

## PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI E-MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Indika Irkhamni<sup>1</sup>✉, Aini Zulfa Izza<sup>2</sup>, Wilda Tsaniya Salsabila<sup>3</sup>, Nurina Hidayah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Pekalongan

Email: [indikairkhamni1@gmail.com](mailto:indikairkhamni1@gmail.com)✉

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi canva sebagai upaya menguatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat studi kepustakaan (library research). Adapun sumber kepustakaan dalam penelitian ini adalah jurnal dan buku yang berjudul serupa dengan penelitian ini. Salah satu inovasi pengembangan bahan ajar dapat berupa e-modul. Pada pembuatan e-modul sebagai bahan ajar matematika dapat dibuat melalui aplikasi canva. Aplikasi canva termasuk salah satu aplikasi online yang bisa bersifat gratis atau berbayar. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk mendesaian media pembelajaran dengan beberapa templat yang menarik, sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang lebih bervariasi. Adapun cara menggunakan aplikasinya, yaitu dengan membuat akun canva, mendesain, memilih background, mengedit background, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain. Dengan memanfaatkan aplikasi canva, pendidik dapat membuat e-modul bahan ajar matematika yang lebih menarik. Oleh karena itu, melalui e-modul mata pelajaran Matematika yang menarik sehingga dapat menguatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran jarak jauh.

Kata kunci: Canva, E-Modul, Minat Belajar Peserta Didik

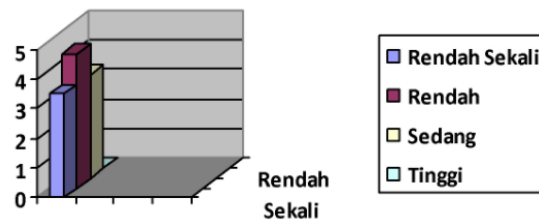
### Abstract

The purpose of this study was to describe the use of the Canva application as an effort to strengthen students' interest in learning mathematics. This study uses qualitative research methods that are library research. The sources of literature in this study are journals and books with the same title as this research. One of the innovations in developing teaching materials can be in the form of e-modules. In making e-modules as teaching materials for mathematics, it can be made through the Canva application. The Canva application is one of the online applications that can be free or paid. The application can be used to design learning media with several attractive templates, a more varied presentation of shapes, images, colors, and letters. As for how to use the application, namely by creating a Canva account, designing, choosing a background, editing the background, adding text, downloading or sharing designs. By utilizing the Canva application, educators can create more interesting e-modules for mathematics teaching materials. Therefore, through interesting Mathematics subject e-modules so that it can strengthen students' learning interest in distance learning.

Keywords: Canva, E-Modul, Students Interest

## Pendahuluan

Wabah Covid-19 berdampak pada seluruh sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Pandemi Covid-19 ini memaksa kebijakan pendidikan melakukan pembelajaran jarak jauh yang belum pernah dipraktikkan oleh Indonesia sebelumnya. Pada masa pandemi pembelajaran jarak jauh mengalami banyak kendala, mulai dari kendala teknis, finansial, jaringan, hingga efektivitas pembelajaran yang sulit diukur (Apriyanto & Herlina, 2020). Hal ini menjadi tantangan tersendiri untuk pendidik matematika dalam upaya menguatkan minat belajar peserta didik selama pembelajaran jarak jauh.



Gambar 1. Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh

Berdasarkan Gambar 1. dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik pada pembelajaran jarak jauh rendah sekali (Irkhamni & Izza, 2021). Matematika adalah mata pelajaran yang kurang disukai peserta didik, karena matematika itu adalah mata pelajaran yang sulit dan tidak mudah dikuasai bagi peserta didik (Apriyanto & Herlina, 2020). Terlebih pada masa pandemi memaksa pembelajaran matematika dilakukan secara virtual yang menurunkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran matematika. Faktor lain yang menyebabkan minat belajar peserta didik menurun adalah penggunaan bahan ajar oleh pendidik yang kurang menarik.

