

## Peningkatan kompetensi MGMP matematika di Kabupaten Bintan melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan konteks kemaritiman

Nurul Hilda Syani Putri<sup>1</sup>, Nur Asma Riani Siregar<sup>1</sup>, Een Sumarni<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

Penulis korespondensi : Nurul Hilda Syani Putri

E-mail : nurulhsp1410@umrah.ac.id

Diterima: 15 Oktober 2024 | Direvisi: 20 November 2024 | Disetujui: 22 November 2024 | © Penulis 2024

### Abstrak

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru MGMP Matematika SMP di Kabupaten Bintan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi digital dengan konteks kemaritiman. Sebanyak 45 peserta terlibat, mewakili MGMP dari berbagai SMP/MTs di Kabupaten Bintan. Metode pelaksanaan meliputi ceramah, diskusi, demonstrasi, dan tugas terbimbing. Materi pelatihan mencakup pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran, desain media menggunakan Canva, serta pembuatan media berbasis aplikasi dengan Smart Apps Creator (SAC). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 30% peserta sangat mampu dan 70% mampu menggunakan Canva, sedangkan 16% sangat mampu dan 84% mampu menggunakan SAC. Selain itu, 17% peserta sangat mampu dan 83% mampu mengintegrasikan konteks kemaritiman dalam media pembelajaran. Pelatihan ini memberikan manfaat signifikan, seperti meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif yang relevan dengan konteks lokal. Kesimpulannya, pelatihan berhasil mendukung pengembangan kompetensi guru dalam menyusun media pembelajaran berbasis digital yang efektif dan bermakna, meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengaitan materi dengan kearifan lokal.

**Kata Kunci:** kompetensi; media pembelajaran; digital; kemaritiman; MGMP matematika.

### Abstract

This training aimed to enhance the competence of MGMP Mathematics teachers at junior high schools in Bintan Regency in developing application-based digital learning media with a maritime context. A total of 45 participants from various junior high schools and Islamic junior high schools (SMP/MTs) in Bintan Regency took part. The methods employed included lectures, discussions, demonstrations, and guided assignments. Training materials covered the use of information technology in teaching, designing media with Canva, and developing application-based media using Smart Apps Creator (SAC). The evaluation results revealed that 30% of participants were highly proficient and 70% were proficient in using Canva, while 16% were highly proficient and 84% were proficient in using SAC. Additionally, 17% of participants were highly proficient and 83% were proficient in integrating maritime context into learning media. This training significantly benefited the participants by improving their knowledge and skills in creating interactive learning media relevant to local contexts. In conclusion, the training successfully supported the development of teachers' competence in designing effective and meaningful digital learning media, fostering students' motivation by integrating subject matter with local maritime wisdom.

**Keywords:** competence; learning media; digital; maritime; MGMP mathematics

## PENDAHULUAN

Kompetensi guru merupakan hal penting yang harus ditingkatkan, melalui pelatihan dengan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) matematika di Kabupaten Bintan dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan kompetensi guru, seperti menghasilkan media pembelajaran berbasis digital dengan konteks kemaritiman. Hal ini menjadi langkah awal untuk mendukung implementasi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi nyata keseharian guru sebagai masyarakat maritim dan menjadi ciri untuk melestarikan kebudayaan lokal melalui media pembelajaran. Pada era digital, integrasi teknologi dalam pembelajaran telah menjadi suatu keharusan bagi pendidikan abad ke-21 (Effendi & Wahidy, 2019). Pentingnya guru mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memungkinkan transformasi dalam cara siswa belajar, tetapi juga memperluas akses terhadap sumber daya pendukung pembelajaran dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan (Hanifah Salsabila, Irna Sari, Haibati Lathif, Puji Lestari, & Ayuning, 2020). Guru yang memiliki kompetensi dalam pemanfaatan ICT dalam pembelajaran dapat menciptakan media pembelajaran yang beragam, mulai dari video pembelajaran, simulasi interaktif, hingga aplikasi pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri (Sobiruddin, Dwirahayu, Kustiawati, & Satriawati, 2020). Namun, dalam kenyataannya, masih banyak guru yang tidak memahami secara mendalam media pembelajaran berbasis digital atau ICT. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya penguasaan guru terhadap teknologi, keterbatasan akses atau kurangnya kesempatan untuk mengembangkan keterampilan tersebut. Oleh karena itu, penting bagi asosiasi himpunan guru dan pemerintah untuk memberikan dukungan berupa pelatihan bagi guru agar dapat meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan ICT dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat mengoptimalkan potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran (Fricticarani, Hayati, R, Hoirunisa, & Rosdalina, 2023). Sebagai kelompok guru, GMGP memiliki peran strategis untuk meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan (Windrawanto, 2015; Fatmawati, Hasbi, & Nurdin K, 2020). MGMP mempunyai kewajiban membantu guru memecahkan masalah khususnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas melalui bertukar pendapat antar anggota. Selain itu, MGMP dapat meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan terkait pembelajaran di sekolah (Saerang, Lembong, Sumual, & Tuerah, 2023).

Musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) Matematika SMP/MTs Kabupaten Bintan dengan Penanggung jawab Kabid Pembinaan SMP Dinas Pendidikan Kabupaten Bintan. Memiliki susunan kepengurusan terdiri atas Ketua, Wakil Ketua, Sekretaris, Wakil Sekretaris, Bendahara dan penanggung jawab bidang serta 48 anggota yang berasal dari SMP/MTs di Kabupaten Bintan. Jarak yang jauh antar anggota menyebabkan kegiatan rutin bulanan jarang diadakan. Selain itu, kendala yang dihadapi yaitu realisasi Program MGMP terkait peningkatan kompetensi dan profesionalisme guru melalui pelatihan atau pendampingan belum tercapai dengan baik. Namun, MGMP Bintan selalu terbuka untuk bermitra dalam menyelenggarakan kegiatan positif yang berdampak terhadap pengembangan keterampilan guru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan ketua MGMP Matematika Kabupaten Bintan Bapak Triyanto, S. Pd mengatakan terdapat beberapa permasalahan yang terjadi yaitu:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran matematika. Pemanfaatan teknologi dalam proses transformasi pembelajaran di Indonesia telah menjadi tantangan bersama untuk menjadi *problem solver* mendampingi satuan pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka. Untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang menjawab kebutuhan negeri, maka hendaknya guru dapat memfasilitasi siswa dengan media pembelajaran cakap teknologi. Pada umumnya guru MGMP Matematika Bintan belum dapat memfasilitasi hal tersebut. Ini ditunjukkan dengan masih sedikitnya guru yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, diketahui dari hasil survey terhadap guru MGMP terdapat bahwa 77,80% guru masih menggunakan teknologi dengan cara yang terbatas, yaitu hanya memproyeksikan presentasi PowerPoint.

Peningkatan kompetensi MGMP matematika di Kabupaten Bintan melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan konteks kemaritiman

2. Materi Pembelajaran tidak dikaitkan dengan kearifan lokal. Sebagai masyarakat maritim di Kepulauan Riau, banyak aktivitas yang konteksnya interaksi antara manusia dengan lingkungan laut dan dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal seperti tradisi pelayaran, penangkapan ikan tradisional, dan kehidupan sehari-hari di sekitar laut, siswa dapat lebih memahami pentingnya laut bagi kehidupan mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan relevansi pembelajaran, tetapi juga memperkuat penghargaan terhadap warisan budaya. Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran yang dilaksanakan belum dikaitkan dengan konteks kemaritiman dikarenakan guru masih kesulitan dalam mengintegrasikan pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya literasi kelautan siswa terhadap kearifan lokal maritim. Untuk itu, perlu adanya dukungan dan pemberian pengetahuan bagi guru terkait cara mengintegrasikan konteks kemaritiman ke dalam media pembelajaran.
3. Rendahnya kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital masih ditemui pada guru yang tergabung dalam MGMP Matematika di Bintan. Hal ini diketahui dari hasil survey terdapat bahwa 88,9 % menyatakan sudah pernah membuat media pembelajaran digital, namun 80,6% diantaranya masih berupa media pembelajaran PPT dan hanya 8,3% yang pernah membuat media pembelajaran berbasis aplikasi. Faktor utama yang menjadi kendala guru dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi ini ialah penguasaan teknologi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran digital masih kurang. Faktor lainnya program pelatihan masih jarang dilaksanakan. Akibatnya tentu berdampak negatif pada proses pembelajaran siswa karena tidak menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna, sehingga hilangnya minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tim PKM UMRAH penting bagi Pendidikan tinggi untuk memberikan dukungan kepada guru dalam pengembangan kompetensi penggunaan teknologi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka solusi yang ditawarkan oleh Tim Pengabdian UMRAH yaitu Peningkatan Kompetensi Guru Matematika di Kabupaten Bintan melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi dengan Konteks Kemaritiman.

