

Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Di SDN 4 Makale

Jaiva Lakaran^{1}, Silva Arruan Mettang², Orisa Tanan³*

*Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja¹,
Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja²,
Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja³*

**Coresponding Author Email: Jaivalakaran742@gmail.com*

ABSTRAK

Pendidikan di zaman sekarang merupakan pendidikan di era abad 21. Pembelajaran harus dapat mengembangkan keterampilan critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, collaboration. Oleh sebab itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menumbuhkan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. Salah satunya dalam pemilihan media pembelajaran yang variatif dan berbasis digital sesuai dengan perkembangan pendidikan. Tujuan dari kajian ini adalah untuk mendeskripsikan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif berbasis digital yaitu berupa video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran matematika materi bangun datar merupakan salah satu solusi tepat sebagai penunjang guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

Kata Kunci: Pembelajaran, Canva, Matematika

ABSTRACT

Education today is education in the 21st century era. Learning must be able to develop critical thinking and problem solving skills, creativity and innovation, communication, collaboration. Therefore, teachers must be creative and innovative in creating learning that fosters higher-order thinking in students. One of them is the selection of varied and digital-based learning media in accordance with the development of education. The purpose of this study is to describe innovative and creative digital-based learning media, namely in the form of learning videos using the Canva application in learning mathematics with flat shapes. Learning videos using the Canva application in learning mathematics for flat-shaped materials is one of the right solutions to support teachers in developing digital-based learning media.

Keywords: Learning, Canva, Mathematics

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis online untuk perangkat desktop atau PC dan android yang mudah digunakan. Canva adalah sebuah situs sekaligus aplikasi yang menyediakan *tools* untuk membuat desain grafis dan publikasi *online* aplikasi ini memudahkan proses pembelajaran dengan mendesain pembelajaran semenarik mungkin.

Diluncurkan pada tahun 2013, Canva kini menjadi salah satu aplikasi yang digemari karena terbilang mudah digunakan, bahkan untuk pemula bisa menggunakannya dengan baik karena sangat mudah dan sangat membantu. Canva dapat diakses melalui *website*, aplikasi PC, maupun *handphone* sehingga tidak ada alasan bagi seorang guru untuk menerapkan aplikasi canva dalam mendesain pesan karena bisa digunakan di PC dan Handphone. Hal ini tentu semakin memudahkan kita berkreasi dimanapun dan kapanpun. Dikenal karena kemudahan akses dan penggunaannya, tak heran jika canva menjadi andalan bagi guru matematika SDN 4 Makale untuk mendesain pembelajaran menarik.

Peningkata Kualitas Pendidikan suatu bangsa sangat tergantung kepada peningkatan kualitas pendidikan yang ada pada bangsa tersebut. Kualitas pendidikan tentu bukan menjadi sesuatu hal yang mudah untuk diwujudkan. Kualitas pendidikan bergantung kepada bagaimana pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem pendidikan itu sendiri. Begitu pun dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru dan bagaimana praktek pembelajarannya diimplementasikan guru dituntut untuk bisa berkarya dalam mendesain pembelajaran agar menarik bagi siswa. (Setiyawati et al., 2022).

Proses pembelajaran merupakan proses transformasi informasi baik ilmu pengetahuan maupun materi pembelajaran yang disampaikan guru atau pun sumber lain kepada siswa atau pun penerima informasi lain melalui alat atau media tertentu, karena dalam dunia modern saat ini atau abad 21 begitu banyak sumber yang bisa dipergunakan dalam belajar mandiri. Penyampaian informasi atau pesan dalam pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai cara baik secara verbal maupun non verbal sehingga informasi atau pesan yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa, akan tetapi tidak dapat dipungkiri kemungkinan kegagalan penerimaan informasi atau pesan bisa saja terjadi dalam proses pembelajaran, salah satu kegagalan dalam menyimpan informasi atau memahami informasi dalam proses pembelajaran adalah ketika siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran atau desain pembelajaran yang membosankan, untuk itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu proses penyampaian informasi atau pesan dalam pembelajaran berlangsung secara efektif contohnya adalah aplikasi canva. Berdasarkan hal di atas, salah satu faktor penentu berhasil atau tidak berhasilnya proses pembelajaran berlangsung adalah media pembelajaran.

