

PENGARUH E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI KEKONGRUENAN DAN KESEBANGUNAN TERHADAP SISWA MINAT BELAJAR RENDAH

Kholifah Dinnisa, Fitria Sulistyowati*

Pendidikan Matematika, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

*fitria.sulistyowati@ustjogja.ac.id

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa dalam mempelajari matematika yang dirasa sulit dan rumit, dengan adanya kemajuan teknologi yang ada diciptakannya media pembelajaran interaktif berbasis canva dalam upaya menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari media pembelajaran interaktif dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa mempelajari matematika. Subjek dalam penelitian ini dengan 1 orang siswa kelas IX dengan hasil angket menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar tergolong kategori rendah. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif, serta dengan desain *Single Subject Research (SSR)*. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes tertulis dan angket minat belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan statistic deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh e-modul interaktif berbasis canva terhadap minat belajar siswa. Penulis dalam penelitian ini mengharapkan E-Modul Interaktif Berbasis Canva pada Materi Kekongruenan dan Kesebangunan dapat membantu siswa dalam belajar sehingga minat belajar siswa tinggi, serta untuk kedepannya dapat terus berguna dalam belajar siswa.

Kata kunci: Media; Interaktif; Minat; Belajar

ABSTRACT

Low interest in learning students in studying mathematics which is considered difficult and complicated, with the existence of existing technological advances created interactive learning media based on Canva in an effort to create creative and fun learning so as to increase student interest in learning. This study aims to see the effect of interactive learning media in an effort to increase students' interest in studying mathematics. The subjects in this study with 1 class IX student with the results of the questionnaire showed that students' interest in learning was classified as a low category. The type of research used is qualitative used descriptive methods, as well as with the Single Subject Research (SSR) design. The technique of collecting data for this research uses a written report and a questionnaire of student learning interest. Data analysis techniques using descriptive statistics. The results showed that there was an effect of Canva-based interactive e-modules on students' learning interest. The authors of this study hope that the Canva-Based Interactive E-Module on Congruence and Congruence Material can help students in learning so that students' interest in learning is high, and in the future it can continue to be helpful in student learning.

Key words: Media; Interactive; Interest; Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini ditandai dengan cepatnya kemajuan teknologi informasi berbasis internet, hal ini menjadi tantangan bagi generasi Z. Tenaga pendidik yang memegang kendali dalam membangun dan membentuk manusia yang berilmu dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna mewujudkan pembangunan nasional bangsa Indonesia. Generasi saat ini dituntut dapat berpikir lebih kritis, kreatif, dan berwawasan luas dalam menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0 pada abad ke-21. Matematika salah satu ilmu yang sangat relevan dalam kemajuan zaman teknologi seperti saat ini, karena matematika merupakan suatu ilmu yang didalamnya sangat universal dan digunakan sebagai landasan perkembangan teknologi.

Proses pembelajaran banyak membuat siswa menjadi kurang semangat dalam belajar terutama matematika yang di dalamnya banyak sekali rumus yang harus dihafal dan dipahami siswa, banyak siswa merasa kesulitan dalam mempelajari dan memahami ilmu ini menyebabkan hasil belajar matematika

siswa menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar matematika disebabkan oleh salah satu faktor yaitu kurangnya minat belajar siswa. Oleh karena itu minat siswa dalam pembelajaran matematika harus dikembangkan. Dalam menumbuhkan minat belajar siswa terdapat salah satu faktor penting dari proses yang ada, yaitu metode dan media pembelajaran untuk siswa agar minat siswa bertambah dalam belajar matematika.

Tenaga pengajar dituntut untuk dapat mengemas pembelajaran menjadi semenarik mungkin. Tenaga pendidik harus memiliki kreatifitas dalam memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreativitas siswa. Memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dibuat media pembelajaran interaktif sebagai salah satu upaya dan solusi dalam mewujudkan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. Rayanda Asyar (2012:8) mengemukakan bahwa “media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Mumtahanah, 2014). Media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang besar untuk merangsang siswa dalam upaya merespons positif materi pembelajaran yang disampaikan.

