

ABDIMAS UNIVERSAL

<http://abdimasuniversal.uniba-bpn.ac.id/index.php/abdimasuniversal>

DOI : <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v7i1.338>

Received: 12-10-2023

Accepted: 02-11-2024

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Membaca dan Berhitung Bernuansa Banjar untuk Siswa Sekolah Dasar

Tika Arnida¹; Lisnadia¹; Siti Nurra¹; Yolanda¹; Ratna Dila¹; Rahmatya Nurmeidina^{1*}

¹Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

^{1*}Email: rahmatya.dina@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk menyediakan media pembelajaran membaca dan berhitung seperti kartu, poster, dan video dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Metode yang digunakan pada pelaksanaan pengabdian ini berupa pendampingan pada saat proses pembelajaran dan pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Teknik pengumpulan data terdiri dari *pretest* untuk mengetahui kemampuan membaca dan berhitung siswa, serta *posttest* untuk mengetahui apakah ada peningkatan dari kemampuan berhitung dan membaca siswa. Adapun hasil dari kegiatan ini yaitu adanya peningkatan terhadap kemampuan membaca siswa yaitu sebanyak 28 poin dan untuk kemampuan berhitung meningkat 23 poin. Kegiatan ini juga menjadikan para guru lebih mengenal aplikasi Canva dan memberikan manfaat untuk membuat atau menciptakan media pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, membaca, berhitung

Abstract

Instructional media encompasses all resources that can be utilized to systematically convey content from educators to students, thereby facilitating effective and efficient learning. The objective of this community service initiative is to provide educational media for reading and arithmetic, including cards, posters, and videos, by leveraging the Canva application. The method employed in the execution of this initiative involves mentoring during the learning process and training in the use of the Canva application. Data collection techniques include a pre-test to assess students' initial reading and arithmetic abilities, followed by a post-test to evaluate any subsequent improvements in these skills. The results indicate a significant enhancement in students' reading abilities, with an increase of 28 points, and a 23-point improvement in arithmetic skills. Additionally, this activity has enabled teachers to become more acquainted with the Canva application, which has proven to be beneficial in the creation and development of instructional media.

Keywords: learning media, reading, counting

1. Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan langkah konkret dalam upaya pendidikan. Melalui interaksi antara guru dan siswa, pembelajaran secara aktif terjadi saat siswa terlibat aktif dalam pemahaman konsep, diskusi, dan menerapkan pengetahuan pada situasi nyata. Pembelajaran siswa yang aktif dapat mempermudah pemahaman materi, karena dengan melalui pembelajaran yang aktif siswa dapat menyimpan informasi dan konsep penting dengan lebih efektif dalam pikiran mereka (Saniah & Pujiastuti, 2021). Menurut Humairah & Awaru (2017), pada saat siswa belajar aktif hal tersebut menunjukkan bahwa siswa tersebut mendominasi aktivitas pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru juga dapat menentukan aktif tidaknya siswa dalam belajar dari metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, dan juga strategi yang digunakan. Salah satu faktor yang berperan penting dalam mendukung

proses belajar mengajar yaitu adalah media pembelajaran. Menurut Rupnidah & Suryana (2022), media merupakan pengantar pesan dari guru dan materi kepada siswa. Menurut Janah dkk. (2023), media pembelajaran merupakan salah satu bagian penentu dalam menentukan proses belajar mengajar di kelas. Adapun menurut Wahyuningtyas & Sulasmono (2020), media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami peserta didik dengan baik. Sedangkan menurut Wulandari dkk. (2023), media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai salah satu alat yang bisa membantu para guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan agar siswa dapat memiliki minat dan memiliki ketertarikan terhadap materi pelajaran yang akan disampaikan. Sesuai penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran

dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan minat dan membangkitkan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran.

