknologi menunjukkan bahwa semua guru sudah pernah menggunakan teknologi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi. Adapun aplikasi yang paling sering digunakan dalam pembelajaran oleh guru adalah youtube, *Google* dan *MS. Power Point*. Peserta workshop tidak ada yang pernah menggunakan aplikasi *heyzine flipbook* sedangkan aplikasi *canva* 90% yang tidak pernah menggunakan dan hanya 10% yang sudah pernah menggunakan aplikasi *canva* karena pernah ikut pelatihan daring sebelumnya. Setelah guru-guru mengikuti materi 2, akhirnya mereka memiliki pengalaman mendesain *e-book* dan berhasil mengembangkan *e-book* menggunakan aplikasi *canva-heyzine flipbook*.

**Tabel 3.** Respon Peserta Workshop

Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian		
Apakah materi yang disampaikan menarik?	Sangat menarik (90%)	Menarik (10%)	Kurang menarik (0%)
Kegiatan workshop dapat meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran?	Ya (100%)	Ragu (0%)	Tidak (0%)
Kegiatan ini dapat membantu saya untuk meningkatkan profesionalisme	Setuju (100%)	Ragu (0%)	Tidak setuju (0%)

Selanjutnya, berdasarkan tabel 3 hasil respon peserta workshop terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa 90% guru menyatakan materi yang disampaikan sangat menarik (10% menarik) dan semua peserta menyatakan bahwa kegiatan workshop ini dapat meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan membantu untuk meningkatkan profesionalisme guru. Hal ini menunjukkan keberhasilan program kegiatan pengabdian dalam bentuk workshop atau pelatihan yang memberikan dampak positif terhadap pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan dapat disimpulkan kemampuan *technological knowledge* meningkat.

*Technological knowledge* atau kemampuan teknologi seorang guru dalam mendesain pembelajaran sangatlah dibutuhkan. Tak terkecuali guru-guru di Sekolah Dasar. Menurut Kenedi (Ahmad dkk., 2022), proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi dapat dimulai dari siswa sekolah dasar. Karena siswa sekolah dasar merupakan siswa yang belajar tentang ilmu



pengetahuan dan keterampilan dasar, sehingga dengan proses pembelajaran berbasis teknologi semenjak usia sekolah dasar membuka peluang siswa untuk melakukan pengembangan pada level pendidikan selanjutnya. Dalam pendidikan, pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi yang dilakukan oleh guru sangatlah membantu proses belajar mengajar. Khususnya untuk peserta didik sekolah dasar yang karakteristiknya masih pada tahap perkembangan awal, oleh sebab itu guru perlu menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga perlu memahami tentang teknologi di era sekarang agar guru-guru di Indonesia tidak ketinggalan zaman (Anggraeny dkk., 2020). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa guru-guru, khususnya guru sekolah dasar, perlu dibekali pengetahuan dan keterampilan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu uapa yang dapat dilakukan adalah dengan cara mengikuti kegiatan pelatihan atau workshop baik yang dilaksanakan secara daring maupun secara luring.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh guru SDN 60 Lembang, sebagian besar menyadari bahwa pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Namun hanya sebagian kecil yang mampu menggunakan teknologi yang beragam (multimedia) dalam proses pembelajarannya. Mereka hanya terbiasa menggunakan aplikasi *google*, *youtube* dan *Ms. Power Point* dalam pembelajaran. Sedangkan yang kita ketahui bahwa perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan pesat. Banyak aplikasi baru yang bermunculan dan bisa dimanfaatkan dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia seperti aplikasi *heyzine flipbook* dan *canva*. Setelah guru SDN 60 lembang mengikuti kegiatan “Workshop Media Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan Kemampuan *Technological Knowledge (TK)*”, dengan mengangkat materi mendesain *e-book* dengan aplikasi *heyzine* dan *canva*, hasil yang diperoleh sangat memuaskan, dimana kegiatan ini direspon positif oleh peserta workshop. Kegiatan workshop ini dilansir dapat meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan membantu untuk meningkatkan profesionalisme guru.

Hal ini sejalan dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh (Purwasi & Refianti, 2022) “Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar” dimana Pelaksanaan PKM ini mendapatkan tanggapan dan saran para peserta terhadap kegiatan workshop penyusunan bahan ajar digital atau elektronik menggunakan aplikasi *canva*, yang mana secara keseluruhan peserta memberikan respon positif dan baik, dimana persentase kegiatan sebesar 93,125% dengan kriteria sangat baik. Kegiatan PKM lainnya oleh (Arifin dkk., 2021) “Pelatihan Aplikasi *Canva* Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan *Technological Knowledge* Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa”, dimana hasil yang dicapai setelah kegiatan pelatihan ini yaitu meningkatnya kemampuan guru dalam menggunakan *Canva* untuk mendesain perangkat dan media pembelajaran, serta hasil menunjukkan

bahwa kegiatan pelatihan pengabdian masyarakat ini memiliki skor rata-rata 4,94 (kriteria baik). Oleh karena itu, kegiatan workshop/pelatihan perlu terus diupayakan untuk guru-guru sehingga kemampuan teknologi (*Technological Knowledge*) terus meningkat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung kurikulum merdeka.

Selain itu, dampak jangka panjang yang diharapkan dari kegiatan pengabdian ini juga sebagai upaya meningkatkan motivasi hasil belajar peserta didik. Sebagaimana berdasarkan hasil penelitian (Ganes & Imam, 2023) hasil belajar siswa menjadi meningkat dan lebih efektif setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan Canva dibandingkan hasil belajar siswa sebelum mempergunakan media belajar berbantuan *Canva*. Lebih lanjut, penelitian (L. S. Sari & Fatonah, 2022) menyimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa dengan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPA materi energi alternative sekolah dasar. Jadi, ketika guru terampil dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar, maka harapannya motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Oleh karena itu, guru harus terus mengembangkan diri agar terampil memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dengan belajar mandiri ataupun mengikuti berbagai kegiatan pelatihan atau workshop.

