

**PENGEMBANGAN MODUL ALJABAR BERBASIS
APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memperoleh Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Matematika

Oleh :

**Nabila Hasna Mayada
NPM : 1911050358**

Jurusan : Pendidikan Matematika

Pembimbing I : Netriwati,M.Pd

Pembimbing II : Fraulein Intan Suri,M.Si



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023**

**PENGEMBANGAN MODUL ALJABAR BERBASIS
APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memperoleh Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu
Pendidikan Matematika

Oleh :

**Nabila Hasna Mayada
NPM : 1911050358**

Jurusan : Pendidikan Matematika



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023**

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang layak, menarik, dan efektif untuk memfasilitasi peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis validasi ahli media, ahli materi, angket respon peserta didik, tes, angket motivasi dan uji N-Gain. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 19 Bandar Lampung.

Hasil uji kelayakan dari validator ahli materi yang dilakukan oleh 2 ahli memperoleh nilai rata-rata yaitu 85,4% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil uji kelayakan validator ahli media yang dilakukan oleh 2 ahli media memperoleh nilai rata-rata yaitu 85,4% dengan kriteria “sangat layak”. Uji kemenarikan pada kelompok kecil dari 10 peserta didik kelas VII SMP Negeri 19 Bandar Lampung mendapat skor rata-rata 86,3% dengan kriteria “sangat menarik”. Sedangkan uji kemenarikan pada kelompok besar dari 30 peserta didik kelas VII SMP Negeri 19 Bandar Lampung memperoleh skor rata-rata 87,4% dengan kriteria “sangat menarik”. Penilaian uji efektivitas menggunakan N-Gain pada tes hasil belajar kognitif memperoleh skor N-Gain sebesar 0,71 dengan kriteria “Tinggi” dan angket motivasi belajar memperoleh skor N-Gain sebesar 0,72 dengan kriteria “tinggi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul aljabar berbasis aplikasi canva telah layak, menarik dan efektif digunakan pada proses pembelajaran aljabar.

Kata Kunci : Pengembangan Modul Aljabar, Canva, Motivasi, Hasil belajar

ABSTRACT

This development research aims to develop an algebra module based on the Canva application to increase motivation and learning outcomes that are feasible, interesting and effective to facilitate students and educators in the learning process. This research uses research and development research with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The data analysis techniques used are media expert validation analysis, material experts, student response questionnaires, tests, motivation questionnaires and the N-Gain test. The test subjects in this research were class VII students at SMP Negeri 19 Bandar Lampung.

The results of the feasibility test from the material expert validator carried out by 2 experts obtained an average score of 85,4% with the criteria "very feasible". The results of the media expert validator feasibility test carried out by 2 media experts obtained an average score of 85.4% with the criteria "very feasible". The attractiveness test on a small group of 10 class VII students at SMP Negeri 19 Bandar Lampung received an average score of 86,3% with the criteria "very attractive". Meanwhile, the attractiveness test on a large group of 30 class VII students at SMP Negeri 19 Bandar Lampung obtained an average score of 87,4% with the criteria "very attractive". The effectiveness test assessment using N-Gain in the cognitive learning outcomes test obtained an N-Gain score of 0.71 with "High" criteria and the learning motivation questionnaire obtained an N-Gain score of 0.72 with "high" criteria. The results of this research indicate that the algebra module based on the Canva application is feasible, interesting and effective for use in the algebra learning process.

Keywords : Algebra Module Development, Canva, Motivation, Learning Results

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nabila Hasna Mayada
NPM : 1911050358
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Modul Aljabar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang sudah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 28 November 2023

Penulis,


Nabila Hasna Mayada

NPM. 1911050358



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Pengembangan Modul Aljabar Berbasis
Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan
Motivasi dan Hasil Belajar**

Nama : Nabila Hasna Mayada
NPM : 1911050358
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I,

Netriwati, M.Pd
NIP. 196808231999032001

Pembimbing II,

Fraulein Intan Suri, M.Si
NIP. 2016010219901103129

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd
NIP.198402282006041004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **Pengembangan Modul Aljabar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar** disusun oleh: **Nabila Hasna Mayada, NPM. 1911050358**, Jurusan **Pendidikan Matematika** telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Jum'at, 17 November 2023, pukul 13:30-15:30 WIB**

TIM MUNAQASYAH

Ketua : **Dr. Bambang Sri Anggoro**

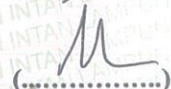
Sekretaris : **Salsabila, S.Stat., M.Si.**

Penguji Utama : **Siska Andriani, S.Si., M.Pd**

Penguji Pendamping I : **Netriwati, M.Pd.**

Penguji Pendamping II : **Fraulein Intan Suri, M.Si.**


(.....)


(.....)


(.....)


(.....)


(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nisra Diana, M.Pd.

196408281988032002

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat. Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar” (Al-Baqarah: 153)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nabila Hasna Mayada
NPM : 1911050358
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Modul Aljabar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang sudah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 28 November 2023
Penulis,

Nabila Hasna Mayada
NPM. 1911050358

PERSEMBAHAN

Tiada kata yang pantas terucap selain rasa syukur kepada Allah SWT yang sampai detik ini telah memberikan begitu banyak nikmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa kita sanjung agungkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan kita dalam menjalani kehidupan. Saya persembahkan sebuah karya kecil ini untuk orang-orang tersayang :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Khairul Hadi dan Ibunda Indah Warni yang selalu memberikan curahan kasih sayang kepada, mendoakan kesuksesanku, dan selalu memberikan dukungan serta semangat untukku. Terima kasih atas cinta kasih sepenuh hati yang telah diberikan dan keikhlasan dalam menyelipkan namaku disetiap doamu.
2. Kakakku tersayang Hana Safitri. Terimakasih atas doa dan semangat yang telah diberikan untuk adikmu. Semoga kita dapat menjadi manusia yang baik, bermanfaat dan dapat membahagiakan kedua orang tua kita.

Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah menjadi naungan saat menuntut ilmu dalam proses meraih gelar sarjana

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Nabila Hasna Mayada lahir di Bandar Lampung, pada tanggal 13 Juli 2001. Penulis merupakan anak terakhir dari dua bersaudara pasangan Bapak Khairul Hadi dan Ibu Indah Warni yang telah mendidik dan mencurahkan cinta dan kasih sayang sepenuh hati sejak kecil hingga tiada henti.

Penulis menempuh pendidikan pertama kali di TK Al-Ulya Bandar Lampung pada tahun 2006, kemudian penulis melanjutkan sekolah di SD Negeri 3 Labuhan Dalam pada tahun 2007. Setelah itu menempuh sekolah menengah pertama di SMP Negeri 19 Bandar Lampung. Setelah penulis menyelesaikan Pendidikan di sekolah menengah pertama, penulis melanjutkan sekolah ke SMA Negeri 15 Bandar Lampung pada tahun 2016. Setelah lulus SMA tahun 2019 penulis melanjutkan studi di perguruan tinggi UIN Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan Program Studi Pendidikan Matematika.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Way Kandis Kec. Tanjung Senang Kota Bandar Lampung dan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIMA 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung pada tahun 2022.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas segala nikmat yang telah dianugerahkan Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Modul Aljabar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar” sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung. Dalam Upaya menyelesaikan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terima kasih atas bantuan semua pihak. Maka secara khusus penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Hj. Nirvana Dian, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Dr.Bambang Sri Anggoro, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Netriwati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah membimbing penulis dengan baik dan bijaksana dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Fraulein Intan Suri, M.Si selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan baik dan bijaksana untuk penyelesaian penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu yang tak terhingga selama menempuh Pendidikan di Program Studi Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung.
6. Ibu Yulfa Roza, M.Pd selaku kepala SMP Negeri 19 Bandar Lampung

7. Ibu Astriningsih S.Pd selaku Guru Matematika, serta Bapak/Ibu Guru dan karyawan SMP Negeri 19 Bandar Lampung.
8. Sahabat-sahabat persejuanganku di Pendidikan Matematika Kelas C Angkatan 2019 yang telah memberikan banyak hal baik dan cerita selama bangku perkuliahan.
9. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan keikhlasan semua pihak dalam membantu menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga menyadari keterbatasan dan kekurangan yang ada pada penulisan skripsi ini. Sehingga penulis juga mengharapkan saran dan kritik yang membangun bagi penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis juga pembaca.

