
Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Numerasi Di SDN No. 1 Tuban

Helmy Syakh Alam¹, Anak Agung Gede Adi Mega Putra², I Putu Yoga Dhita Aditya³, I
Nyoman Gede Darmayasa Tangkas⁴, I Wayan Nik Eka Nanda⁵

¹Program Studi Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Primakara, Indonesia

^{2,3,4,5}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Primakara, Bali, Indonesia

E-mail: helmy@primakara.ac.id¹, gungde@primakara.ac.id², 2401020015@primakara.ac.id³,
2401020030@primakara.ac.id⁴, 2401020010@primakara.ac.id⁵

Article History:

Received: 09 April 2025

Revised: 01 Mei 2025

Accepted: 05 Mei 2025

Keywords:

Numerasi, Media
Visual, Pembelajaran
Matematika, Inovasi
Pengajaran, Design Thinking

Abstract: Minat siswa sekolah dasar terhadap pelajaran matematika seringkali rendah, terutama karena metode pembelajaran yang kurang menarik. Menanggapi hal tersebut, dilakukan kegiatan pengabdian di SDN No. 1 Tuban untuk mengeksplorasi potensi media visual sebagai sarana bantu dalam mengajarkan numerasi. Kegiatan ini dirancang dengan pendekatan Design Thinking, dimulai dari pengumpulan kebutuhan melalui observasi dan wawancara, hingga perancangan dan uji coba media pembelajaran berbasis Canva. Media tersebut dikembangkan menyesuaikan jenjang kelas dan materi numerik seperti operasi bilangan dan pecahan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media visual meningkatkan keterlibatan siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Pendekatan ini berpotensi memperkaya metode pengajaran numerasi secara lebih kreatif dan adaptif di jenjang sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Di era digital ini, tantangan utama dalam dunia pendidikan adalah memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berlangsung secara efektif, tetapi juga menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Salah satu aspek yang mendapat perhatian khusus adalah pembelajaran numerasi, terutama di bidang pelajaran matematika. Matematika sering kali dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh siswa, sehingga motivasi belajar mereka cenderung rendah (Mutiar, Safrizal, & Yulnetri, 2023). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep numerik dengan lebih baik.

Di SDN No. 1 Tuban, pembelajaran numerasi masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam hal penggunaan media visual sebagai alat dalam membantu proses belajar mengajar.

Sekolah ini memiliki enam orang guru yang mengajar dari kelas 1 hingga kelas 6, yang bertanggung jawab dalam memastikan siswa dapat memahami konsep-konsep numerasi dengan baik. Namun, dalam praktiknya, banyak guru yang belum sepenuhnya memahami bagaimana memanfaatkan media visual secara efektif dalam pembelajaran (Hazna, 2020). Kurangnya pemahaman ini berdampak pada rendahnya minat siswa dalam belajar matematika serta pemahaman mereka terhadap konsep numerasi yang diajarkan.

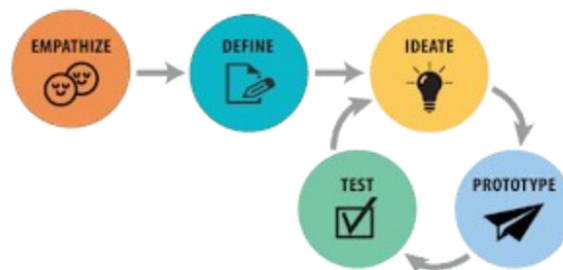
Salah satu tantangan utama dalam implementasi metode pembelajaran berbasis media visual di SDN No. 1 Tuban adalah keterbatasan infrastruktur sekolah. Tidak semua kelas dilengkapi dengan proyektor, sehingga penggunaan media digital dalam pembelajaran masih terbatas. Akibatnya, guru harus mencari cara alternatif untuk menyampaikan materi secara visual, yang sering kali kurang optimal dan tidak memberikan pengalaman belajar yang maksimal bagi siswa. Kondisi ini menuntut adanya pelatihan bagi para guru agar mereka dapat mengembangkan dan memanfaatkan berbagai metode visual yang dapat diterapkan dengan atau tanpa teknologi canggih.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya, penggunaan media visual dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep numerasi (Jala, 2024). Media visual seperti gambar, infografis, video, dan animasi membantu memperjelas konsep yang abstrak dan membuat proses belajar lebih menarik serta mudah dipahami (Amir, 2016). Selain itu, pendekatan ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu mereka dalam mengingat konsep yang telah dipelajari dengan lebih baik (Amanda, 2024).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru SDN No. 1 Tuban tentang metode pembelajaran berbasis media visual dalam numerasi. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru dapat mengembangkan keterampilan dalam mengintegrasikan media visual ke dalam pembelajaran mereka, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar serta membantu siswa dalam memahami konsep-konsep numerasi dengan lebih baik.

