

Memanfaatkan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Matematika

Ahmad Yusuf Nur Mahendra¹⁾, Dwi Ratna Pramesti²⁾, Anggita Dian Puspita Sari³⁾,
Nafiatun Hidayah⁴⁾, Delvia Afa Selani⁵⁾, Novi Mayasari⁶⁾

¹IKIP PGRI Bojonegoro

email: y43813295@gmail.com

²IKIP PGRI Bojonegoro

email: dwirat2004@gmail.com

³IKIP PGRI Bojonegoro

email: attasari15@gmail.com

⁴IKIP PGRI Bojonegoro

email: hidah4242@gmail.com

⁵IKIP PGRI Bojonegoro

email: alfadelfia471@gmail.com

⁶IKIP PGRI Bojonegoro

email: mahiraprimagrafika@gmail.com

Abstrak: — Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting di era teknologi saat ini untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas siswa. Artikel ini membahas manfaat dan keunggulan aplikasi Canva sebagai alat pembelajaran matematika. Canva adalah alat desain grafis yang mudah digunakan berbasis web yang memungkinkan guru membuat materi ajar yang menarik dan profesional. Canva memiliki fitur yang membuat visualisasi konsep matematika yang kompleks lebih mudah dipahami oleh siswa dengan template, elemen visual, dan antarmuka yang intuitif. Oleh karena itu, Canva adalah alat yang sangat efektif untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan menarik yang mendukung guru dalam upaya mereka untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa. Artikel ini memberikan panduan praktis dan wawasan tentang cara menggunakan Canva dalam pembelajaran matematika dan mendorong adopsi teknologi dalam pendidikan.

Kata kunci: matematika, media pembelajaran, canva

Abstract: The use of technology in education is becoming increasingly important in the current technological era to increase student engagement and effectiveness. This article discusses the benefits and advantages of the Canva application as a mathematics learning tool. Canva is an easy-to-use, web-based graphic design tool that allows teachers to create engaging and professional open materials. Canva has features that make visualizing complex mathematical concepts easier for students to understand with templates, visual elements, and an imaginative interface. Therefore, Canva is a highly effective tool for creating innovative and engaging learning media that supports teachers in their efforts to improve the quality of teaching and student learning outcomes. This article provides practical guidance and insight on how to use Canva in mathematics learning and encourages the adoption of technology in education.

Keywords: mathematics, learning media, canva

Pendahuluan

Matematika merupakan suatu kebutuhan yang dapat menunjang banyak aspek kehidupan dan akan terus digunakan sepanjang zaman. Istilah matematika pertama kali dikenal pada masa Plato yang memperkenalkan matematika sebagai bagian penting dari filsafat. Belakangan, penggunaannya untuk kebutuhan teologis diperluas ke kebutuhan industri, pengetahuan, dan perdagangan, dan saat ini matematika tidak dapat diabaikan dalam bidang apa pun (Sufa, 2022).

Matematika juga memegang peranan penting dalam pengembangan kepribadian. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian bahwa matematika dapat meningkatkan kemandirian bangsa dan meningkatkan rasa percaya diri melalui pendidikan, guna meningkatkan kualitas hidup melalui transformasi nilai-nilai yang terkandung dalam matematika. Matematika berkaitan dengan proposisi yang kebenarannya harus dibuktikan (Santoso dalam Siregar dan Dewi, 2022). Menurut Rahmawati, dkk. (2023). Fungsi belajar matematika antara lain:

Pertama, matematika sebagai alat. Guru sangat ingin siswa menerima penjelasan untuk melihat berbagai contoh penggunaan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah pada mata pelajaran lain.

Kedua, matematika sebagai cara berpikir mengacu pada penggunaan matematika sebagai alat untuk memahami dan mengkomunikasikan informasi, misalnya melalui persamaan dan tabel dalam model matematika yang menyederhanakan masalah penulisan matematika lainnya.

Ketiga, matematika sebagai ilmu atau pengetahuan. Guru harus mampu menunjukkan bahwa matematika selalu benar, dan selama mereka mengikuti ide-ide yang valid, mereka harus siap mempertahankan kebenaran yang diterima ketika ada peluang untuk mencoba mengembangkan penemuan. Mengingat fungsi pembelajaran matematika, kita dapat menarik kesimpulan bahwa fungsi matematika bukan hanya sebagai alat yang diterima secara umum untuk mencari kebenaran ilmiah, tetapi juga sebagai cara berpikir manusia. Untuk mencapai pemahaman yang konkrit, disertai dengan diskusi dan data yang akurat, diperlukan pengetahuan tentang gambar dan diagram yang mewakili keterkaitan suatu hal, serta pengetahuan matematika.