Bandar Lampung, 2023
Penulis,

Nabila Hasna Mayada
NPM. 1911050358

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Pengembangan	12
F. Manfaat Pengembangan	13
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	13
H. Sistematika Penulisan	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teoritik	
1. Modul.....	17

2. Materi Bentuk Aljabar	19
3. Aplikasi Canva	22
4. Motivasi Belajar	23
5. Hasil Belajar	25
B. Teori-Teori Tentang Pengembangan Model	27
C. Kerangka Berfikir.....	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan.....	31
B. Desain Penelitian Pengembangan.....	31
C. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	33
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	33
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	34
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	34
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	34
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	35
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	35
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan.....	35
F. Instrumen Penelitian.....	36
1. Angket Validasi	36
2. Angket Respon Peserta Didik	36
3. Angket Motivasi	36
4. Tes	36
5. Wawancara	37
6. Dokumentasi	37
G. Uji-Coba Produk	37
H. Teknik Analisis Data	38
1. Analisa Kelayakan.....	38
2. Analisis Uji Coba Produk	39
3. Analisis Keefektifan	41
4. Analisis Angket Motivasi Belajar	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan	45
1. Tahap Analisis(<i>Analyze</i>)	45

2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	46
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	47
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	48
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	69
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba	69
C. Kajian Akhir Produk.....	75

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	76
B. Rekomendasi	76

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Motivasi Belajar Peserta Didik
Lampiran 2 Kisi – Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta didik
Lampiran 3 Kisi – Kisi Instrumen Hasil Belajar Kognitif
Lampiran 4 Soal Instrumen Tes Hasil Belajar Kognitif
Lampiran 5 Pedoman Penskoran Soal Instrumen Tes Hasil Belajar Kognitif
Lampiran 6 Angket Respon Peserta didik
Lampiran 7 Hasil Uji Coba Kemenarikan Peserta Didik (Uji Skala Kecil)
Lampiran 8 Hasil Uji Coba Kemenarikan Peserta Didik (Uji Coba Lapangan)
Lampiran 9 Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar Peserta didik Sebelum Menggunakan Modul
Lampiran 10 Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar Peserta didik Setelah Menggunakan Modul
Lampiran 11 Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar Peserta didik Sebelum Menggunakan Buku Cetak
Lampiran 12 Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar Peserta didik Setelah Menggunakan Buku Cetak
Lampiran 13 Hasil Uji N-Gain Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen
Lampiran 14 Hasil Uji N-Gain Hasil Belajar Kognitif Kontrol
Lampiran 15 Rekapitulasi Nilai Pretest Kelas Eksperimen

Lampiran 16 Rekapitulasi Nilai Posttest Kelas Eksperimen
Lampiran 17 Rekapitulasi Nilai Pretest Kelas Kontrol
Lampiran 18 Rekapitulasi Nilai Posttest Kelas Kontrol
Lampiran 19 Lembar Keterangan Validasi Ahli Media 1
Lampiran 20 Lembar Keterangan Validasi Ahli Media 2
Lampiran 21 Lembar Keterangan Validasi Ahli Materi 1
Lampiran 22 Lembar Keterangan Validasi Ahli Materi 2
Lampiran 23 Lembar Keterangan Validasi Materi (Soal) 1
Lampiran 24 Lembar Keterangan Validasi Materi (Soal) 2
Lampiran 25 Lembar Keterangan Validasi Materi (Soal) 3
Lampiran 26 Lembar Keterangan Validasi Materi (Angket)
Lampiran 27 Surat Izin Penelitian
Lampiran 28 Surat Keterangan Penelitian
Lampiran 29 Dokumentasi Penelitian

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 19 Bandar Lampung	4
Tabel 1.2 Hasil Nilai UAS Mata Pelajaran Matematika Kelas VII Semester Ganjil SMP Negeri 19 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023.....	6
Tabel 3.1 Skala Kelayakan Modul	38
Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Kelayakan.....	39
Tabel 3.3 Skala Kemenarikan Modul	40
Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Kemenarikan	41
Tabel 3.5 Model Desain Keefektifan.....	41
Tabel 3.6 Kriteria N-Gain	42
Tabel 3.7 Skala Penskoran Angket Motivasi Belajar.....	43
Tabel 3.8 Kriteria Hasil Persentase Skor Motivasi Peserta didik..	44
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media	53
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 4.3 Tampilan Sesudah dan Sebelum Revisi Ahli Media	57
Tabel 4.4 Tampilan Sesudah dan Sebelum Revisi Ahli Materi ...	59
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	61
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Skala Besar	61
Tabel 4.7 Hasil Tes Belajar Kognitif Kelas Eksperimen	64

Tabel 4.8 Hasil Tes Belajar Kognitif Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4.9 Hasil Uji N-Gain Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik	
Tabel 4.10 Hasil Angket Motivasi Belajar Menggunakan Modul Aljabar Berbasis Aplikasi Canva.....	67
Tabel 4.11 Hasil Angket Motivasi Belajar Menggunakan Buku Cetak	67
Tabel 4.12 Hasil Uji N-Gain Motivasi Belajar Peserta Didik	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Grafik Analisis Kebutuhan Peserta didik	9
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	30
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE	32
Gambar 4.1 Cover (Sampul Depan)	48
Gambar 4.2 Kata Pengantar.....	48
Gambar 4.3 Daftar Isi.....	49
Gambar 4.4 Pendahuluan	50
Gambar 4.5 Peta Konsep	50
Gambar 4.6 Tokoh Matematika	51
Gambar 4.7 Materi Pembelajaran.....	52
Gambar 4.8 Grafik Hasil Ahli Media	54
Gambar 4.9 Grafik Hasil Ahli Materi.....	56
Gambar 4.10 Grafik Perbandingan Uji.....	63
Gambar 4.11 Grafik Uji N-Gain Tes Hasil Belajar Kognitif	66
Gambar 4.12 Grafik Uji N-Gain Angket Motivasi Belajar	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penelitian “Pengembangan Modul Matematika Bentuk Aljabar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar” untuk mengurangi terjadinya salah penafsiran maka peneliti akan membatasi definisi dan maksud dari frase judul penelitian. Berikut batasan-batasan yang disebutkan adalah sebagai berikut :

1) Modul

Modul ialah suatu prosedur pembelajaran mengenai suatu pembahasan tertentu yang ditata secara sistematis, fungsional, dan tertata untuk dimanfaatkan oleh peserta didik, dilengkapi dengan pedoman penggunaannya untuk para pendidik.¹

2) Aplikasi Canva

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat membantu penggunaannya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online.²

3) Motivasi Belajar

Motivasi belajar ialah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik dalam pembelajaran dalam mengadakan perubahan tingkah laku.³

¹ E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020).

² Mahapeserta didik Kukerta Balek Kampung Desa Pasir Baru, Eva Astuti Mulyani, *Desain Grafis* (Bandung: CV. MEDIA SAINS INDONESIA, 2021).