## **METODE**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan. Peserta pelatihan dan pendampingan berasal dari kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Matematika SMP Kabupaten Bintan sebanyak 45 guru yang mengikuti dan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bintan. Implementasi kegiatan dilakukan secara luring selama 3 (tiga) hari dan penugasan terbimbing secara daring selama 4 (empat) minggu. Berikut Penjabarannya:

1. Tahap Persiapan:
  - a Melakukan observasi dan wawancara kepada ketua MGMP terkait permasalahan yang dihadapi guru matematika SMP dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dan hal-hal terkait.
  - b Menjalin kesepakatan dengan ketua MGMP sebagai mitra kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi guru yang tergabung di kelompok MGMP Matematika SMP Kabupaten Bintan
  - c Melakukan koordinasi lanjut dengan ketua MGMP terkait jadwal kegiatan dan pengadaan tempat pelaksanaan serta sarana pendukungnya;
  - d Pemetaan kebutuhan alat dan bahan yang dibutuhkan, serta pengadaannya;
  - e Pembuatan materi pelatihan dan instrumen evaluasi

Peningkatan kompetensi MGMP matematika di Kabupaten Bintan melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan konteks kemaritiman

2. Pada Tahap Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan dalam waktu tiga hari.

Hari Pertama:

- a Sosialisasi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran sebagai salah satu kompetensi profesional guru dan strategi meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi dilanjutkan dengan sosialisasi integrasi konten kearifan lokal berbasis budaya maritim dalam pembelajaran matematika
- b Demonstrasi media pembelajaran berbasis aplikasi dengan konteks kemaritiman karya tim pengabdian UMRAH
- c Pelatihan menyusun rancangan media pembelajaran terintegrasi konten kemaritiman Kepulauan Riau

Hari Kedua:

- a Pelatihan aplikasi canva dalam pembuatan desain media pembelajaran.
- b Pengenalan aplikasi *smart apps creators* untuk pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi
- c Pemberian tugas terbimbing pembuatan bahan ajar digital selama 4 minggu

Hari Ketiga:

- a Pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi dengan menggunakan aplikasi menggunakan smart app creator.
- b Evaluasi media pembelajaran berbasis aplikasi karya tim guru dan pemberian umpan balik

3. Tahap Evaluasi

- a Menyebarkan instrumen kuesioner evaluasi pengabdian
- b Menganalisis hasil rekapitulasi kuesioner evaluasi pelaksanaan pengabdian
- c Menganalisis data hasil observasi kegiatan
- d Melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis rekapitulasi data observasi dan kuesioner
- e Memberikan umpan balik terhadap hasil kerja guru

Instrumen pelaksanaan dan hasil implementasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu menggunakan angket dan wawancara. Instrumen angket digunakan untuk mengetahui kompetensi yang dihasilkan guru setelah mengikuti pelatihan. Instrumen angket memuat pertanyaan-pertanyaan dengan skala likert yang terdiri a) kompetensi penggunaan Canva, b) kompetensi penggunaan *Smart Apps Creator (SAC)*, c) integrasi konteks kemaritiman dan d) manfaat pelatihan. Selanjutnya, data hasil angket dievaluasi dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat dengan judul "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital dengan Konteks Kemaritiman" dilaksanakan mulai tanggal 21 Agustus 2024 hingga 05 September 2024. Kegiatan PKM hari pertama dimulai dengan kegiatan pembukaan dan kata sambutan dari ketua PKM, Ketua MGMP selaku Mitra serta kata sambutan sekaligus pembukaan oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bintan (Gambar 1). Kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kompetensi bagi MGMP Matematika SMP/MTs Kabupaten Bintan.

Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan di Laboratorium (Gambar 2), seluruh peserta kegiatan membawa laptop masing-masing guna mengikuti dan mendukung pelatihan pembuatan media 10 pembelajaran berbasis aplikasi. Materi pertama dimulai dengan sosialisasi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran, dilanjutkan dengan materi kedua yaitu sosialisasi mengintegrasikan konten kemaritiman dalam pembelajaran matematika selanjutnya kegiatan hari pertama diakhiri dengan pelatihan mengintegrasikan konten kemaritiman dalam pembelajaran matematika oleh para guru.

Peningkatan kompetensi MGMP matematika di Kabupaten Bintan melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan konteks kemaritiman



**Gambar 1.** Kata sambutan sekaligus pembukaan acara pelatihan.



**Gambar 2.** Pelatihan hari pertama sosialisasi dan pemanfaatan.

Pada Tanggal 29 Agustus 2024 dilaksanakan pelatihan hari kedua dengan materi Mendesign media pembelajaran berbasis aplikasi dengan konteks kemaritiman menggunakan aplikasi Canva. Dalam kegiatan ini dijelaskan tentang aplikasi canva, manfaatnya dalam pembuatan media pembelajaran dan demonstrasi penggunaan canva dalam mendesain media pembelajaran dengan konteks kemaritiman. Pada sesi ini peserta kegiatan didampingi oleh tim PKM dalam mendesain cover media pembelajaran dan desain background untuk penempatan menu maupun materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran dan hal lainnya yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran setelah itu dilanjutkan dengan menginstall aplikasi Smart Apps Creators dan pengenalan awal aplikasi.

Kegiatan hari ketiga dilaksanakan pada Kamis tanggal 05 September 2024 yaitu lanjutan mendesign media pembelajaran berbasis aplikasi dan dilanjutkan dengan pembuatan media pembelajaran menggunakan smart apps creators (Gambar 3). Dalam kegiatan ini dijelaskan tentang

Peningkatan kompetensi MGMP matematika di Kabupaten Bintan melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan konteks kemaritiman

aplikasi Smart Apps Creators, pemanfaatannya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi dilanjutkan dengan demonstrasi dan praktek pembuatan media didampingi oleh tim PKM.



**Gambar 3.** Pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi smart apps creators didampingi oleh tim PKM

Setelah melalui serangkaian sesi yang intensif, para peserta mengumpulkan hasil media pembelajaran yang dibuat ke dalam folder Google Drive. Setelah pengumpulan media, peserta diminta untuk mengisi angket evaluasi sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pelatihan. Angket ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik terkait efektivitas pelatihan, kesesuaian materi, serta peningkatan kompetensi yang dirasakan oleh peserta.

Berdasarkan perolehan data responden menggunakan angket melalui sebaran Google Form yang dianalisis secara kuantitatif dapat diketahui bahwa aspek yang dinilai merupakan hasil Evaluasi Pelaksanaan PKM DRTPM yang terdiri dari terdiri dari a) kompetensi penggunaan Canva, b) kompetensi penggunaan Smart Apps Creator (SAC), c) integrasi konteks kemaritiman. Sedangkan aspek manfaat pelatihan menggunakan wawancara yang di analisis secara kualitatif. Adapun hasil angket tersebut dapat dilihat melalui tabel 1.

