E-ISSN: 3025-0994
Halaman 446-452
Volume 1 Nomor 4 Tahun 2023

Pembelajaran Berbasis Visual dengan Quizizz dan Desain Grafis Canva

Dadi

Fakultas Pascasarjana, Program Studi MIPA, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
e-mail : adelrezadadiandrian@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada materi relasi dan fungsi kelas X (Sepuluh) setelah menggunakan pembelajaran visual dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis canva dan aplikasi quizziz serta bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dalam pengembangan kreasi dan inovasi media pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Metode penelitian yang dilakukan adalah menggunakan metode survey dengan teknik penyebaran angket untuk mengumpulkan data minat belajar matematika siswa dengan menggunakan skala likers. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 14 Depok dengan sampel sebanyak 50 Siswa dari kelas X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz dan desain grafis canva pada pembelajaran matematika materi relasi dan fungsi mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penggunaan aplikasi quizizz dan desain grafis canva dapat menciptakan suasana pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Serta aplikasi quizizz dan desain grafis canva dapat membantu menjelaskan materi relasi dan rungsi kelas X pada mata pelajaran matematika.

Kata kunci: *minat belajar, matematika, pembelajaran visual, Quizizz, canva*

Abstract

This research aims to increase students' interest in learning in mathematics subjects in class mathematics learning after using visual learning by utilizing the Canva graphic design application and the Quizziz application and aiming to increase teacher professional competence in developing creative and innovative learning media in mathematics learning. The research method used was to use a survey method with a questionnaire distribution technique to collect data on students' interest in learning mathematics using a Likers scale. This research was carried out at SMA Negeri 14 Depok with a sample of 50 students from class. The results of the research show that the use of the Quizzizz application and Canva graphic design in learning mathematics regarding relations and functions is able to increase students' interest in learning in

mathematics subjects. Using the Quizizz application and Canva graphic design can create an active, innovative, creative, effective and fun learning atmosphere. And the Quizzizz application and Canva graphic design can help explain the relationship and function material for class X in mathematics subjects.

Keywords: interest in learning, mathematics, visual learning, Quizizz, canva

LATAR BELAKANG

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap menantang oleh sebagian besar siswa di berbagai tingkat pendidikan. Konsep-konsep abstrak dan rumit dalam matematika seringkali membuat beberapa siswa merasa cemas atau kehilangan minat belajar. Minat belajar matematika yang rendah dapat berdampak negatif pada pemahaman konsep-konsep matematika yang mendasar dan pencapaian akademik secara keseluruhan.

Minat belajar adalah faktor penting dalam proses pendidikan. Saat siswa merasa tertarik dan antusias terhadap subjek yang mereka pelajari, mereka cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih mungkin untuk mencapai hasil yang positif. Oleh karena itu, penting untuk mencari pendekatan yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Dalam era digital yang semakin berkembang, teknologi pendidikan telah menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu aspek yang penting dalam pendekatan ini adalah penggunaan alat-alat berbasis visual. Penelitian telah menunjukkan bahwa visualisasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik, karena mereka dapat melihat representasi grafis dari ide-ide tersebut.

Dalam konteks ini, teknologi pendidikan seperti Quizizz dan desain grafis Canva dapat menjadi solusi yang sangat relevan. Quizizz adalah platform pembuatan kuis online yang interaktif dan dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa, sementara Canva adalah alat desain grafis yang memungkinkan pembuatan materi pembelajaran visual yang menarik dan informatif. Kombinasi kedua alat ini dalam pembelajaran matematika memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Pelangi (2020) menyatakan bahwa Canva merupakan aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur menarik untuk membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan pembelajaran daring yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat. Pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran sangat efektif terlebih dalam pelaksanaan pembelajaran daring (Yesi, 2022)

Penggunaan aplikasi quizizz adalah program digital yang interaktif dapat mempermudah peserta didik untuk menguasai sesuatu pada program tersebut. Selain itu, aplikasi quizizz merupakan pembelajaran yang inovatif yang dapat dikreasikan oleh guru dan dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran. Aplikasi quizizz ini juga terdapat kelebihan seperti unsur multimedia berupa desain huruf, animasi gambar yang bergerak, gambar yang berwarna-warni, suara, ada umpan balik ketika menjawab benar

