

## **Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Pendekatan Metakognitif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar**

**Lisa Virdinarti Putra<sup>1)</sup>, Kartika Yuni Purwanti<sup>2)</sup>**

<sup>1,2</sup>*Universitas Ngudi Waluyo*

<sup>1</sup>lisavirdinartiputra@gmail.com, <sup>2</sup>kartika.yuni92@gmail.com

### **A B S T R A C K**

This service aims to determine the effect of Canva-assisted learning media on the problem-solving abilities of fourth grade elementary school students on KPK and FPB materials. The population in this service is students of SD N 2 Ampel and students of SD N 3 Urutsewu who are still in one cluster, then for the samples in this service are 4th grade students of SD N 2 Ampel and 4th grade students of SD N 3 Urutsewu. The results of the service show that there is an effect of using Canva-assisted learning media on the problem-solving abilities of fourth grade students on the KPK and FPB material, as evidenced by a significance level of  $0.011 < 0.05$  using a simple linear regression test. The results of this service can be concluded that the Canva-assisted learning media has an effect on the problem-solving abilities of fourth grade students on the KPK and FPB material.

**KEYWORD:** learning media 1, canva 2, problem solving skill 3

### **A B S T R A K**

Pengabdian dilakukan untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan pendekatan metakognitif pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva*. Pengabdian masyarakat ini memanfaatkan akses internet sebagai pembuatan media pembelajaran tujuan mengasah kemampuan pemecahan masalah siswa. Secara khusus pengabdian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbantuan canva terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD pada materi KPK dan FPB. Populasi dalam pengabdian ini adalah siswa SD N 2 Ampel dan siswa SD N 3 Urutsewu yang masih berada dalam satu gugus, kemudian untuk sampel dalam pengabdian ini adalah siswa kelas 4 SD N 2 Ampel dan siswa kelas 4 SD N 3 Urutsewu. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini berupa sosialisasi program, penyampaian materi, pelatihan, pemanfaatan hasil, monitoring serta evaluasi. Metode yang digunakan selama pelatihan adalah menggunakan metode, diskusi, tanya jawab, dan penugasan dengan antusiasnya pada saat kegiatan dilaksanakan. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan canva terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV pada materi KPK dan FPB, dibuktikan dengan taraf signifikansi  $0,011 < 0,05$  menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan canva berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV pada materi KPK dan FPB.

**Kata Kunci:** media pembelajaran 1, canva 2, kemampuan pemecahan masalah 3

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
15-06-2022	20-06-2022	21-06-2022	<b>30-06-2022</b>

## PENDAHULUAN

Metode merupakan salah satu komponen dalam Pendidikan (pembelajaran). Dengan metode pembelajaran yang tepat, maka pembelajaran akan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran pada hari itu dan sebaliknya jika penggunaan metode tidak tepat maka akan berpengaruh negatif pada pembelajaran. Sering kita jumpai seorang guru yang masih mengajar dengan menggunakan metode yang konvensional tanpa memanfaatkan inovasi dalam pembelajaran misalnya saja dengan menggunakan pendekatan, model pembelajaran ataupun media pembelajaran yang dibutuhkan. Sejalan dengan tujuan Pendidikan nasional yang ingin membangun SDM agar memiliki peranan bagi pembangunan nasional kedepannya, maka diperlukan sebuah sudut pandang baru oleh seorang guru dalam suatu proses pembelajaran. Yang semula pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) menuju pembelajaran inovatif dan berpusat pada siswa. Siswa belajar untuk lebih mengenal dirinya dengan kelemahan ataupun kekuatan yang ia miliki. Dengan begitu mereka dapat mempunyai keyakinan bahwa ia dapat menyelesaikan permasalahan yang muncul. Kemampuan dalam menyadari kelebihan dan kekurangan yang dimiliki dinamakan kesadaran metakognisi. Pendekatan pembelajaran memiliki ciri khas tertentu, dan berbeda antara yang satu dengan yang lainnya sesuai dengan fungsi dan tujuan tiap pendekatan. Dalam pendekatan pembelajaran metakognitif siswa dilibatkan sebagai pelaksana aktif sehingga siswa bukan lagi sebagai objek dan pembelajaran pun tidak lagi terfokus pada guru melainkan pada siswa, sehingga siswa dapat secara aktif telah membangun pengetahuannya. Peran guru disini untuk merencanakan, memantau, dan mengevaluasi pekerjaan mereka sendiri. Dengan begitu siswa dapat belajar dari kesalahan yang mereka lakukan dan juga dengan mengevaluasi pekerjaannya mereka lebih jeli lagi untuk menentukan strategi yang efektif untuk digunakan (Chrissanti & Widjajanti, 2015). Dengan cara tersebut, mereka dapat percaya bahwa dia dapat memecahkan masalah yang dia dihadapi. Kemampuan untuk menggali kelebihan dan kekurangan yang dimiliki dinamakan kesadaran metakognisi (Dirgantoro, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang dilaksanakan 25-29 Januari 2022 pada guru kelas IV SD Negeri 2 Ampel dan kelas IV SD Negeri 3 Urutsewu mengenai pembelajaran matematika guru sudah menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual. Namun dalam pembelajaran matematika khususnya pada pemecahan masalah matematika siswa sering mengalami kesulitan, umumnya yaitu dasar operasi hitung yang dimiliki siswa belum maksimal. Kekeliruan yang sering dilakukan siswa dalam mengerjakan soal pemecahan masalah matematika adalah konsep hitung yang tidak benar. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa terlihat saat peneliti melaksanakan studi pendahuluan terhadap siswa kelas IV SD Negeri 2 Ampel dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Urutsewu.