Pembelajaran jarak jauh memaksa pendidik matematika untuk menyiapkan bahan ajar yang dapat menguatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik matematika harus mampu mempunyai keterampilan untuk mengembangkan bahan ajar matematika yang lebih kreatif dan inovatif sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap matematika pada masa pandemi. Salah satu inovasi pengembangan bahan ajar dapat berupa e-modul. Dengan memanfaatkan aplikasi canva, pendidik dapat membuat e-modul yang lebih menarik, sehingga dapat menguatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran jarak jauh. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Puspita, Nazar, Hanum, & Reza (2021) membuktikan bahwa peserta didik memberikan nilai sangat baik dalam penggunaan e-modul sebagai bahan ajar dalam pembelajaran jarak jauh dan dengan menggunakan e-modul dapat meningkatkan motivasi dan memudahkan belajar peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi canva sebagai upaya menguatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika.

## Metode Penelitian

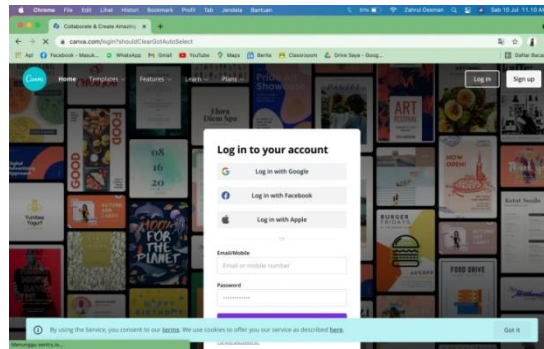
Penelitian ini berusaha mengetahui dan mendeskripsikan pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran e-modul terhadap minat belajar peserta didik. Metode yang digunakan pada penelitian ini, yaitu studi kepustakaan atau riset pustaka (*library*

*research*). Menurut Zed (2014), studi kepustakaan merupakan kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Studi kepustakaan termasuk penelusuran pustaka sebagai langkah awal untuk menyiapkan kerangka penelitian guna mendapat informasi yang sejenis. Lebih dari itu, pada studi kepustakaan juga perlu memanfaatkan sumber perpustakaan untuk mendapat data penelitian. Sumber data penelitian tersebut dapat diperoleh dari bahan cetak atau karya grafis berupa buku, jurnal, majalah, koran, berbagai jenis laporan dan dokumentasi baik yang belum atau sudah diterbitkan. Adapun sumber studi kepustakaan pada penelitian ini diambil dari artikel yang bersumber dari jurnal dengan *keyword* berupa aplikasi canva, e-modul, dan minat belajar peserta didik di masa pandemi. Selain itu, buku yang digunakan adalah buku berjudul “metode penelitian kepustakaan” dan “media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

### Hasil dan Pembahasan

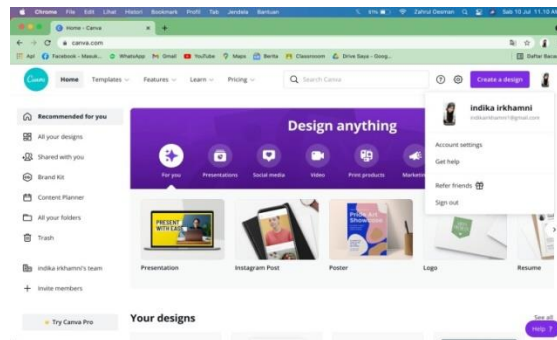
Pembelajaran matematika yang berlangsung di masa pandemi mengalami penurunan yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Mengimbangi hal tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik serta memanfaatkan teknologi agar dapat mengatasi kendala penggunaan sumber belajar peserta didik yang juga memberikan kesempatan peserta didik untuk mempelajarinya tanpa bergantung terhadap penjelasan guru. Media pembelajaran tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk modul yang merupakan bahan ajar dengan susunan sistematis serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami agar peserta didik dapat belajar secara mandiri meskipun dengan bimbingan yang minimal dari pendidik. Selain itu, modul yang digunakan dalam pembelajaran memiliki tujuan utama supaya pembaca dapat menyerap materi atau bahan ajar secara mandiri (Daryanto, 2013). Pembelajaran matematika dalam kelas daring lebih sering mengalami kejenuhan bagi peserta didik, sehingga untuk mengatasinya diperlukan kombinasi modul dengan media elektronik atau sering disebut dengan elektronik modul (e-modul) yang dalam penelitian ini menggunakan aplikasi canva.

