

PELATIHAN PENGEMBANGAN KETERAMPILAN GURU MATEMATIKA SE-KABUPATEN SIDOARJO DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Erna Puji Astutik¹, Annisa Dwi Sulistyanyingtyas^{2*}, Nur Fathonah³, Eko Sugandi⁴

¹⁻⁴Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Adi Buana, Kota Surabaya, Indonesia

*Email: annisadwistyas@unipasby.ac.id

Abstrak

Pembelajaran menggunakan media interaktif menjadi salah satu teknik penyampaian pembelajaran yang menarik bagi siswa, seiring dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi saat ini. Media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa untuk memahami materi pembelajaran di sekolah, sehingga para guru dituntut untuk mempunyai keahlian dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai pendukung proses belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini mencakup teori dan praktik secara langsung, dimana para guru diajak untuk merancang materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Hasil dari pelatihan ini adalah para guru mendapatkan ilmu terkait merancang materi yang menarik dan penggunaan media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini menghasilkan para guru yang lebih berkompeten dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: media interaktif, MGMP Matematika SMA, Canva

Abstract

Learning using interactive media has become an interesting learning delivery technique for students, in line with the increasingly rapid development of technology today. Interactive learning media can motivate students to understand learning material at school, so teachers are required to have expertise in designing and utilizing learning media. This training aims to improve teachers' abilities in using interactive learning media to support the teaching and learning process. The method used in this training includes theory and direct practice, where teachers are invited to design learning materials using Canva application. The result of this training is that teachers gain knowledge related to designing interesting materials and using interactive learning media. This training produces teachers who are more competent in using technology in learning, thereby improving the quality of learning.

Keywords: media interaktif, MGMP Matematika SMA, Canva

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang tengah berkembang pesat adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Media pembelajaran merupakan hal penting dan harus dipersiapkan oleh guru (Sari et al., 2023). Pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi,

mengembangkan kreativitas, serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Salah satu alat yang sangat mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web yang memudahkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, termasuk materi pembelajaran.

Menurut (Fitriani et al., 2022), Canva merupakan suatu tools desain grafis yang digunakan untuk membuat suatu desain kreatif, salah satunya dalam pembuatan media pembelajaran. Canva menyediakan berbagai template, elemen desain, dan fitur yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, seperti poster, infografis, presentasi, dan kuis interaktif. Dengan Canva, pendidik tidak hanya dapat menyajikan informasi secara visual, tetapi juga dapat membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah diakses oleh siswa. Oleh karena itu, pelatihan inovasi media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Canva menjadi sangat relevan untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengoptimalkan teknologi dalam pembelajaran.

Pelatihan ini bertujuan untuk membekali para guru dengan keterampilan dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan pendekatan yang praktis dan mudah dipahami, diharapkan para peserta dapat mengembangkan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif. Pelatihan ini juga diharapkan dapat memberikan solusi bagi para pendidik untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik di dalam kelas. Pelatihan serupa yang telah dilakukan antara lain (Ekaputra et al., 2024; Rosyidi et al., 2024; Sampoerna et al., 2022; Wulandari & Utomo, 2021; Yuniati et al., 2021).

METODE

Pelaksanaan pelatihan media pembelajaran interaktif untuk guru dilakukan dengan meliputi teori dan praktik dengan menggunakan pendekatan yang sistematis, melibatkan teori, praktek, serta refleksi, sehingga peserta pelatihan dapat memperoleh pemahaman dan keterampilan yang komprehensif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Berikut adalah beberapa metode yang dapat diterapkan dalam pelatihan tersebut:

Pendekatan Teori dan Konsep

Pada tahap awal pelatihan, peserta akan diberikan pemahaman tentang konsep dasar media pembelajaran interaktif, serta pentingnya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran di era modern. Guru akan diperkenalkan dengan berbagai jenis media pembelajaran interaktif, seperti infografis, video interaktif, kuis, dan presentasi berbasis teknologi. Penjelasan mengenai karakteristik siswa SMA, kebutuhan pembelajaran yang menarik, serta prinsip-prinsip desain media yang efektif juga menjadi fokus dalam sesi teori.

