



Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh

Dina Valentina Feby Tri Hidayanti

Universitas PGRI Adi Buana
dinavalentina2000@gmail.com

Info Artikel :

Diterima : 17 Mei 2021

Disetujui : 20 Mei 2022

Dipublikasikan : 25 Mei 2022

ABSTRAK

Kata Kunci :
Canva, Modul digital interaktif, matematika.

Pemanfaatan canva sebagai modul digital interaktif matematika digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh yang dilatar belakangi oleh kurangnya variasi penggunaan bahan ajar, terutama pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Negeri Kepuh Kiriman 1. Modul digital interaktif dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang dilakukan dirumah secara mandiri, karena siswa mendapat feedback (skor) secara langsung setelah mengerjakan kuis online yang terdapat pada modul digital interaktif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendiskripsikan langkah-langkah penyusunan modul digital interaktif matematika untuk mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh. Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjelaskan canva. kemudian analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran penggunaan modul digital interaktif. Canva sangat efektif dan mudah digunakan sebagai modul digital interaktif, karena terdapat berbagai fitur yang menarik dan siap untuk dimanfaatkan. Oleh karena itu canva dapat dimanfaatkan sebagai modul digital inetarktif matematika untuk mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh.

ABSTRACT

Keywords :
canva, ineteractive digital module, mathematics.

The utilization of canva as an interactive digital module of mathematics is used to optimize distance learning which is motivated by the lack of variation in the use of teaching materials, especially in math learning in the State Elementary School of Kepuh Kiriman 1. Interactive digital modules can support learning activities conducted at home independently, because students get feedback (score) directly after doing online quizzes contained in interactive digital modules. The purpose of this research is to describe the steps of preparing interactive digital modules mathematics to optimize distance learning. The method in this study is to use qualitative descriptive methods. Qualitative methods are used to collect the data needed to explain canva. Descriptive analysis is then used to provide an overview of the use of interactive digital modules. Canva is very effective and easy to use as an interactive digital module, because there are a variety of interesting features and ready to be utilized. Canva can therefore be utilized as an inetarchic digital module of mathematics to optimize distance learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu wadah yang digunakan manusia untuk mengembangkan keterampilan dan kepribadian yang tepat agar siap menghadapi setiap perubahan yang terjadi kapan saja. Sumardyono (dalam Sari & Fiantika (2018) mengatakan bahwa tujuan dalam pendidikan matematika yaitu untuk menekankan kepada

siswa agar memiliki kemampuan ataupun ketrampilan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan dapat memajukan daya pikir manusia. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa menyukai pembelajaran matematika. Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh Evi Sandri, (2021) menyatakan bahwa pembelajaran matematika diakui merupakan salah satu mata pelajaran yang dipandang penting. Namun kurang minatnya siswa pada pembelajaran matematika, sehingga menurut siswa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami sehingga cenderung membosankan. Hal ini disebabkan penggunaan bahan ajar seadanya dan belum optimal dalam pelaksanaannya.

Menurut Dewi (dalam Nanda Safarati (2020) Berhubungan dengan kondisi saat ini, pemerintah mengeluarkan surat edaran no. 4 tahun 2020 yang di jelaskan bahwa proses kegiatan belajar mengajar dilakukan dirumah melalui proses pembelajaran jarak jauh. Choiroh (dalam Nanda Safarati (2020) meskipun dalam kondisi pandemic *covid-19*, guru juga harus memberikan dan mengemges kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif, inovatif dan kreatif agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh meskipun pembelajaran dilakukan dirumah secara mandiri.