Media pembelajaran yang digunakan perlu memperhatikan efek ilustrasi agar dapat menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan baik. *Deep learning* atau pembelajaran yang mendalam akan terwujud apabila diintegrasikan dengan e-modul dan akan menghasilkan satu produk lulusan yang lebih baik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat peserta didik merasa nyaman dan mudah memahami konten materi (Rokhayani & Utari, 2014). Pemanfaatan aplikasi canva dapat menciptakan media pembelajaran e-modul dengan desain yang menarik. Aplikasi canva sebagai salah satu aplikasi *online* yang bersifat gratis dan berbayar berbasis *online* dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran dengan beberapa templat yang tersedia. Adapun cara menggunakan aplikasi ini meliputi: membuat akun canva, membuat desain, memilih *background*, mengedit *background*, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain. Berikut beberapa tampilan tata cara pemanfaatan canva dalam pembuatan e-modul.



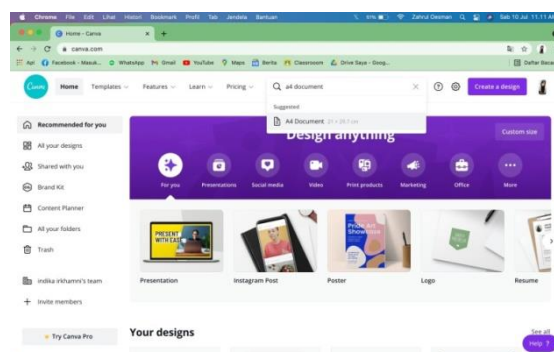
Gambar 2. Tampilan Log in

Tahap awal dalam mengakses aplikasi canva adalah mengunjungi situs [www.canva.com](http://www.canva.com) melalui web, kemudian pendidik dapat *log in* akun terlebih dahulu agar dapat menggunakan canva untuk membuat e-modul. Dalam fitur *log in*, pendidik diharuskan mengisi alamat *email* dan *password*nya atau dapat *log in* menggunakan akun facebook dan google seperti pada tampilan.



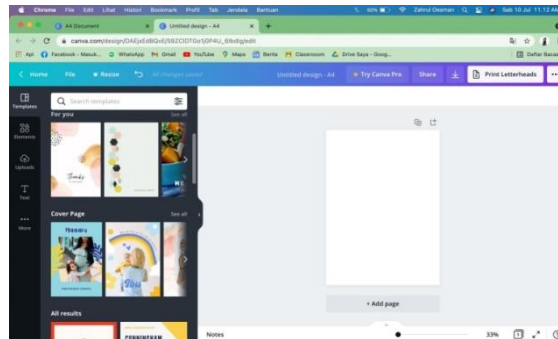
Gambar 3. Tampilan Awal

Setelah berhasil *log in*, maka akan muncul tampilan awal dari canva. Pada tampilan tersebut terlihat akun pendidik pada sisi kanan atas dan terdapat beberapa templat yang dapat digunakan untuk mendesain.



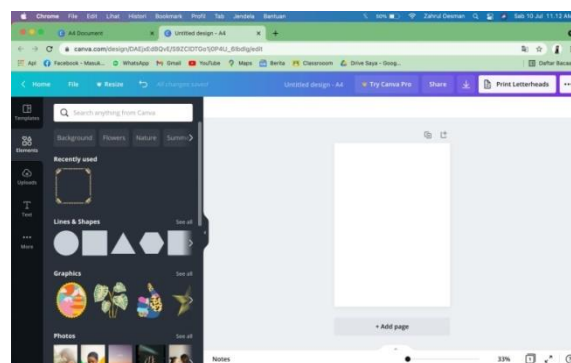
Gambar 4. Tampilan Templat

Pada tampilan templat, pendidik dapat mencari fitur templat yang akan digunakan untuk mendesain media pembelajaran e-modul. Templat yang digunakan dalam mendesain e-modul adalah A4 Document yang dapat dicari melalui *icon search*.