Kegiatan workshop atau pelatihan akan berhasil ketika direncanakan dengan matang dan diikuti oleh peserta yang serius ingin belajar. Pelatihan dapat diartikan sebagai proses terencana untuk memperbaharui sikap atau perilaku pengetahuan, keterampilan melalui pengalaman belajar. Tujuannya adalah untuk mencapai kinerja yang efektif dalam setiap kegiatan atau berbagai kegiatan. Menurut *Manpower Services Commission (MSC) U.K*, dalam hal pekerjaan, tujuan pelatihan adalah untuk mengembangkan kemampuan individu dan untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja saat ini dan masa depan organisasi. Untuk mencapai tujuan tersebut, Truelove menyatakan pelatihan berusaha memberikan pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang diperlukan untuk melakukan tugas-tugas terkait pekerjaan. Ini bertujuan untuk meningkatkan kinerja pekerjaan secara langsung (Masadeh, 2012). Pelatihan akan memberikan berbagai manfaat karier sebagai guru jangka panjang yang membantu guru untuk mengerjakan tanggungjawab lebih besar yang diberikan pada waktu yang akan datang.

#### 4. Kesimpulan

Pelaksanaan workshop peningkatan kemampuan *Technological Knowledge (TK)* dalam mendesain media pembelajaran berbasis kurikulum merdeka direspon positif oleh guru SDN 60 lembang. Adapun Hasil yang diperoleh setelah melaksanakan kegiatan ini yaitu terdapat peningkatan kemampuan teknologi guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis multimedia serta diharapkan mampu membantu untuk meningkatkan profesionalisme guru.



## Ucapan terimakasih

Terimakasih kami ucapkan kepada pihak-pihak yang mendukung terselenggaranya program pengabdian, LPPM-PM Universitas Sulawesi Barat yang telah medanai kegiatan ini, SDN No. 60 Lembang yang telah bersedia menjadi mitra kerjasama dalam kegiatan ini, serta adik-adik mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika yang turut berkontribusi dalam kegiatan pengabdian ini.

## Referensi

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, H. M., & Kambau, A. R. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Ahmad, S., Zen, Z., Masniladevi, Kenedi, A. K., & Sherlyane, H. (2022). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Technological Pedagogic Content Knowledge Guru Sekolah Dasar pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 7(2), 950–956.
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 150–157. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Aptika Kominfo. (2020). *Laporan Hasil Survei Literasi Digital Indonesia Tahun 2020*. sumber: <https://aptika.kominfo.go.id/wp-content/uploads/2020/11/Survei-Literasi-Digital-Indonesia-2020.pdf>
- Aqib, Z., & Murtadlo, A. (2022). *A-Z Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Andi.
- Arifin, N. A., Ismail, I., Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 468–472.
- Cerelia, J. J., Sitepu, A. A., Azhar, F. L. N., Pratiwi, R. I., Almadevi, M., Farras, N. M., Azzahra, S. T., & Toharudin, T. (2021). Learning Loss Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Indonesia. *SEMINAR NASIONAL STATISTIKA X*.
- Fatah, M., Suud, M. F., & Chaer, T. M. (2021). Jenis-Jenis Kesulitan Belajar dan Faktor Penyebabnya Sebuah Kajian Komperehensif pada Siswa Smk Muhammadiyah Tegal. *Psycho Idea*, 19(1), 89-102. <http://dx.doi.org/10.30595/psychoidea.v19i1.6026>
- Fitriyana, H., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2021). Analisis Kemampuan Technological Knowledgecalon Guru Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 348-355. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v4i42021p348>
- Ganes, S. W., & Imam, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Ecoducation Journal*, 5(1), 1-15. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v5i1.1882>

- Humairah, E. (2022). Penggunaan Buku Ajar Elektronik (E-Book) Berbasis Flipbook Guna Mendukung Pembelajaran Daring di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Batch 1*, 66–71. <https://prosiding.amalinsani.org/index.php/semnas/article/download/8/18>
- Iseu, S. P., Nana, H., & Aan, S. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>
- Kismawati, R., Ernawati, T., & Winingsih, H. P. (2022). Pengembangan E-Komik Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 359–370.
- Masadeh, M. (2012). Training, Education, Development and Learning: What is the Difference? *Europian Scientific Journal*, 8(1).
- Nursyam, A. (2018). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811–819. <http://jurnal.iainbone.ac.id/index.php/ekspose>
- Pitaloka, H., & Arsanti, M. (2022). Pembelajaran Diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agun*. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/27283/7745>
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement & Emergence Journal*, 3(3), 320–332. <https://journal.yrpiiku.com/index.php/ceej>
- Rosyid, A. (2016). Technological Pedagogical Content Knowledge: Sebuah Kerangka Pengetahuan bagi Guru Indonesia di Era MEA. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 446–454.
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Syamsidar, S., Hasanuddin, H., & Yunus, S. R. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 24 Makassar (Studi pada Materi Pokok Sistem Pencernaan). *Jurnal IPA Terpadu*, 7(1), 62–70. <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v7i1.27311>
- Umiyati, D., & Joko, S. M. (2014). Perbandingan Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar antara Siswa Kelas X.6 dengan Kelas X.7 pada Mata Pelajaran Biologi Materi Virus (Study Kasus di SMAN 1 Sukagumiwang – Indramayu). *UPEMASI-PBIO*, 1(1), 106–108.
- Yeni, E. M. (2015). Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jupendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-10