Oleh karena itu guru perlu mempersiapkan bahan ajar inovatif yang dapat mendukung kegiatan pembelajarn jarak jauh, seperti dengan pemanfaatan modul digital interaktif yang dapat menunjang aktivitas belajar jarak jauh agar dapat tetap berjalan dengan baik. Menurut Alperi, (2019) alasan diperlukannya modul digital intearktif yaitu dengan pemanfaatan modul digital siswa mampu belajar secara mandiri dengan kemampuan siswa dalam mengamati dan menyelesaikan soal yang dikemas di dalam modul dengan kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Kepuh Kiriman 1, mendapatkan hasil bahwa kegiatan pembelajaran melalui tatap maya hanya dilakukan satu minggu sekali, dan banyak keluhan dari wari murid. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan bahan ajar dari buku (modul cetak), kemudian siswa diberi tugas, dan diberi waktu untuk menyelesaikannya, kemudian perwakilan orang tua mengumpulkan ditempat yang telah disediakan. Pada pembelajaran matematika juga diterapkan demikian, siswa hanya menyelesaikan satu pembelajaran lalu mengumpulkan perwakilan orang tua, sehingga pembelajaran jarak jauh belum terlaksana secara optimal.

Maka dari itu peneliti menggunakan *canva* sebagai pemanfaatan modul digital interaktif matematika untuk menunjang kegiatan pembelajaran jarak jauh, dikarenakan *canva* menurut Enterprise, (2021) merupakan website dan aplikasi yang sangat populer untuk bidang desain brand building dan grafis yang ditawarkan secara gratis. Canva dapat digunakan kapan dan dimana saja. Aplikasi canva dapat kita dapatkan melalui web site, google Play dan App Store. Berbagai fitur telah disediakan oleh canva yang dapat kita manfaatkan untuk desain tampilan yang menarik dan inetarktif yang akan kita gunakan. Banyak kelebihan yang dapat dimanfaatkan. Seperti membuat desain menggunakan berbagai template, font, hyperlink, animation, gift, serta dapat menggunggah foto, video, audio, link, dan sebagainya. Jadi dengan adanya *canva*, dapat dimanfaatkan sebagai variasi modul digital interaktif matematika untuk menunjang pembelajaran jarak jauh.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data

yang dibutuhkan untuk menjelaskan canva. kemudian analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran penggunaan modul digital interaktif. Pendekatan ini diperoleh dengan menguraikan data yang diperoleh sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan studi literatur dan menjabarkan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *canva*, serta bagaimana aplikasi *canva* dapat digunakan sebagai modul digital interaktif matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Kosasih, (2021) modul digital merupakan sebuah modul yang memanfaatkan perangkat digital dalam penggunaannya. seperti memanfaatkan, komputer, *smartphone*, laptop, atau sejenisnya. Modul digital tidak jauh berbeda dengan bahan ajar cetak, dengan komponen utama terdapat tujuan pembelajaran, daftar isi, materi, latihan kegiatan, perangkat evaluasi, atau pemberian umpan balik, dan lain sebagainya. Berbagai macam bentuk penyajian modul yang dikemas semenarik dan seinteraktif mungkin agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang dikemas dalam modul tersebut agar tidak monoton. Modul digital pada umumnya berupa PDF, atau yang lainnya sehingga dapat mempermudah siswa dalam penggunaannya. Siswa tidak hanya sekedar membaca teks, namun mereka dapat mempelajari sajian bahan ajar dalam bentuk lainnya, misalnya berupa suara, gambar, dan lain sebagainya.

Interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi, komponen komunikasi dalam sebuah multimedia interaktif berupa: hubungan manusia dengan antar manusia (sebagai user ataupun pengguna produk) dan computer (software, aplikasi, atau jenis produk dalam file tertentu). Dalam multimedia interaktif, biasanya terjadi interaksi yaitu karena adanya salah satu fitur yang menonjol dalam multimedia tersebut. Sehingga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang aktif. Jadi pengguna tidak hanya melihat atau mendengar saja, melainkan juga dapat melakukan sesuatu (Lestari, 2021).