B. Kajian Pustaka

1. Canva

Banyak upaya yang dilakukan guna meningkatkan mutu pembelajaran. Akantetapi dalam prakteknya penggunaan media pembelajaran kerap kali mendapatkan kendala seperti terbatasnya jumlah media dan kemampuan memaksimalkan pemanfaatan media. Berdasarkan hal tersebut, keberadaan media ini menjadi penting adanya, karena pendekatan, metode atau strategi apapun yang digunakan dalam pembelajaran tidak akan memberikan manfaat dan makna apapun terhadap peningkatan mutu pembelajaran selama dalam penggunaan pemanfaatan media pembelajaran tidak optimal.

Abad 21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, yang artinya kehidupan manusia pada abad ke- 21 mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya. Abad 21 ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi yang sangat pesat serta perkembangan otomasi dimana banyak pekerjaan yang sifatnya pekerjaan rutin dan berulang- ulang mulai digantikan dengan mesin, baik mesin produksi maupun mesin komputer. Memasuki abad 21 kemajuan teknologi tersebut telah memasuki berbagai sisi kehidupan, tidak terkecuali dibidang pendidikan. Pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan belajar mengajar di abad 21 ini. Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi oleh pendidik dan peserta didik agar dapat bertahan dalam abad pengetahuan di era informasi ini. (Faridah Hayati, 2020).

Perkembangan teknologi informasi semakin maju dan mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai semakin berkembangnya teknologi baru data sains, kecerdasan buatan hingga semakin bertambahnya penggunaan internet disegala lini kehidupan. Perkembangan kehidupan yang serba teknologi saat ini merupakan bukti bahwa kehidupan selalu berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan berperan menjadi upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapai perubahan zaman. Pendidikan pada saat ini merupakan pembelajaran yang berbasis student centered, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar

Pemerintah Indonesia mendukung pembelajaran abad 21 yang diterapkan dalam Kurikulum 2013 yang yaitu 1) berpikir kritis dan pemecahan masalah, 2) kreativitas dan inovasi, 3) komunikasi, dan 4) kolaborasi, atau dikenal dengan keterampilan 4C (critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, collaboration)

Pelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah salah satu pelajaran yang dianggap

sulit oleh peserta didik. Hal ini sudah menjadi anggapan di kalangan anak-anak. Guru sebagai pendidik harus mampu menyampaikan pembelajaran matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satunya dengan menggunakan media yang menarik bagi siswa. Penggunaan media yang menarik bagi siswa mampu meningkatkan motivasi bagi siswa.

Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan TIK. Selain mampu menggunakan TIK sebagai sumber belajar guru juga dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang terintegrasi dengan TIK. Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik.

Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat. Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar. (Junaedi, 2021).

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan secara mudah dan banyak template adalah Canva. Canva merupakan aplikasi yang bersifat online dengan laman www.canva.com.

Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain- lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik. Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik. (Junaedi, 2021).

2. Pembelajaran Matematika

Menurut Pribadi, (Rezkiani Noviantio, 2014: 18), menyatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat dipandang sebagai proses kolaborasi dalam upaya pencapaian makna yang dilakukan oleh individu.

Menurut Rusman (Rezkiani Novianto, 2014: 20), pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Matematika berasal dari bahasa latin *mathain* atau *mathena* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu. Menurut Soedjadi (Emut,2011:4) menyajikan beberapa definisi matematika berdasarkan sudut pandang pembuatnya sebagai berikut :

1. Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.
2. Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.
3. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logika dan berhubungan dengan bilangan.
4. Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah ruang dan bentuk.
5. Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logis.
6. Matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.
7. Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisasikan. Konsep-konsep matematika tersusun secara hierarkis, terstruktur, logis dan sistematis, mulai dari konsep yang paling sederhana pada kompleks ujar Sadirman, dkk (Emut, 2011:5). (Astria, 2017).

3. Motivasi belajar

Definisi motivasi belajar banyak diungkapkan oleh para ahli antara lain menurut M. Dalyono memaparkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar (Dalyono,2005:55).