Kelebihan matematika adalah:

1. Keterampilan baik
Mempelajari matematika dengan cermat akan memberikan Anda kemampuan berhitung dengan baik.
2. Memiliki cara berpikir yang sistematis atau teratur
Matematika juga membantu anda berpikir secara sistematis. Karena ketika belajar matematika, seringkali Anda memecahkan masalah yang mengharuskan Anda melalui serangkaian langkah untuk mendapatkan hasil yang benar.
3. Memiliki logika yang baik
Jika anda terbiasa mengerjakan soal matematika, terutama soal yang sulit dan kompleks. Kemudian kita akan berpikir keras untuk menyelesaikan masalah tersebut (Nababan dalam Sari dan Hasanudin, 2023).
4. Membantu kegiatan jual beli dan pengelolaan keuangan
Pengelolaan keuangan juga memerlukan keterampilan aritmatika untuk menghitung pengeluaran dan pendapatan sehari-hari untuk menjamin kesehatan keuangan.
5. Latih kesabaran dan ketelitian
Saat belajar matematika, tentu saja kita akan menghadapi soal-soal yang perlu diselesaikan, namun selalu ada banyak kendala dalam menyelesaikannya, seperti soal rumus yang terlalu sulit atau bilangan yang terlalu rumit di jalanmu. Itu harus dilakukan dengan sabar dan menyeluruh.

Tujuan dari standar isi unit mata pelajaran matematika adalah untuk memastikan bahwa siswa memperoleh keterampilan menurut Rahmawati, dkk. (2023) sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman Anda tentang konsep matematika, hubungan antar konsep, dan penerapan konsep secara efisien dan akurat dalam konstruksi masalah.
2. Menerapkan penalaran berdasarkan pola dan ciri, membuat generalisasi, mengintegrasikan bukti atau menjelaskan ide matematika, dan memecahkan masalah termasuk memahami desain model solusi dan menafsirkan solusi yang dihasilkan Masu.
3. Menyampaikan gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas situasi atau permasalahan.
4. Memiliki sikap memahami manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran adalah perlengkapan bantu yang digunakan pendidik untuk menyalurkan materi pembelajaran kepada siswa dalam proses belajar (Lautfer dalam Tafonao, 2018). Menurut Surata, Sudiana & Sudirgayasa (2020) media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi agar dapat memicu minat belajar siswa. Sedangkan menurut Munadi dalam Mustaqim (2016) media pembelajaran adalah penyalur informasi agar terciptanya kegiatan belajar yang efektif. Jadi media pembelajaran adalah alat yang efektif digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

Secara umum, manfaat media pembelajaran adalah untuk memperlancar hubungan komunikasi antara pendidik dan peserta didik (Samura, 2015). Rasagama dalam Yudha & Sundari (2021) berpendapat bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran bermanfaat agar peserta didik dapat lebih mudah mencerna materi yang disampaikan (Yokhebed dalam Wahyuni, 2019).

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk memecahkan permasalahan pembelajaran (Swastyastu, 2020). Selain itu media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah proses penyampaian materi (Febrianti, 2019) dan meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran (Untari, 2017).

Media Pembelajaran mempunyai beberapa jenis. Menurut Wahab dkk (2021) jenis-jenis media pembelajaran yaitu media visual, audio, komputer atau android, cetak, pameran dan multimedia. Selain itu, media dengan model proyeksi, tanpa proyeksi, televisi (Ramli dalam Ibrahim dkk, 2022), media grafis dan media lingkungan (Rivai dalam Karo-Karo & Rohani, 2018) juga termasuk jenis media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis android yang efektif digunakan dalam pembelajaran matematika adalah aplikasi Canva.

Aplikasi Canva adalah program desain online yang memungkinkan berbagai desain grafis (Muliandi dkk. dalam Riono dan Fauzi, 2022) dan menurut Kartiwi dan Rostikawati (2022) Canva ada platform berbasis web yang memungkinkan untuk membuat berbagai desain menarik dengan banyak fitur seperti grafik, poster, flyer, brosur, dan sebagainya termasuk presentasi.