Modul digital interaktif merupakan suatu modul yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang memungkinkan dengan mempersiapkan teks, grafik, gambar, video serta animasi sehingga dapat memerikan suatu kondisi yang bersifat interaktif. Menurut Siahaya, (2020) modul digital interaktif merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang telah direncanakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan modul digital interaktif diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengemas suatu pembelajaran kedalam bentuk modul interaktif yang dapat menarik perhatian serta siswa juga mendapat umpan balik dalam penggunaannya.

Maka dari itu dengan kondisi pandemic *covid-19* guru diwajibkan mampu menggunakan teknologi agar dapat membuat variasi dalam pembelajarannya, agar siswa tidak merasa bosan meskipun diterapkannya pembelajaran jarak jauh atau dirumah saja. Pada penelitian ini, modul digital interaktif yang akan dibahas yaitu memanfaatkan aplikasi *canva*. *Canva* dipilih dalam pembahasan ini dikarenakan siswa pada jenjang sekolah dasar sudah mengenal teknologi dan dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran. Berikut adalah ulasan mengenai *canva* sebagai modul digital interaktif.

Canva merupakan website dan aplikasi yang sangat populer untuk bidang desain brand building dan grafis yang ditawarkan secara gratis. *Canva* dapat digunakan kapan dan dimana saja. Aplikasi *canva* dapat kita dapatkan melalui web site, google Play dan App Store. Berbagai fitur telah disediakan oleh *canva* yang dapat kita manfaatkan untuk desain tampilan yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan. Banyak kelebihan

yang dapat dimanfaatkan. Seperti membuat desain menggunakan berbagai template, font, hyperlink, animation, gif, serta dapat mengunggah foto, video, audio, link, dan sebagainya (Enterprise, 2021).

Canva adalah salah satu software yang menyediakan berbagai fitur seperti, berbagai bentuk macam desain, font, gif, desain link, barkot, dan lain-lain. Canva dapat mengupload gambar, video, audio, tersedia berbagai fitur seperti transisi, animation, hyperlink, dan masih banyak lagi. Fitur tersebut dapat disesuaikan oleh pengguna. Canva sangat mudah digunakan oleh siapa saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan. Dengan tujuan membuat siswa lebih fokus memahami materi ajar dengan tampilan lebih menarik.

Menurut Pelangi, (2020) Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada aplikasi *canva*, sebagai berikut:

1. Kelebihan *canva*

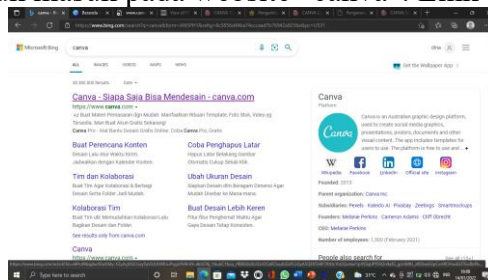
- a. Dapat mempermudah dalam membuat desain yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan pengguna.
- b. *Canva* menyediakan berbagai macam *template* yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan keinginan, sehingga dapat memudahkan pengguna. Terdapat berbagai fitur seperti upload foto, video, audio, kuis online dan masih banyak lagi. Pengguna juga dapat menyesuaikan background, font, warna, ukuran, gambar, animasi, sesuai dengan kebutuhan.
- c. Mudah dijangkau di semua kalangan, karena *canva* mudah untuk digunakan, dimanfaatkan oleh siapa saja. *Canva* dapat diakses melalui PC atau smartphone (andoriud dan Iphone). Hanya dengan mendownload aplikasi dan dapat dijuga diakses melalui web tanpa mendownload aplikasi tersebut.

2. Kekurangan *canva*

- a. *Canva* membutuhkan jaringan internet dalam penggunaannya.
- b. Dalam aplikasi *canva* terdapat template, stiker, ilustrasi, background, font, animation yang berbayar, namun ada juga yang dapat dimanfaatkan secara gratis. Tetapi hal ini tidak menimbulkan masalah dalam penggunaannya, dikarenakan banyak yang tersedia secara gratis, hanya bagaimana kreatifitas kita dapat menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan.