**Tabel 1.** Kompetensi Guru

No	Aspek	Sangat Mampu	Mampu
1.	Kompetensi penggunaan Canva	30%	70%
2.	Kompetensi penggunaan Smart Apps Creator (SAC)	16%	84%
3.	Integrasi konteks kemaritiman	17%	83%

Dari tabel 1, pertanyaan mengenai kompetensi penggunaan Canva bertujuan untuk mengukur kemampuan teknis peserta pelatihan dalam penggunaan Canva dalam medesign media pembelajaran sesuai materi yang telah disajikan oleh tim PKM. Diperoleh informasi bahwa 30% sangat mampu dan 70% mampu. Hal ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan mampu menggunakan Canva untuk mendesign media pembelajaran. Tim PKM menyediakan buku panduan tentang penggunaan Canva dan Smart Apps Creator (SAC) bagi peserta pelatihan. Seperti yang dikemukakan oleh (Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021) bahwa pelatihan mendesain Canva dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik berbasis digital. (Sari, Rusdiana, & Putri, 2021) menyatakan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru dalam menyusun bahan ajar.

Tujuan dari pertanyaan tentang kompetensi penggunaan Smart Apps Creator (SAC) adalah mengetahui seberapa baik peserta dapat membuat media pembelajaran dengan aplikasi Smart Apps Creator (SAC). Diperoleh informasi bahwa 16% sangat mampu dan 84% mampu dengan demikian dapat dikatakan bahwa peserta pelatihan mampu mengembangkan aplikasi Smart Apps Creator (SAC) dalam kegiatan belajar. Hal ini serupa yang dikemukakan oleh (Juniarti & Ramadan, 2021) bahwa pelatihan media pembelajaran dengan menggunakan Smart Apps Creator (SAC) dapat mengembangkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif, keberhasilannya

Peningkatan kompetensi MGMP matematika di Kabupaten Bintan melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan konteks kemaritiman

dibuktikan bahwa guru mampu menginstall aplikasi SAC, menggunakan fitur-fitur yang ada pada SAC dan mengimport desain media pembelajaran yang telah dibuat.

Pertanyaan mengenai integrasi konteks kemaritiman bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta mengaitkan konteks kemaritiman dengan materi matematika. Diperoleh informasi bahwa 17% sangat mampu dan 83% mampu. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa peserta pelatihan mampu mengaitkan konteks kemaritiman dengan materi matematika. (Susanti, Putri, & Sumarni, 2023) menyatakan bahwa menintegrasikan konteks kemaritiman berbasis aplikasi dalam membuat media pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan guru.

Pertanyaan selanjutnya adalah mengenai manfaat pelatihan, berdasarkan informasi yang diperoleh diketahui bahwa pelatihan yang dilaksanakan oleh tim PKM memberikan manfaat bagi peserta pelatihan yaitu menambah wawasan dan keterampilan menggunakan Canva dan Smart Apps Creator (SAC) untuk membuat media pembelajaran yang menarik, menambah wawasan membuat media pembelajaran interaktif, bermanfaat dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman mengaitkan materi pelajaran matematika dengan konteks kemaritiman. Menurut (Rizanta & Arsanti, 2022) Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas guru dalam pembelajaran di sekolah. Canva adalah aplikasi digital yang memiliki banyak template dan fitur untuk membantu guru dan peserta didik dalam berbagai hal, termasuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas dengan pembelajaran berbasis teknologi. Lebih lanjut (Rizanta & Arsanti, 2022) Guru adalah fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, dengan demikian guru harus mampu menyediakan media ajar sebagai alat penunjang pembelajaran di kelas. Pembuatan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, dan tujuan yang hendak di capai siswa. Menurut (Arnandi, Siregar, & Fitriawan, 2022) aplikasi seperti Canva dapat digunakan untuk membuat media ajar. Aplikasi digital seperti Smart Apps Creator (SAC) dapat digunakan untuk mengajar matematika di sekolah. Media pembelajaran SAC dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan, karena lebih menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan antusias belajar matematika. (Mutiar Jaiz, Rian Vebrianto, Zulhidah, 2020) media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator (SAC) adalah media pembelajaran digital interaktif yang dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar di sekolah. (Tsurayya, Haq, Sismulyasih Sb, & Purwati, 2024) Media pembelajaran berbasis Canva dan Smart Apps Creator sangat layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran terutama meningkatkan kemampuan memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis digital seperti Canva dan Smart Apps Creator (SAC) dapat menunjang guru dalam menyusun bahan ajar.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pelatihan terhadap kelompok MGMP Matematika di Kabupaten Bintan dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi dalam membuat media pembelajaran dengan aplikasi digital yaitu Canva dan Smart Apps Creator (SAC) yang dikaitkan dengan dengan konteks kemaritiman. Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan kepada guru, nampak bahwa guru dikatakan mampu dalam memahami penggunaan aplikasi Canva dan Smart Apps Creator (SAC) dengan konteks kemaritiman setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini. Dengan demikian, kegiatan PKM dapat memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan mengenai pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan mandiri terhadap guru, selain itu materi pembelajaran yang dikaitkan dengan aktivitas nyata peserta didik sebagai masyarakat maritim akan meningkatkan kecintaannya dan minat belajarnya terhadap lingkungan sekitar.

