

Pemanfaatan *Canva* sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Ummi Salamah^{1*}, Susanna Lumbanraja², Nadhira Adinda Salsabila³ & Riendza Wibowo⁴
^{1 2 3 4} Universitas Indraprasta PGRI

INFO ARTICLES

Key Words:

Canva; E-Modul; Minat Belajar, pembelajaran matematika



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstract: *In creating digital-based learning media, educators must be creative and innovative. Learning media is very necessary for teachers to support and support teaching in education. Teachers and students can take advantage of online-based learning media, one of which is Canva. Canva is an online-based application that can be used to design learning media with several interesting templates, a variety of shapes, images, colors and letters. The aim of this research is to describe the use of Canva as a mathematics learning e-module on students' learning interest. This research uses a literature review method. Data collection was carried out on the Google Scholar database to retrieve relevant articles. The results of this research were obtained by using Canva as an e-module in making mathematics learning more interesting, so that it can grow students' interest.*

Abstrak: Dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital pendidik harus kreatif dan inovatif. Media pembelajaran sangatlah diperlukan oleh guru dalam menunjang dan mendukung suatu pengajaran dalam pendidikan. Guru beserta peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis online salah satunya adalah *canva*. *Canva* merupakan aplikasi berbasis online yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran dengan beberapa templat menarik, sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang bervariasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan *canva* sebagai e-modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *literature review*. Pengumpulan data dilakukan pada database *google scholar* untuk mengambil artikel yang relevan. Hasil penelitian ini didapatkan dengan pemanfaatan *canva* sebagai e-modul dalam pembelajaran matematika lebih menarik, sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik.

Correspondence Address: Jln. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Gedong, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760, Indonesia; e-mail: slmhummmi.id@gmail.com; susanlumra28@gmail.com; nadhira.asalsabila@gmail.com; riendzawibowo@gmail.com

How to Cite (APA 6th Style): Salamah, U., Lumbanraja, S., Salsabila, N.A. & Wibowo, R. (2024). Pemanfaatan *Canva* sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 19-24.

Copyright: Ummi Salamah., Susanna Lumbanraja., Nadhira Adinda Salsabila. & Riendza Wibowo. (2024)

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat dikarenakan era digitalisasi terkhusus dibidang pendidikan. Menurut Safitri dalam (Tambunan, 2023) diharapkan melalui pendidikan dapat menciptakan pribadi yang kompeten sesuai bidangnya, yang kemudian dapat sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang. Di dalam dunia pendidikan, matematika ialah salah satu bidang yang berperan penting, jika dilihat dari jadwalnya pelajaran matematika ini paling banyak jamnya dibandingkan pelajaran yang lain. Matematika diajarkan pada pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Matematika sebagai ilmu universal yang menjadi dasar teknologi modern berkembang, serta peran yang sangat krusial di berbagai ilmu dan mengedepankan daya pikir manusia. IPTEK yang berkembang didasari oleh perkembangan matematika pada bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika Meidawaty dalam (Tambunan 2023). Hal ini menunjukkan bahwa matematika adalah ilmu penting yang harus dipelajari dan dikuasai bagi semua individu, karena dapat berguna di kehidupan saat ini maupun kedepannya.

Wabah Covid-19 berdampak pada seluruh sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Pandemi Covid-19 ini memaksa kebijakan pendidikan melakukan pembelajaran jarak jauh yang belum pernah dipraktikan oleh Indoensia sebelumnya. Pada masa pandemi pembelajaran jarak jauh mengalami banyak kendala, mulai dari kendala teknis, finansial, jaringan, hingga efektivitas pembelajaran yang sulit diukur Apriyanto dan Herlina dalam (Irkhamni dkk, 2021). Hal ini menjadi tantangan tersendiri untuk pendidik matematika dalam upaya menguatkan minat belajar peserta didik selama pembelajaran jarak jauh.

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 dan Herlina dalam (Irkhamni dkk, 2021). 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.

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu di dalam maupun diluar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa, membantu siswa agar berpikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika disesuaikan dengan pembelajarannya. Seorang guru mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan. Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju berdampak pula terhadap semua kegiatan pembelajaran disekolah termasuk salah satunya yaitu pembelajaran matematika. Salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu memanfaatkan E-Modul berbasis *android* sebagai media pembelajaran.