Riset menunjukkan, paradigma pembelajaran dapat berubah dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa berstatus tidak hanya sebagai objek namun jua sebagai bagian utama dalam pembelajaran, paradigma ini dapat membantu siswa untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif, serta interaktif (Wahyu dkk., 2020). Di samping itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menghemat waktu saat menjelaskan materi pelajaran, meningkatkan minat belajar siswa, memusatkan perhatian siswa, konsep yang dijelaskan guru semakin jelas, serta dapat membantu siswa agar mudah mengingat kembali materi yang diajarkan di kelas. Media pembelajaran dapat menjadi solusi perkembangan teknologi pada bidang pendidikan (Indriasih dkk., 2020). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan pada pembelajaran abad 21 adalah aplikasi Canva.

Canva merupakan salah satu aplikasi *online* yang bisa diakses secara gratis oleh seluruh guru maupun siswa yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena tersedia berbagai fitur penunjang seperti infografis, animasi, komik, presentasi, poster, resume, lembar kerja, serta video (Rahmatullah dkk., 2020). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih (2021) menyampaikan bahwa Canva dapat mempermudah guru serta siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, serta manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik seperti materi membaca dan berhitung.

Menurut Suriani dkk. (2016), membaca adalah tindakan untuk memperoleh informasi, ilmu, dan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru. Sedangkan, berhitung menurut Karuniawati & Mukhoiyaroh (2019) berkaitan dengan pengenalan konsep suatu bilangan dan lambang bilangan serta penjumlahan dan pengurangan sederhana. Sehingga dapat dikatakan bahwa membaca dan berhitung adalah dua kegiatan yang fundamental dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan kognitif.

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini berlokasi di SDN Beringin yang terletak di Desa Beringin Kecamatan Alalak di Jl. Ray 17 RT. 06 Kabupaten Barito Kuala, Provinsi Kalimantan Selatan. Persoalan terkait adanya kesulitan yang dialami siswa terkait membaca dan berhitung yang penulis lakukan ketika observasi adalah tidak tersedianya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran siswa di kelas. Berkaitan dengan observasi yang ada, diperoleh

data hasil *pretest* dari jumlah siswa secara keseluruhan sebanyak 34 siswa, ditemukan sebanyak 15 siswa yang mengalami kesulitan membaca dan berhitung.

Berdasarkan wawancara dengan Guru Kelas 1 SDN Beringin, didapat informasi bahwa siswa sering merasa bosan dan guru hanya menggunakan papan tulis dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu adanya cara terkait kesulitan membaca dan berhitung dengan menggunakan media yang berbeda, agar siswa menjadi lebih semangat dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, dibuatlah media seperti poster, video, dan kartu membaca serta berhitung untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran ini dirancang dengan gambar/elemen yang bernuasa Banjar seperti gambar alat musik, rumah adat, kue tradisional, dan lainnya yang diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang kaya akan budaya lokal. Menurut Sangi dkk. (2024), budaya lokal terbentuk sebagai keunggulan dari budaya masyarakat setempat maupun dari kondisi geografis dalam artian yang luas. Menurut Bakhtiar (2016), budaya lokal secara umum dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat yang mencerminkan nilai-nilai dan tradisi yang dipegang oleh masyarakat.

Adapun identifikasi dan alternatif pemecahan permasalahan pada program ini dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1.
Identifikasi Dan Alternatif Pemecahan Masalah

No	Identifikasi	Alternatif
1.	Tidak adanya media pembelajaran	Menyediakan media pembelajaran kepada wali kelas dan siswa kelas 1 SDN Beringin, yaitu poster, video, dan kartu membaca serta berhitung
2.	Permasalahan membaca dan berhitung	Dengan media pembelajaran membaca dan berhitung seperti kartu dan video diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa
3.	Siswa sering tidak mengikuti pembelajaran di kelas	Siswa dapat menggunakan media pembelajaran kartu dan video untuk dipelajari di rumah secara mandiri

2. Bahan dan Metode

Perlengkapan yang diperlukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah laptop, LCD, video pembelajaran, kartu membaca dan berhitung beserta jaringan internet. Metode yang digunakan pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini terdiri dari pendampingan pada saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat dan pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Teknik pengumpulan data terdiri dari *pretest* untuk mengetahui kemampuan membaca dan berhitung siswa,

serta *posttest* untuk mengetahui apakah ada peningkatan dari kemampuan berhitung dan membaca siswa.

Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas 1 yang berjumlah 34 orang siswa dengan diambil sampel 15 orang siswa yang sudah dilakukan tes terkait kemampuan membaca dan berhitung siswa, serta pada guru di sekolah yang berjumlah ± 10 guru sebagai peserta pelatihan. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan selama 24 kali pertemuan dan 2 kali pertemuan untuk pelatihan. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu berupa menyediakan media pembelajaran, pendampingan pada saat proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam membaca dan berhitung, serta pelatihan kepada guru-guru di sekolah untuk dapat membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Membaca dan Berhitung Bernuansa Banjar untuk Siswa Sekolah Dasar”. Kegiatan ini diadakan secara luring yang bertempat di SDN Beringin. Adapun peserta kegiatan pengabdian ini adalah siswa kelas 1 yang berjumlah 34 orang. Selanjutnya diambil sampel 15 orang siswa yang mengalami permasalahan membaca dan berhitung.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran, diadakan *pretest*. Siswa diberikan soal untuk mengetahui kemampuan awal berhitung dan membaca. Ada dua jenis tes yang diberikan, yaitu pertama tes penjumlahan dan pengurangan untuk mengetahui kemampuan berhitung siswa, dan kedua, tes untuk mengetahui kemampuan membaca. Untuk mengetahui kemampuan membacanya, siswa diminta untuk menyebutkan abjad, mengeja suku kata, dan membaca kata yang diberikan.



Gambar 1. Pelaksanaan tes kemampuan berhitung siswa



Gambar 2. Pelaksanaan tes kemampuan membaca siswa

Selanjutnya Tim Pengabdian melakukan bimbingan kepada guru terkait penggunaan media pembelajaran. Setelah itu, guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat.



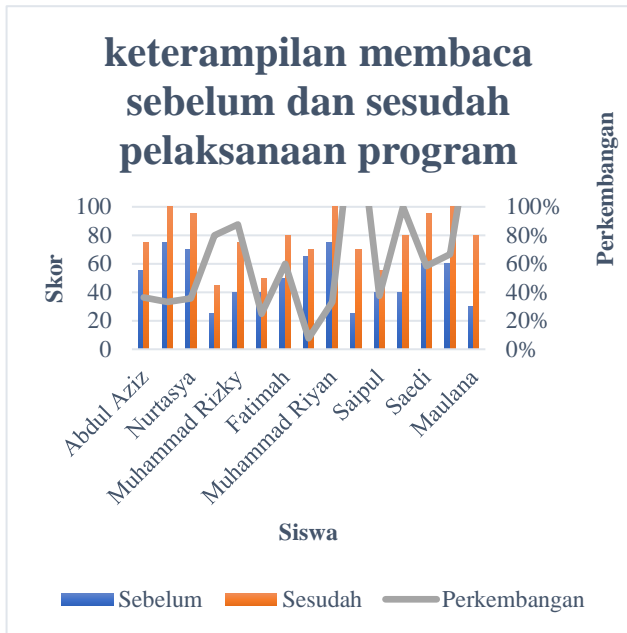
Gambar 3. Bimbingan penggunaan media pembelajaran