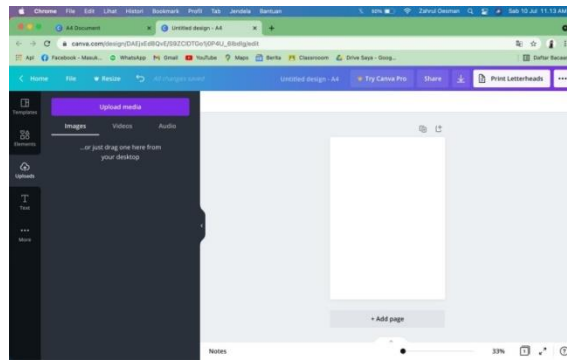
Gambar 5. Tampilan *Background*

Desain pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah desain pembelajaran e-modul, sehingga pendidik dapat memilih beberapa desain templat yang terdapat pada fitur templat di sebelah kiri canva. Pemilihan *background* merupakan proses pertama dalam membuat desain e-modul sekaligus menjadi bagian penting dalam tampilan e-modul agar terlihat menarik.



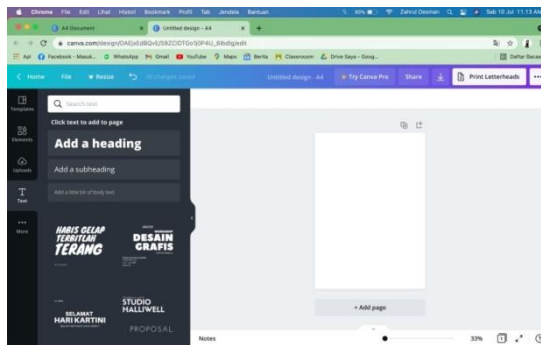
Gambar 6. Tampilan *Elements*

Pembuatan desain e-modul untuk pembelajaran matematika dapat dilengkapi dengan menggunakan fitur *elements* yang berisi beberapa bentuk bangun ruang, apabila pendidik akan membuat e-modul untuk pembelajaran materi bangun ruang. Kemudian pendidik dapat mengedit bentuk bangun ruang tersebut agar lebih terlihat menarik.



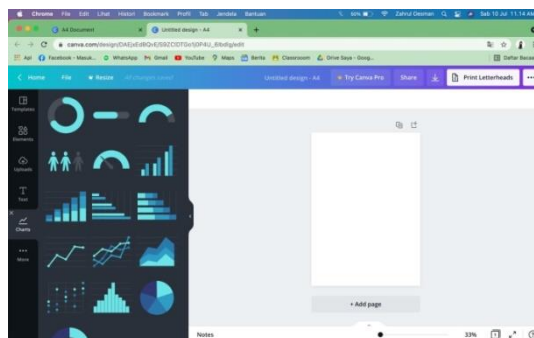
Gambar 7. Tampilan *Upload*

Apabila pendidik akan menambahkan gambar, video, maupun audio pada e-modul maka dapat menggunakan fitur upload seperti yang ada pada tampilan. Gambar, video, maupun audio yang ingin ditambahkan dapat dipilih sesuai tempat menyimpannya, kemudian menekan tombol upload media.



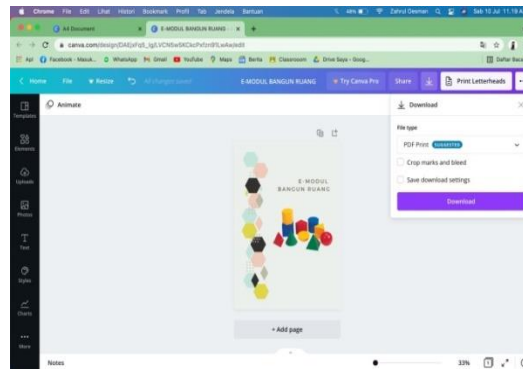
Gambar 8. Tampilan *Upload*

E-modul sebagai pembelajaran matematika memerlukan beberapa teks sebagai pelengkap dan menambah daya tarik peserta didik dalam membacanya. Dalam hal ini, teks dapat ditambahkan melalui fitur teks yang menyajikan beberapa desain teks menarik. Pendidik dapat menambahkan teks sesuai dengan keinginan serta mengeditnya menjadi desain teks yang menarik.