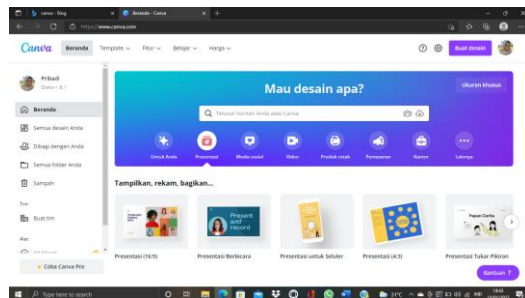
Langkah-langkah pembuatan modul digital interaktif menggunakan *canva* :

1. Buka google untuk masuk pada website “*canva*”. Link : <https://www.canva.com>



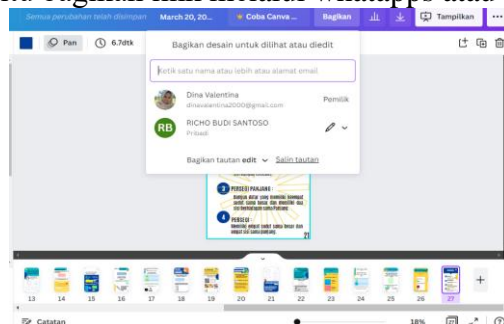
Gambar 1 Screenshoot link website *canva*

2. Jika sudah, *log in* atau *sig up* menggunakan email atau facebook.
3. Setelah itu, anda akan masuk pada *canva* dengan disuguhi berbagai layanan. Kemudian klik menu “presentasi untuk seluler” pada menu *canva* untuk desain modul digital dengan ukuran 1080 x 1920 piks.



Gambar 2 Tampilan awal canva

4. Pilih desain tampilan modul pada canva, pada menu “Template”.
5. Pada menu canva terdapat berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan secara gratis, seperti : template, elemen, unggah (gambar, video, audio sesuai dengan keinginan), teks, gaya (fitur pembuat logo), audio, video, latar belakang, sematkan (penambahan link secara online), dan lainnya.
6. Cara menambahkan halaman baru, dengan klik “+ (tambahkan halaman)” pada menu bawah yang terdapat pada canva.
7. Cara menambahkan hyperlink pada canva. Dengan klik gambar atau tulisan pada menu daftar isi, setelah itu klik “Tautan” pada menu atas canva.
8. Cara menambahkan animasi perpindahan slide pada canva. Klik “pan (animation)” lalu pilih animasi yang akan digunakan pada desain.
9. Setelah itu desain isi modul digital interaktif yang dapat disesuaikan sesuai dengan materi dan kebutuhan.
10. Setelah desain modul digital interaktif selesai, berikut cara bagikan link agar siswa dapat menggunakan modul yang telah kita kembangkan dengan klik “salin tautan”. Setelah itu bagikan link melalui whatsapp atau yang lainnya.



Gambar 3 Tampilan share link pada canva


Pemanfaatan modul digital interaktif sangat menunjang pembelajaran jarak jauh. Karena dimanfaatkan sebagai variasi dalam pembelajaran tanpa melakukan kegiatan tatap maya. Karena siswa memperoleh *feedback* secara langsung setelah mengerjakan kuis online yang terdapat pada modul digital, dan nilai tersebut dapat terkirim secara langsung sesuai dengan jam pengirimannya.

Dalam penyusunan modul digital interaktif, guru juga harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut: terdapat cara penggunaan modul digital interaktif, materi yang digunakan harus jelas sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa. Terdapat kompetensi inti, kompetensi dasar, indicator dan tujuan pembelajaran yang jelas, terdapat aperepsi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, terdapat materi, latihan soal serta soal yang mengukur pemahaman siswa setelah penggunaan modul digital interaktif karena terdapat penialain, dan glosarium. Berikut adalah tata cara penggunaan modul digital interaktif matematika :

1. Guru membagikan link modul digital interaktif pada grup *whatapps* atau aplikasi lainnya yang digunakan untuk memberikan informasi pembelajaran yang akan dilakukan. Link modul digital interaktif matematika : https://www.canva.com/design/DAE1aovZa8/BtZ1FCgRHXJyuA1XKg1LFw/view?utm_content=DAE1aovZa8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton
2. Setelah siswa mendapat link yang telah dibagikan. siswa dapat mengklik link tersebut kemudian akan keluar tampilan halaman awal modul.