Gambar 4. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran

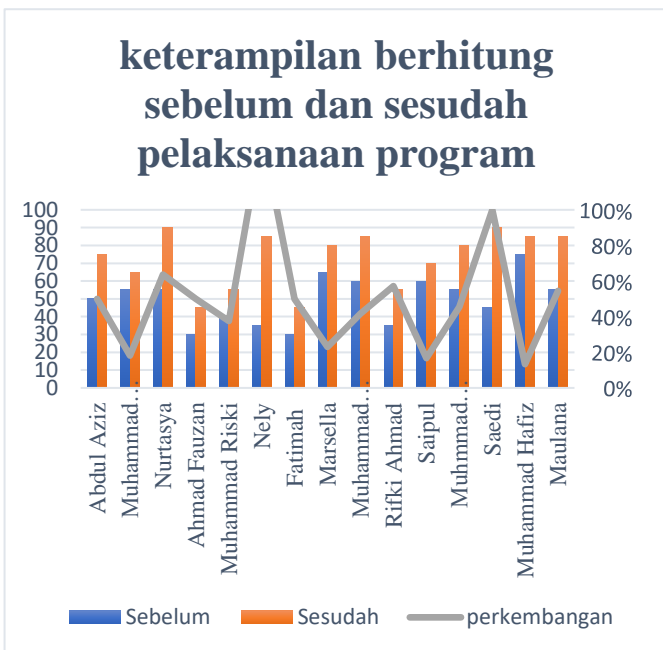
Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dilakukan selama 24 kali pertemuan. Selanjutnya, 15 orang siswa yang mengalami permasalahan berhitung dan membaca diberikan soal

tes untuk mengetahui peningkatan kemampuan kemampuan membaca dan berhitung. Adapun peningkatan kemampuan siswa dapat dilihat melalui hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum pelaksanaan program dan *posttest* dilaksanakan setelah program pengabdian.



Gambar 5. Hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca siswa

Berdasarkan Gambar 5, diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan membaca siswa sebelum pelaksanaan program adalah 50, setelah dilakukannya pelaksanaan program menggunakan media pembelajaran yang dibuat nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 78. Dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan terhadap kemampuan membaca siswa yakni 28 poin.

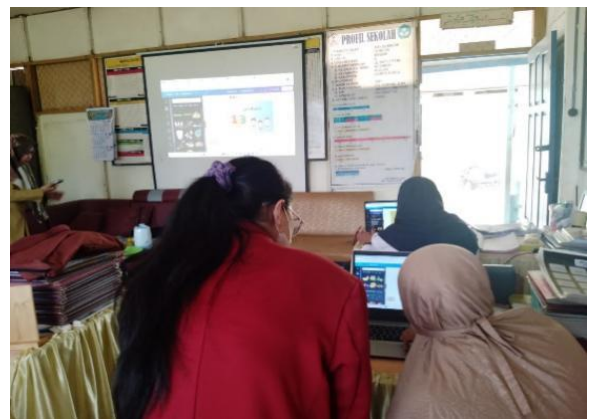


Gambar 6. Hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berhitung siswa

Berdasarkan Gambar 6, diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan berhitung siswa sebelum pelaksanaan program adalah 49,66, setelah dilakukannya pelaksanaan program menggunakan media pembelajaran yang dibuat nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 72,66. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan telah terjadinya peningkatan kemampuan berhitung siswa yakni 23 poin.

Melalui media pembelajaran yang dibuat ini dapat menjadi sarana untuk siswa sekolah dasar agar materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan diserap dengan baik, sehingga terwujudnya kualitas pembelajaran yang mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa dan dapat memenuhi prinsip dari proses pembelajaran yaitu dengan belajar seraya bermain dan bermain sambil belajar. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Olivia dkk. (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan konsep bermain sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan kemampuan berhitung siswa.

Sebagai penyempurnaan kegiatan pengabdian ini, dilaksanakannya proses pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk membantu para guru dalam membuat media pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan agar para guru dapat mengetahui dan menggunakan Canva dalam membuat media pembelajaran pada materi yang lain, sehingga diharapkan penggunaan media dalam pembelajaran dapat berkelanjutan.



