
**PELATIHAN MENGGUNAKAN CANVA GUNA MENINGKATKAN
MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR**¹Yunni Arnidha¹, ²Dhimas Rinda Adi Puspito¹Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampungemail: ¹yunniarnidha@umpri.ac.id, ²dhimaspuspito@umpri.ac.id

ABSTRAK

Hal yang melatar belakangi dilakukannya pengabdianmasyarakat ini adalah rendahnya minat dan motivasi belajar pserta didik pada pembelajaran matematika. Rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik terutama pada pembelajaran matematika mengakibatkan peserta didik malas untuk belajar matematika. Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dirasa cukup sulit bahkan sangat sulit untuk dipelajari. Hal tersebut dikarenakan guru matematika yang galak dan guru tidak melakukan pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik. Untuk membantu dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran matematika, penulis melakukan upaya dengan membuat *Booktalk*, bagian dari e-modul yang di desain dengan mengutamakan karakter peserta didik. Penulis menggunakan metode pengembangan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan aplikasi canva, di mana melalui aplikasi ini pendidik diajarkan untuk mengembangkan modul menjadi *Booktalk* sehingga dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika peserta didik.

Kata Kunci :*Canva,
Minat, Motivasi,
Belajar,
Pengembangan*

ABSTRACT

The background of this community service is the low interest and motivation of students in learning mathematics. The low interest and learning motivation of students, especially in learning mathematics, results in students being lazy to learn mathematics. Mathematics is one of the subjects that is considered quite difficult and even very difficult to learn. This is because the math teacher is fierce and the teacher doesn't do the learning according to the character of the students. To assist in increasing students' interest and learning motivation, especially in mathematics, the author made an effort to make Booktalk, part of the e-module designed by prioritizing the character of students. The author uses the method of developing mathematics learning by utilizing the Canva application, where through this application, educators are taught to develop modules into Booktalk so that learning activities can provide new experiences for students and can increase students' interest and motivation in learning mathematics.

Keywords:*Canva,
Motivational,
Interest,
Learning,
Development*

PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi saat ini kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Peserta didik dapat belajar dan mengulang materi pembelajaran tanpa harus membuka buku atau modul yang mereka dapatkan dari sekolah. Tetapi sudah dapat di akses melalui platform online seperti *e-book* yang ada di website. Dengan begitu perkembangan teknologi berangsur menggantikan tugas guru yang bertugas untuk menyampaikan materi pembelajaran atau sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu, guru harus dapat mengembangkan potensinya dan dapat beradaptasi dengan kemajuan ilmu teknologi sehingga tugas guru tidak tergantikan dengan kemajuan teknologi seperti saat ini.

Berbagai kemajuan dalam peradapan manusia sampai saat ini tidak terlepas dari dunia pendidikan. Hal tersebut karena melalui ilmu pendidikan maka dapat tercipta Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat beradaptasi dan mengoptimalkan berbagai aspek dalam perkembangan ilmu teknologi. Dengan adanya Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah tentang Standar Nasional Pendidikan, dapat menjadi jalan untuk menyempurnakan dunia pendidikan nasional.

Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik atau guru perlu memperhatikan karakter peserta didik sehingga dapat mengetahui cara untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Menurut Afni (2013:62) minat belajar dapat timbul dari rasa senang, perhatian dan kemauan untuk

melakukan perubahan kearah yang lebih baik. Sejalan dengan pengertian tersebut, Winkel, W.S berpendapat bahwa minat yaitu kecenderungan subjek atau seseorang yang bersifat menetap untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahadan tertentu serta merasa senang ketika mempelajari materi tersebut. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa senang, tertarik dan memiliki keinginan yang tinggi untuk belajar karena merasa bahwa belajar memberi keuntungan dan kepuasan tersendiri pada seseorang tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran, selain minat perlu adanya motivasi belajar yang timbul dalam diri peserta didik. Menurut Uno (2011), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang ada pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku yang dipengaruhi oleh hasrat dan keinginan, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif. Minat dan motivasi belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak memiliki minat atau kemauan dalam diri peserta didik untuk belajar maka hal itu berarti motivasi belajar tidak ada pada diri peserta didik. Karena setelah adanya kemauan atau minat selanjutnya akan lahir motivasi belajar dalam diri peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, mata pelajaran matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang jarang disukai oleh peserta didik. Hal tersebut karena peserta didik beranggapan bahwa matematika itu sulit dan tidak menyenangkan. Terjadinya hal tersebut, melahirkan tantangan bagi pendidik atau guru untuk dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar terutama pada mata pelajaran matematika.

