

Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Memvisualisasikan dan Memahami Bentuk Irisan Kerucut Pada Siswa

Tiur Malasari Siregar¹, Putri Hijriyanti², Nita Pratiwi Siagian³, Linca Tesa Sirait⁴,
Hanna Suryani Simanjuntak⁵, Merry Christin Sinaga⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Medan

e-mail: tiurmalasarisiregar@unimed.ac.id¹, putrihijriyanti@mhs.unimed.ac.id²,
nitapratiwisiagian@mhs.unimed.ac.id³, lincasirait@mhs.unimed.ac.id⁴,
hannasimanjuntak45@gmail.com⁵, merryc2412@gmail.com⁶

Abstrak

Penerapan media pembelajaran matematika seringkali menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya adalah kurangnya variasi dalam metode penyampaian materi yang dapat mengakibatkan siswa kehilangan minat dan motivasi untuk belajar. Banyak guru yang masih bergantung pada metode ceramah dan buku teks, sehingga siswa kesulitan memahami konsep abstrak matematika. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang pesat, salah satunya adalah penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, yang bertujuan untuk meninjau kemampuan aplikasi Canva dalam membantu siswa memahami materi Irisan Kerucut. Hasil penelitian menunjukkan konsep irisan kerucut memerlukan pendekatan yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Canva dapat memfasilitasi visualisasi yang lebih baik dan interaksi yang dinamis, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Canva untuk memvisualisasikan dan memahami bentuk irisan kerucut, yang sering kali menjadi topik menantang bagi siswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Visualisasi Irisan Kerucut, Canva*

Abstract

The application of mathematics learning media often faces various problems, one of which is the lack of variation in the method of delivering material which can cause students to lose interest and motivation to learn. Many teachers still rely on lecture methods and textbooks, so that students have difficulty understanding abstract mathematical concepts. The use of technology in education is growing rapidly, one of which is the use of Canva as an interactive learning medium. The method used in this study is a literature study, which aims to review the ability of the Canva application to help students understand the Conic Section material. The results of the study show that the concept of conic sections requires a more interesting and effective approach to improve student understanding. The use of interactive learning media such as Canva can facilitate better visualization and dynamic interaction, making it easier for students to understand the material. Canva to visualize and understand the shape of a conic section, which is often a challenging topic for students.

Keywords : *Interactive Learning Media, Conic Section Visualization, Canva*

PENDAHULUAN

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk penyaluran pesan kepada peserta didik pada proses pembelajaran secara online maupun secara offline. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses serta hasil pembelajaran peserta didik. Namun, penerapan media pembelajaran matematika seringkali menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya adalah kurangnya variasi dalam metode penyampaian materi yang dapat mengakibatkan siswa kehilangan minat dan motivasi untuk belajar (Insani et al, 2023). Banyak guru yang masih bergantung pada metode ceramah dan buku teks, sehingga siswa

kesulitan memahami konsep abstrak matematika. Guru dan siswa perlu terampil dalam menggunakan berbagai platform dan alat pembelajaran online, serta terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran (Lestari et al, 2021). Mereka juga perlu mengembangkan dan memanfaatkan berbagai inovasi dan solusi baru untuk memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran online dalam proses pembelajaran (Hasana et al, 2021).

Salah satu tantangan yang harus dihadapi dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika yaitu kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan yang mempengaruhi perkembangan belajar siswa dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika diakibatkan oleh kurangnya pemahaman siswa dalam menangkap materi pembelajaran, konsentrasi belajar, keaktifan, sikap dalam kelas, serta kerutinan belajar peserta didik dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam berbasis teknologi. Apalagi di masa globalisasi yang semakin canggih ini penggunaan teknologi dalam dunia Pendidikan, tenaga pendidik dituntut untuk aktif dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima untuk menarik perhatian, motivasi, dan minat siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai (Siregar, 2021).