Pemanfaatan komputer dalam media interaktif diharapkan dapat membuat siswa menjadi semangat dan termotivasi dalam melakukan pembelajaran matematika. Banyak guru yang merasa bingung dengan menggunakan apa dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, canva dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Canva memiliki manfaat dalam desain, animasi, dan pembuatan video. Penggunaan canva diharapkan mampu membuat pembelajaran yang interaktif dan mendapat respons positif dari siswa.

Peneliti mencoba membuat media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari media pembelajaran interaktif dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa mempelajari matematika

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode kualitatif yang berorientasi pada fenomena yang terjadi disekitar, dengan menggunakan pendekatan eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui kondisi tertentu setelah diberi pengaruh dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan adalah *Single Subject Research* (SSR) dengan jenis subject tunggal (*Single Subject Design*). Penelitian dengan Subjek Tunggal adalah penelitian eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subjek secara berulang – ulang dalam waktu tertentu (Yuwono, 2020). Penelitian ini dilaksanakan di rumah dengan memberikan tes uraian tertulis kepada anak, penelitian ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 1 Oktober 2022 – Senin, 10 Oktober 2022. Dalam penelitian ini peneliti menganalisis pengaruh *E-Modul* Interaktif berbasis canva pada materi kekongruenan dan kesebangunan terhadap minat belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket minat belajar siswa dan tes uraian tertulis untuk melihat tingkat minat belajar siswa

Bentuk data utamanya ditentukan dari hasil angket minat belajar siswa dan tes uraian tertulis yang digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh *E-Modul* Interaktif terhadap minat belajar siswa. Kualifikasi hasil minat belajar matematika yang dicapai oleh siswa diketahui dari persentase skor jawaban, yang dirumuskan sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{s} \times 100\%$$

Keterangan :

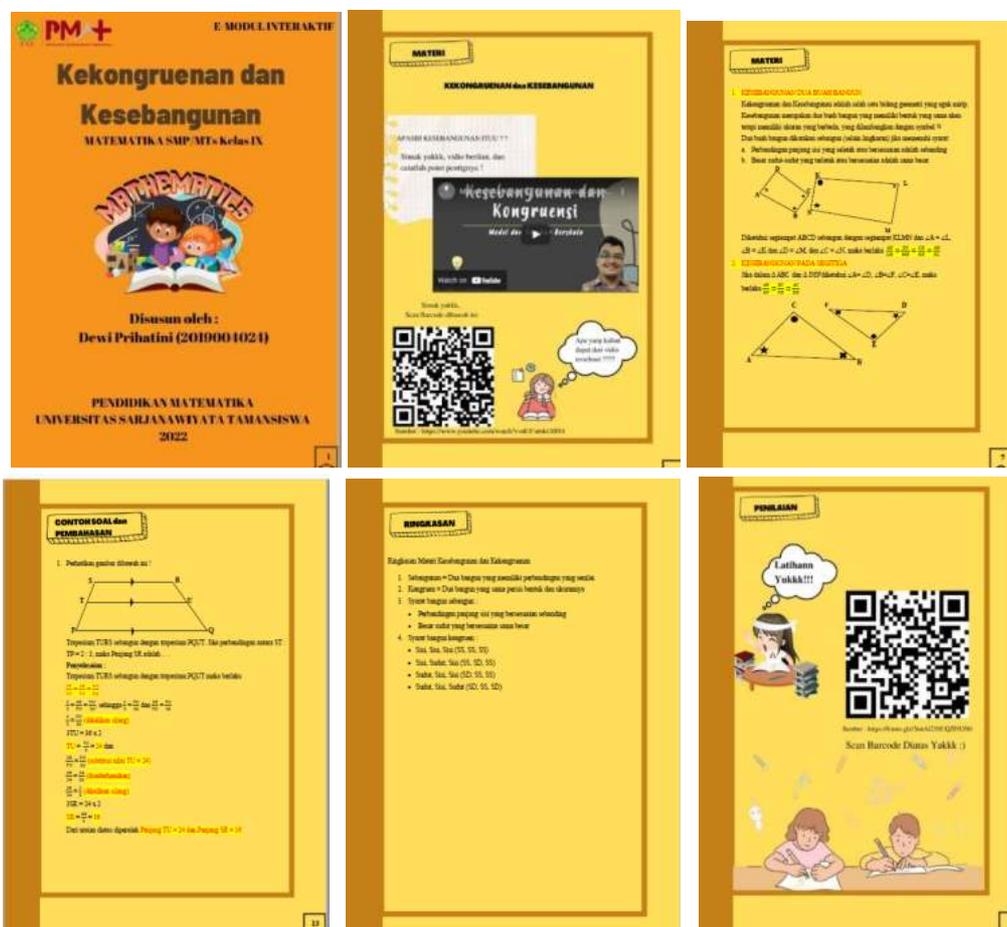
- P = Presentase minat belajar siswa
 n = Skor jawaban benar
 s = Skor total jawaban benar

