



Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda

Ferdy Pratama Putra¹✉, Rizqi Dwi Ariana¹✉, Muh. Amir Masruhim², Sitti Najmiah³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²Pendidikan Kimia, Universitas Mulawarman

³Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Samarinda

Email korespondensi: ✉ferdypratamaputra24@gmail.com,

✉rizqidwiariana@gmail.com

Abstrak

Judul penelitian ini adalah penggunaan media interaktif canva dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif canva pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini dilakukan di kelas VII-3 SMP Negeri 4 Samarinda. Penelitian ini mengukur motivasi belajar peserta didik dan respon peserta didik. Pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil angket motivasi peserta didik memiliki rata-rata penilaian secara keseluruhan sebesar 76% dengan kriteria baik dan hasil wawancara, peserta didik memberikan respon positif terhadap media pembelajaran interaktif canva sebesar 87,8% pada kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif canva pada materi persamaan linier satu variabel dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci

Interaktif, Canva, Motivasi

Pendahuluan

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi membuat banyak tercipta metode-metode pembelajaran yang memanfaatkan prinsip audio, visual, kemampuan interaktif dengan peserta didik, dan visual yang diterapkan (Warningsih, 2021). Teknologi informasi memiliki peran penting dalam kehidupan saat ini serta di masa yang akan datang, terutama dalam aspek pendidikan (Muhammad Mushfi El Iq Bali, 2019). Dalam pembelajaran yang berada di sekolah, dibutuhkan penyesuaian metode dengan teknologi yang berkembang saat ini agar peserta didik memiliki kemauan belajar di kelas dengan antusias dan pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.

Media interaktif yang baik dapat membuat peserta didik memiliki motivasi belajar yang meningkat karena kesesuaian antara media sangat berdampak terhadap keberhasilan suatu media interaktif yang digunakan. Semakin baik media pembelajaran maka semakin baik pula kemampuan peserta didik untuk menerima pembelajaran (Lutfi et al., 2019). Dalam aspek pendidikan, motivasi diperlukan karena dapat menjadi semangat untuk peserta didik agar bisa mengikuti pembelajaran dengan antusias. Adanya motivasi belajar akan membimbing peserta didik untuk dapat menjadi diri mereka lebih baik atau sebaliknya. Menurut hasil penelitian yang

dilakukan Fajrina, dkk (2018) mengatakan bahwa motivasi memberikan dampak positif bagi peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajar (Fajrina et al., 2018). Motivasi timbul dari dorongan yang ada di masing-masing individu peserta didik secara sadar maupun tidak sadar yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Manggabarani & Masri, 2016). Tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki oleh peserta didik, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan maksimal.

Salah satu aplikasi yang dapat membantu guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif adalah media aplikasi canva, aplikasi canva juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik, maka pengertian dari Aplikasi canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva tersedia dalam beberapa versi, web, iphone, dan android.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas VII-3 SMP Negeri 4 Samarinda masih kurang menarik atau kurang mengoptimalkan media pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik cenderung bosan dan kurang bersemangat ketika belajar. Guru hanya fokus pada penggunaan buku cetak dan peserta didik cenderung asyik dengan dunianya sendiri seperti bermain *smartphone* dan tidak memperhatikan guru saat materi disampaikan.

Penerapan media interaktif canva merupakan suatu solusi dari permasalahan di atas. Untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran, penggunaan media interaktif juga sangat diperlukan. Melalui penggunaan canva, guru dapat menuangkan kreativitasnya untuk membuat materi ajar yang menarik sehingga mendorong motivasi peserta didik untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian tentang “Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda”.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, untuk mendapatkan hasil sejauh mana pengaruh atau respon peserta didik terhadap model pembelajaran interaktif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang pengambilan datanya bersifat deskriptif kualitatif, dokumentasi, catatan lapangan, serta sikap responden, dokumen, dan lain-lain. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada November 2023 di SMP Negeri 4 Samarinda pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, dengan sasaran penelitian yaitu 34 peserta didik kelas VII-3.