³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021). h. 23

4) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala perilaku yang dimiliki peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran.⁴

B. Latar Belakang Masalah

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai hasrat internal maupun eksternal pada peserta didik dalam pembelajaran untuk mengadakan perubahan tingkah laku.⁵ Sesuai dengan firman Allah SWT pada surat Al – Anfal ayat 53 yang membahas mengenai perintah untuk mengadakan perubahan :

حَتَّىٰ قَوْمٍ عَلَىٰ أُنْعَمَٰهَا نَعْمَةً مُّغَيِّرًا بِكَ لَمْ يَأْنِ لِلَّهِ بِأَنَّ ذَلِكَ
سَمِيعَ اللَّهِ وَأَنَّ ۖ بِأَنْفُسِهِمْ مَا يُغَيِّرُونَ
عَلِي

Artinya : “Yang demikian itu karena sesungguhnya Allah tidak akan mengubah suatu nikmat yang telah diberikan-Nya kepada suatu kaum, hingga kaum itu mengubah apa yang ada pada diri mereka sendiri. Sungguh, Allah Maha Mendengar, Maha Mengetahui”.

Motivasi memiliki tujuan untuk menepatkan dan membangkitkan serta mengaktifkan gairah dimana motivasi dapat menepatkan individu untuk melakukan tindakan sesuai tujuan yang akan dituju dengan sungguh-sungguh.⁶ Dengan begitu, motivasi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik. Senada dengan yang diungkapkan oleh Wisnu dan Nyoto, bahwa motivasi harus selalu ditanamkan pada peserta didik sebagai modal dasar

⁴ Fitri Hayati, Rusydi Ananda, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (Medan: CV. Pusedikara MJ, 2020).

⁵ Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. h. 23.

⁶ Nadira Rifiyani Zahwa and Erwin, “Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7503–9, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3538>.

untuk mencapai tujuan belajar.⁷ Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ali Hanafiah, dkk hasil penelitiannya menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.⁸ Namun realitanya, masih banyak peserta didik yang memiliki kurangnya motivasi belajar. Sejalan dengan, penelitian yang dilakukan oleh Eka Feri Kurniawati.⁹ Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Luh Putu Susi Widiani, dkk.¹⁰ Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa masih kurangnya motivasi belajar pada peserta didik.

Hal ini juga sejalan dengan hasil pra penelitian di SMP Negeri 19 Bandar Lampung, dimana masih banyak peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah, yang terlihat berdasarkan hasil penyebaran angket motivasi belajar kepada peserta didik kelas VII A, B, C, D, E, F, G dan H. dengan jumlah 235 peserta didik. Setelah peneliti analisis didapatkan hasil sebagai berikut :

⁷ Wisnu Agung Hidayat and Harjono Nyoto, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Tematik Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas 1 SD," *Jurnal Mitra Pendidikan* 3, no. 1 (2019): 1452–64, <http://www.e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/737/473>.

⁸ Muhammad Ali Hanafiah, et.al , "Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Motivasi Belajar Pada Permainan Bola Basket Peserta didik SMP," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 5213–19, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1655>.

⁹ Eka Feri Kurniawati, "Pengimplementasian E-Modul Etnokonstruktivisme Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 13, no. 1 (2020): 10–21, <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i1.26589>.

¹⁰ Luh Putu Susi Widiani, A. A. Istri Agung Rai Sudiarmika, and I Ketut Sudiana, "Dampak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Everyone Is Teacher Here Secara Daring Berbantuan Video Presentasi Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar," *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 3 (2021): 533, <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.39756>.

Tabel 1.1 Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 19 Bandar Lampung

Kelas	Kategori Motivasi			
	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah
VII A	4	8	5	13
VII B	2	5	5	17
VII C	-	8	7	15
VII D	5	8	6	11
VII E	4	5	6	14
VII F	-	7	7	15
VII G	3	7	8	12
VII H	-	7	8	14
Jumlah	18	53	53	111

Berdasarkan hasil penyebaran angket motivasi belajar dapat dilihat bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar sedang sebanyak 53 peserta didik dengan persentase sebesar 22,5%, dan peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah sebanyak 111 peserta didik dengan persentase sebesar 54,6% Sehingga dapat dikatakan bahwa motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 19 Bandar Lampung masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan saat pra penelitian, penyebab rendahnya motivasi belajar disebabkan karena kurang menariknya bahan ajar yang digunakan oleh

pendidik sehingga peserta didik cepat merasa jenuh dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Senada dengan yang diungkapkan oleh Eliza dkk, bahwa peningkatan motivasi belajar dapat diikuti dengan peningkatan hasil belajar peserta didik.¹¹ Hasil belajar ialah perubahan perilaku peserta didik baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik setelah melakukan proses belajar mengajar.¹² Pada penelitian ini peneliti mengukur hasil kognitif peserta didik. Hasil belajar dalam aspek kognitif menurut taksonomi bloom hasil revisi terbagi menjadi enam dimensi yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan membuat/cipta (C6).¹³

Hasil belajar menjadi bukti tercapainya proses belajar peserta didik yang dibuktikan dengan hasil maksimal yang diraih setelah melalui berbagai proses pembelajaran.¹⁴ Namun realitanya masih banyak peserta didik yang memperoleh hasil belajar kognitif yang rendah. Sejalan dengan, penelitian yang dilakukan oleh Idam Ragil Widiyanto Atmojo, dkk.¹⁵ Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Cita Sari Dewi, dkk.¹⁶ Penelitian tersebut menunjukkan bahwa masih kurangnya

¹¹ Eliza Setyawati, Suratno Suratno, and Sofyan Sofyan, "Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Smpn 30," *JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2022): 1043–53.

¹² Devy Dyah Wulandari, Putu Budi Adnyana, and I Made Pasek Anton Santiasa, "Penerapan E-Modul Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Biologi Kelas X" 7, no. 2 (2020): 66–80.

¹³ Ibid.

¹⁴ Ikhwatul Mujahadah, Alman Alman, and Mukhlas Triono, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2021): 8–15, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i1.758>.

¹⁵ Idam Ragil et al., "Jurnal Pengabdian UNDIKMA:" 3, no. 2 (2022): 241–49.

¹⁶ Liah Badriah\ Cita Sari Dewi, Purwati Kuswarini Suprpto, "JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)" 4, no. 2 (2019): 93–100, <https://doi.org/10.31932/jpbio.v4i2.456>.

hasil belajar kognitif pada peserta didik. Hal yang sama juga terjadi pada peserta didik SMP Negeri 19 Bandar Lampung, dimana hasil belajar kognitif peserta didik masih cenderung rendah, yang terlihat berdasarkan nilai hasil belajar mata pelajaran matematika yang disajikan sebagai berikut :

Tabel 1.2

**Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP Negeri 19
Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023**

Kelas	Nilai		Jumlah Peserta didik	Keterangan
	$0 \leq X < 75$	$75 \leq X \leq 100$		
VII A	23	9	32	Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 75
VII B	28	4	32	
VII C	24	6	30	
VII D	27	3	30	
VII E	30	-	30	
VII F	25	4	29	
VII G	19	8	27	
VII H	9	21	30	
Jumlah	185	56	241	

data : Guru bidang *study* matematika kelas VII

Data di atas menunjukkan bahwa terdapat 185 peserta didik dengan persentase 78% peserta didik dengan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik kelas VII SMP Negeri 19 Bandar Lampung masih memiliki hasil belajar yang rendah.

Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik diantaranya bahan ajar yang digunakan pendidik kurang menarik sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal.