Jika dianalisis dengan menggunakan indikator pemecahan masalah menurut Polya dalam Purba (2021) yang tahapan atau langkah-langkahnya ada empat yaitu, memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, melaksanakan penyelesaian masalah, dan memeriksa kembali hasil. Sejumlah 22 siswa SD N 2 Ampel pada tahap memahami masalah mencapai 25%, pada tahap merencanakan penyelesaian masalah mencapai 25%, pada tahap melaksanakan penyelesaian masalah mencapai 66,7%, dan pada tahap memeriksa kembali hasil mencapai

33%. Sedangkan sejumlah 28 siswa pada SD N 3 Urutsewu pada tahap memahami masalah mencapai 3,8%, pada tahapan merencanakan penyelesaian masalah mencapai 3,8%, pada tahapan melaksanakan penyelesaian masalah mencapai 42%, dan pada tahap memeriksa kembali hasil mencapai 3,8%. Berdasarkan persentase tersebut, terlihat bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengetahuan tentang pemecahan masalah matematika.

Berdasarkan kondisi dan keadaan yang ada tersebut, maka salah satu bantuan yang dapat diterapkan adalah dengan media berbantuan canva. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IV SD Negeri 2 Ampel dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Urutsewu, didapati bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media yang berbasis video karena lebih praktis dan menarik, sehingga pengabdian yang dilakukan cocok dengan mereka, karena dengan aplikasi canva tersebut kita dapat mengkreasikan materi pembelajaran sesuai dengan kreatifitas masing-masing. Yang mana biasanya siswa SD akan tertarik dalam pembelajaran yang menggunakan video bergambar, suara-suara yang menarik dan lain sebagainya. Selain itu media ini juga nantinya akan mengimplementasikan tahapan-tahapan pada pemecahan masalah matematika. Karena jika diamati langkah-langkah pemecahan masalah yang dikembangkan Polya, terlihat bahwa pemecahan masalah dilaksanakan atas adanya pengetahuan tentang kognisi (*knowledge about cognition*), serta pengaturan kognisi (*regulation of cognition*). Yang mana kedua unsur tersebut merupakan komponen dari metakognisi (Anggo, 2011).

**Tabel 1.** Salah Satu Jawaban Siswa dengan Langkah-langkah Pemecahan Masalah

Langkah-langkah Pemecahan Masalah	Analisis
Memahami Masalah	Diketahui: - Ayah bekerja selama $\frac{1}{4}$ hari. - 1 hari = 24 jam Ditanya: - Berapa jam waktu yang digunakan ayah untuk bekerja?
Merencanakan Penyelesaian Masalah	Rumus: Berapa jam waktu bekerja ayah = banyak waktu dalam sehari (jam) x lama ayah bekerja
Melaksanakan Penyelesaian Masalah	Jawab: Berapa jam waktu bekerja ayah = $24 \times \frac{1}{4}$ = 6 jam Jadi, waktu yang digunakan ayah untuk bekerja adalah 6 jam dalam sehari.
Memeriksa Kembali Hasil yang Diperoleh	Periksa kembali langkah-langkahnya dari awal hingga diperoleh hasilnya, jika sudah dirasa benar maka sudah bisa dikatakan selesai.