Tabel 1. Penilaian Skala Likert

Skor	Penilaian
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Instrumen penelitian yang dilakukan disesuaikan dengan variabel yang akan diteliti, yaitu: Angket Respon Wawancara Peserta Didik dan Angket Motivasi Belajar Peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode pengambilan angket. Perhitungan angket menggunakan skala likert yang mana variabel diukur dan dijabarkan menjadi sebuah indikator-indikator. Angket tersebut berisi pertanyaan dalam bentuk kalimat positif dan negatif. Pada data hasil angket motivasi belajar peserta didik dianalisis dengan metode deskriptif. Persentase hasil diperoleh berdasarkan perhitungan skala likert pada Tabel 1. Berdasarkan penilaian responden tersebut, untuk memperoleh persentase kelayakan media dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis data diinterpretasikan ke dalam kriteria yang terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi Data Skor

Persentase (%)	Kriteria
0 - 20	Sangat Kurang Baik
21 - 40	Kurang Baik
41 - 60	Cukup Baik
61 - 80	Baik
81 - 100	Sangat Baik

Hasil dan Pembahasan

A. Angket Motivasi Belajar Peserta didik

Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik diukur menggunakan angket yang diberikan kepada 34 peserta didik yang telah menerima mata pelajaran matematika dengan materi persamaan linear satu variabel di SMP Negeri 4 Samarinda. Tujuan penyebaran angket untuk mengetahui motivasi belajar dalam merespon pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. Penyebaran angket dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan penggunaan media interaktif canva. Terdapat 20 pertanyaan yang disajikan pada angket dengan beberapa aspek yang dinilai untuk menguji adanya motivasi belajar dalam diri peserta didik yaitu: (1) Keinginan untuk melakukan kegiatan, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, (3) Adanya kegiatan yang menarik, (4) Adanya harapan dan cita-cita, (5) Penghargaan dan penghormatan atas diri. Setiap pertanyaan memiliki lima pilihan yang masing-masing diberi skor 1-5 sesuai pernyataan negatif dan positif. Hasil data rekapitulasi motivasi peserta didik sebelum pemberian perlakuan penggunaan media interaktif canva, rata-rata sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Sebelum

Komponen	Persentase (%)	Kriteria
Keinginan untuk melakukan kegiatan	55%	Cukup Baik
Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan	64%	Baik
Adanya kegiatan yang menarik	60%	Cukup Baik
Adanya harapan dan cita-cita	61%	Baik
Penghargaan dan penghormatan atas diri	56%	Cukup Baik

Dari data tabel rekapitulasi hasil motivasi sebelum penggunaan media didapatkan hasil rata-rata penilaian secara keseluruhan sebesar 59% dengan kriteria cukup baik. Sedangkan hasil data rekapitulasi motivasi peserta didik sesudah pemberian perlakuan penggunaan media interaktif canva, rata-rata sebagai berikut:

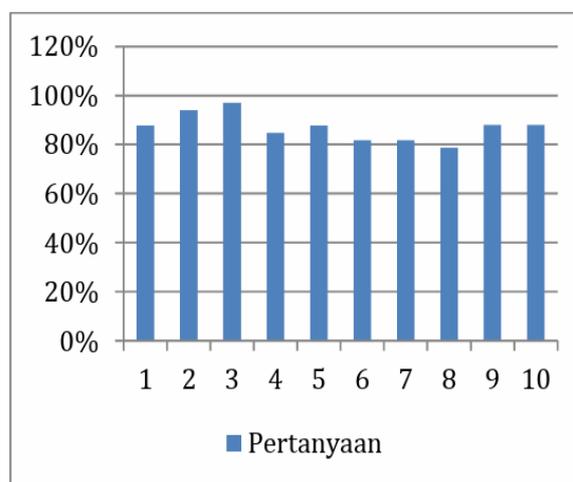
Tabel 4. Hasil Angket Motivasi Sesudah

Komponen	Persentase (%)	Kriteria
Keinginan untuk melakukan kegiatan	76%	Baik
Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan	73%	Baik
Adanya kegiatan yang menarik	82%	Sangat Baik
Adanya harapan dan cita-cita	74%	Baik
Penghargaan dan penghormatan atas diri	73%	Baik

Dari data Tabel 4 rekapitulasi hasil motivasi sesudah penggunaan media didapatkan hasil rata-rata penilaian secara keseluruhan sebesar 76% dengan kriteria baik. Terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil angket motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa media interaktif pada materi persamaan linear satu variabel dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan kriteria baik karena persentase pencapaian $\geq 61\%$.