Motivasi dan hasil kognitif peserta didik dapat ditingkatkan melalui bahan ajar. Senada dengan diungkapkan oleh Nina dkk, bahwa tujuan utama dari seorang pendidik dalam mengembangkan bahan ajar ialah supaya proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan sesuai kompetensi yang telah ditetapkan.¹⁷ Bahan ajar ialah seperangkat rancangan, prosedur, fakta yang didesain secara khusus guna mempermudah proses pembelajaran.¹⁸ Namun, realitanya saat ini masih banyak pendidik yang belum memiliki inovasi untuk mengembangkan bahan ajar secara mandiri namun lebih terpacu dengan bahan ajar yang bersifat konvensional. Bahan ajar konvensional ialah bahan ajar yang tinggal digunakan, tinggal beli, instan tanpa adanya upaya merencanakan, merancang ataupun membuatnya sendiri.¹⁹ Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Warkintin dan Yohanes Berkhamas Mulyadi.²⁰ Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sri Nurhayati dan Lamnidar Muharamsah. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru pada sekolah tersebut masih menggunakan bahan ajar yang bersifat konvensional.²¹

Penggunaan bahan ajar yang bersifat konvensional berdampak pada kurangnya pemahaman pada peserta didik. Senada dengan yang diungkapkan oleh Rizki bahwa pendidik

¹⁷ Nina Fitriya Yulaika, et. al., "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 67–76, <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>.

¹⁸ Annis Deshinta Ayuningtyas and Dafid Slamet Setiana, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Etnomatematika Kraton Yogyakarta," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2019): 11–19, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1630>.

¹⁹ Yulaika, Harti, and Sakti, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik."

²⁰ Warkintin Warkintin and Yohanes Berkhamas Mulyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 1 (2019): 82–92, <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>.

²¹ Sri Nurhayati and Lamnidar Muharamsah, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial Pada SMP Negeri 1 Carita" 5, no. 2 (2020): 200–207, <https://doi.org/10.33633/joins.v5i2.3491>.

yang hanya berpusat kepada bahan ajar yang bersifat konvensional tanpa adanya daya kreasi untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang inovatif menghasilkan mutu pembelajaran yang kurang maksimal.²² Selain itu, kesalahan dalam penentuan bahan ajar akan berdampak pada pemahaman peserta didik yang kurang maksimum dalam proses pembelajaran, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil kognitif peserta didik.²³ hal yang sama juga terjadi di SMP Negeri 19 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Astriningsih selaku guru matematika di SMP Negeri 19 Bandar Lampung, selama proses belajar mengajar pendidik masih menggunakan bahan ajar yang bersifat konvensional. Oleh karena itu diperlukan pengembangan bahan ajar.

Salah satu bahan ajar yang efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar ialah modul. Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis yang berlandaskan kurikulum yang berlaku dan kemas dalam bentuk satuan pembelajaran yang dapat dipelajari secara individu oleh peserta didik.²⁴ Maria, dkk mengungkapkan bahwa modul dapat diterapkan dengan tepat dan bervariasi, guna meningkatkan motivasi dan keinginan belajar, mengembangkan kecakapan dalam bersosialisasi langsung dengan lingkungan belajar.²⁵ Modul juga memungkinkan peserta didik dapat menguji atau mengevaluasi sendiri

²² Rizki Sofyan Rizal, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Bahan Ajar Flipbook Peserta didik Sekolah Dasar," *Arus Jurnal Pendidikan* 2, no. 3 (2022): 252–56, <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i3.141>.

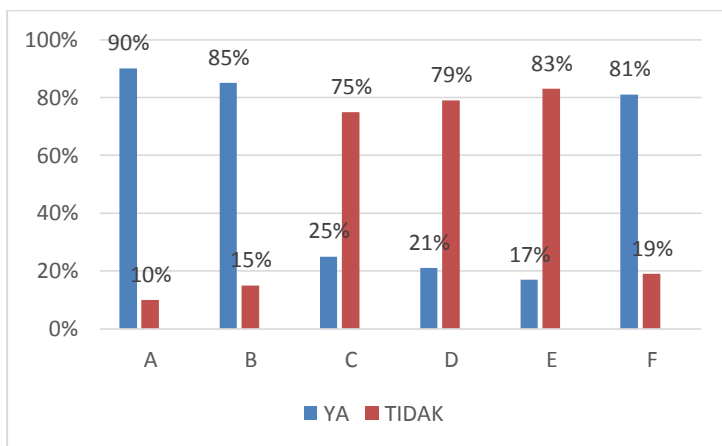
²³ Ibid.

²⁴ Luthvia Rohmaini et al., "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall," *Teorema: Teori Dan Riset Matematika* 5, no. 2 (2020): 176, <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>.

²⁵ Maria Editha Bela et al., "Pengembangan Modul Matematika Materi Aritmatika Sosial Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Peserta didik Kelas VII SMP," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021): 391–400, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.461>.

pencapaian belajarnya dan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.²⁶

Berdasarkan penyebaran angket kebutuhan peserta didik saat pra penelitian di SMP Negeri 19 Bandar Lampung diperoleh informasi bahwa pada kegiatan pembelajaran, peserta didik belum memiliki buku pegangan lain selain buku paket yang disediakan oleh pemerintah. Berikut ini digambarkan grafik hasil analisis kebutuhan peserta didik :



Gambar 1.2 Grafik Analisis Kebutuhan Peserta didik

Keterangan :

- A : Persepsi peserta didik terhadap pembelajaran matematika
- B : Kesulitan peserta didik dalam pembelajaran materi aljabar
- C : Respon peserta didik mengenai buku pegangan lain selain buku paket
- D : Pengetahuan peserta didik tentang modul berbasis aplikasi canva

²⁶ Ibid.

E : Respon peserta didik terhadap pernah atau tidaknya menggunakan bahan ajar berupa modul berbasis aplikasi canva

F : Respon peserta didik terhadap pengembangan modul berbasis aplikasi canva

Modul yang dikembangkan penulis ialah modul bentuk aljabar berbasis aplikasi canva. Aljabar menjadi salah satu materi yang wajib diajarkan dalam pembelajaran matematika kelas VII sehingga peserta didik seharusnya mampu memahaminya dengan baik. Namun realitanya masih terdapat peserta didik yang kurang memahami materi aljabar. Sejalan dengan hasil pra penelitian terlihat 70% peserta didik kelas VII memperoleh nilai hasil belajar di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yakni dengan nilai 75 yang termasuk pada materi bentuk aljabar. Paramita dkk, mengungkapkan bahwa aljabar merupakan salah satu cabang matematika yang sangat penting untuk membentuk karakter matematika pada peserta didik, karena dengan aljabar peserta didik dilatih untuk dapat berpikir kritis, berpikir abstrak, kreatif dan menalar.²⁷ Dengan aljabar, peserta didik dikenalkan dengan variabel dan beragam symbol matematika yang bisa digunakan dalam menyederhanakan kalimat menjadi model matematika dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.²⁸

Aplikasi canva ialah aplikasi desain secara online yang mempunyai berbagai menu editing untuk merancang berbagai macam desain grafis seperti presentasi, poster, grafik, spanduk, edit foto dan lainnya.²⁹ Aplikasi canva bertujuan

²⁷ Paramita Dwi, Marhamah Marhamah, and Nora Surmilasari, "Lembar Kerja Peserta didik Berbasis Masalah Pada Materi Bentuk Aljabar Peserta didik Smp," *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2021): 25–34, <https://doi.org/10.31851/indiktika.v4i1.6621>.

²⁸ Ibid.