Aplikasi Canva dapat diunduh secara gratis di playstore untuk digunakan. Selain itu, Canva memiliki banyak kelebihan, seperti:

1. Memiliki banyak desain yang menarik.
2. Banyak fitur yang disediakan memungkinkan guru dan siswa untuk lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran.
3. Secara praktis menghemat waktu dengan media pembelajaran karena tidak perlu memakai laptop.

Salah satu kekurangan aplikasi Canva adalah tidak dapat digunakan secara offline jika tidak memiliki paket data. Meskipun sebagian desain dan template dalam aplikasinya berbayar, tetapi terdapat desain dan template gratis sehingga pengguna dapat menggunakannya (Resmini, Satriani, dan Rafi, 2021). Menyimpan temuan. Selain itu, Canva memiliki fungsi penyimpanan otomatis, sehingga pengguna tidak perlu khawatir ketika lupa menyimpan desain yang sudah mereka buat. Selain itu, banyak pilihan untuk membagikan, mengunduh, dan menampilkan.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah Sistematic Review Literature (SRL) adalah pendekatan penelitian yang digunakan dalam artikel ini untuk mengumpulkan dan mengevaluasi studi yang relevan dengan topik tertentu secara sistematis. Tujuan dari evaluasi sistematis ini adalah untuk menyusun bukti secara metodis dan memberikan gambaran lengkap tentang topik yang diteliti (Lusiana & Suryani, 2014).

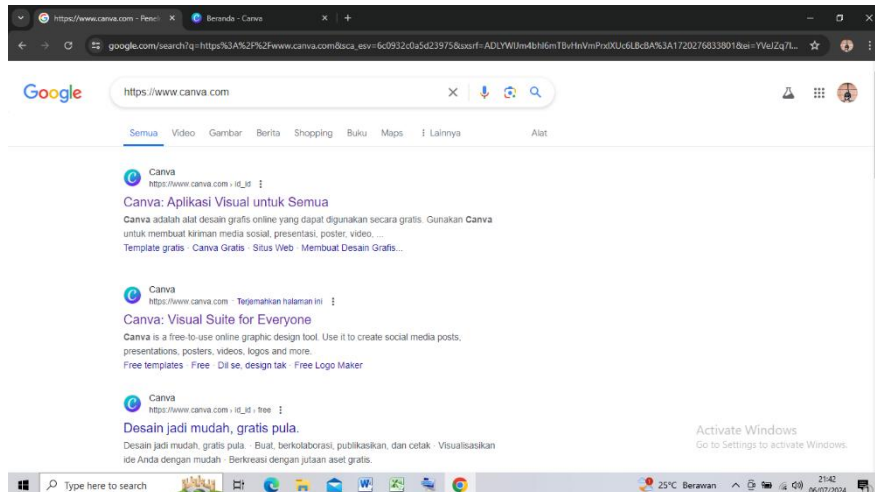
Data yang digunakan berasal dari topik utama memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika. Informasi ini berasal dari berbagai sumber, termasuk buku, jurnal, dan artikel yang diterbitkan di tingkat nasional. Penelitian ini menggunakan simak, catat, dan libat untuk mengumpulkan data. Peneliti mengumpulkan teori tentang topik utama dari berbagai buku, artikel, dan jurnal. Kemudian, mereka menyusun konsep-konsep tersebut dan menggabungkan konsep-konsep tersebut untuk membuat konsep baru. Studi ini menggunakan teknik triangulasi sumber untuk validasi data. Sebagai bagian dari proses validasi data, mereka menggabungkan dan membandingkan konsep dan gagasan yang ditemukan dalam buku, jurnal, dan artikel.

Hasil dan Pembahasan

Matematika adalah mata pelajaran yang dikenal sangat sulit bagi siswa, sehingga banyak yang malas untuk belajar. Oleh karena itu, perlu ada inovasi dalam cara pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran. Saat ini, ada banyak media pembelajaran berbasis android yang membantu siswa belajar matematika. Salah satunya adalah aplikasi Canva. Canva didirikan di Sydney, Australia oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams pada 1 Januari 2012.