E-Modul berbasis *android* merupakan pengembangan bahan ajar untuk memudahkan siswa memahami materi dalam pembelajaran matematika. E-Modul berbasis *android* merupakan bahan ajar digital yang dapat diakses oleh siswa melalui smartphone Kusumayanti dan Astuti dalam (Kholisah, 2024). E-Modul berbasis *android* memberikan kemudahan siswa dalam mengakses bahan ajar melalui smartphone *android* yang dapat diakses dimana dan kapan saja. *Android* dapat menyalurkan

secara visual maupun audio yang tersemat pada bahan ajar secara digital. Hal tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Dengan demikian, dengan adanya E-Modul berbasis *android* tersebut dapat menjadi inovasi bahan ajar digital untuk memudahkan siswa dalam belajar matematika.

Salah satu E-Modul berbasis *android* adalah Canva. Pengembangan E-Modul berbasis *android* dapat dipadukan dengan beberapa *platform* untuk menunjang kualitasnya dengan memanfaatkan aplikasi canva, pendidik dapat membuat e-modul yang lebih menarik, sehingga dapat menguatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran jarak jauh. Canva merupakan aplikasi berbasis online yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran. Pada aplikasi ini, tidak hanya terpaku pada tulisan- tulisan saja tetapi terdapat beberapa fitur menarik seperti, sajian bentuk, gambar, huruf yang bervariasi hingga penyajian materi kaya dan menarik sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak jenuh dan bosan sehingga dapat memperkuat ketertarikan siswa untuk belajar.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Irkhamni, dkk (2021) membuktikan bahwa canva sebagai media pembelajaran matematika berupa e-modul dapat menguatkan minat belajar peserta didik. Hal itu karena pada aplikasi canva dilengkapi *template* 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.

DISKUSI

Diskusi yang dimasukkan dalam kajian literatur ini adalah analisis dan rangkuman dari artikel yang didokumentasi terkait dengan Pemanfaatan *canva* sebagai e-modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian Terkait Pemanfaatan *Canva* sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Peneliti dan Tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian
Irkhamni, I., dkk. (2021)	Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik	Penelitian ini menyimpulkan 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.
Irmawati, dkk. (2023)	Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pemanfaatan e-modul dengan menggunakan aplikasi canva, dapat membantu dosen atau pendidik dalam membuat media pembelajaran agar dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran jarak jauh dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal itu karena pada aplikasi canva dilengkapi dengan templat yang menarik, gambar, warna.

		Dan huruf yang bervariasi sehingga dapat menarik minat dan perhatian peserta dengan e-modul yang menarik. Dengan adanya panduan pembuatan e-modul ini, maka akan membantu dosen dan peserta didik dalam membuat e-modul sebagai media pembelajaran yang menarik agar dapat memperkuat ketertarikan peserta didik atau mahasiswa untuk belajar lebih giat pada prodi pendidikan matematika.
Hanafi, M., dkk. (2023)	Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Presentasi Siswa SMP pada Matematika	Penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan yang diuraikan sebagai berikut: 1) Upaya untuk meningkatkan kemampuan presentasi matematika siswa tingkat SMP dapat dilakukan dengan aplikasi Canva; 2) Perlu adanya pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan presentasi matematika siswa tingkat SMP; 3) Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menunjang ketercapaian serta keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran matematika.
Purba, Y. A., Harahap, A., dkk. (2022)	Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu	siswa dan guru tertarik menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran, sehingga lebih mudah meahami materi matematika dengan menggunakan desain canva. Guru-guru memberikan respon positif terhadap kegiatan pelatihan ini, Guru dan siswa menilai pelatihan ini sangat bermanfaat dari 40 peserta yang hadir terdapat 36 orang (90%) Menyatakan pembelajaran dengan aplikasi canva sangat bermanfaat, dan 4 orang (10%) menyatakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa Pembelajaran matematika dengan aplikasi canva sangat bermanfaat.
Kholisah, S., dkk. (2024)	Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis <i>Android</i> Pada Materi Persamaan Garis Lurus	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa E-Modul berbasis <i>android</i> berbantuan canva dan meyzine pada materi persamaan garis lurus layak digunakan untuk proses pembelajaran. E-modul interaktif berbasis <i>android</i> berbantuan canva dan heyzine pada pembelajaran persamaan garis lurus yang valid, praktis, dan efektif. Bahan e-modul interaktif direkomendasikan dapat digunakan dalam skala lebih luas melalui implementasi dan diseminasi disekolah yang berbeda.