Tentunya dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, guru perlu mengetahui terlebih dahulu karakter peserta didik. Jika melihat secara nyata karakter peserta didik saat ini, maka peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang berkaitan dengan ICT atau berbasis ICT (*Information and Communication Technology*). Oleh karena itu, ketika melakukan proses pembelajaran guru sangat perlu mengkombinasikannya dengan hal-hal yang berkaitan dengan teknologi. Seperti bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, guru boleh mengganti buku cetak atau modul dengan *e-modul* di mana dalam *e-modul* tersebut materi disajikan secara ringkas tetapi memuat konsep materi yang dibahas, dipenuhi dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi ataupun gambar-gambar pendukung lainnya serta pemberian soal-soal yang melatih peserta didik untuk berfikir kritis. Salah satu bentuk *e-modul* yang dapat dibuat dan digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu *e-modul Booktalk*.

Penggunaan *e-modul* dalam kegiatan pembelajaran pada kenyataannya masih sangat jarang digunakan bahkan beberapa sekolah belum menggunakannya. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya sosialisasi dan pelatihan terkait pembuatan *e-modul* itu sendiri. Selain itu juga, ketidakediaan sarana dan prasarana pendukung penggunaan *e-modul* dan jaringan internet yang tidak stabil juga menjadi penyebab belum diterapkannya penggunaan *e-modul* di sekolah.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis melakukan kegiatan pelatihan mengenai pengembangan pembelajaran matematika SD di UPT SDN 2 Blitarejo, Kecamatan Blitarejo, Kabupaten Pringsewu. Dengan melakukan pelatihan terkait pembuatan *Booktalk* yang merupakan salah satu jenis *e-modul* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Memahami teori dari Piaget yang mengemukakan bahwa anak-anak pada masa perkembangan kognitifnya sangat menyukai hal-hal yang terdapat unsur gambar-gambar didalamnya dengan begitu penulis tertarik untuk memberikan pelatihan terkait pembuatan *e-modul Booktalk* ini kepada para pendidik atau guru di UPT SDN 2 Blitarejo dan dengan adanya permasalahan diatas. Penulis tertarik untuk melakukan pelatihan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dengan Judul Pelatihan Pengembangan Modul Menjadi *Booktalk* Menggunakan Canva Guna Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar.

METODE

Metode yang digunakan untuk mengatasi masalah rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika adalah dengan memberikan sosialisasi dan pelatihan penggunaan dan pembuatan *Booktalk* pada aplikasi canva. Pada kegiatan pelatihan, setiap guru di UPT SDN 2 Blitarejo diberikan pendampingan selama kegiatan pelatihan membuat *Booktalk* menggunakan aplikasi canva. Adapun langkah-langkah praktis yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Dalam tahap ini, analisis dilakukan secara online melalui Google forms dan disebarakan kepada guru-guru di sekolah mitra. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat beberapa hal yang menjadi

rintangan dalam melaksanakan pembelajaran, salah satunya adalah terkait motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berhubungan dengan kendala dari guru-guru yang kesulitan dalam berkreasi membuat bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi siswa ketika mengikuti pembelajaran daring.

2. Tahap Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru di sekolah mitra, tim merancang pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam membuat bahan ajar. Aplikasi Canva dipilih sebagai aplikasi yang dipakai untuk membuat bahan ajar karena Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan melalui gawai ataupun laptop sehingga memudahkan guru-guru untuk menggunakannya.