Demonstrasi Penggunaan Aplikasi Canva

Setelah memahami dasar-dasar teori, peserta akan diberikan demonstrasi penggunaan alat-alat desain grafis dan platform pembelajaran digital, seperti Canva. Instruksi langsung akan menunjukkan langkah-langkah pembuatan media, mulai dari pembuatan template hingga pengintegrasian elemen-elemen interaktif seperti link, animasi, dan kuis.

Praktik Mandiri dan Kelompok

Guru-guru akan diberi kesempatan untuk mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari dengan membuat media pembelajaran interaktif mereka sendiri. Mereka dapat bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok kecil untuk mendesain materi pembelajaran berbasis teknologi, sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Fasilitator akan memberikan bimbingan dan feedback langsung untuk membantu peserta dalam mengatasi tantangan yang mereka hadapi selama proses pembuatan media.

Diskusi dan Sharing Pengalaman

Setelah sesi praktik, dilakukan sesi diskusi di mana peserta dapat berbagi pengalaman, tantangan, dan solusi yang ditemukan selama proses pembuatan media pembelajaran. Diskusi ini juga menjadi ajang bagi peserta untuk saling memberi ide kreatif, serta belajar dari pengalaman rekan-rekan mereka dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Simulasi Penggunaan Media di Kelas

Pada tahap ini, peserta pelatihan akan diajak untuk mensimulasikan penggunaan media pembelajaran interaktif yang telah mereka buat dalam situasi pembelajaran nyata. Mereka dapat melakukan simulasi pengajaran di depan kelompok dengan menggunakan media yang telah dirancang, serta mengevaluasi dampak dan efektivitas penggunaan media tersebut terhadap keterlibatan siswa.

Evaluasi dan Umpan Balik

Sebagai bagian dari penutupan pelatihan, dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami dan dapat mengaplikasikan konsep serta keterampilan yang telah dipelajari. Fasilitator memberikan umpan balik konstruktif dan saran perbaikan agar peserta semakin percaya diri dalam menggunakan media pembelajaran interaktif di kelas.

***Follow-up* dan Pengembangan Lanjutan**

Untuk memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh peserta dapat terus berkembang, sesi *follow-up* atau pendampingan pasca pelatihan dapat dilakukan. Ini bisa berupa forum online, konsultasi lebih lanjut, atau pelatihan lanjutan tentang inovasi media pembelajaran interaktif yang lebih kompleks.

Melalui metode pelatihan yang beragam dan menyeluruh ini, diharapkan para guru SMA tidak hanya menguasai teknik desain media pembelajaran interaktif, tetapi juga dapat mengimplementasikannya dengan percaya diri dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh Tim Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dihadiri oleh 45 peserta yang terdiri dari para guru matematika yang tergabung dalam MGMP Matematika SMA se-Kabupaten Sidoarjo. Kegiatan dengan judul “Pelatihan Pengembangan Keterampilan Guru Matematika se-Kabupaten Sidoarjo dalam Pembuatan Media Pembelajaran melalui Aplikasi Canva” diselenggarakan pada 23 September s.d. 23 Oktober 2024 dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

No.	Bentuk Kegiatan	Waktu	Tempat
1	Rapat Tim PkM Program Studi Pendidikan Matematika	23 September 2024	Ruan Prodi Pendidikan Matematika
2	Koordinasi dengan MGMP Matematika SMA	25 September 2024	SMA Negeri II Kabupaten Sidoarjo
3	Rapat Tim PkM Program Studi Pendidikan Matematika	30 September 2024	Ruan Prodi Pendidikan Matematika
4	Penyampaian materi pengantar a. Pengenalan media pembelajaran interaktif b. Penggunaan Aplikasi Canva	5 Oktober 2024	Aula SMA Negeri II Kabupaten Sidoarjo
5	Workshop dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva	19 Oktober 2024	Aula SMA Negeri II Kabupaten Sidoarjo

Pelaksanaan PkM oleh Tim Dosen Program Studi Pendidikan berjalan tertib dan lancar. Masing-masing dosen melaksanakan tugas yang diberikan dengan baik. Berdasarkan Tabel 1, kegiatan inti PkM terdiri dari dua bentuk kegiatan, yakni Penyampaian Materi Pengantar dan Workshop.