Gambar 4 Tampilan cover modul

3. Untuk memindahkan halaman modul, siswa dapat *swipe* (geser) ke kanan atau kiri untuk memindahkan halaman.
4. Pada menu daftar isi (Home) siswa dapat mengklik icon, yang langsung tertuju pada tampilan yang ada di dalam menu tersebut.
5. Icon  (back home) digunakan untuk Kembali ke tampilan menu daftar isi (home).
6. Setelah mempelajari dan mengerjakan soal latihan yang terdapat pada modul. Kemudian siswa dapat mengerjakan kuis online secara langsung pada modul digital, lalu siswa dapat mengecek skor yang akan diperoleh setelah mengerjakan soal kuis.

Pemanfaatan modul digital interaktif matematika untuk mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh dapat membuat siswa tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan di rumah, karena modul digital interaktif disajikan dengan tampilan yang menarik. Pemanfaatan teknologi dalam penggunaan modul digital interaktif, disesuaikan dengan kebiasaan siswa yang saat ini telah terbiasa mengoperasikan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tidak membuat siswa merasa asing apabila variasi penggunaan bahan ajar (modul) yang memanfaatkan teknologi.

Pemanfaatan canva sebagai modul digital interaktif matematika untuk mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh yang telah dijabarkan oleh peneliti diatas, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indika Irkhamni, (2021) yaitu Pemanfaatan Canva sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. Terbukti mampu menguatkan minat belajar peserta didik, dikarenakan canva dilengkapi

berbagai template, sajian gambar, warna, huruf yang lebih bervariasi dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran jarak jauh.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa, pemanfaatan modul digital ineteraktif sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran jarak jauh. Modul yang digunakan memanfaatkan teknologi yang berkembang sangat cepat, terutama di bidang pendidikan. Salah satunya pemanfaatan *canva* sebagai modul digital matematika, karena *canva* merupakan aplikasi online yang menyediakan berbagai fitur yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Modul digital interaktif sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang fokus membangun pemahaman siswa dalam mempelajari satu materi pembelajaran, dapat melihat respon siswa setelah menggunakan modul digital interaktif dan melatih tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas tepat pada waktunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alperi, M. (2019). Peran Bahan Ajar Digital Sigil dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal TEKNODIK*, 101.
- Enterprise, J. (2021). *Desain Grafis dengan Canva*. Jakarta: PT. Gramedia .
- Evi Sandri, E. M. (2021). Pengembangan E-Modul Bercirikan Etnomatematika Suku Simalungun Berbasis Hots pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 098167. *Jurnal Sekolah*, 79.
- Indika Irkhamni, A. Z. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan*, 134.
- Kosasih. (2021). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, A. P. (2021, September 09). Retrieved from Contoh Kata Pengantar untuk Tugas, Makalah, Karya Ilmiah, dan Laporan: m.mediaindonesia.com
- Nanda Safarati, R. F. (2020). PELATIHAN INOVASI PEMEBELAJARAN MENGHADAPI MASA PANDEMIC CID-19. *Communnity Development Jurnal*, Vol. 1 No. 3, 240-241.
- Pelangi, G. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 79-96.
- Sari, D. P., & Fiantika, F. R. (2018). Students Algebraic Thinking Processesin Mathematics Problem Solving at Low Mathematic Ability Student Basedon Quantitative Reasoning Ability. *Edumatika Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 30.
- Siahaya, A. (2020). *Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter*. Jawa Barat: Penerbit Adab (CV. Adanu Abimata).