²⁹ Zahra Kamila and Kowiyah Kowiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Peserta didik Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan*

dapat membuat bahan ajar yang lebih bervariasi dan menarik. Sejalan dengan, hasil penelitian oleh Rizal dan Nurjannah penggunaan canva bagi pendidik bermanfaat untuk memberikan gambaran yang lebih konkrit mengenai materi pembelajaran bagi peserta didik serta dapat menghadirkan bahan pembelajaran yang variatif dan menarik.³⁰ Putri dan Putra mengungkapkan bahwa canva dapat meringankan dan menghemat waktu pendidik dalam mendesain bahan ajar dan mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi ajar.³¹ Aplikasi canva juga dapat mempermudah peserta didik dalam menguasai materi ajar karena aplikasi ini dapat memperlihatkan teks, animasi, gambar, grafik dan lainnya sesuai dengan desain yang dikehendaki dan dapat membuat peserta didik fokus dalam menguasai pelajaran karena desainnya yang menarik.

Beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis canva layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, seperti penelitian dilakukan oleh Ervan Johan Wicaksana menunjukkan hasil bahwa poster kesehatan reproduksi berbasis aplikasi canva layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Putri Diana dan Putra Jaya, menunjukkan bahwa materi pembelajaran pada materi dasar listrik dan elektronika pada kompetensi dasar membedakan spesifikasi data komponen listrik berbasis aplikasi canva dinyatakan valid. Penelitian oleh Johan Tanama, dkk juga menunjukkan bahwa e-modul berbasis saintifik dengan menggunakan aplikasi canva dapat dijadikan alternatif atau inovasi untuk

Matematika 7, no. 1 (2022): 72–83,
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>.

³⁰ Rizal Anhari Naibaho, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)* 04, no. 2 (2022): 160–71.

³¹ Putra Jaya Putri Diana, “Pengembangan Materi Ajar Dasar Listrik Dan Elektronika Berbasis Canva Di SMK Negeri 5 Padang,” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 9, no. 1 (2021): 32,
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i1.110688>.

meningkatkan semangat belajar dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya dan didampingi dengan hasil penelitian yang relevan, maka untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut penulis melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Modul Aljabar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar”**.

C. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, Maka beberapa masalah yang diidentifikasi peneliti adalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan bahan ajar yang bersifat konvensional dalam pembelajaran.
2. Motivasi peserta didik yang masih kurang.
3. Hasil belajar kognitif peserta didik yang masih rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar.
2. Pengembangan modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Materi yang disajikan hanya pada materi bentuk aljabar.
4. Pengembangan modul dalam penelitian ini hanya untuk peserta didik kelas VII.
5. Hasil belajar terbatas hanya pada kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimana mengembangkan modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar?
- 2) Bagaimana kelayakan dan respon peserta didik terhadap modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- 3) Bagaimana keefektifan dari produk yang dikembangkan berupa modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui bagaimana pengembangan modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan dari modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- 3) Untuk mengetahui bagaimana keefektifan dari produk yang dikembangkan berupa modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini bermanfaat bagi :

- 1) Penulis
Memberikan pengetahuan kepada penulis dalam mengembangkan modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- 2) Pendidik
Dengan adanya modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ini diharapkan dapat dijadikan bahan ajar baru dalam proses belajar mengajar.
- 3) Peserta Didik

Memberikan penjelasan tentang modul matematika bentuk aljabar berbasis aplikasi canva yang bisa dimanfaatkan dalam proses belajar.

4) Sekolah

Dengan hadirnya modul aljabar berbasis aplikasi canva ini dimaksudkan dapat meningkatkan kualitas belajar di sekolah dan modul ini dapat dijadikan bahan ajar alternatif yang dapat dipergunakan pada proses belajar mengajar di sekolah.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar :

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Baban Taupik dan Yayat Ruhiyat dengan judul penelitian Pengembangan Materi Adaptasi Makhluk Hidup Berbasis Canva di Kelas VI SD Negeri Cikuasa 1 Kota Cilegon.³² Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran berbasis canva yang dikembangkan termasuk dalam kategori media pembelajaran alternatif yang mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik di Sekolah Dasar. Persamaan pada penelitian ini yaitu pengembangan dilakukan berbasis aplikasi canva. Perbedaannya ialah pada pada produk yang dikembangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Baban Taupik Ruhiyat dkk produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran pada tingkatan Sekolah Dasar sedangkan pada penelitian ini yang dikembangkan adalah modul pembelajaran berupa modul cetak pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama.

³² Wahyu Fatimah and Yayat Ruhiat, "Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pokok Bahasan Asam-Basa," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 17, no. 1 (2023): 57–61, <https://doi.org/10.15294/jipk.v17i1.36674>.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh R. Evenda Ceria, dkk dengan judul penelitian Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva pada Materi Kubus dan Balok dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu.³³ Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa pengembangan bahan ajar berupa e-modul dinyatakan valid dan praktis melalui analisis kualitatif. Kevalidan bahan ajar diperoleh pada tahap *expert review* melalui komentar dan saran validator. Kepraktisan diperoleh pada tahap *one-to-one* dan *small group* melalui analisis komentar dan saran peserta didik. Efek potensial diperoleh dari tes evaluasi peserta didik pada tahap *field test*. Bahan ajar e-modul yang dikembangkan memiliki efek potensial dengan persentase ketuntasan sebesar 81,8% terhadap pemecahan masalah.

Persamaan pada penelitian ini yaitu pengembangan dilakukan berbasis aplikasi canva. Perbedaannya ialah pada produk yang dikembangkan pada penelitian yang dilakukan oleh R. Evenda Ceria, dkk produk yang dikembangkan adalah bahan ajar elektronik pada materi kubus dan balok sedangkan pada penelitian ini yang dikembangkan adalah modul aljabar berupa modul cetak.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Ervan Johan Wicaksana, dkk dengan judul penelitian Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva Pada Usia Remaja Sekolah di SMA.³⁴ Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) validasi oleh ahli materi (93,3%) dan ahli media (87,5%) berkategori sangat baik, (2) ujicoba pada 6 orang kelompo

³³ R Evenda Ceria, Muhammad Win Afgani, and Retni Paradesa, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva Pada Materi Kubus Dan Balok Dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu" 5, no. 2 (2022): 82–94.

³⁴ Johan Wicaksana, Pramana Atmadja, and Yuli Asmira, "Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva Pada Usia Remaja Sekolah Di SMA The Development of Reproductive Health Poster Based on Character Education Using Canva in School Adolescents" 4, no. 2 (2020): 160–72.

kecil (81,4%), kelompok besar (87,3%) dan guru (83,3%) diperoleh tanggapan dengan kategori sangat baik, dan (3) hasil belajar peserta didik meningkat dengan kategori sedang (0,65%). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pister kesehatan reproduksi berbasis pendidikan karakter menggunakan canva layak digunakan dalam pembelajaran,

Persamaan pada penelitian ini yaitu pengembangan dilakukan berbasis aplikasi canva. Perbedaannya ialah pada produk yang dikembangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Ervan Johan Wicaksana dkk produk yang dikembangkan ialah poster kesehatan reproduksi sedangkan penelitian ini produk yang dikembangkan adalah modul aljabar berupa modul cetak berbasis aplikasi canva.

H. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan skripsi ini mencakup lima bab. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1) BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi penegasan judul, latarbelakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

2) BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini menjelaskan deskripsi teori dan teori – teori tentang pengembangan model.

3) BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji-coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji-coba produk, dan teknik analisis data.

4) BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba, dan kajian produk akhir.