Gambar 7. Pelatihan penggunaan aplikasi Canva

Pada pelatihan penggunaan aplikasi Canva hari pertama, para guru diberi materi dasar terlebih dahulu, yaitu bagaimana cara membuat akun Canva, kemudian penjelasan atau pengenalan terkait fitur apa saja yang ada di Canva seperti fitur elemen untuk mendapatkan gambar, animasi dan lain sebagainya, kemudian tata cara mengunduh media pembelajaran yang telah dirancang dengan beragam jenis tipe file, seperti dalam bentuk PNG, PDF, MP4, dan lainnya. Selanjutnya pada hari kedua pelatihan, para guru mulai berlatih membuat media pembelajaran seperti membuat video pembelajaran dalam beberapa *slide* yang kemudian

ditampilkan satu-satu untuk melihat hasil akhir dari proses pembuatan media pembelajaran pada layar LCD.

Berdasarkan pelatihan yang telah dilakukan, kegiatan ini memberikan pengajar atau pendidik manfaat untuk membuat atau menciptakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi Canva merupakan layanan untuk membuat berbagai konten dan juga dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran, seperti kartu, poster, dan video pembelajaran yang dapat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Menurut Saiful dkk. (2023), pelatihan aplikasi Canva sangat memberikan bantuan kepada para guru agar dapat meningkatkan kemampuan dalam memberikan metode pengajaran yang lebih menyenangkan dan menarik dan efektif yang akan membuat proses pembelajaran menjadi sistematis, nyaman, dan menyenangkan.

4. Kesimpulan dan Saran

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan terhadap kemampuan membaca siswa yaitu sebanyak 28 poin dan untuk kemampuan berhitung meningkat 23 poin. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengumpulan data secara tes untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca dan berhitung siswa. Kegiatan pengabdian ini juga menjadikan pengajar atau pendidik lebih mengenal aplikasi Canva dan memberikan manfaat untuk membuat atau menciptakan media pembelajaran.

Dengan adanya peningkatan kemampuan siswa tersebut, sehingga ke depannya diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran ini untuk mengajarkan membaca dan berhitung pada siswa di sekolah dan selanjutnya dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di rumah. Selain itu, kegiatan ini juga dapat menumbuhkan kreativitas seorang guru dalam membuat media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam mengajar dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

5. Ucapan Terima Kasih

Pada kegiatan ini, tim yang terlibat dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat mengucapkan banyak terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Banjarmasin yang telah membantu dalam hal pendanaan sehingga proses pelaksanaan pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar seperti yang diharapkan. Selain itu juga, tim pengabdian berterima kasih kepada mitra dan guru yang telah meluangkan waktunya untuk kelancaran proses pelaksanaan sehingga pengabdian ini selesai seperti yang diharapkan.

6. Daftar Rujukan

Bakhtiar, D. (2016). Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi STM (Sains, Teknologi, Dan Masyarakat) pada Mata Pelajaran

Fisika. *Seminar Nasional Pendidikan 2016*, 1, 2527–5917.

- Humairah, & Awaru, A. O. T. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS di Madrasah Alyiah Buntu Barana Kabupaten Enrekang. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 61–64.
- Indriasih, A., Sumaji, Badjuri, & Santoso. (2020). Pengembangan E-Comic sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>.
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, & Isnuryantono. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Karuniawati, F., & Mukhoiyaroh. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya. *JECED*, 1(1), 1–8.
- Olivia, R., Wasli, M., Sari, N., & Setiadi, D. (2022). Belajar dan Bermain dengan Kreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Berhitung Anak Di Dusun Berenyok Desa Mujur Kecamatan Praya Timur. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 5(1), 257–260.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58.
- Saiful, Ismail, H., Mukhsin, M. A., Bakri, R. A., & Firdaus, A. M. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif bagi Guru-Guru Di Kecamatan Bulukumpa. *Jurnal SOLMA*, 12(1), 89–98.
- Sangi, K. G., Rahmawati, T. D., & Jufriansah, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di SDI Mauloo. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 1–13.
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III. *Jurnal Sosialisasi*, 8(2), 76–80.

- Suriani, B. S., & Efendi. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Ginunggung Melalui Media Kartu Huruf Kec. Galang. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(10), 62–77.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *CENDEKIA*, 15(1), 128–144.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107.