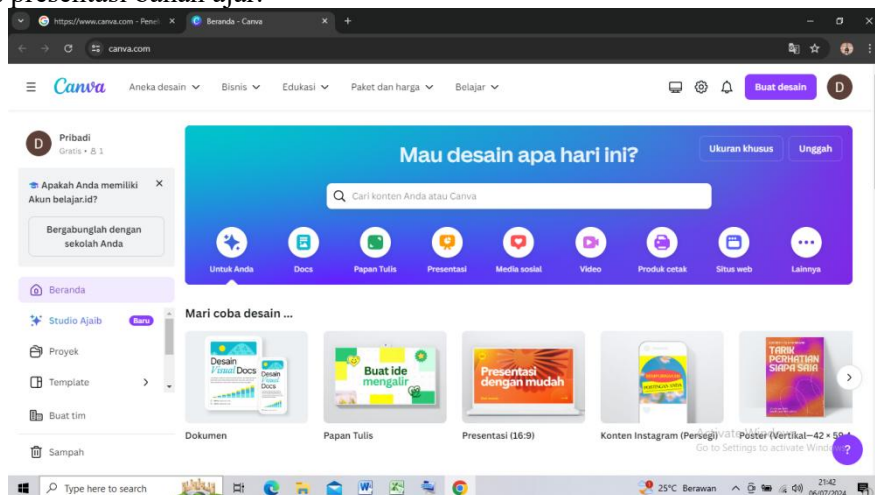
Berikut adalah langkah-langkah untuk menggunakan Canva melalui web:

1. Log in ke Canva dengan mengakses situs webnya di <https://www.canva.com>. Anda dapat melakukan pendaftaran melalui Facebook, Gmail, atau dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun.



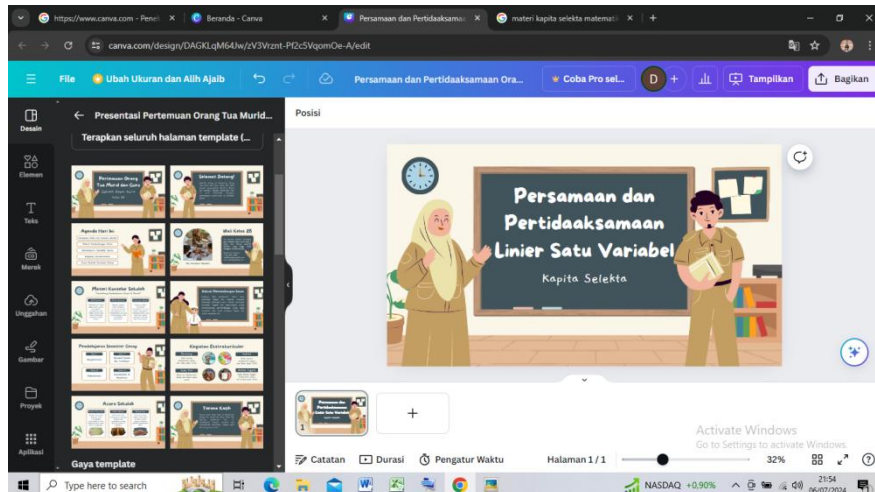
Gambar 1. Tampilan Awal Masuk Web Canva

2. Tentukan Kebutuhan. Canva menawarkan berbagai opsi seperti presentasi, video, posting Instagram, dll. Pengguna diarahkan untuk memilih Presentasi dalam pengabdian ini untuk membuat presentasi bahan ajar.



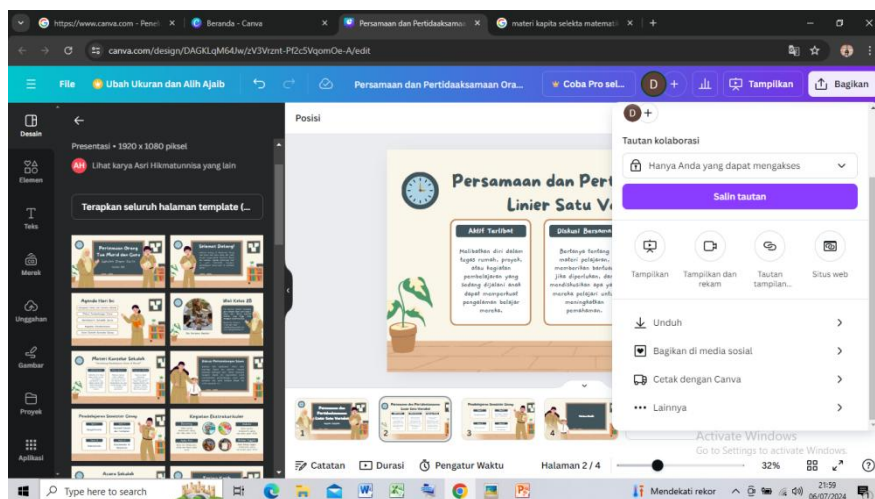
Gambar 2. Tampilan Beranda Canva

3. Pilih template blank. Di sini, area desain adalah lembar kerja kosong. Pengguna dapat mendesain template sesuai keinginan mereka di lembar ini. Berbagai template yang sudah tersedia juga tersedia, yang memudahkan pengguna untuk memilih template yang sesuai.