3. Sosialisasi

Pada kegiatan sosialisasi, peserta yaitu para guru UPT SDN 2 Blitarejo diberikan pemahaman mengenai *Booktalk* dan aplikasi canva. Peserta juga ditunjukkan produk yang sudah jadi yaitu *Booktalk* dalam bentuk buku yang sudah diprint dan *Booktalk* dalam bentuk file.

4. Pelatihan dan Pendampingan

Pada kegiatan pelatihan, peserta didik akan diajarkan bagaimana penggunaan canva dan pembuatan e-modul *Booktalk* pada mata pelajaran matematika. Peserta diberikan tutorial secara lengkap oleh pemateri mengenai penggunaan canva dan pembuatan *Booktalk*. Hal tersebut supaya peserta dapat menggunakan canva dengan profesional dan bisa membuat berbagai bahan ajar ataupun media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, tim mengobservasi hasil desain presentasi dari guru-guru dan memberikan masukan mengenai desainnya. Hal ini dilakukan agar guru-guru mengetahui kekurangan dan kelebihan dari desain yang diciptakan oleh guru-guru menggunakan aplikasi Canva. Tim juga meminta pendapat guru-guru tentang penggunaan Canva dalam membuat bahan ajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan pada tahap analisis, dapat disimpulkan bahwa guru-guru perlu mendapatkan pelatihan tentang pembuatan bahan ajar agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran daring. Untuk itu, tim pelaksana pengabdian melaksanakan Focus Discussion untuk berdiskusi, memilih dan mendesain pengabdian dalam pembuatan bahan ajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran daring.

Focus Group Discussion menghasilkan keputusan aplikasi Canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat untuk membantu guru-guru untuk membuat bahan ajar yang memiliki desain menarik. Ada beberapa pertimbangan yang membuat Canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat, diantaranya:

1. Canva merupakan aplikasi online yang dapat diunduh secara gratis.
2. Canva dapat digunakan tidak hanya di laptop, tapi juga bisa digunakan di gawai.
3. Canva memiliki banyak fitur menarik dan template gratis yang dapat dipakai.
4. Hasil desain dapat dengan mudah diunduh dan ditampilkan di aplikasi yang lain, seperti Power Point.

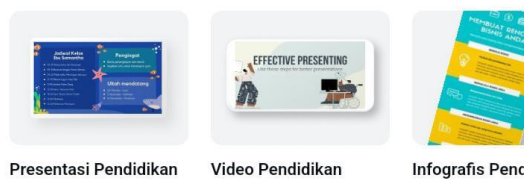
Tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pengabdian yang berlangsung tanggal 13 Juni 2023 diikuti oleh 11 peserta dari guru UPT SDN 2 Blitarejo. Kegiatan ini dilaksanakan dengan peserta para guru dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengolah bahan ajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan aplikasi canva.

Kegiatan pelatihan dan pengabdian ini dimulai dengan pembukaan. Pelatihan ini dibuka dengan pemberian sambutan oleh ketua pelaksana Agung Anugrah, Kepala Prodi PGSD dan dosen pembimbing mata kuliah pengembangan pembelajaran matematika SD Ibu Yunni Arnidha, M.Pd. dan kepala sekolah UPT SDN 2 Blitarejo Bapak Sukandar, S.Pd. Kemudian penyampaian materi oleh Ibu Yunni Arnidha, M.Pd. sebagai pemateri 1 dan Putri Dinda Lestari sebagai pemateri 2. Materi yang disampaikan yaitu penjelasan tentang *Booktalk* dan tutorial penggunaan canva serta pembuatan *Booktalk* di canva. Dalam kegiatan penggunaan canva dan pembuatan *Booktalk* ini setiap guru didampingi oleh mahasiswa supaya setiap guru dapat memahami dengan mudah apabila diajarkan secara langsung selama proses pelatihan.