Media pembelajaran yang menarik merupakan solusi terbaik yang dapat digunakan untuk menstimulus siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi canva adalah salah satu solusi media pembelajaran berbasis teknologi (Masfufa, et al., 2022). Penelitian oleh Mahardika (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan canva dapat mengoptimalkan pemahaman guru dan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru. Faktor yang menentukan keberhasilan dari suatu proses pembelajaran adalah media yang digunakan, namun selain media ada nilai tambah yang perlu diperhatikan seperti desain yang menarik sehingga nantinya akan menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka akan lebih fokus ke materi yang disajikan. Canva adalah aplikasi yang dapat mendesain media pembelajaran yang tepat digunakan terutama dalam memvisualisasikan materi yang akan dipelajari agar lebih realistis (Mila, et al., 2021)

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang pesat, salah satunya adalah penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Canva, dengan berbagai fitur kreatifnya, memberikan peluang bagi pendidik untuk membuat materi ajar yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian ini berfokus pada penggunaan Canva untuk memvisualisasikan dan memahami bentuk irisan kerucut, yang sering kali menjadi topik menantang bagi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, di mana penulis mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber akademis terkait penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika, khususnya yang berkaitan dengan bentuk irisan kerucut. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif memiliki berbagai kelebihan. Salah satu kelebihannya adalah visualisasi yang jelas membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep yang abstrak. Melalui tampilan yang menarik dan interaktif, Canva mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, platform ini mendukung guru dalam menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan kreatif. Namun, terdapat juga beberapa kekurangan dalam penggunaan Canva. Membuat materi ajar yang efektif dengan Canva membutuhkan waktu dan keterampilan khusus, yang mungkin tidak dimiliki oleh semua guru. Selain itu, ketergantungan pada akses teknologi dan koneksi internet yang stabil bisa menjadi hambatan, terutama di daerah yang infrastrukturnya belum memadai. Tidak semua siswa juga mungkin memiliki kemampuan yang sama dalam menggunakan teknologi ini, yang dapat menimbulkan kesenjangan dalam penerimaan materi.

Salah satu tantangan utama untuk meningkatkan pemahaman konsep irisan kerucut di kalangan siswa adalah mengatasi kesulitan visualisasi bentuk-bentuk geometris dari irisan kerucut yang kompleks. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara irisan kerucut dan bentuk-bentuk geometris yang dihasilkan, seperti lingkaran, elips, dan parabola. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada, penelitian ini memberikan solusi yang cukup efektif untuk siswa dan juga guru, yaitu pemanfaatan platform Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam membantu siswa memahami serta memvisualisasikan bentuk dari irisan kerucut.

Platform canva, dengan fitur yang banyak, salah satunya desain template yang kaya, memungkinkan guru untuk membuat representasi visual dari konsep irisan kerucut menjadi lebih mudah. Melalui pemanfaatan platform Canva, guru dapat memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif kepada siswa. Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam memahami bentuk irisan kerucut memberikan solusi inovatif untuk mengatasi kesulitan visualisasi yang sering dihadapi siswa. Dengan solusi dari pemanfaatan canva siswa tidak hanya memahami teori di balik irisan kerucut saja, dimana materi irisan kerucut ini cukup abstrak untuk dimengerti jika tidak dilengkapi dengan visualisasi bentuk bentuknya. Dengan menggunakan Canva maka bentuk dari irisan kerucut dapat tergambarkan secara visual dan dapat meningkatkan pemahaman dan ke abstrak kan siswa terhadap irisan kerucut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep irisan kerucut. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas Canva dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, serta mengidentifikasi tantangan dan solusi dalam implementasinya di kelas. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan pendidik dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, yang bertujuan untuk meninjau kemampuan aplikasi Canva dalam membantu siswa memahami materi Irisan Kerucut. Studi literatur sendiri merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan data atau sumber yang relevan dengan topik penelitian (Habsy, 2017). Dalam pencarian informasi, peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti jurnal nasional, sitasi, buku, dan skripsi yang berkaitan dengan judul penelitian. Tahapan studi literatur dalam penelitian ini meliputi: a) mendefinisikan kajian atau ruang lingkup topik yang akan ditelaah, b) mengidentifikasi referensi yang relevan dan berkualitas melalui Google Scholar, c) memilih beberapa referensi dari Google Scholar dan mengelompokkannya sesuai kebutuhan penelitian, d) menyusun matriks sintesis dari artikel yang diperoleh, e) menulis ulasan, dan f) menyimpulkan serta menerapkan hasil ulasan . Fokus penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi Canva. Pencarian referensi dilakukan dengan bantuan Google Scholar dan berbagai E-book. Selanjutnya, artikel yang dipilih disusun berdasarkan pengembangan dari beberapa referensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Irisan Kerucut dalam Pembelajaran Matematika