Gambar 3. Tampilan Template dan Fitur di Canva

4. Gunakan fitur Canva. Canva memiliki banyak fitur yang membuat desain bahan ajar lebih mudah.
5. Simpan hasil mengedit. Selain itu, Canva memiliki fungsi penyimpanan otomatis, sehingga pengguna tidak perlu khawatir ketika lupa menyimpan desain yang sudah mereka buat. Selain itu, Anda memiliki kemampuan untuk membagikan, mengunduh, dan menampilkan.



Gambar 4. Tampilan Hasil yang dapat di Unduh atau di Bagikan

Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika menawarkan berbagai keuntungan signifikan dalam proses belajar mengajar. Guru dapat membuat materi ajar yang lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa dengan menggunakan kemampuan Canva untuk membuat konten visual yang menarik dan profesional. Visualisasi konsep matematika yang kompleks menjadi lebih sederhana dan menarik, yang membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.

Canva memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi ajar dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Guru dapat menghemat waktu dan tenaga dengan membuat media pembelajaran sambil tetap menjaga kualitas dan daya tarik visual materi yang disampaikan dengan berbagai template dan komponen desain yang tersedia. Selain itu, kemampuan Canva untuk diakses melalui berbagai perangkat memungkinkan guru untuk bekerja kapan saja dan di mana saja. Ini juga memungkinkan pembelajaran jarak jauh, yang semakin relevan saat ini.

Simipulan (5%)

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran matematika tidak hanya membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Canva telah menjadi alat yang sangat berguna untuk meningkatkan pembelajaran matematika di era digital ini. Guru akan dapat terus mengembangkan kreativitas mereka dengan menggunakannya untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa mereka.

Daftar Rujukan

- Febrianti, F. (2019). Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 667-677. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5737>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 91-96. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan media canva dan aplikasi quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61-70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>.
- Lusiana, L., & Suryani, M. (2014). Metode SLR untuk mengidentifikasi isu-isu dalam Software Engineering. *Sains dan Teknologi Informasi*, 3(1), 1-11. <https://dx.doi.org/10.33372/stn.v3i1.347>.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174-183. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Rahmawati, S. T., Wijayama, B., Rahmayanti, N., & Utami, C. P. C. (2023). *Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Era Digital*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>.
- Riono, R., & Fauzi, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran pai-bp di sd berbasis aplikasi canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117-127. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>.
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 69-79. <https://doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145>
- Sari, M., & Hasanudin, C. (2023, November). Manfaat ilmu matematika bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. In *Seminar Nasional Daring Sinergi* (Vol. 1, No. 1, pp. 1906-1912).
- Siregar, R. M. R., & Dewi, I. (2022). Peran Matematika Dalam Kehidupan Sosial Masyarakat. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 77-89. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.1888>.
- Sufa, F. F. (2022). *Konsep Matematika untuk Anak Usia Dini*. Surakarta: UNISRI Press.
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). Meta-Analisis media pembelajaran pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22-27. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>

- Swastyastu, L., T., J. (2020). Manfaat media pembelajaran dalam pemerolehan bahasa kedua anak usia dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52-59. <https://www.ejournal.ihtdn.ac.id/index.php/PW/article/view/1359/1086>
- Untari, E. (2017). Problematika dan pemanfaatan media pembelajaran sekolah dasar di kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 259-270. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v3i1.41>
- Wahab, A., Junaedi, J., Efendi, D., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., Fabriyanni, R., Rawa, N. R., Saija, L. M., & Wicaksono, A. (2021). *Media pembelajaran matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi media pembelajaran yang digunakan guru biologi SMA negeri di kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 8(1), 32-40. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat media pembelajaran YouTube terhadap capaian kompetensi mahasiswa. *Journal of Telemursing (joting)*, 3(2), 538-545. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>