Berikut persentase skor yang dapat diinterpretasikan dalam menentukan tingkat minat belajar siswa, dengan menggunakan tabel kriteria interpretasi skor item:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Minat Belajar Siswa

No.	Presentase	Minat Belajar
1	0% - 25%	Sangat rendah
2	26% - 50%	Rendah
3	51% - 75%	Cukup
4	76% - 100%	Tinggi

Berikut tampilan *E-Modul* interaktif berbasis canva pada materi kekongruenan dan kesebangunan.

Gambar 1. Tampilan *e-modul* interaktif berbasis Canva

HASIL DAN PEMBAHASAN

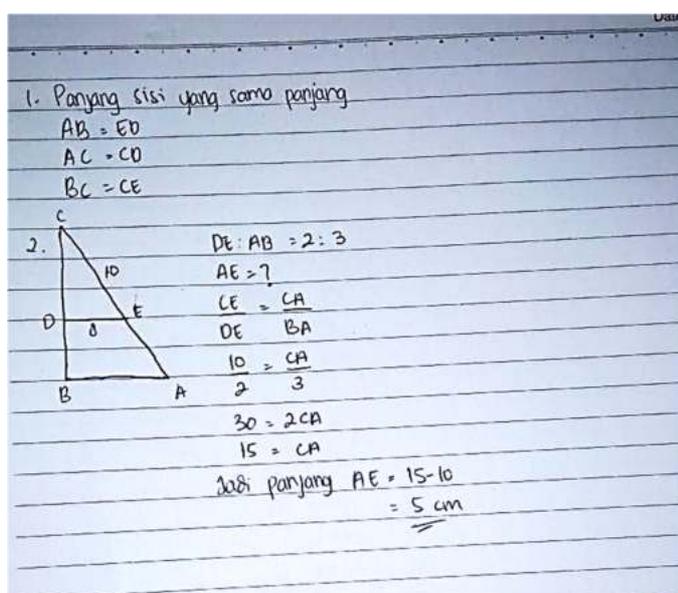
Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan data yang diperoleh dari Pembelajaran I dan Pembelajaran II, dimana Pembelajaran I menggunakan perangkat pembelajaran berupa buku paket dan buku LKS, sedangkan pada Pembelajaran II menggunakan perangkat pembelajaran berupa *E-modul* interaktif, yang

didalamnya berisi materi, contoh soal dan pembahasan setiap sub materi, serta latihan soal yang dapat diakses melalui google form. Berikut uraian singkat terkait hasil yang diperoleh pada pembelajaran I dan pembelajaran II.