Salah satu pembahasan materi yang memerlukan pemahaman mendalam terhadap pembelajaran matematika adalah topik irisan kerucut. Irisan kerucut merupakan bangun ruang dengan alas berbentuk lingkaran, jumlah sisi pada kerucut ada dua, yaitu sebuah sisi alas berbentuk lingkaran dan sebuah sisi lengkung yang menjadi selimut (Maryono, 2014 dalam Mustika & Yani, 2024). Irisan kerucut adalah lokus dari semua titik yang membentuk kurva dua dimensi, yang berbentuk irisan sebuah kerucut dengan sebuah bidang (Lestari & Suratman, 2022). Irisan kerucut adalah kurva yang terbentuk dari sebuah kerucut yang diiris (Soraya, 2021). Jika sebuah kerucut atau kerucut ganda dipotong oleh sebuah bidang datar, maka akan terjadi bangun-bangun geometri yang disebut irisan kerucut (Suprpti, 2020). Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa irisan kerucut adalah kurva dua dimensi yang terbentuk ketika sebuah kerucut atau kerucut ganda dipotong oleh bidang datar. Irisan kerucut mencakup lokus titik-titik yang membentuk kurva khusus, yang bergantung pada sudut dan posisi bidang potong terhadap kerucut. Irisan kerucut terdiri dari berbagai jenis kurva. Jenis kurva yang dapat terbentuk adalah lingkaran, parabola, elips, dan hiperbola.

Lingkaran adalah tempat kedudukan titik-titik pada bidang yang berjarak tetap dari suatu titik tetap. Titik tetap dari lingkaran disebut pusat lingkaran, dan jarak tetap dari lingkaran disebut jari-jari (radius). Jadi suatu lingkaran ditentukan oleh dua parameter yaitu titik pusat dan jari-jari lingkaran (Halidin, 2022). Jika bidang yang mengiris tegak lurus sumbu simetri kerucut, tetapi tidak melalui puncak, maka irisan yang terbentuk berupa lingkaran (Soraya, 2021). Elips adalah tempat kedudukan titik-titik sedemikian hingga jumlah jaraknya dari pasangan dua titik tertentu yang

berbeda adalah konstan tertentu. Dua titik tertentu di atas disebut titik fokus (foci) (Halidin, 2022). jika bidang yang mengiris tidak melalui puncak, tidak memotong lingkaran alas, tidak sejajar sumbu simetri maupun garis pelukis kerucut, maka irisan yang terbentuk berupa elips (Soraya, 2021). Parabola didefinisikan sebagai tempat kedudukan titik titik $P(x, y)$ pada bidang sedemikian hingga titik itu berjarak sama dari suatu titik tertentu yang disebut fokus dan garis tertentu yang tidak memuat fokus dan disebut direktrik. Hiperbola adalah himpunan semua titik (x, y) pada bidang sedemikian hingga selisih positif jarak titik (x, y) terhadap pasangan dua titik tertentu yang disebut titik fokus (foci) adalah tetap (Halidin, 2022). Jadi, materi irisan kerucut ini penting untuk dipelajari lebih lanjut, agar dapat mengidentifikasi persamaan dari lingkaran, elips, parabola, dan juga hiperbola dalam bentuk umum, serta mengenali lebih dalam lingkaran, elips, parabola, dan juga hiperbola.

Tantangan dalam Memahami Irisan Kerucut

Materi irisan kerucut memiliki banyak persamaan serta rumus, hampir semua materinya bersifat abstrak (Suprapti, 2020), dan sulit dipahami karena tidak divisualisasikan (Sari, 2016). Kurangnya pendidik dalam memberikan gambaran mengenai materi juga menyebabkan hasil yang tidak merata pada siswa (Endriana et al., 2020). Suprapti, 2020 mengungkapkan bahwa, ada beberapa hal yang menyebabkan kurangnya motivasi untuk memahami dan menerapkan keterampilan siswa terhadap pokok bahasan irisan kerucut, yaitu:

- 1) Irisan kerucut hampir seluruh materinya bersifat abstrak;
- 2) Memiliki bentuk bermacam-macam persamaan dan unsur-unsur, sehingga banyak terdapat rumus-rumus;
- 3) Pembelajaran cenderung satu arah dan monoton, membuat siswa bosan, pasif, dan pembelajaran menjadi kurang bermakna;
- 4) Penyelesaian masalah irisan kerucut mempunyai implementasi tinggi dengan cabang matematika lainnya, seperti Aljabar, Trigonometri, Geometri, dan Vektor

Hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami materi ajar, sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi dan timbul rasa malas dalam mempelajarinya. Bentuk-bentuk pada irisan kerucut bersifat abstrak dan sulit dibayangkan secara langsung karena sifatnya yang tiga dimensi, namun dengan media visualisasi yang kurang memadai, bentuk-bentuk tersebut hanya diaplikasikan secara dua dimensi di dalam kelas. Tanpa adanya bantuan visualisasi yang memadai, seperti gambar interaktif atau alat peraga lainnya, siswa cenderung hanya menghafal ciri-ciri bangun tersebut tanpa benar-benar memahami strukturnya. Hal ini membuat pemahaman siswa terhadap irisan kerucut menjadi dangkal dan terbatas, sehingga kurang mampu menghubungkan konsep tersebut dengan penerapannya dalam kehidupan nyata atau bidang studi lainnya.

Signifikansi Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan bahan ajar berbasis media interaktif dalam proses pembelajaran memiliki potensi strategis untuk diterapkan di dalam pembelajaran karena memiliki fitur yang menarik dan interaktif (Siregar et al, 2022). Media pembelajaran interaktif memiliki signifikansi yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam pembelajaran matematika yang kompleks seperti geometri ruang. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan teknologi interaktif dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami konsep spasial, meningkatkan keterlibatan, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna. Media interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, memanipulasi objek secara digital, dan mendapatkan umpan balik instan, yang semuanya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konseptual dan retensi pengetahuan jangka Panjang.

Pemanfaatan Canva Sebagai Alat Visualisasi yang Efektif

Canva dipilih sebagai alat visualisasi yang efektif dalam pembelajaran karena fitur-fiturnya yang intuitif dan kaya akan variasi, seperti animasi, template visual, dan elemen grafis yang mendukung penjelasan konsep matematika. Penggunaan Canva memungkinkan pendidik untuk membuat materi ajar yang menarik dan interaktif, membantu siswa memahami topik yang

kompleks seperti bentuk irisan kerucut dengan lebih baik. Fitur animasi di Canva, misalnya, dapat digunakan untuk memperlihatkan transformasi bentuk irisan kerucut secara dinamis, sementara template yang disediakan memudahkan penyusunan konten yang sistematis dan visual. Hal ini mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan membantu siswa dalam mengaitkan konsep abstrak dengan representasi visual yang konkret.

Langkah-Langkah Praktis Penggunaan Canva dalam Pembelajaran

Penggunaan Canva dalam pembelajaran telah menjadi inovasi yang sangat membantu guru dan siswa dalam menciptakan materi pendidikan yang menarik dan interaktif. Dengan Canva, guru dan siswa dapat membuat akun gratis yang memungkinkan mereka untuk mengakses berbagai template dan elemen desain. Guru dapat memilih template yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, seperti presentasi, infografis, atau poster, kemudian mengeditnya dengan menambahkan teks, gambar, warna, dan tata letak yang sesuai. Canva juga memungkinkan penambahan elemen interaktif seperti tautan dan tombol yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Dalam konteks pembelajaran kolaboratif, siswa dapat diajak untuk berkolaborasi dalam proyek desain yang sama, memanfaatkan kemampuan kolaborasi Canva.

Dalam konteks pembelajaran kolaboratif, Canva memfasilitasi kerjasama antar siswa dengan fitur kolaborasi yang memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja pada proyek desain yang sama secara bersamaan. Ini sangat berguna dalam proyek kelompok di mana siswa dapat berbagi ide dan berkontribusi secara kolektif. Salah satu aplikasi praktis Canva dalam pembelajaran adalah dalam pembuatan ilustrasi dinamis untuk konsep-konsep geometris, seperti bentuk-bentuk irisan kerucut. Guru dapat menggunakan elemen grafis Canva untuk membuat representasi visual yang dinamis, sedangkan siswa dapat mengembangkan keterampilan desain mereka dengan membuat ilustrasi mereka sendiri. Fitur animasi dan transisi di Canva memungkinkan pembuatan ilustrasi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik dan lebih mendalam.

