

Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Aljabar Kelas VII Di SMP Negeri 1 Banguntapan

Ainun Krisna Devi¹, Nur Rahma Soraya A. Kure², Sumargiyani³

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan, ³Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Aplikasi Canva, Aljabar, Media Pembelajaran Matematika,

Abstrak: Meningkatkan motivasi serta minat belajar pada siswa untuk mempelajari matematika dapat dilakukan dengan cara membuat bahan ajar yang menyenangkan serta menarik perhatian para peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah membuat bahan ajar menggunakan bantuan aplikasi canva. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran pada materi aljabar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif ADDIE yang berfokus pada desain (design).

How to Cite: Devi,AK. A.Kure,NS. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Aljabar Kelas VII Di SMP Negeri 1 Banguntapan. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini, memiliki pengaruh yang sangat besar bagi berbagai sektor tak terkecuali bagi dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk bisa menyeimbangi perkembangan teknologi agar dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan saat ini. Salah satu cara pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran adalah dengan memanfaatkan sumber daya teknologi sebagai sarana pembelajaran (Ahmadan, 2017).

Matematika merupakan mata pelajaran yang kurang disukai siswa karena merupakan mata pelajaran yang sulit dan siswa tidak mudah menguasainya (Apriyanto & Herlina, 2020). Sejalan dengan itu (Andayani & Lathifah, 2019) menjelaskan bahwa di antara berbagai bidang pembelajaran yang dianggap sulit untuk diajarkan di sekolah, matematika merupakan salah satu pelajaran yang dianggap paling sulit bagi siswa, baik yang tidak memiliki ketidakmampuan belajar maupun yang memiliki ketidakmampuan belajar

Permasalahan yang sering di jumpai dalam mengajar, terutama untuk mengajar Matematika adalah bagaimana menyajikan materi yang baik kepada siswa dikarenakan cara pendidik mengajar, teori, hafalan dan pemberian tugas dalam proses pembelajaran sangat monoton menyebabkan siswa lebih cenderung merasa bosan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran, sehingga kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Putri & Hidayati, 2016). Jadi, guru sebagai tenaga pendidik harus mampu menyajikan materi kepada siswa secara baik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa (Purba & Harahap, 2022). Karena itulah dalam mengajar di Sekolah Menengah harus diperlukan media pembelajaran.

Hasil pengamatan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Banguntapan pada siswa kelas VII A, bahwa rendahnya minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran matematika. Pada pertemuan pertama metode yang digunakan ceramah dan memberikan tugas yang mana mengakibatkan kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Untuk

menindaklanjuti permasalahan tersebut, seorang pendidik diharapkan mampu menggunakan teknologi dalam menciptakan prosedur atau metode pengajaran yang menarik dan kreatif dalam proses pembelajaran seperti membuat media pembelajaran (Siregar et al., 2021).

Media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui saluran yang berbeda dan dapat mendorong munculnya suatu proses pembelajaran untuk menambah informasi baru kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan belajarnya secara memadai, yang mampu merangsang pikiran, emosi serta motivasi siswa (Abi Hamid 2020). Salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran bagi guru adalah menjadikan siswa lebih aktif serta kreatif, sedangkan manfaat penggunaan media pembelajaran bagi siswa ialah menjadikan siswa lebih aktif dalam menyimak serta memperhatikan guru dalam mengajar. Hal ini membantu guru maupun siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu dari sekian banyak aplikasi yang tersedia saat ini sebagai sarana pendidikan dalam perkembangan teknologi adalah aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi berbasis online yang menawarkan berbagai desain, presentasi, resume, grafik, poster, infografis, logo, video, dan lainnya. Aplikasi Canva memiliki beberapa keunggulan. Manfaat aplikasi Canva adalah sebagai berikut. 1. Hadir dengan desain yang menarik; 2. Banyaknya fitur yang ditawarkan memungkinkan guru dan siswa untuk lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran; 3. Menghemat waktu; 4. Desain ini tidak memerlukan penggunaan laptop, tetapi dapat dilakukan melalui handphone; (Tanjung & Faiza, 2019). Selain memiliki kelebihan, aplikasi canva memiliki beberapa kekurangan yaitu beberapa template yang ada pada canva berbayar, dan juga karena canva merupakan aplikasi berbasis online pengguna harus memiliki paket data untuk menggunakannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif ADDIE yang berfokus pada desain (design), yang mana metode ini digunakan dalam meneliti pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Banguntapan dengan 30 orang peserta didik. Penelitian dilakukan selama 25 hari, mulai dari tanggal 10 Agustus hingga 10 September.