a. Deskripsi Proses Pembelajaran I

Pada pembelajaran I, peneliti mendampingi belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku paket dan buku LKS serta peneliti mengamati aktivitas belajar peserta didik apakah peserta didik merasa nyaman, focus, dan sungguh-sungguh dalam belajar atau tidak, setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan angket minat belajar kepada peserta didik. Berdasarkan hasil angket minat belajar tersebut, terdapat beberapa pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan karena hanya tertuju pada bacaan di buku, selain itu ketika peneliti mengamati proses belajar siswa, siswa merasa kurang fokus, dan kurang nyaman, hal ini dapat dilihat ketika siswa belajar sambil memainkan alat tulis yang dipegangnya, terlihat siswa menggambar sesuatu di bukunya dan menghapusnya, hal tersebut dilakukan lebih dari satu kali, siswa juga beberapa kali saat ditanya tidak fokus, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa siswa tersebut merasa bosan dan kurang nyaman terhadap pembelajaran yang dilakukan. Peneliti juga memberikan soal uraian tertulis kepada siswa di akhir pembelajaran, diperoleh hasil sebagai berikut :



Gambar 2. Hasil penyelesaian I subjek DL

Hasil analisis yang ditunjukkan sesuai gambar 2 saat ditanya subjek DL menggunakan cara cepat dalam mengerjakan soal, hal ini dapat dilihat pada jawaban subjek DL yang kurang tepat dan sistematis, jawaban sudah benar namun ada kekeliruan ketika menggunakan konsep perhitungan. Pada pengerjaan soal nomor dua, subjek DL merasa dengan menggunakan cara tersebut sudah tepat untuk menentukan perbandingan sisi-sisi yang bersesuaian pada dua segitiga yang sebangun. Berikut hasil perhitungan angket minat belajar siswa.

$$P = \frac{n}{s} \times 100\% = \frac{43}{100} \times 100\% = 43\%$$

Uraian diatas diperoleh presentase minat belajar siswa sebelum menggunakan *E-Modul* Interaktif sebesar 43%, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa tersebut tergolong rendah.

b. Deskripsi Proses Pembelajaran II

Pada pembelajaran II, peneliti mendampingi belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berupa *E-Modul* Interaktif, peneliti melakukan hal yang sama pada pembelajaran I, yaitu mengamati aktivitas belajar peserta didik yang didampinginya. Pada akhir pembelajaran peserta didik diminta mengisi angket minat belajar siswa kembali. Berdasarkan hasil angket minat belajar tersebut terdapat beberapa pernyataan yang berbeda dari hasil angket pada Pembelajaran I, pada pembelajaran II ini peserta didik merasa lebih nyaman karena praktis dan efisien, peserta didik juga merasa lebih tertarik dengan adanya e-modul interaktif ini karena ketika membuka e-modul tersebut pada halaman awal disediakan barcode untuk melihat video pembelajaran, kemudian halaman selanjutnya terdapat materi yang mudah dipahami, dan pada bagian akhir masih terdapat ringkasan pembelajaran serta Latihan soal berbasis google form, ketika peserta didik mengakses Latihan soal tersebut mereka juga langsung tau hasilnya, sehingga sangat bermanfaat dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran dirumah. Di akhir Pembelajaran II, subjek diminta untuk mengerjakan Kembali soal yang diberikan pada Pembelajaran I, diperoleh hasil pengerjaan siswa sebagai berikut.

1). Panjang sisi yang sama panjang
 $AB = DE$
 $BC = CE$
 $AC = DC$

2) $DE : AB = 2 : 3$
 Panjang $AE = \frac{DE}{BA} = \frac{CE}{CA}$
 $\frac{2}{3} = \frac{10}{10+EA}$
 $2(10+EA) = 30-3$
 $20+2EA = 30$
 $2EA = 30-20$
 $2EA = 10$
 $EA = \frac{10}{2}$
 $EA = 5$

Gambar 3. Hasil penyelesaian II subjek DL

Hasil analisis yang ditunjukkan sesuai gambar 3, subjek DL terlihat lebih menguasai materi Kekongruenan dan Kesebangunan, hal ini ditunjukkan pada Langkah pengerjaan yang lebih sistematis serta siswa merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal tersebut.