METODE

Kegiatan pengajaran guru dalam bidang numerasi menggunakan media visual berbasis Canva dirancang menggunakan pendekatan *Design Thinking* (Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test). Pendekatan *design thinking* digunakan guna menemukan masalah yang paling mendesak dari berbagai permasalahan yang ada, serta menggali solusi yang dapat diterapkan secara efektif untuk menyelesaikan masalah tersebut (Luthfi & Septiyanti, 2023).



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

Tahap Empathize (Berempati), bertujuan guna memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan, tantangan, dan pengalaman guru dalam mengajarkan numerasi di kelas. Pada tahap ini, dilaksanakan kegiatan observasi dan wawancara guna menggali berbagai tantangan yang dihadapi guru, serta bagaimana mereka berinteraksi dengan siswa dalam pembelajaran numerik.

Tahap Define (Merumuskan Masalah), yaitu merumuskan inti permasalahan berdasarkan temuan di tahap sebelumnya. Permasalahan dirumuskan secara spesifik agar dapat menjadi dasar dalam pencarian solusi yang tepat sasaran. Dalam konteks ini, misalnya, permasalahan dapat berupa rendahnya minat siswa terhadap materi numerasi karena penyampaian yang kurang menarik.

Tahap Ideate (Menghasilkan Ide), merupakan proses brainstorming untuk menghasilkan berbagai ide kreatif dan solutif. Pada tahap ini, berbagai gagasan dikembangkan terkait penggunaan media visual, khususnya melalui platform Canva, guna membantu guru menyampaikan materi numerasi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Tahap Prototype (Membuat *Prototype*), yaitu membuat rancangan awal dari media pembelajaran visual berbasis Canva. Desain berbasis Canva ini dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa serta kesesuaian dengan materi numerasi yang disampaikan., serta mempertimbangkan kemudahan penggunaan oleh guru.

Tahap Test (Uji Coba), di mana *prototype* yang telah dibuat diujicobakan dalam proses pembelajaran. Guru diberikan kesempatan untuk menggunakan media tersebut di kelas, kemudian dilakukan evaluasi untuk melihat efektivitasnya. Umpan balik dari guru dan siswa digunakan untuk menyempurnakan media sebelum diimplementasikan lebih luas. Melalui kelima tahapan ini, pendekatan *design thinking* membantu merancang solusi yang tepat guna, inovatif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna dalam meningkatkan kualitas pengajaran numerasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SDN No. 1 Tuban yang berlokasi di Jl. Pelita No. 11, Tuban, Kuta, Badung, Kabupaten Badung, Bali dilaksanakan selama 3 minggu dengan melibatkan 6 guru dari jenjang kelas 1 sampai kelas 6. Kegiatan ini menggunakan model *Design Thinking* (Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test) yang memastikan bahwa tahapan-tahapan dari kegiatan ini berjalan sesuai dengan tujuannya yaitu untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswa. Hasil pelaksanaan kegiatan ini dapat diuraikan berdasarkan tahapan dalam *Design Thinking* sebagai berikut:

1. Empathize

Pada tahap empathize, dilakukan observasi kelas dan wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa serta observasi terhadap proses pembelajaran untuk menggali minat dan motivasi siswa dalam belajar. Pelaksanaan wawancara dengan kepala sekolah, siswa, dan guru, dilakukan untuk menggali informasi mengenai metode pengajaran yang diterapkan oleh para guru serta

bagaimana siswa memahami pembelajaran yang diberikan. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh wawasan mengenai tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi, serta untuk memahami pandangan siswa terhadap cara mereka belajar dan tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.