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai (Sardiman, 2011:102) Menurut Winkel(dalam Aina Mulyana,2018) mengartikan motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan -kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai.

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual berperan

dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk individu dengan adanya motivasi dari guru maka siswa dapat menumbuhkan semangat dari dalam dirinya. Motivasi dalam belajar sangat diperlukan. Keberhasilan tujuan pembelajaran bergantung seberapa besar antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki motivasi belajar masing-masing. Pada umumnya motivasi belajar datang dari dua arah, yaitu motivasi dari dalam peserta didik itu sendiri (motivasi intrinsik), dan motivasi yang datang dari luar Sardiman dalam bukunya menjelaskan tentang motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sebagai berikut:

1. Motivasi intrinsik adalah motif- motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Jika dilihat dari segi tujuan kegiatan belajar maka yang dimaksud motivasi intrinsik ini adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu sendiri.
2. Motivasi ekstrinsik adalah motif- motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Misalnya seseorang belajar karena besok akan ujian dengan harapan mendapat nilai yang baik dan pujian. Jadi bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapat nilai bagus atau pujian.

Oleh karena itu,motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak mutlak berkaitan aktivitas belajar yang mutlak atau yang dapat dipahami sedirinya (Sardiman,2011:89).Motivasi dapat dilihat dari beberapa indikator. Menurut (Hamzah BUno,2009:21) ada sembilan indikator motivasi yaitu:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai);
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa);
3. Tidak memerlukan dorongan luar untuk berprestasi;
4. Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan;
5. Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasinya);
6. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik “orang dewasa” (misalnya terhadap pembangunan,korupsi, keadilan, dan sebagainya);
7. Senang dan rajin belajar, penuh semangat, cepat bosan, dengan tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya (kalau sudah yakin

- akansesuatu, tidak mudahmelepasskan hal yang diyakini tersebut);
8. Mengejar tujuan-tujuan jangka panjang (dapat menunda pemuasan kebutuhan sesaat yang ingindicapai kemudian);
 9. Senang mencari dan memecahkan soal-soal. Agar peserta didik tumbuh motivasi dalam dirinya untuk belajar, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Dengan adanya motivasi maka akan meningkatkan ketekunan peserta didik dalam belajar serta dapat lebih mengembangkan aktivitas belajar. (Iryanto, 2021).

C. Kesulitan Dalam Pembelajaran Matematikan Di SDN 4 Makale

Pembelajaran matematikadisekolah dasar sangat penting untuk anak- anak karena ilmu yang mereka dapatkan pada jenjang ini akan sangat berpengaruh pada jenjang selanjutnya. Guru mengalami kesulitan dalam memahamkan siswa tentang materi tertentu, dalam hal ini guru mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sulit untuk diajarkan kepada siswa di SDN 4 Makale. Kesulitan umum yang dialami oleh guru dalam pembelajaran matematika adalah dalam memahami dan menanamkan konsep dasar materi dengan benar (Idris & Narayanan,2011; Tambycik & Meerah,2010).

Pelajaran matematika merupakan materi yang cukup sulit dipahami bagi siswa SDN 4 Makale, sehingga menyebabkan siswa enggan belajar materi tersebut karena telah berpikiran negatif ketika akan menghadapi pelajaran tersebut (Adolphus, 2011; Safrina et al 2014). Hal ini dikarenakan lemahnya konsep matematika siswa yang diajarkan sejak awal sekolah siswa,dan kurangnya kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran matematika tersebut terkhusus dalam bidang datar sedangkan pemahaman konsep sangatlah penting pada pembelajaran matematika untuk menunjang kemampuan siswa dalam memehami materi matematika lebih lanjut seperti dalam memecahkan masalah (Geary, 2004; Sari, 2017; Tambychik & Narayana, 2010). Oleh karena itu, penting bagi guru dalam memilih desain pembelajaran yang kreatif dan menggunakan metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu siswa lebih mudah dalam memahami konsep yang dipelajari.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif dengan studi literatur. Subjek penelitian adalah penulis sebagai *key informan* dan obyek penelitian atau sasaran penelitian adalah artikel yang terkait dengan pemanfaatan aplikasi canva dalam kegiatan