Berikut hasil perhitungan angket belajar siswa.

$$P = \frac{n}{s} \times 100\% = \frac{59}{100} \times 100\% = 59\%$$

Dari uraian diatas diperoleh presentase minat belajar siswa sebelum menggunakan *E-Modul* Interaktif sebesar 59%, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa tersebut tergolong cukup baik.

Hasil pembahasan diatas hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *E-Modul* Interaktif berbasis Canva pada Materi Kekongruenan dan Kesebangunan terhadap Minat Belajar Siswa, diperoleh dari angket minat belajar siswa yang awalnya minat belajar siswa rendah kemudian naik menjadi cukup, dan soal tes tertulis siswa menunjukkan bahwa adanya pengaruh minat belajar siswa serta adanya perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan *E-modul* interaktif.

Pembahasan

Dua proses pembelajaran dilakukan dalam proses pengambilan data, data utamanya ditentukan dari hasil angket minat belajar siswa dan tes uraian tertulis. Angket minat belajar yang terdiri dari 25 pertanyaan dan tes uraian tertulis yang terdiri dari 2 soal yang akan diujikan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan *E-Modul* Interaktif berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *E-Modul* Interaktif Berbasis Canva terhadap minat belajar siswa, sehingga hasil penelitian sesuai dengan hipotesis penelitian. Semakin meningkatnya minat belajar siswa sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, karena ketika siswa merasa tertarik dan nyaman dalam proses pembelajaran maka akan meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang dipelajari sehingga prestasi juga akan meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran Interaktif pada materi Kekongruenan dan Kesebangunan. Siswa terlihat lebih bersemangat dan lebih tertarik dimana siswa tidak lagi merasa kesulitan dalam mengerjakan soal, lebih menguasai materi Kesebangunan dan Kekongruenan, dan lebih percaya diri ketika mengerjakan soal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan jurnal. Pembelajaran dalam kelas dibuat semenarik mungkin, dalam pengembangan media pembelajaran bisa menjadi salah satu solusi. Semangat belajar dan minat belajar siswa dapat mempengaruhi tingkat pemahaman pada materi, jika dalam penyampaian materi pembelajaran menarik maka siswa dalam memahami materi juga lebih bersemangat.

REFERENSI

- Alif, M., Nasution, S. H., & Rohadji, F. (2008). Pengaruh jenis bahasa narasi dan bentuk pesan visual video terhadap peningkatan pengetahuan tentang penyakit Chikungunya pada siswa SMAN 1 Ciampea. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 6(1).
- Darmawanti, W. S. (2020). *Pengembangan Modul Pembelajaran Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Terintegrasi Nilai-nilai Al-Qur'an Untuk Siswa Kelas III SD/MI*. (Thesis Sarjana, UIN Raden Intan Lampung).
- Haritz, C. N. (2013). Tutorial Pembuatan Buku Digital Interaktif menggunakan Sigil. Diakses dari: <https://Hartz.Wordpress.Com/2013/05/04/Tutorial-Pembuatan-Buku-Digital-Interaktif->

Menggunakan-Sigil/Haryati Karim (7 September 2018)

- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan media visual dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 91–104.
- Nurhayati, W., Serevina, V., & Bakri, F. (2016). Pengembangan buku fisika multi pepresentasi pada materi Gelombang dengan pendekatan Berbasis Masalah. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL FISIKA (E-JOURNAL)*, (Vol.5).
- Nyoman, L. S., Kadek, N., & Dwiyani, S. S. (2016). Media edukasi seni berbasis dokumenter. *Segara Widya*, 1(1).
- Prastowo, A. (2015). Perubahan mindset dan kesiapan guru sekolah dasar dalam persaingan pendidikan di era MEA. In *Prosiding Seminar Nasional*, 9 Mei 2015, (hal. 626–641).
- Sadiman, A. S., Sanjaya, W., & Prenada, K. (n.d.). *A. Media Pembelajaran 1. Pengertian Media Pembelajaran*.
- Safei, S. (2007). Penggunaan media grafis dalam proses pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 10(1), 116–123.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran (Cetakan ke-10)*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yuwono, I. (2020) *Buku SSR (Single Subject Research)*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