Sehubungan dengan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa tersebut, maka upaya yang dapat dilakukan antara lain dengan menerapkan pendekatan serta media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan kondisi dan keadaan yang ada tersebut, maka salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan adalah pendekatan pembelajaran metakognitif. Pendekatan metakognitif adalah kesadaran terhadap aktivitas kognisi, dalam hal ini metakognisi berkaitan dengan bagaimana seseorang menyadari proses berpikirnya. Dengan cara mengatur dan mengelola aktivitas berpikir yang dilakukan seseorang maka kesadaran tersebut akan terwujud. Pendekatan metakognisi meliputi kemampuan dalam: (1) perencanaan (*planning*), meliputi pendugaan hasil, dan penjadwalan strategi, (2) pemantauan (*monitoring*), meliputi pengujian, perevisian, dan penjadwalan ulang strategi yang dilakukan, dan (3) pemeriksaan (*checking*), meliputi evaluasi hasil dari pelaksanaan. Karena dengan pendekatan ini, siswa diharapkan mampu untuk mengenali kelebihan dan kekurangannya sehingga siswa mempunyai keyakinan atau kepercayaan diri untuk bisa menyelesaikan permasalahan yang muncul. Berdasarkan uraian diatas, pendekatan metakognitif berbantuan canva merupakan inovasi pembelajaran yang berpotensi dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan pelatihan pembuatan media berbantuan canva dengan pendekatan metakognitif.

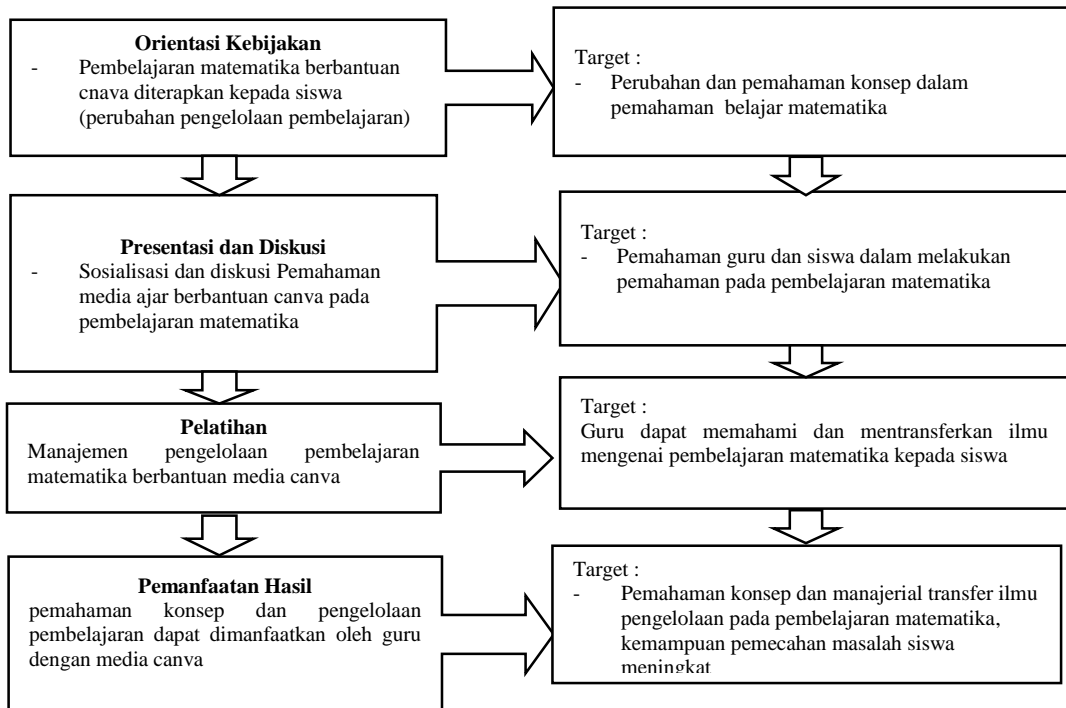
## METODE

pengabdian yang dilaksanakan yaitu sosialisasi program, menyampaikan materi, pelatihan, bagaimana pemanfaatan hasil, pengawasan serta evaluasi. Metode yang digunakan dalam pelatihan yaitu metode, Tanya jawab diskusi serta penugasan kepada peserta

Kegiatan sosialisasi program dilakukan dengan mengadakan pertemuan dengan mitra dan menjelaskan tentang kegiatan pengabdian yang akan di lakukan tentang media pembelajaran dengan berbantuan aplikasi canva yang dapat dikerjakan menggunakan android. Kegiatan penyampaian materi yang dilakukan adalah sebagai berikut (1) menjelaskan mengenai pentingnya pelatihan pengembangan media dalam proses pembelajaran dan memberikan informasi dalam pembelajaran bagi guru; (2) menjelaskan materi pengembangan media belajar siswa dengan menggunakan aplikasi canva melalui pelatihan bagi guru SD Negeri 2 Ampel dan SD Negeri 3 Urutsewu.