Setelah desain selesai, Canva memungkinkan guru dan siswa untuk menyimpan dan mengunduh karya mereka dalam berbagai format, sesuai dengan kebutuhan mereka, seperti PDF, gambar, atau presentasi. Penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan desain grafis yang akan berguna di masa depan. Dengan demikian, integrasi Canva dalam proses pembelajaran tidak hanya membuat materi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif melalui visualisasi yang menarik dan interaksi yang dinamis. Pendekatan ini memungkinkan pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya bagi siswa.

Pengaruh Penggunaan Canva terhadap Pemahaman dan Motivasi Siswa

Penggunaan Canva dalam pembelajaran telah terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Canva, dengan fitur yang intuitif dan berbagai elemen desain yang mudah diakses, memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Visualisasi yang menarik seperti infografis, poster, dan presentasi membuat konsep-konsep yang kompleks lebih mudah dipahami oleh siswa. Misalnya, dalam pelajaran matematika atau sains, ilustrasi visual yang dinamis dan jelas dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, Canva memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan membuat presentasi atau proyek desain mereka sendiri, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Tidak hanya meningkatkan pemahaman, penggunaan Canva juga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan fitur kolaborasi waktu nyata, Canva mendukung pembelajaran kolaboratif di mana siswa dapat bekerja sama dalam proyek kelompok, berbagi ide, dan belajar dari satu sama lain. Kemudahan akses dan fleksibilitas yang ditawarkan oleh Canva memungkinkan siswa untuk mengakses dan mengerjakan proyek kapan saja dan di mana saja, menggunakan berbagai perangkat. Dengan demikian, Canva menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, yang secara signifikan meningkatkan motivasi

siswa untuk belajar. Secara keseluruhan, Canva menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan visual dan kolaboratif yang inovatif.

Kelebihan dan Kekurangan Canva sebagai Media Pembelajaran Matematika

Canva merupakan salah satu aplikasi yang mempunyai beragam kelebihan seperti kemudahan dalam menggunakan aplikasi canva. Aplikasi ini dapat dioperasikan menggunakan laptop, komputer dan ponsel pintar sehingga dengan kemudahaan ini dapat mempermudah guru dalam mengakses aplikasi ini dimanapun dan kapanpun. Kelebihan yang kedua adalah ada beragam elemen desain yang dapat digunakan, dalam pembuatan media pembelajaran dibutuhkan nilai tambah sebagai pendukung berupa elemen atau template. Template dan elemen desain di aplikasi canva sangat beragam, guru dapat memilih desain yang cocok atau yang diinginkan oleh guru, desain yang menarik tentunya akan menarik perhatian guru. Dalam hal inilah, seorang guru haruslah bijak dalam memilih desain yang dapat menarik perhatian peserta didik. Kelebihan lainnya terdapat fitur kolaboratif, canva sangat mendukung kolaborasi antar pengguna sehingga memungkinkan guru dan siswa untuk bekerja sama dalam proyek desain secara langsung. Fitur ini sangatlah berguna dalam lingkungan pembelajaran yang mendukung atau mendorong kerja tim. Setia pada kelebihan, tentunya terdapat kekurangan. Adapun kekurangan dari aplikasi ini adalah dalam mengoperasikan aplikasi canva, pengguna harus selalu terkoneksi ke Internet, aplikasi ini berbasis online. Tanpa adanya internet yang memadai, akan mempersulit guru dalam membuat media pembelajaran. Hal ini dapat menjadi masalah di daerah dengan jaringan yang tidak memadai. Kekurangan lainnya adalah keterbatasan terhadap kustomisasi, maksudnya adalah walaupun canva ini menyediakan banyak fitur dan elemen yang dapat digunakan, namun untuk fitur yang gratis sangatlah terbatas, guru haruslah menggunakan menjadi pengguna premium agar dapat menggunakan aplikasi canva secara penuh. Tentunya hal ini dapat menjadi kendala bagi guru yang ingin menyesuaikan materi ajar mereka secara lebih mendalam.