pembelajaran. Obyek penelitian pada dasarnya tidak dibatasi melainkan penulis memberi batasan minimal yaitu paling tidak ada 6 sumber bacaan yang digunakan sebagai dasar literatur, selama tujuan sudah terpenuhi yaitu bisa terjawab dengan jelas pemanfaatan aplikasi canva dalam pembelajaran Matematika.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode dokumentasi dengan instrumennya berupa naskah cetak ataupun *soft file* artikel. Kemudian untuk teknik analisis data menggunakan teori dari Miles dan Hulberman yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Fauzi et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran berbasis *canva* untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar 4 Makale yaitu salah satu motivasi siswa dalam proses belajar mengajar adalah desain pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Di SDN 4 Makale guru Matematika menggunakan aplikasi canva dalam mendesain pembelajaran agar menarik bagi siswa dan membuat siswa tidak bosan dalam proses belajar mengajar.

Siswa bergerak untuk memperolah hasil belajar matematika yang baik jika memiliki desain yang menarik, sehingga motivasi memiliki peran yang penting untuk membuat siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Agar motivasi belajar dapat tumbuh dalam diri siswa, maka diperlukan stimulan salah satunya adalah guru yang kreatif. Kreativitas guru dalam pembelajaran dapat diterapkan dalam dua hal yaitu dalam manajemen pembelajaran di kelas dan dalam penggunaan media pembelajaran. Guru mendesain pembelajaran dengan Video dengan menggunakan aplikasi.

Pelajaran matematika di SDN 4 Makale pada materi bangun datar didesain dengan, maka dapat bermakna bagi siswa dan siswa dapat memahami dengan baik karena dengan penggunaan aplikasi canva guru bisa mendesain pembelajaran semenarik mungkin dalam bentuk vidio animasi karena dalam aplikasi canva kita bebas memiliki elemen-elemen yang dibutuhkan. guru dapat menjelaskan tentang pembelajaran matematika dengan mudah dan dapat dimengerti oleh siswa tanpa rasa bosan atau jemu. Pembuatan video tergantung pada kreatifitas guru dalam memilih fitur dan desain yang sesuai dengan kebutuhan materi.

PENUTUP

Dalam dunia pendidikan saat ini zaman makin berkembang dan cara mengajar juga semakin berkembang terutama dalam penyusunan pembelajaran, guru diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran dengan baik dan mendesain pembelajaran yang menarik yang mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses belajarmengajar.

Maka dari itu guru disarankan untuk menggunakan aplikasi canva dalam proses belajar mengajar atau dalam mendesain pembelajaran karna canva menyediakan berbagai template pembelajaran sehingga guru lebih muda dalam mendesain pembelajaran. Guru di SDN 4 Makale mendesain pembelajaran matematika karena guru merasa terbantu dengan adanya aplikasi canva karena dapat mendesain pembelajaran matematika dengan menarik, sehingga siswa tertarik dalam belajar tanpa ,erasa bosan.

Canva kini menjadi salah satu aplikasi yang digemari karena terbilang mudah digunakan, bahkan untuk pemula bisa menggunakannya dengan baik karena sangat mudah dan sangat membantu. Canva dapat diakses melalui *website*, aplikasi PC, maupun *handphone* sehingga tidak ada alasan bagi seorang guru untuk menerapkan aplikasi canva dalam mendesain pesan karena bisa digunakan di PC dan Handphone.

Hal inintentu semakin memudahkan kita berkreasi dimanapun dan kapanpun. Dikenal karena kemudahan akses dan penggunaannya, tak heran jika canva menjadi andalan bagi guru matematika SDN 4 Makale unbtuk mendesain pembelajaran menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astria, A. T. (2017). Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Jeopardy Game Berbasis Macromedia Flash Di Sma Negeri 8 Model Bulukumba. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.8(No.2), 43–52.
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Fauzi, A., Sawitri, D., & Syahrir, S. (2020). Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 142–148. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i1.1119>
- Iryanto, N. D. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk

Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647

Setiyawati, E. S., Abdul Muktadir, & Bambang Parmadie. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas)*, 1(2), 108–120. <https://doi.org/10.33369/kapedas.v1i2.23941>