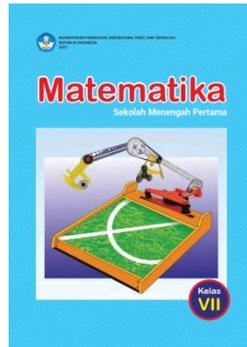
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil



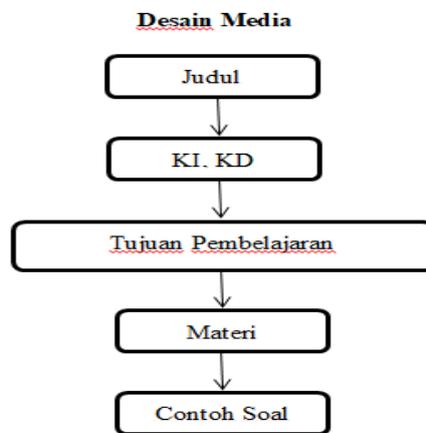
Gambar 1. Tahap Pembuatan Media

Pembuatan media pembelajaran terdiri dari beberapa tahap, yaitu analisis, referensi dan juga desain media. Tampilan tahap pembuatan media digambarkan seperti gambar 1. Pada tahap referensi, penulis menggunakan buku yang menjadi acuan dalam pembuatan media pembelajaran. Buku yang digunakan juga sesuai dengan kurikulum merdeka yang diterapkan di SMP Negeri 1 Banguntapan. Buku yang digunakan yaitu buku Matematika Kelas VII SMP dengan Penulis Tim Gakko Toshio. Tampilan buku yang digunakan ditunjukkan pada gambar 2



Gambar 2. Buku Matematika Kelas VII

Desain pada media yang digunakan terdiri dari judul, KI dan KD, tujuan pembelajaran, materi dan juga contoh soal. Pembuatan desain ini telah disesuaikan dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Tampilan desain media digambarkan seperti gambar 3.



Gambar 3. Desain Media

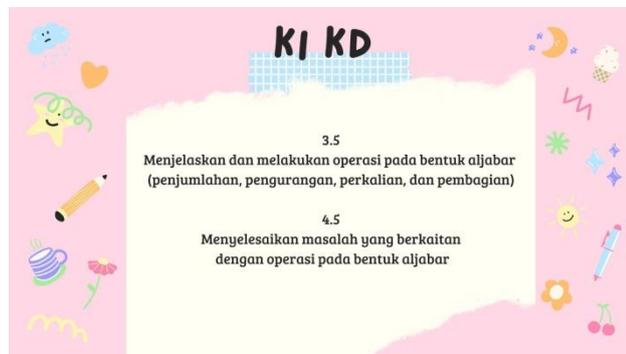
Pembahasan

Media canva menyediakan berbagai template, jenis text hingga beragam transisi yang dapat digunakan agar perpindahan dari slide satu menuju slide lainnya terlihat menarik dan tidak membosankan, pada canva juga tersedia berbagai macam elemens yang dapat ditambahkan pada template dengan gratis. Tampilan pertama desain media pembelajaran dengan canva adalah berupa judul dari materi yang akan dijelaskan. Untuk dapat menarik perhatian siswa bisa dilakukan dengan cara menggunakan desain template yang berwarna dan juga menarik. Tampilan pertama dari media digambarkan seperti gambar 3.



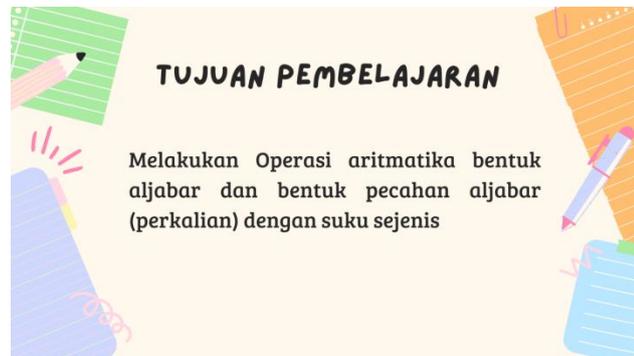
Gambar 3. Judul Materi

Gambaran selanjutnya dari media pembelajaran menggunakan canva adalah bagian yang berisi informasi mengenai KI serta KD yang digunakan pada materi. Tampilan pada KI, KD terlihat seperti pada gambar 4