5) BAB V Penutup

Bab ini berisi simpulan dan rekomendasi

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Modul

a. Pengertian Modul

Modul ialah suatu prosedur pembelajaran mengenai suatu pembahasan tertentu yang ditata secara sistematis, fungsional, dan tertata untuk dimanfaatkan oleh peserta didik, dilengkapi dengan pedoman penggunaannya untuk para pendidik.³⁵ Menurut Zuhaini, modul merupakan bahan ajar yang disusun secara individu oleh guru guna memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara mandiri.³⁶ Menurut Pannen, modul ialah bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang dapat digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.³⁷

Berdasarkan definisi-definisi diatas peneliti menyimpulkan, bahwa modul merupakan bagian dari bahan ajar yang disusun secara tertata dengan mencakup berbagai unsur di dalamnya yang dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

b. Karakteristik Modul

Modul memiliki ciri atau karakteristik tersendiri dibandingkan dengan jenis bahan ajar lainnya, yaitu sebagai berikut :³⁸

³⁵ Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*.

³⁶ Winna Wirianti Najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo, *Modul Elektronik Prosedur Penyusunan Dan Aplikasinya* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020). h. 7.

³⁷ Winda Nopriana, *Mudah Menulis Cerita Pendek* (Jawa Timur: Thalinal Ilmi Publishing & Education, 2023).

³⁸ Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*.

- 1) *Self instructional*; dengan modul seorang peserta didik dapat membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Untuk itu, sebuah modul harus memiliki hal-hal berikut.
 - a) Memuat rumusan tujuan yang jelas dan detail.
 - b) Memuat deskripsi materi yang utuh, lengkap, serta sesuai dengan kepentingan penggunaannya.
 - c) Menyajikan contoh dan ilustrasi yang sesuai.
 - d) Memperlihatkan soal-soal latihan, tugas, dan sejenisnya yang memungkinkan peserta didik untuk mengaplikasikan pemahaman mengenai materi yang terdapat di dalamnya.
 - e) Mengaplikasikan bahasa yang baku dan komunikatif.
 - f) Memuat rangkuman materi pembelajaran.
 - g) Memuat instrumen penilaian, yang memungkinkan penggunaannya untuk melakukan penilaian diri.
 - h) Memuat umpan balik atas penilaian sehingga penggunaannya mengetahui tingkat kecakapan materi dalam modul tersebut.
 - i) Memuat informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran.
- 2) *Self contained*, semua materi ajar dari satu unit kompetensi atau subkompetensi tersaji di dalam satu modul secara utuh. Materi di dalamnya membagikan kesempatan kepada peserta didik secara tuntas.
- 3) *Stand alone* (berdiri sendiri), modul tidak tergantung pada sumber atau media lain.

4) *Adaptive*, modul perlu memiliki daya adaptif terhadap suatu perkembangan sesuai dengan perkembangan informasi, pengetahuan dan teknologi.

5) *User friendly*, modul hendaknya memperhatikan kepentingan pemakainya.

c. **Komponen-Komponen Modul**

1) Komponen-komponen modul, yaitu :³⁹

- a) Penjabaran materi pembelajaram secara menyeluruh
- b) Sasaran belajar belajar yang akan dicapai
- c) Faedah dan kerelevansian
- d) Contoh kompetensi yang akan dipunyai setelah mempelajari modul
- e) Materi pembelajaran
- f) Latihan, tugas, studi kasus
- g) Kilas balik dan umpan balik

2. **Materi Aljabar**

a. **Kalimat Matematika Menggunakan Huruf atau Variabel**

3 lidi ditambahkan setiap kali menambah satu persegi. Banyaknya lidi yang diperlukan selalu dapat ditentukan ketika banyaknya persegi diketahui. Kalimat matematika untuk menentukan banyaknya lidi adalah sebagai berikut.

$$1 + 3 \times (\text{banyaknya persegi})$$

Jika banyaknya persegi kita nyatakan sebagai , maka kalimat matematikanya menjadi :

$$1 + 3 \times a$$

³⁹ Ibid., 27.

Kalimat matematika dengan menggunakan huruf disebut bentuk aljabar.

b. Menuliskan Bentuk Aljabar

1. Cara Menyatakan Perkalian

Cara menyatakan perkalian :

- 1) Dalam bentuk aljabar hapus tanda perkalian (\times)
- 2) Ketika mengalikan bilangan dan huruf, tulislah bilangan di depan huruf

Contoh :

$$1. 3 \times a = 3a$$

$$2. b \times a = ab$$

$$3. (x + y) \times 2 = 2(x + y)$$

Catatan : Jika dua huruf dikalikan, misalnya $b \times a$, biasanya hasil kalinya dinyatakan terurut secara alpabetis yaitu ab

2. Cara Menyatakan Perpangkatan Bentuk Aljabar

Cara menyatakan perpangkatan bentuk aljabar:

Hasil kali huruf yang sama ditulis dengan menggunakan eksponen

Contoh :

$$1. x \times x \times x = 3x^2$$

$$2. a \times (-1) \times a \times a = -a^3$$

3. Cara Menyatakan Hasil Bagi Bentuk Aljabar

Cara menyatakan hasil bagi bentuk aljabar :

Di dalam bentuk aljabar yang digunakan adalah bentuk pecahan, bukan simbol pembagian.

Contoh :

$$1. \quad x : 3 = \frac{x}{3}$$

$$2. \quad (a + b) : 2 = \frac{a + b}{2}$$

Catatan : $x : 3$ sama dengan $x \times \frac{1}{3}$; $\frac{x}{3}$ dapat dinyatakan juga sebagai $\frac{1}{3}x$. Dengan cara yang sama kita dapat menyajikan $\frac{a + b}{2}$.

3. Cara Menyatakan Besaran Menggunakan Bentuk Aljabar

Contoh :

Mia berjalan 1.500 m dari rumahnya ke sekolah dengan kecepatan 70 m per menit. Berapa jarak mia ke sekolah setelah a menit berangkat dari sekolah?

Cara : Jarak antara Mia ke sekolah adalah selisih antara jarak yang telah ditempuh Mia

Penyelesaian : Jarak tempuh selama a menit dengan kecepatan 70 km per menit adalah $70 \times a$. Jadi jarak antara Mia dengan sekolah adalah $(1.500a - 70a)$ m

Jawab : $(1.500 - 70a)$ m

c. Substitusi Bentuk Aljabar

Mengganti huruf dengan bilangan dalam bentuk aljabar disebut mensubstitusi bilangan ke bentuk aljabar.

Contoh :

1. Tentukan nilai $3x - 5$ untuk $x = -2$!

Penyelesaian :

Substitusikan nilai x dengan -2

$$\begin{aligned} & 3x - 5 \\ &= 3 \times (-2) - 5 \\ &= -6 - 5 \\ &= -1 \end{aligned}$$

3. Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat membantu penggunanya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online.⁴⁰ Canva ialah aplikasi pembuat grafis berbasis clud sehingga jika ingin digunakan harus terhubung dengan jaringan internet.⁴¹ Canva ialah website dan aplikasi yang populer saat ini terlebih pada bidang desain grafis dan brand building.⁴²

Berdasarkan pada definisi di atas peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi canva merupakan sebuah aplikasi secara online yang dapat membantu

⁴⁰ Eva Astuti Mulyani, *Desain Grafis*. h. 23.

⁴¹ I Gede Agus Jaya Negara, et.al., *Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Optimalisasi Perkuliahan*, ed. Yayasan Mertajati Widfya Mandala (Bali, 2021).