atau salah dan terdapat leaderboard. Pada leaderboard peserta didik dapat melihat nilai hasil teman, kecepatan waktu menjawab dan posisinya dalam kuis yang dapat memicu kompetisi bagi peserta didik. Nasution menjelaskan, bahwa minat belajar atau ketekunan anak terhadap suatu pelajaran. Anak akan tekun belajar jika anak memiliki minat belajar terhadap pelajaran tersebut. Bila suatu pelajaran tidak diminati seseorang maka ia akan cepat bosan dan segera beralih ke hal yang lain, terlebih bila anak tersebut mengalami kesulitan. Kebalikannya, apabila pelajaran diminati karena mendapatkan nilai yang memuaskan, ia condong untuk meluangkan waktunya pada pelajaran tersebut.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penggunaan Quizizz dan desain grafis Canva sebagai pendekatan berbasis visual untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana penggunaan kedua platform ini dapat mempengaruhi minat belajar siswa, dan apakah penggunaan visualisasi dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam upaya meningkatkan pemahaman dan minat belajar matematika siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey menggunakan angket minat belajar matematika siswa. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dari sejumlah responden atau sampel dalam penelitian. Selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis dengan uji gain, sehingga pada akhirnya diperoleh hasil serta kesimpulan dari penelitian.

Berikut adalah tahapan penelitian yang dilakukan :

1. Basis Data Awal
   Tahap awal penelitian dimulai dengan mengumpulkan data dasar mengenai minat belajar matematika. Data ini dapat mencakup informasi tentang tingkat pemahaman, preferensi belajar, dan sejauh mana siswa tertarik pada mata pelajaran matematika. Data ini diambil dari penyebaran angket minat belajar siswa.
2. Desain Pembelajaran
   Setelah mendapatkan pemahaman awal dari data basis, penelitian melanjutkan dengan merancang rencana pembelajaran. Rencana ini diorientasikan pada penggunaan alat pembelajaran berbasis visual seperti Quizizz dan Desain Grafis Canva.
3. Implementasi
   Tahap ini melibatkan pelaksanaan rencana pembelajaran di dalam kelas. Guru atau peneliti harus menerapkan metode pembelajaran yang telah dirancang dengan menggunakan alat-alat seperti Quizizz dan Canva.

4. Pengumpulan Data
   Data kembali dikumpulkan setelah implementasi pembelajaran. Fokusnya adalah pada dua aspek utama: minat belajar siswa dan hasil tes untuk mengukur pemahaman materi matematika.
5. Analisis Data
   Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengevaluasi perubahan signifikan. Ini mencakup melihat perbedaan dalam minat belajar dan pemahaman matematika sebelum dan sesudah implementasi pembelajaran.
6. Evaluasi
   Tahap terakhir melibatkan evaluasi menyeluruh terhadap efektivitas metode pembelajaran yang telah diimplementasikan dan dampaknya terhadap minat serta pemahaman matematika

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik angket. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket mengenai minat belajar siswa dengan sampel yaitu siswa kelas X sebanyak 50 orang siswa SMA Negeri 14 Depok. Pernyataan disusun dalam bentuk angket tertutup (angket berstruktur), yaitu angket yang disajikan dengan bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dari daftar pernyataan yang sudah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi quizizz dan desain grafis canva yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran matematika melalui beberapa pertanyaan dengan menggunakan angket kuisioner yang dapat diisi oleh siswa berguna untuk mengukur dan mengetahui seberapa minat siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan aplikasi quizizz.

Berikut ini adalah tampilan desain grafis canva dan Quizzizyang dibuat dan dipakai oleh peneliti pada penelitian ini

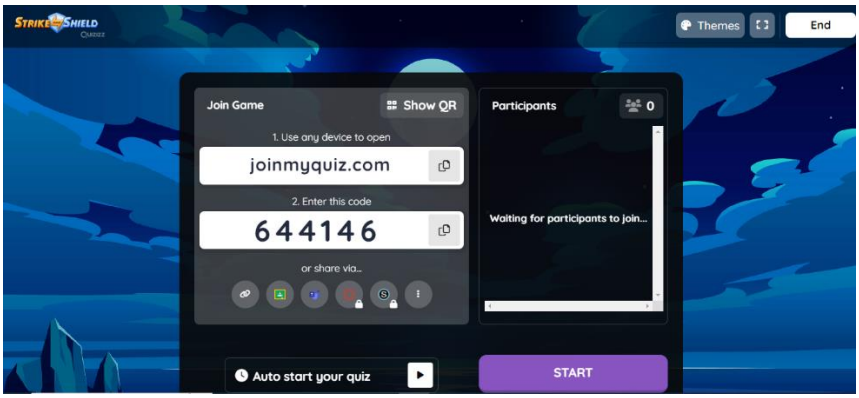


Gambar 1. Tampilan Presentasi materi di Canva

Pada gambar 1 merupakan desain penampilan dari produk canva yang telah dimasukkan materi pembelajaran matematika relasi dan fungsi. Didalamnya terdapat materi mengenai Relasi, didefinisikan sebagai himpunan pasangan elemen dari dua himpunan yang berbeda. Contoh sederhana seperti hubungan antara anggota dua himpunan A dan B memberikan gambaran konkret tentang bagaimana relasi bekerja.