Kegiatan pelatihan antara lain: penjelasan bagaimana cara menggunakan canva kepada guru pada saat pembelajaran. Selanjutnya cara melaksanakan kegiatan perbaikan dan bagaimana memanfaatkan secara maksimal bagi guru. Kegiatan pemanfaatan hasil adalah dengan manajerial pengelolaan pembelajaran matematika dengan pendekatan metakognitif berbantuan canva. Kemudian kegiatan monitoring dan evaluasi dilakukan untuk melihat apakah pengabdian masyarakat yang telah dilakukan itu berhasil dilaksanakan oleh guru dan siswa SD Negeri 2 Ampel dan SD Negeri 3 Urutsewu secara berkelanjutan atau tidak. Tingkat keberhasilan pelatihan ini dilakukan melalui pengamatan langsung melalui penilaian kinerja. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana

proses pelaksanaan kegiatan. Adapun alur pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat terlihat pada gambar 1. di bawah ini



Gambar 1. Alur pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui pengaruh pendekatan metakognitif berbantuan canva terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 4 SD pada materi KPK dan FPB, peneliti menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil uji regresi linier sederhana yang telah diperoleh dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2760.143	1	2760.143	7.427	.011 <sup>b</sup>
	Residual	9662.714	26	371.643		
	Total	12422.857	27			

a. Dependent Variable: KPM

b. Predictors: (Constant), PENDEKATAN

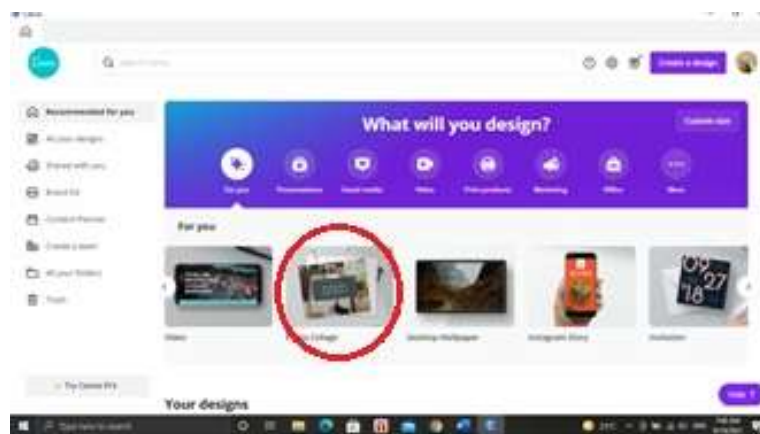
Dari tabel di atas menunjukkan bahwa diperoleh nilai  $F = 7,427$ ,  $sig = 0,011$ .  $Sig = 0,011 = 1,1\% < 5\%$ . Jadi, persamaan diatas adalah linier atau variabel x (pendekatan metakognitif berbantuan canva) mempunyai hubungan linier terhadap variabel y (kemampuan pemecahan masalah).

Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Harefa & Laia (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Pada penelitian yang dilakukan ini peneliti juga menerapkan media audio visual yang dibuat menggunakan aplikasi canva terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV pada materi KPK dan FPB.

Dalam pembelajaran menggunakan pendekatan metakognitif berbantuan canva ini, siswa menjadi tertantang untuk menyelesaikan soal cerita matematika menggunakan strategi atau cara yang tepat dengan menggunakan tahap-tahap pemecahan masalah. Tujuan dari pendekatan metakognitif berbantuan canva ini yaitu, memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa agar siswa mampu untuk mengenali kelebihan dan kekurangannya sehingga siswa mempunyai keyakinan atau kepercayaan diri untuk bisa menyelesaikan permasalahan yang muncul. Sehingga pendekatan metakognitif berbantuan canva ini cocok digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya soal pemecahan masalah berbantuan soal cerita. Dengan begitu, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pendekatan metakognitif berbantuan canva terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 4 pada materi KPK dan FPB.