⁴² Muhammad Arifin, Et.al., *Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Medan: UMSU Press, 2022).

dalam mendesain dengan berbagai macam fitur grafis.

b. Kelebihan Aplikasi Canva

Kelebihan aplikasi canva, yaitu :⁴³

- 1) Terdapat berbagai desain yang menarik.
- 2) Dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain bahan pembelajaran karena tersedia berbagai fitur.
- 3) Menghemat waktu dalam bahan pembelajaran secara praktis.
- 4) Dapat mendesain melalui laptop maupun gawai.

c. Kekurangan Aplikasi Canva

Kekurangan aplikasi canva, yaitu :⁴⁴

- 1) Aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil.
- 2) Dalam aplikasi canva ada template, stiker, ilustrasi, *font*, dan lain sebagainya secara berbayar.
- 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan Sebagian orang, baik itu template, gambar, warna, dan sebagainya.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Winkle, motivasi ialah daya penggerak pada diri seseorang yang melaksanakan kegiatan tertentu guna menggapai3 tujuan tertentu.⁴⁵ Motivasi merupakan kemampuan, dari dalam maupun luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu

⁴³ Eva Astuti Mulyani, *Desain Grafis.*, 28.

⁴⁴ *Ibid.*, 29.

⁴⁵ Rusydi Ananda, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. h. 151.

yang telah ditentukan sebelumnya.⁴⁶ Motivasi belajar ialah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik dalam pembelajaran dalam mengadakan perubahan tingkah laku.⁴⁷

Berdasarkan definisi-definisi diatas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi ialah daya penggerak yang timbul pada peserta didik yang dapat menimbulkan keinginan untuk melakukan proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan yang diharapkan.

b. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Fungsi motivasi dalam belajar, yaitu :⁴⁸

- 1) Mengingatnkan derajat awal belajar, proses dan hasil belajar.
- 2) Menberitahukan terkait kecakapan usaha belajar jika dipadankan dengan teman sebaya.
- 3) Membimbing aktivitas kearah belajar mengajar yang lebih berkualitas.
- 4) Meningkatkan antusiasme belajar bagi peserta didik.
- 5) Mengingatnkan mengenai adanya perjalanan yang harus dicapai dalam proses pembelajaran.

c. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar yaitu :⁴⁹

- 1) Menelaah agenda dan perencanaan bahan ajar/materi ajar dan tujuan belajar mengajar yang akan diberikan.

⁴⁶ Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. h. 23.

⁴⁷ *Ibid.*, 23.

⁴⁸ *Ibid.*, 163.

⁴⁹ Rusydi Ananda, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. h. 169.

- 2) Merencanakan upaya yang akan digunakan dalam meningkatkan perhatian dalam memotivasi peserta didik.
- 3) Merencanakan pengaplikasian gaya bahasa yang sederhana, komunikatif dan tidak monoton.
- 4) Merencanakan penciptaan suasana interaksi pembelajaran yang luwes dan bersahabat antara pendidik dan peserta didik.
- 5) Merancang bentuk pertanyaan yang bersifat membimbing dengan sedapat mungkin memunculkan rasa keingintahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran.
- 6) Merancang dan menentukan bentuk pujian verbal atau nonverbal terhadap peserta didik yang memperlihatkan perhatian dan motivasi belajar yang baik.
- 7) Merencanakan metode dan media ajar yang variati guna membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik.
- 8) Merencanakan tugas yang dapat membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik, hasil belajar ialah terjadinya peralihan karakter pada diri seseorang yang dapat dilihat dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap maupun keterampilan.⁵⁰ Kunandar menjelaskan hasil belajar ialah kemampuan yang dapat dicapai dan dikuasai oleh peserta didik setelah melakukan proses

⁵⁰ Haryanto, *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Two Stay Two Stray* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021).

pembelajaran baik itu kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik.⁵¹ Menurut Sudjana, hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki oleh para peserta didik setelah memperoleh pengalaman mengenai belajar.⁵²

Berdasarkan definisi-definisi diatas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar ialah suatu pencapaian yang dicapai oleh peserta didik baik dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan setelah melakukan proses pembelajaran

b. Tipe – Tipe Hasil Belajar

Bloom menjelaskan hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu :⁵³

- 1) Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan.
- 2) Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjabarkan perubahan sikap, minat, nilai-nilai dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian.
- 3) Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa peserta didik telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

c. Manfaat Penilaian Hasil Belajar

Manfaat penilaian hasil belajar, yaitu :⁵⁴

- 1) Melihat tingkat kesiapan peserta didik untuk menempuh suatu pendidikan tertentu.

⁵¹ Rusydi Ananda, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*., 49.

⁵² Haryanto, *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Two Stay Two Stray*.

⁵³ Rusydi Ananda, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*., 51-52.

⁵⁴ *Ibid.*, 65.

- 2) Melihat tingkat keberhasilan yang telah dicapai dalam proses pendidikan.
- 3) Melihat apakah mata pelajaran yang dipelajari dapat dilanjutkan dengan bahan yang baru atau harus mengulang pelajaran sebelumnya.
- 4) Memperoleh bahan-bahan informasi dalam membagikan bimbingan mengenai jenis pendidikan dan jabatan yang sesuai dengan peserta didik.
- 5) Memperoleh bahan-bahan informasi apakah seorang peserta didik dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau harus mengulang di kelas semula.
- 6) Membandingkan apakah prestasi yang dicapai peserta didik sudah sesuai dengan kapasitasnya atau belum.
- 7) Guna menafsirkan apakah seorang peserta didik telah cukup matang untuk dilepaskan ke dalam masyarakat atau untuk melanjutkan ke lembaga pendidikan yang lebih tinggi.
- 8) Guna mengadakan seleksi.
- 9) Guna mengetahui taraf efisiensi metode yang dipergunakan dalam lapangan pendidikan.

B. Teori – Teori Tentang Pengembangan Model

Berbagai teori mengenai pengembangan model yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan suatu produk, antara lain :

1. Model Hannafin dan Peck

Model Hannafin dan Peck terdiri dari tiga Langkah utama yaitu tahap penilaian kebutuhan, tahap desain dan tahap pengembangan dan implementasi.⁵⁵

2. Model Borg Gall

⁵⁵ Made Tegeh, Et.al., *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014). h. 1.

Model Borg Gall terdiri dari 10 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan data informasi, perencanaan, mengembangkan bentuk pendahuluan produk, uji lapangan pendahuluan/persiapan, revisi berdasarkan hasil uji lapangan pendahuluan, uji lapangan utama, revisi berdasarkan uji lapangan utama, uji lapangan operasional, revisi berdasarkan uji lapangan operasional dan penyebaran dan implementasi.⁵⁶

3. Model Bergman dan More

Model Bergman dan More terdiri dari 6 langkah yaitu (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) produksi, (5) penggabungan, dan (6) validasi

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir berawal dari permasalahan yang terjadi di sekolah diantaranya dalam proses pembelajaran pendidik masih menggunakan bahan ajar yang bersifat konvensional serta motivasi belajar peserta didik yang masih rendah dan diikuti dengan hasil belajar kognitif peserta didik yang rendah. Dari permasalahan-permasalahan yang terjadi sebelumnya penulis memberikan solusi dengan cara mengembangkan modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang dirancang dan didesain guna membantu peserta didik dalam memahami materi khususnya materi bentuk aljabar.