Pada kegiatan ini, seluruh peserta sangat antusias karena pelatihan ini adalah pengalaman pertama bagi para peserta terutama dalam hal pelatihan membuat bahan ajar menggunakan aplikasi canva. Para peserta terlebih dahulu diajarkan bagaimana cara mendaftar di aplikasi canva, untuk dapat menggunakan aplikasi canva, terlebih dahulu harus daftar menggunakan akun google atau email. Setelah daftar maka akan muncul menu utama canva.



Mari coba desain...



Gambar 1. Gambar Tampilan Aplikasi Canva

Kegiatan selanjutnya, peserta akan diarahkan dalam pembuatan e-modul *Booktalk* oleh mahasiswa yang mendampingi. Para peserta diberikan kebebasan untuk mengkreasikan *Booktalk* yang akan peserta buat. Akan tetapi, para peserta ditekankan pada hal karakteristik peserta didik sehingga dalam pembuatan *Booktalk* dapat sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu juga, para peserta dibimbing untuk membuat *Booktalk* yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, supaya peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan sebaik-baiknya, memiliki ketertarikan untuk belajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi Oleh Pemateri 1 Ibu Yunni Arnidha, M.Pd.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi Oleh Pemateri 2 Putri Dinda Lestari



Gambar 5. Dokumentasi Hasil Kegiatan Pelatihan Pembuatan *Booktalk*

Kegiatan yang berlangsung ini menghasilkan beberapa capaian. Pertama, guru - guru SDN 2 Blitarejo lebih mengenal aplikasi Canva dan bermacam penggunaannya dalam pembuatan bahan ajar. Kedua, Meningkatkan kreativitas guru-guru SDN 2 Blitarejo dalam membuat bahan ajar yang menarik. Ketiga, melalui kegiatan ini dapat menampung inspirasi dan kesulitan yang dihadapi oleh guru-guru SDN 2 Blitarejo dalam penggunaan aplikasi Canva untuk membuat bahan ajar.

Akhir dari kegiatan ini ditutup dengan memberikan apresiasi kepada pihak sekolah. penyelenggara memberikan sertifikat kepada Kepala Sekolah dan guru-guru di UPT SDN 2 Blitarejo yang penyerahannya diwakili oleh Bapak Sukandar, S.Pd. selaku Kepala Sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan pada kegiatan pelatihan dan pengabdian ini yaitu :

1. Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi canva dan pembuatan *Booktalk* dengan menggunakan aplikasi canva pada pelaksanaannya sudah sesuai dengan yang direncanakan dan semua peserta mengikuti setiap langkah dalam penggunaan canva serta pembuatan *Booktalk* menggunakan canva.
2. Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan, para guru (peserta pelatihan) menyetujui bahwa bahan ajar *Booktalk* dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. hal tersebut karena para guru pun merasa bahwa ketika membuat bahan ajar *Booktalk* ini minat dan motivasi belajar turut serta timbul selama kegiatan berlangsung.

Program pelatihan ini disarankan oleh para peserta agar dalam pelaksanaannya tidak hanya sekali saja, karena para peserta pelatihan yaitu guru UPT SDN 2 Blitarejo merasa bahwa pelatihan seperti ini sangat perlu diberikan supaya dalam kegiatan pembelajaran guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

PERSANTUNAN

Dalam pelaksanaannya kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta dan instansi yang terlibat seperti UPT SDN 2 Blitarejo, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pringsewu, dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Pringsewu.

REFERENSI

- Ende, A. M., Jasril, I. R., & Jaya, P. (2022). *Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva*. *JTEV*, 193-199.
- Irkhami, I., Izza, A. Z., & Salsabila, W. T. (2021). *Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik*. *Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 127-129.



- Isnaningrum, I. (2018). *Evektivitas Penggunaan Media ICT Dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika. Jurnal Formatik*, 198-199.
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F. P., & Masruroh, A. (2022). *Sosialisasi Penggunaan Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran. Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1432-1437.
- Switrayni, N. W., & Wisnu, I. G. (2022). *Workshop E-Modul Interaktif Dengan Canva Untuk Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Abdi Insani*, 390-399.