B. Angket Respon Wawancara Peserta Didik

Pada hasil data kemudian dilakukan secara kualitatif terkait jawaban peserta didik pada instrumen wawancara yang telah diberikan kepada mereka. Berikut hasil data jawaban wawancara yang dimuat dalam diagram batang berikut:



Gambar 1. Hasil respon positif terhadap pertanyaan yang diajukan

- Pertanyaan 1 : Apakah desain Media Interaktif pada materi persamaan linear satu variabel ini menarik?
- Pertanyaan 2 : Apakah teks atau tulisan Media Interaktif pada materi persamaan linear satu variabel ini mudah dibaca?

-
- Pertanyaan 3 : Apakah warna latar belakang dapat dibedakan dengan warna tulisan dan gambar?
- Pertanyaan 4 : Apakah anda dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan?
- Pertanyaan 5 : Apakah kalimat yang digunakan dalam Media Interaktif pada materi persamaan linear satu variabel, tidak membuat penafsiran ganda?
- Pertanyaan 6 : Apakah anda sangat tertarik menggunakan Media Interaktif pada materi persamaan linear satu variabel ini?
- Pertanyaan 7 : Apakah dengan menggunakan Media Interaktif pada materi persamaan linear satu variabel ini anda lebih bersemangat dalam pembelajaran?
- Pertanyaan 8 : Apakah dengan menggunakan Media Interaktif pada materi persamaan linear satu variabel ini, anda lebih tertarik untuk belajar matematika dalam hal soal-soal matematika?
- Pertanyaan 9 : Apakah dengan Media Interaktif pada materi persamaan linear satu variabel ini, anda merasa termotivasi untuk belajar?
- Pertanyaan 10 : Apakah anda ingin Media Interaktif pada materi persamaan linear satu variabel seperti ini selalu digunakan?

Berdasarkan pada diagram 1 didapatkan hasil wawancara terkait sejumlah 88% peserta didik setuju dengan pernyataan bahwa desain dari media interaktif yang digunakan sangat menarik. Alasan lainnya terkait dengan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi persamaan linear satu variabel karena tidak bosan sehingga menumbuhkan motivasi peserta didik untuk terus belajar memahami konsep persamaan linear satu variabel. Kemudian sebanyak 94% mengatakan bahwa teks atau tulisan yang ada pada media interaktif materi persamaan linear satu variabel sangat mudah dibaca dan 96% peserta didik mengatakan bahwa mudah untuk membedakan warna latar belakang dengan tulisan. Sehingga pada aspek penyajian sudah cukup baik untuk digunakan karena tulisan sudah terlihat cukup besar dan begitupun juga dengan penggunaan warna yang menarik bagi peserta didik. Penggunaan kalimat yang sederhana membuat peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari materi menggunakan media interaktif yang telah diterapkan ini.

Dalam aspek pemahaman terhadap materi, sebanyak 84.8% peserta didik bisa lebih memahami materi persamaan linear satu variabel apabila menggunakan bantuan media interaktif canva karena tidak membosankan, lebih bervariasi, jelas pemaparan materinya, menyenangkan karena bisa interaksi langsung dengan peserta didik, dan menarik minat belajar karena visual yang diberikan dari media interaktif membuat peserta didik merasa mendapatkan inovasi baru dengan belajar menggunakan media interaktif pada materi persamaan linear satu variabel. Sebanyak 87,7% peserta didik sangat setuju jika media interaktif ini tidak menimbulkan penafsiran ganda pada pemaparan materinya. Penggunaan kata yang sesuai sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik karena pada media interaktif, peserta didik diminta untuk menemukan konsep sendiri sehingga setiap kata yang digunakan harus selalu diperhatikan agar pemahaman peserta didik menjadi lebih baik.

Ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik menggunakan media interaktif dibuktikan dengan hasil sejumlah 81% peserta didik sangat setuju jika dalam pembelajaran menggunakan media interaktif, karena dengan menggunakan metode pembelajaran yang baru, beberapa peserta didik menganggap bahwa matematika itu menyenangkan karena mereka bisa belajar sekaligus bermain dengan menggunakan media interaktif tersebut. Hal ini selaras dengan