Selanjutnya, agar kegiatan pelatihan lebih efektif maka disarankan untuk memberikan kegiatan pendampingan yang lebih detail dan alokasi waktu yang lebih lama. Hambatan yang dapat terjadi salah satunya adalah kemampuan peserta pelatihan yang berbeda-beda dalam mengoperasikan aplikasi digital berupa Canva dan Smart Apps Creator membutuhkan pendalaman materi lebih lanjut.

Peningkatan kompetensi MGMP matematika di Kabupaten Bintan melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan konteks kemaritiman

## UCAPAN TERIMAKASIH

Tim PKM berterima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi karena telah memberikan dukungan materi untuk program PKM tahun 2024. Terimakasih kepada LPPM Universitas Maritim Raja Ali Haji atas dukungannya bagi tim PKM. Terimakasih juga kepada MGMP SMP/MTs Matematika Kabupaten Bintan, rekan sejawat dan mahasiswa yang telah membantu menjalankan kegiatan PKM dengan lancar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345–356. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1110>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PROSES PEMBELAJARAN MENUJU PEMBELAJARAN ABAD 21. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG 03 MEI 2019* (pp. 125–129). Palembang.
- Fatmawati, Hasbi, & Nurdin K. (2020). *Dampak Implementasi Manajemen Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPS Terhadap Profesionalitas Guru SMP Negeri di Palopo*. Retrieved from <https://jurnaldidaktika.org/>
- Friticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Juniarti, Y., & Ramadan, G. (2021). Pelatihan Pembuatan dan Penerapan Multimedia media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) di TK Kabupaten Limboto. *Jurnal Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat)*, 10(3), 647–661. <https://doi.org/10.37905/sibermas.v10i3.13461>
- Mutiara Jaiz, Rian Vebrianto, Zulhidah, M. B. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal BASICEDU*, 4(4), 1201–1211.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. Retrieved from <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Saerang, H. M., Lembong, J. M., Sumual, S. D. M., & Tuerah, R. M. S. (2023). Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 65–75. <https://doi.org/10.19109/elidare.v9i1.16555>
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i3.952>
- Sobiruddin, D., Dwirahayu, G., Kustiawati, D., & Satriawati, G. (2020). Pendampingan Bagi Guru RA di Pandeglang-Banten dalam Memanfaatkan Media ICT Berbasis Proyektor Interaktif. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 13–20. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v4i1.1892>
- Susanti, Putri, N. H. S., & Sumarni, E. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dengan Konteks Kemaritiman Bagi Guru Di SMP N 1 Bintan. *JA*, 5, 147–159.
- Tsurayya, G., Haq, A., Sismulyasih Sb, N., & Purwati, P. D. (2024). Canva-based Smart Apps Creator Media to Enhance Comprehension Skills of Informational Text for Third-Grade Students. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 385–393. Retrieved from

Peningkatan kompetensi MGMP matematika di Kabupaten Bintan melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan konteks kemaritiman

---

<https://doi.org/10.23887/ijee.v8i2.77090>

Windrawanto, Y. (2015). Pelatihan Dalam Rangka Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru: Suatu Tinjauan Literatur. *Satya Widya*, 31(2), 90. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2015.v31.i2.p90-101>