Gambar 2. Pelaksanaan Wawancara dengan Kepala Sekolah dalam Menggali Strategi Pembelajaran



Gambar 3. Pelaksanaan Wawancara dengan Guru Pengajar sebagai Upaya Menggali Strategi Pembelajaran

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru dan siswa diketahui bahwa kemampuan numerasi siswa masih tergolong rendah. Kepala sekolah juga telah berupaya mengatasi

permasalahan ini dengan menyediakan media belajar tambahan, seperti majalah dinding yang berisi berbagai rumus matematika, dengan tujuan agar siswa lebih mengenal konsep-konsep numerasi dan memudahkan mereka dalam menghafal serta memahami rumus-rumus yang sering digunakan. Tetapi, meskipun metode ini telah dilakukan, beberapa siswa mungkin belum terbiasa atau kurang termotivasi untuk menggunakan metode belajar dengan cara tersebut. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru Matematika, ditemukan bahwa siswa masih merasa tegang saat menerima pembelajaran, kurang memperhatikan guru, dan cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Akibatnya, ketika diberikan pertanyaan, mereka sering kali mengalami kesulitan dalam menyampaikan jawaban yang benar.



Gambar 4. Pelaksanaan Observasi Secara Langsung Metode Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan, terungkap bahwa walaupun guru telah menerapkan berbagai strategi. Dalam proses pengajaran, beberapa siswa tampak kurang berpartisipasi dalam mengikuti pelajaran. Sebagian dari mereka terlihat cemas dan tidak yakin saat diminta untuk menjawab pertanyaan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang mengindikasikan bahwa siswa masih menghadapi kesulitan dalam mengerti bahan ajar. Melalui observasi ini, didapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang keefektifan teknik pengajaran yang diterapkan.

2. Define

Berdasarkan hasil tersebut, tahap define dilakukan dengan merumuskan permasalahan utama, dari data yang sudah dikumpulkan, ditemukannya masalah yaitu kurangnya pemanfaatan media visual yang mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi secara lebih konkret. Permasalahan ini diidentifikasi sebagai akar dari rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi numerik.

3. Ideate

Selanjutnya, pada tahap ideate, dilakukan diskusi dan sesi curah pendapat bersama dosen pembimbing untuk menghasilkan solusi. Dari berbagai solusi yang didapatkan, salah satu ide

yang muncul dan dianggap paling relevan adalah penggunaan media visual berbasis Canva, media visual ini memungkinkan guru untuk memberikan materi secara lengkap dan tidak monoton bagi siswa yang dapat diakses dengan mudah, fleksibel, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi numerasi. Media visual ini juga dapat dibuat dengan mudah dan cepat dikarenakan adanya *template* yang sudah dibuat oleh Canva dan Komunitasnya.

4. Prototype

Pada tahap prototype, dilakukannya pembuatan *template* yang sesuai digunakan untuk siswa. Media ini disesuaikan dengan topik numerasi yang sesuai dengan jenjang kelas masing-masing, seperti operasi bilangan dasar, pengukuran waktu, dan konsep pecahan. Untuk mendukung proses desain, disediakan pula contoh media pembelajaran berbasis Canva yang dapat dijadikan referensi oleh para guru.