penelitian yang menyatakan bahwa dengan adanya media interaktif, peserta didik memiliki ketertarikan lebih terhadap proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik (Mustofa Abi Hamid et al., 2020). Selanjutnya sebanyak 78% peserta didik mengatakan bahwa mereka tertarik untuk belajar soal-soal matematika setelah belajar menggunakan media interaktif karena dengan menerapkan pada soal yang relevan, maka pemahaman akan konsep selalu melekat pada ingatan jangka panjang. Untuk itu sebanyak 87,8% peserta didik merasa bahwa mereka sangat termotivasi dan sangat senang jika pembelajaran yang ada di sekolah selalu menggunakan media interaktif canva karena proses pembelajaran yang ada di kelas lebih bervariasi dan berkembang sehingga motivasi belajar peserta didik bisa sekaligus meningkat seiring dengan ide baru dalam metode pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media interaktif membuat peserta didik berupaya untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada materi yang akan dipahami (Nurfajriani et al., 2020).

Dari hasil angket wawancara tersebut dapat terlihat bahwa peserta didik sangat setuju apabila pembelajaran yang berada di kelas menggunakan media interaktif. terutama pada materi persamaan linear satu variabel. Dengan adanya ketertarikan tersebut membuat peserta didik memiliki motivasi baru dalam belajar karena pada pembelajaran yang dilakukan terdapat perasaan nyaman dan tidak terbebani soal-soal untuk dapat memahami suatu materi serta mereka berharap agar pada materi lain juga dapat dilakukan pembelajaran menggunakan media interaktif seperti pada materi persamaan linear satu variabel.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media interaktif canva pada materi persamaan linear satu variabel dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat diamati berdasarkan skor penilaian angket motivasi sebelum penggunaan media didapatkan hasil rata-rata penilaian sebesar 59% dengan kriteria cukup baik. Sedangkan skor hasil motivasi sesudah penggunaan media didapatkan hasil rata-rata penilaian sebesar 76% dengan kriteria baik. Terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil angket motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif. Serta berdasarkan hasil wawancara peserta didik didapatkan persentase sejumlah 87,8% peserta didik merasa bahwa mereka sangat termotivasi dan sangat antusias jika selalu menggunakan media interaktif saat pembelajaran di sekolah seiring dengan ide baru dalam metode pembelajaran yang digunakan.

Referensi

- Bali, M. M. W. I. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Distance Learning. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 3(1), 29–40. <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v3i1.198>
- Fajrina, W., Simorangkir, M., & Nurfajriani, D. (2018). Developing Interactive Computer Based Learning Media of Lectora Inspire to Enhance Conceptual Skills of Senior High Schools Students. *Atlantis Press*, 57–60, <https://doi.org/10.2991/aisteel-18.2018.12>
- Galuh, N. N., Kartono, & Zainuddin. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Multimedia Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 30 Pontianak Selatan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*. 2(2), 1–15. <https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v2i2.908>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

-
- Hendrayati, H., & Pamungkas, B. (2016). Implementasi Model Hybrid Learning Pada Proses Pembelajaran Mata Kuliah Statistika II Di Prodi Manajemen FPEB UPI. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i2.3430>
- Ibrahim, A. A., Gunawan, & Zulkarnain, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis multimedia pada materi sistem periodik unsur di SMK Bina Banua Banjarmasin. *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 1–14. <https://doi.org/10.33654/jpl.v15i2.1152>
- Lutfi, A., Suyono, S., Erman, E., & Hidayah, R. (2019). Edutainment With Computer Game As a Chemistry Learning Media. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 8(2), 1684–1689. <https://doi.org/10.26740/jpps.v8n2.p1684-1689>
- Manggabarani, A. F., Sugiarti, S., & Masri, M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pitumpanua Kab. Wajo (Studi Pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur). *Jurnal Ilmiah Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 17(2), 83–93. <https://doi.org/10.35580/chemica.v17i2.4688>
- Mulyana, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kimia. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 1(4), 220–228. <https://doi.org/10.51878/vocational.v1i4.680>
- Pratiwi, S. S., Setiani, A., & Nurcahyono, N. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs3 Professional Pada Materi Penyajian Data. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 70–76. <https://doi.org/10.36277/deferformat.v2i2.43>
- Rahman, G., Jahroh, I. S., Kimia, P. P., Medan, U. N., Kimia, D. P., & Medan, U. N. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Android Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Dan Memotivasi Siswa the Effect of Android-Based Interactive Multimedia on Increasing. *Prosiding Seminar Nasional Kimia 2021*, 67–72.
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785–793. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>