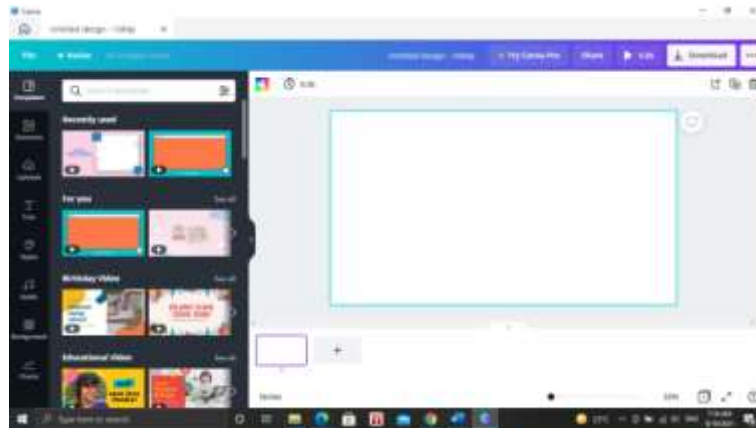
Berikut ini merupakan langkah-langkah atau cara yang dapat dilakukan untuk membuat video pembelajaran melalui canva:

1. Pastikan perangkat Anda tersambung dengan internet.
2. Kunjungi website canva di [www.canva.com](http://www.canva.com) atau dengan mendownload aplikasi canva tersebut di perangkat Anda.
3. Setelah mendownload aplikasi canva pada perangkat anda. Selanjutnya kita dapat membuat aku dengan cara login dengan email kita.
4. Kemudian pada beranda "*Recommended for You*" pada aplikasi *canva* pilih *for you* pada *what will you design* dan geser menu sampai pada bagian video.



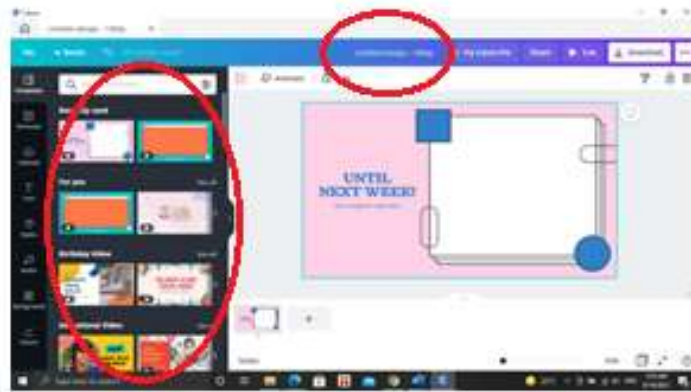
**Gambar 2.** Tampilan awal *Canva*

5. Klik pada menu video



Gambar 3. Tampilan pada menu video

6. Buatlah desain video dengan memilih *background* terlebih dahulu pada menu *templates* atau kita bisa membuat *background* sendiri.



Gambar 4. Pembuatan/ pemilihan *background*

7. Mulailah mendesain dengan menggunakan fitur-fitur yang disediakan *canva*
8. Setelah selesai membuat desain media pembelajaran klik pada menu download.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan uraian pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) pemanfaatan media pembelajaran berbantuan *canva* dengan pendekatan metakognitif dapat membuat proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang pada akhirnya sesuai dengan harapan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa (2) guru dapat mengembangkan pemanfaatan variasi media pembelajaran terkhusus pada pembelajaran matematika guna memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang bermakna dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan dengan pengembangan media yang diberikan. (3) proses pembelajaran dengan pendekatan metakognitif berbantuan *canva* merupakan salah

satu alternatif yang dapat dikembangkan oleh guru untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.

Dalam hal ini mendorong mitra pengabdian untuk dapat mengembangkan pembelajaran yang diperlukan oleh siswa SD Negeri 2 Ampel dan SD Negeri 3 Urutsewu. Saran yang diajukan untuk pelatihan selanjutnya adalah memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi lain untuk mengembangkan pembelajaran matematika, memberikan pelatihan lain dengan tujuan dapat mengembangkan ide-ide kreatif guru untuk mengembangkan proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Lutvaidah, Ukti. (2015). Pengaruh Metode dan Pendekatan Pembelajaran Terhadap Penguasaan Konsep Matematika. *Jurnal Formatif*. 5(3), 273-285.
- Chrissanti, Maria Isabella & Widjajanti, Djamilah Bondan. (2015). Keefektifan Pendekatan Metakognitif Ditinjau dari Prestasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 2(1), 51-62.
- Dirgantoro, Kurnia. (2018). Pendekatan Keterampilan Metakognitif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 1(1), 1-10.
- Purba, Dianti, dkk. (2021). Pemikiran Goerge Polya tentang Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 4(1), 25-31.
- Anggo, Mustamin. (2011). Perlibatan Metakognisi dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(1), 25-32.
- Harefa, Darmawan & Laia, Hestu Tansil. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. 7(2): 329-338.