Selanjutnya, pemahaman jenis-jenis relasi, seperti refleksif, simetris, dan transitif, memperkaya wawasan siswa terhadap sifat-sifat dasar dalam hubungan matematika. Operasi pada relasi, seperti gabungan, irisan, dan diferensial, memberikan alat untuk memanipulasi dan memahami relasi dengan lebih mendalam.

Fungsi, sebagai konsep yang lebih lanjut, dijelaskan sebagai relasi khusus yang memiliki sifat bahwa setiap elemen dalam himpunan asal terhubung dengan tepat satu elemen dalam himpunan tujuan. Notasi fungsi f : A→B menjadi kunci dalam memahami bagaimana elemen-elemen satu himpunan terkait dengan himpunan lainnya.



Gambar 2. Tampilan saat memulai Quizziz

Gambar 2 merupakan tampilan saat ingin memulai kuis di aplikasi quizziz, Saat memulai kuis di aplikasi Quizizz, pengguna umumnya dimulai dengan login ke akun mereka. Setelah masuk, pengguna pilih gabung kuis lalu memasukkan kode quis yang diberikan guru untuk selanjutnya menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat oleh guru. Pada tahap ini, siswa sangat bersemangat dan termotivasi untuk mendapat jawaban paling tinggi.

Berikut data yang telah diperoleh dari penyebaran angket minat belajar siswa yang kemudian dianalisis selanjutnya dideskripsikan. Adapun hasil analisis tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Persentase minat belajar siswa

PERNYATAAN	Persentase (%)			
	SS	S	KS	TS
Saya sangat senang dengan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dan canva	30	50	14	6
Saya lebih semangat belajar menggunakan aplikasi Quizizz dan canva	32	52	10	6
pembelajaran dengan desain canva dan Mengerjakan soal melalui aplikasi quizizz sangat menyenangkan	34	50	10	4
Saya senang pembelajaran dengan desain canva dan bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan melalui aplikasi quizizz	30	52	16	2
Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz dan canva dapat meningkatkan minat belajar saya	32	50	14	4
Mengerjakan soal menggunakan aplikasi Quizizz dan canva membantu saya mengingat materi yang telah disampaikan	28	46	22	4
Mengerjakan soal menggunakan aplikasi quizizz dan canva menambah pengetahuan saya terkait materi yang telah disampaikan	24	48	24	8

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa minat siswa terhadap pembelajaran matematika melalui aplikasi quizizz dan desain grafis canva sangatlah baik dengan persentase setuju dan sangat setuju lebih dari 70%. Dari seluruh pernyataan tersebut mendapatkan respon sangat positif dari siswa terhadap pembelajaran melalui aplikasi quizizz dan canva.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dan desain grafis Canva dalam pembelajaran matematika berbasis visual efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman mereka terhadap konsep matematika. Penggunaan aplikasi Quizizz dan desain grafis canva dapat menciptakan suasana pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, Aplikasi Quizizz dan desain grafis canva

dapat membantu menjelaskan materi Relasi dan Fungsi pada mata pelajaran matematika kelas X.

Dengan hasil ini, peneliti merekomendasikan guru-guru matematika untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis visual dengan Quizizz dan desain grafis Canva dalam metode pengajaran mereka. Kami juga merekomendasikan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi faktor-faktor spesifik yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran matematika

DAFTAR PUSTAKA

Faradita, Meirza Nanda. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar 1, no. 2b (2018).

Firosa Nur Aini. (2018). Pengaruh Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Jurnal Pendidikan Ekonomi , 5(3), 249-255.

Iswahyudi, H. (2017). Desain Grafis Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.

Kurniawati, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran, Media Pembelajaran, dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 2(1), 20-29.

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo UNPAM, 8(2), 79-96.

Purwanto, N. (2019). Penilaian Hasil Belajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nasution, S. Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 12(2), 317–327.

Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. Prosiding Seminar Nasional Daring, 560–568.

Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 29(1), 9–15

Yesi maylani, pemanfaatan media canva dan aplikasi quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik smp. Jurnal Semantik Vol. 11. No.1 (2022).