Tambunan, L. O., Tambunan, J. (2023)	Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan Logaritma	Pengembangan e – modul matematika sebagai bahan ajar telah divalidasi para ahli diantaranya, ahli media dan ahli materi dengan hasil validasi valid “Baik” dan layak digunakan. Selain itu, hasil respon mahasiswa terhadap kemenerikan e – modul sebagai bahan ajar yang dilakukan di program studi pendidikan matematika FKIP UHKBNP memperoleh kriteria “Menarik”, sehingga didapatkan kriteria bahwa e-modul matematika sebagai bahan ajar menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
---	---	---

Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul dalam Pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Karena E-Modul berbasis *android* dapat diakses oleh peserta didik melalui *smartphone* sehingga memberi kemudahan kapan dan di mana saja dalam mengakses bahan ajar sesuai dengan pendapat Kusumayanti dan Astuti dalam (Kholisah, 2024). Salah satu E-Modul berbasis *android* adalah Canva. Canva dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran disertai dengan fitur menarik seperti, sajian bentuk, gambar, huruf yang bervariasi hingga penyajian materi kaya dan menarik sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak jenuh dan bosan sehingga dapat memperkuat ketertarikan siswa untuk belajar.

Pembelajaran jarak jauh memaksa pendidik untuk menyiapkan bahan ajar yang dapat menguatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik matematika harus mampu membuat media pembelajaran sebagai penunjang ketercapaian serta keberhasilan peserta didik. sebagai suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan.

Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan peserta didik mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru harus mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan. dengan demikian perkembangan teknologi yang semakin maju berdampak pula terhadap semua kegiatan pembelajaran disekolah termasuk salah satunya yaitu pembelajaran matematika. Salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu memanfaatkan E-Modul berbasis *android* sebagai media pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil temuan Irkhamni, I., dkk. (2021) serta Irmawati, dkk. (2023) bahwa canva sebagai media pembelajaran matematika berupa e-modul dapat menguatkan minat belajar peserta didik. dengan adanya panduan pembuatan e-modul sebagai media pembelajaran yang menarik agar dapat memperkuat ketertarikan peserta didik terlebih pada mata pelajaran Matematika

SIMPULAN

Berdasarkan latar belakang dan diskusi yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Canva* sebagai E-Modul dalam pembelajaran matematika dapat menguatkan minat belajar peserta didik. Hal ini karena aplikasi canva dilengkapi *template* yang menarik, gambar, warna, dan huruf yang bervariasi sehingga dapat menarik minat dan perhatian peserta dengan e-modul yang menarik. Dengan adanya panduan pembuatan e-modul ini, maka akan membantu guru dan peserta didik dalam membuat e-modul sebagai media pembelajaran yang menarik agar dapat memperkuat ketertarikan peserta didik untuk belajar. Dengan adanya e-modul yang menarik, maka akan memperkuat ketertarikan peserta didik untuk belajar, terlebih pada mata pelajaran Matematika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat serta karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan penulisan artikel ini dengan tepat waktu. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Eva Yuni Rahmawati M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah Penulisan Ilmiah yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam menyusun artikel ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada peneliti-peneliti terdahulu yang relevan dengan penulisan ini karena telah menyumbangkan penelitiannya untuk dikaji lebih lanjut. Semoga penulisan artikel ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

DAFTAR RUJUKAN

- Hanafi, M., dkk. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Presentasi Siswa SMP Pada Matematika. *Media Pendidikan Matematika Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan canva sebagai e-modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 127-134.
- Irmawati, Baktiar. M., Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Sains dan Computer*.
- Kholisah, S., dkk. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Android* pada Persamaan Garis Lurus. *JIPMat (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 9(1).
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2)
- Sony Junaedi. 2021. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For" 07: 80–89.
- Tambunan, L. O., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan Logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2).
- Tambunan, L. O., & Tambunan, J. (2023). Sosialisasi Pembuatan E-Modul pada Pembelajaran Matematika. *Journal on Education*, 6(1), 5769-5775.
- Turnip, R. F., Rofi'i, & Karyono, H. (2021). Pengembangan E-modul Matematika Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 485–498.
- Umar, S., Jannah Baturante, N., Rahman, N. A., Ahmar, D. S., Khairun, U., & Tadulako, U. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Praktikum Kimia Ramah Lingkungan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kimia Siswa. *Journal on Teacher Education*, 5(1), 218–224