Penyampaian materi pengantar

Kegiatan ini diselenggarakan pada tanggal 5 Oktober 2024 di Aula SMA Negeri II Kabupaten Sidoarjo. Materi yang disajikan oleh narasumber, yang merupakan Tim Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, terdiri dari materi pengenalan media pembelajaran interaktif dan penggunaan aplikasi Canva. Pada sesi kali ini, para peserta sangat antusias dan menyimak materi dengan baik. Hal tersebut terlihat forum tampak komunikatif. Kegiatan ini dimulai tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, yakni pukul 08.00 s.d. 13.00 WIB.

Workshop dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva

Kegiatan ini merupakan kegiatan lanjutan dari sebelumnya. Workshop diselenggarakan pada tanggal 19 Oktober 2024 pukul 08.00 s.d. 13.00 WIB di Aula SMA Negeri II Kabupaten Sidoarjo. Pada sesi ini, para peserta diharapkan membawa laptop atau

perangkat pendukung lainnya yang dapat digunakan untuk aplikasi Canva. Dari kegiatan ini, para peserta diajarkan pembuatan media pembelajaran interaktif secara langsung sesuai dengan materi yang telah disusun. Beberapa peserta awalnya masih belum terlalu lancar dan kesulitan, namun setelah dilakukan pendampingan secara personal oleh Tim Dosen, para peserta semakin paham dan sudah berhasil membuat media interaktif.

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan manfaat bagi seluruh peserta. Para peserta mendapatkan keterampilan praktis dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif, informatif, menyenangkan, dan mudah diakses oleh siswa. Berikut dokumentasi kegiatan pelatihan.



Foto a-f. Dokumentasi Kegiatan

KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan “Pelatihan Pengembangan Keterampilan Guru Matematika se-Kabupaten Sidoarjo dalam Pembuatan Media Pembelajaran melalui Aplikasi Canva” adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif sangat penting dalam proses pembelajaran matematika di sekolah, sehingga para guru diwajibkan mempunyai keahlian dan kreativitas tanpa batas terkait penggunaan media. Dengan media pembelajaran interaktif, materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara efektif.
2. Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan, memiliki fitur-fitur kreatif dan unik, aplikasi yang bersifat fleksibilitas dan aksesibilitas.

Saran penulis untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat berikutnya yakni pelatihan diberikan kepada para guru dengan menggunakan contoh aplikasi lainnya, sehingga menambah wawasan bagi para guru sebagai bahan materi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah mendukung baik materi dan sarana selama penulis melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dukungan institusi akan terus kami harapkan guna kelancaran kegiatan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekaputra, F., Fuldiaratman, F., Rusdi, M., Dewi, F., & Theis, R. (2024). Pelatihan Pengembangan Keterampilan Guru SMA Melalui Pembuatan Flipbook Sebagai Sumber Belajar Mandiri. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 1843–1850. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5095>
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022).

- Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun*, 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Rosyidi, A., Purwiantoro, M. H., Lashwaty, N. D., Agustin, T., & Rihastuti, S. (2024). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Pelatihan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Singopuran 03*. 4(02), 84–90.
- Sampoerna, S. T., Rahardja, U., Mardiana, Devana, V. T., & Lestari Santoso, N. P. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran iLearning 2.0 Sebagai Pengabdian Masyarakat Terhadap Pendidikan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 46–55. <https://doi.org/10.34306/adimas.v2i2.567>
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208–213. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/3115>
- Wulandari, E., & Utomo, A. P. Y. (2021). Analisis Tindak Tutur Representatif Dalam Video “Trik Cepat Jawab Soal Matematika Bahasa Inggris Versi Jerome” Pada Saluran Youtube Jerome Polin. *Jurnal Sastra Indonesia*, 10(1), 65–70. <https://doi.org/10.15294/jsi.v10i1.45120>
- Yuniati, I., Suyuthi, H., & Hakim, M. (2021). Pelatihan pemanfaatan media youtube dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA IT kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 41.