Gambar 9. Tampilan *Charts*

Pada fitur *more* terdapat beberapa pilihan untuk mendesain e-modul sebagai pembelajaran matematika seperti *charts* yang dapat digunakan untuk melengkapi e-modul sebagai media pembelajaran materi statistika. Adapun pilihan-pilihan fitur yang lain dapat disesuaikan dengan materi e-modul yang akan diajarkan.



**Gambar 10. Tampilan Menyimpan**

Pada tahap akhir desain e-modul, pendidik dapat menekan tombol *download* yang terdapat pada bagian atas canva. Sebelum *download*, pendidik diharuskan memilih *file types* untuk menyimpan e-modul, disarankan pendidik menyimpan e-modul dalam bentuk pdf. Kemudian tekan tombol *download*.

Adapun kualitas pembelajaran dapat ditentukan salah satunya dengan kemenarikan desain pembelajaran yang disusun secara sistematis sebagai bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Menurut Aji (2020) terdapat tiga fungsi yang terintegrasi pada suatu media pembelajaran, yaitu stimulasi yang menumbuhkan daya tarik terhadap pelajaran, mediasi yang menghubungkan guru dengan peserta didik, serta adanya informasi yang menyampaikan penjelasan seorang guru. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu adanya peran seorang guru dalam menyediakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran matematika, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik mengingat stigma pelajaran matematika yang sulit dan membosankan bagi beberapa peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutarno & Mukhidin (2013) bahwa peserta didik dapat memahami materi dengan baik apabila media pembelajaran yang digunakan tepat dan menarik. Dengan menampilkan media pembelajaran e-modul berbantuan aplikasi canva sebagai pendukung dalam membuat templat yang menarik, memberikan sajian bentuk, gambar, warna dan huruf agar terlihat lebih bervariasi akan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik, berdasarkan rasa ketertarikannya terhadap media pembelajaran e-modul. Sebagaimana teori kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), yang mengatakan bahwa 50% pengalaman dan pengetahuan belajar diperoleh dari indra penglihatan dan pendengaran, dengan multimedia yang menggabungkan indra manusia dapat memudahkan pencapaian pemahaman dan kompetensi peserta didik (Said, 2016). Desain media pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran, penggunaan media yang sesuai akan membantu peserta didik dalam memahami materi dan nyaman dalam belajar (Rokhayani & Utari, 2014), yang tentunya akan membangun minat belajar peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan e-modul dapat menghasilkan media

pembelajaran matematika yang menarik sehingga menguatkan minat belajar peserta didik.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa canva sebagai media pembelajaran matematika berupa e-modul dapat menguatkan minat belajar peserta didik. Hal itu karena pada aplikasi canva dilengkapi templat yang menarik, sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang lebih bervariasi sehingga mampu menunjang media pembelajaran matematika berupa e-modul yang menarik pula. Dengan adanya e-modul yang menarik, maka akan memperkuat ketertarikan peserta didik untuk belajar, terlebih pada mata pelajaran Matematika.

### Referensi

- Aji, W. N. dan D. B. P. S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79-96.  
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Apriyanto, M. T., & Herlina, L. (2020). Analisis Prestasi Belajar Matematika pada Masa Pandemi Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 6(1).  
<http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/4774>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Irkhamni, I., & Izza, A. Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Animasi Powerpoint Materi Bangun Ruang pada Masa Pandemi di Era Merdeka Belajar. In *Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* (Vol. 2, pp. 135-142).  
<https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/545>
- Puspita, K., Nazar, M., Hanum, L., & Reza, M. (2021). Pengembangan E-modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(2), 151-161.  
<http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JIPI/article/view/20334>
- Rokhayani, A., Ririn, A., & Utari, P. (2014). The Use of Comic Strips As an English Teaching Media for Junior High School Students. *Language Circle - Journal of Language and Literature*, 8(2), 143-149. <https://doi.org/10.15294/lc.v8i2.3018>
- Said, A. A. (2016). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/30179>
- Sutarno, E., & Mukhidin. (2013). "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(3), 203-218.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/3258>
- Zed, M., (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.