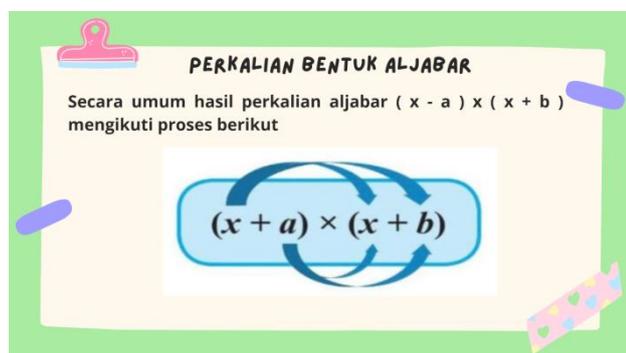
Gambar 4. KI, KD

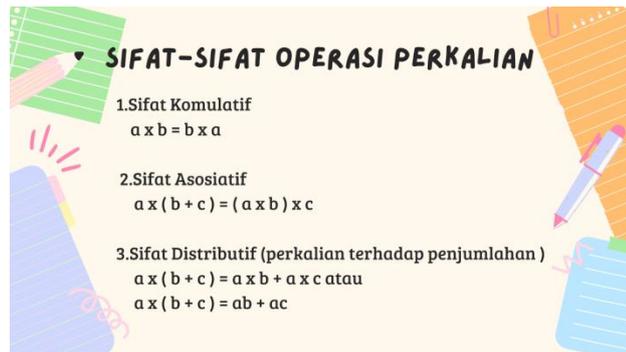
Tampilan tujuan pembelajaran mencakup hasil belajar yang diharapkan siswa untuk dihasilkan, dimiliki, atau dikendalikan setelah berpartisipasi dalam suatu kegiatan pembelajaran. Nazmi (2019). Tampilan tujuan pembelajaran digambarkan seperti gambar 5.



Gambar 5. Tujuan Pembelajaran

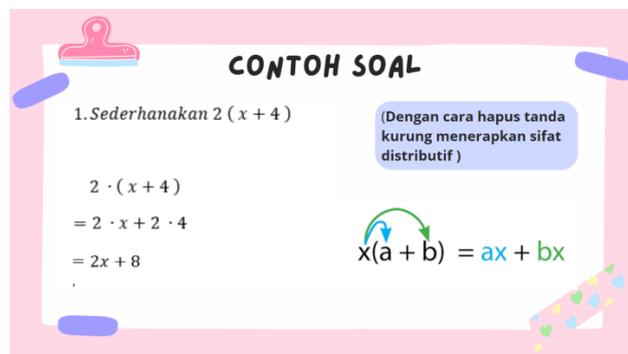
Pada tampilan materi berisi materi yang akan disampaikan pada peserta didik yang telah disesuaikan dengan RPP. Desain pada materi dibuat dengan tampilan yang tidak monoton sehingga peserta didik tertarik untuk melihat dan mendengarkan penjelasan dari guru. Tampilan materi digambarkan seperti gambar 6.



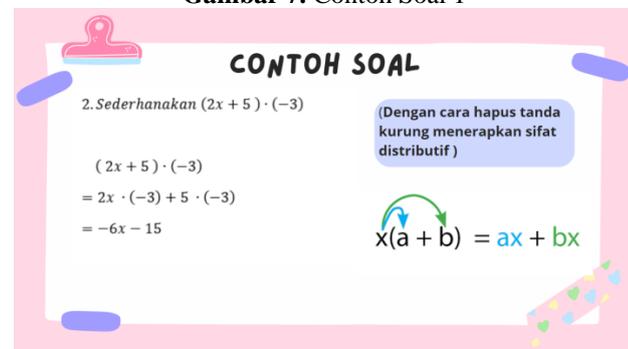


Gambar 6. Materi Aljabar

Tampilan pada contoh soal terdiri dari 4 contoh yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai cara pengerjaan soal-soal aljabar. Tampilan contoh soal digambarkan seperti pada gambar 7-10.



Gambar 7. Contoh Soal 1



Gambar 8. Contoh Soal 2



Gambar 9. Contoh Soal 3

CONTOH SOAL

4. Sederhanakan $\frac{x-4}{2} \times 4$

$$\frac{x-4}{2} \times 4 = \frac{x-4}{2} \times 4$$

$$= (x-4) \times 2$$

$$= (x \times 2) + (-4 \times 2)$$

$$= 2x - 8$$

Gambar 10. Contoh Soal 4

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, terlebih lagi pada era globalisasi saat ini di mana guru maupun peserta didik dituntut untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi dengan baik dan semaksimal mungkin.

Penggunaan aplikasi canva pada saat pembelajaran dirasa cukup efektif untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik terutama terhadap mata pelajaran matematika karena penyajian bahan ajar serta materi yang cukup menarik serta mudah untuk di mengerti, sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pelaksanaannya pertama-tama penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan KaruniaNya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Banguntapan
2. Ibu Maya Kusumaningrum, S.Pd selaku guru pamong atas bantuan, bimbingan, dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan-kegiatan PLP II dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2(1), 27–40. <https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.62>
- Apriyanto, M. T., & Herlina, L. (2020). Analisis Prestasi Belajar Matematika pada Masa Pandemi Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika*, 1, 135–144. <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/4774>
- Andayani, F., & Lathifah, A. N. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.78>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7(2).

- Putri, A. K., & Hidayati, K. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 1(1), 97–106. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v1i1.14>
- Hazmi, N. (2019). Tugas Guru dalam Proses Pembelajaran. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 2(1), 56-65.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Siregar, A., Sitorus, M., & Reflina. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289. <https://yana.web.id/index.php/relevan>