5. Test

Terakhir, tahap test dilakukan pada hari Rabu, 18 Desember 2024 dengan dilaksanakannya sosialisasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengajarkan numerasi dengan memanfaatkan media visual berbasis Canva. Kegiatan ini diadakan sebagai bagian dari upaya optimalisasi metode pengajaran agar lebih menarik dan interaktif. Dalam sosialisasi ini, para guru diberikan pemahaman mengenai pentingnya penggunaan media visual dalam pembelajaran numerasi, terutama dalam membantu siswa mengerti dan memahami konsep-konsep matematika yang sering dianggap sulit. Selain pemaparan teori, kegiatan ini juga dilengkapi dengan sesi tanya jawab, di mana guru dapat berdiskusi dan memperoleh pemahaman lebih lanjut mengenai pembuatan bahan ajar berbasis Canva. Para peserta tampak antusias dalam mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia serta berbagi pengalaman dalam menerapkan metode ini di kelas. Diharapkan melalui sosialisasi ini, guru dapat lebih kreatif dalam menyampaikan materi numerasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.



Gambar 5. Pelaksanaan Sosialisasi dengan Guru dalam Optimalisasi Metode Pengajaran Numerasi Menggunakan Canva

Secara keseluruhan, proses design thinking memberikan pendekatan yang sistematis, kreatif, dan berorientasi pada pengguna (guru dan siswa), serta mampu menghasilkan solusi pembelajaran yang tepat guna. Dokumentasi kegiatan berupa foto, rekaman wawancara, dan lembar observasi mendukung temuan ini dan menunjukkan keberhasilan implementasi media visual dalam meningkatkan kualitas pengajaran numerasi di SDN No. 1 Tuban.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media visual yang berlandaskan Canva dapat menjadi sarana yang efisien dalam pembelajaran numerasi di jenjang sekolah dasar. Dengan cara metode design thinking yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test, solusi yang dicapai benar-benar fokus pada kebutuhan guru dan siswa. Guru mampu merancang teknik pengajaran yang lebih inovatif, menarik, dan relevan, yang pada akhirnya meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa mengenai konsep matematika yang sebelumnya dipandang sulit.

Hasil percobaan menunjukkan bahwa murid menjadi lebih berminat dan terlibat dalam proses pembelajaran, sedangkan guru merasa lebih yakin dalam menyampaikan materi dengan dukungan visual media. Selain itu, kegiatan ini juga merangsang kerjasama di antara para guru dalam merancang alat pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakter siswa.

Diharapkan metode ini dapat diimplementasikan secara lebih luas dan berkelanjutan dalam sistem pendidikan dasar, tidak hanya untuk keterampilan berhitung, tetapi juga untuk pelajaran lainnya yang memerlukan pendekatan yang bersifat visual dan interaktif.

PENGAKUAN

Rasa terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada SDN 1 Tuban Kuta atas kesediaannya menjadi lokasi kegiatan pengabdian ini. Apresiasi juga diberikan kepada kepala sekolah, para guru, dan staf yang telah memberikan dukungan penuh serta meluangkan waktu untuk membantu kelancaran kegiatan ini. Keterlibatan dan kerja sama dari pihak sekolah sangat berharga dalam mendukung keberhasilan program ini. Kesabaran dan antusiasme siswa yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini juga sangat dihargai. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran numerasi.

DAFTAR REFERENSI

- Amanda, D. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 185–199. <https://doi.org/10.55606/JPBB.V3I2.3181>
- Amir, A. (2016). *PENGUNAAN MEDIA GAMBARDALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 2.
- Hazna, M. (2020). *Hambatan Guru terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual di MTs YAPI Pakem*. Retrieved from <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/30814>
- Jala, W. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa di Kelas IV SD Inp. Maulafa | Jurnal Pendidikan Refleksi*. 13. Retrieved from <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/332>

- Luthfi, M. I., & Septiyanti, N. D. (2023). Design Thinking untuk Analisis Masalah Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 193–204. <https://doi.org/10.51454/DECODE.V3I2.146>
- Mutiara, T., Safrizal, S., & Yulnetri, Y. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Andaleh Baruh Bukit. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 96–105. <https://doi.org/10.32665/JURMIA.V3I2.1345>