Setelah modul dikembangkan, setelahnya diuji validitas oleh beberapa kelompok ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk menguji kelayakan dan melihat kekurangan dalam pengembangan bahan ajar yang telah dikembangkan. Modul yang memperoleh kriteria tidak layak berikutnya direvisi berdasarkan dengan bimbingan yang sudah diberikan oleh tim ahli supaya modul yang dikembangkan mendapatkan kriteria layak untuk digunakan dan layak untuk di uji cobakan. Jika uji coba modul dikatakan layak untuk di uji cobakan,

⁵⁶ Ibid., 13.

hingga dapat dikatakan bahwa modul sudah siap untuk dikembangkan sehingga akan dihasilkan produk akhir berupa modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Permasalahan yang ditemukan :

- Guru masih menggunakan bahan ajar yang bersifat konvensional pada proses pembelajaran.
- Motivasi belajar peserta didik yang masih kurang.
- Hasil belajar kognitif peserta didik yang masih rendah.

**Solusi :**

Mengembangkan produk berupa bahan ajar berbentuk modul aljabar berbasis aplikasi canva pada kelas VII.

**Hasil yang diharapkan :**

- Adanya produk berupa modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
- Dengan mengembangkan modul aljabar berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, maka peserta didik akan terbantu untuk belajar secara mandiri.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan serta pembahasan yang telah dipaparkan oleh penulis sehingga didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu modul aljabar berbasis aplikasi canva, dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Materi yang dibahas pada modul ini adalah materi aljabar yang ada pada pembelajaran matematika kelas VII SMP.
2. Berdasarkan hasil angket validasi dan respon peserta didik mengenai kelayakan dan kemenarikan modul dari ahli media dan ahli materi dengan kriteria “sangat layak” sedangkan hasil angket respon peserta didik skala kecil dan skala besar mendapatkan kriteria “sangat menarik”.
3. Penilaian uji keefektifan modul aljabar berbasis aplikasi canva mendapatkan kategori “tinggi” pada uji N-Gain dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Modul yang dikembangkan terbatas pada materi aljabar, sehingga direkomendasikan untuk membuat modul pembelajaran dengan materi yang berbeda.

2. Modul yang dikembangkan masih memiliki kekurangan, yaitu harga yang kurang ekonomis dalam percetakan modul, sehingga direkomendasikan peneliti selanjutnya membuat modul tidak dalam bentuk modul cetak.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Milu S, Dkk. *Inovasi Pembelajaran Abad 21*. Jember: UM Jember Press, 2023.
- Rizal Anhari Naibaho. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)* 04, no. 2 (2022): 160–71.
- Ayuningtyas, Dkk. “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Etnomatematika Kraton Yogyakarta.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2019): 11–19. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1630>.
- R. Evenda Ceria, Dkk. “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva Pada Materi Kubus Dan Balok Dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu” 5, no. 2 (2022): 82–94.
- Cita Sari Dewi, Dkk. “JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)” 4, no. 2 (2019): 93–100. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v4i2.456>.
- Diputera, Artha Mahindra. *Statistik Pendidikan Analisis Asasmen Menggunakan Jamovi*. Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media, 2022.
- Dwi Paramita, Dkk. “Lembar Kerja Peserta didik Berbasis Masalah Pada Materi Bentuk Aljabar Peserta didik Smp.” *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2021): 25–34. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v4i1.6621>.
- Eva Astuti Mulyani, Mahapeserta didik Kukerta Balek Kampung Desa Pasir Baru. *Desain Grafis*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021.
- Fatihah, Wahyu, and Yayat Ruhiat. “Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pokok Bahasan Asam-Basa.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 17, no. 1 (2023): 57–61. <https://doi.org/10.15294/jipk.v17i1.36674>.

- Gede Agus Jaya Negara, Dkk. *Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Optimalisasi Perkuliahan*. Edited by Yayasan Mertajati Widhya Mandala. Bali, 2021.
- Muhammad Ali Hanafiah, Dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Motivasi Belajar Pada Permainan Bola Basket Peserta didik SMP.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 5213–19. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1655>.
- Hamzah B Uno. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Haryanto. *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Two Stay Two Stray*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021.
- Hidayat, Dkk. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Tematik Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas 1 SD.” *Jurnal Mitra Pendidikan* 3, no. 1 (2019): 1452–64. <http://www.e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/737/473>.
- I Made Tegeh, Et.al. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Zahra Kamila, Kowiyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Peserta didik Sekolah Dasar.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2022): 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>.
- E. Kosasih. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2020.
- Eka Feri Kurniawati. “Pengimplementasian E-Modul Etnokonstruktivisme Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 13, no. 1 (2020): 10–21. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i1.26589>.
- La'ia, Dkk. “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Discovery Learning.” *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)* 5, no. 3 (2022): 170–75.

- Mai Sri Lena, Dkk. *Metode Penelitian*. Malang: CV IRDH, 2019.
- Maria Editha Bela, Dkk. “Pengembangan Modul Matematika Materi Aritmatika Sosial Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Peserta didik Kelas VII SMP.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021): 391–400. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.461>.
- Muhammad Arifin, Et.al. *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Medan: UMSU Press, 2022.
- Mujahadah, Dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2021): 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>.
- Nadira Rifiyani Zahwa , Erwin. “Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7503–9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3538>.
- Najuah, Dkk. *Modul Elektronik Prosedur Penyusunan Dan Aplikasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Netriwati, Dkk. *Praktik Observasi Sekolah*. Malang: Madza Media, 2023.
- Nina Fitriya Yulaika, Dkk. “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>.
- Nopriana, Winda. *Mudah Menulis Cerita Pendek*. Jawa Timur: Thalinal Ilmi Publishing & Education, 2023.
- Nurhayati, Dkk. “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial Pada SMP Negeri 1 Carita” 5, no. 2 (2020): 200–207. <https://doi.org/10.33633/joins.v5i2.3491>.
- Nurul Hidayah, Witri Anisa. “Peningkatan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Menggunakan Model Think Pair Share Bantuan Alat Peraga Bahan Bekas” 3, no. 2

(2019).

- Putra, Dkk. “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Matematika Siwa MTs.” *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika* 12, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4865>.
- Putri Diana, Putra Jaya. “Pengembangan Materi Ajar Dasar Listrik Dan Elektronika Berbasis Canva Di SMK Negeri 5 Padang.” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 9, no. 1 (2021): 32. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i1.110688>.
- Ragil, Dkk. “Jurnal Pengabdian UNDIKMA:” 3, no. 2 (2022): 241–49.
- Risa Nur Sa’adah, Wahyu. *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- Rizal, Rizki Sofyan. “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Bahan Ajar Flipbook Peserta didik Sekolah Dasar.” *Arus Jurnal Pendidikan* 2, no. 3 (2022): 252–56. <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i3.141>.
- Rohmaini, Dkk. “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall.” *Teorema: Teori Dan Riset Matematika* 5, no. 2 (2020): 176. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>.
- Rusydi Ananda, Fitri Hayati. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikara MJ, 2020.
- Sari, Putri Mayang. “Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS Di SMAN 1 Cerenti Development of Canva-Based Economics E-Module on Cooperative Materials for Class X Social Sciences at SMAN 1 Cerenti” 13, no. 1 (2022).
- Setyawati, Dkk. “Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Smpn 30.” *JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2022): 1043–53.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2022.

- Warkintin, and Yohanes Berkhamas Mulyadi. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 1 (2019): 82–92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>.
- Wicaksana, Dkk. "Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva Pada Usia Remaja Sekolah Di SMA The Development of Reproductive Health Poster Based on Character Education Using Canva in School Adolescents" 4, no. 2 (2020): 160–72.
- Widiani, Dkk. "Dampak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Everyone Is Teacher Here Secara Daring Berbantuan Video Presentasi Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 3 (2021): 533. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.39756>.
- Wulandari, Dkk. "Penerapan E- Modul Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Biologi Kelas X" 7, no. 2 (2020): 66–80.
- Yani, Dkk. "Online Learning in Educational Research." *Online Learning in Educational Research* 1, no. 1 (2021): 25–36.