Rekomendasi dan Implikasi untuk Pembelajaran Matematika Lebih Lanjut

Implikasi bagi pembelajaran yang lebih inovatif adalah memberikan pendekatan baru dalam penilaian dan pembelajaran. Implikasi bagi pembelajaran yang lebih inovatif dalam penggunaan aplikasi canva adalah meningkatkan keterlibatan siswa, dengan menggunakan berbagai fitur yang ada termasuk fitur kolaborasi dapat memudahkan siswa dalam mengeksplorasi materi pembelajaran yang ada, hal ini berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Implikasi lainnya adalah mendorong kreativitas dan kolaborasi, sama halnya implikasi yang pertama, canva sangat mendukung kolaborasi antara siswa dalam proyek kelompok yang diberikan oleh guru sehingga mendorong mereka untuk bekerja sama dan berbagi ide. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial tetapi juga memperkuat pemahaman konsep matematika melalui diskusi kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa konsep pembelajaran Irisan Kerucut memerlukan perangkat yang tepat untuk pemahaman yang lebih mendalam. Materi ini sering kali dianggap abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Rendahnya motivasi dan pemahaman siswa dipengaruhi oleh penyampaian materi yang monoton, kerumitan rumus, dan kurangnya visualisasi dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih menarik dan efektif dalam pengajaran. Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti Canva. Penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematis yang kompleks. Canva memungkinkan visualisasi yang menarik dan interaksi yang lebih dinamis, sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Meskipun Canva menawarkan banyak kelebihan, seperti kemudahan penggunaan dan fitur kolaboratif, terdapat juga beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Aplikasi ini memerlukan koneksi internet yang stabil dan memiliki batasan dalam kustomisasi fitur gratis, yang bisa menjadi kendala di beberapa daerah. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan kondisi aksesibilitas ketika mengintegrasikan Canva ke dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, interaksi media interaktif seperti Canva dalam pembelajaran irisan kerucut sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa. Dengan pendekatan yang inovatif, penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan kualitas materi terbuka, tetapi juga mendukung pembelajaran kolaboratif yang mendorong kreativitas dan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep matematika. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan membawa dampak positif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Endriana, N., Wardi, Z., & Najibatussakinah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Geogebra Guna Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathematic Education and Application*, 2(2), 18-24.
- Habsy, B. A. (2017). Seni memahami penelitian kualitatif dalam bimbingan dan konseling: studi literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90-100.
- Halidin. (2022). *Geometri Analitik Bangun dan Ruang*. EUREKA MEDIA AKSARA: Jawa Tengah.
- Halomoan, B., Mansyur, A., Lumongga, S., & Rahmadani, F. (2022). *Teori dan Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Medan: UMSU Press.
- Hasana, N. I., Sugihartono, T., & Raibowo, S. (2021). Pengembangan Model Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis ICT Dalam Pembelajaran PJOK Pada Guru SD Negeri Se-Kecamatan Seluma. *SPORT GYMNASTICS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 60–69.
- Insani, S. P., Darmiany, D., Nurmawanti, I., & Witono, A. H. (2023). Kreativitas guru di abad 21 dalam mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 66-72.
- Lestari, N., Mardiansyah Simbolon, M. E., Monica, M., Armanto, T., & Alfarras, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK Menggunakan Media Audio Visual saat Pandemi Covid-19 di Bangka Belitung. Riyadhoh : *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 2(1), 60–69.
- Lestari, R. P., & Suratman, D. (2022). KEMAMPUAN SPASIAL MAHASISWA MENGGUNAKAN GEOGEBRA PADA IRISAN KERUCUT. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(6), 1551-1558.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA) (Vol. 2, pp. 347-352)*.
- Mila, N., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181-188.
- Mustika, E. (2024). Penerapan Kooperatif Learning pada Materi Irisan Kerucut dalam Meningkatkan Aktivitas, Prestasi Siswa SMKN 1 Sungai Kunyit. *Journal on Education*, 6(2), 15562-15569.
- Sari, P. P. (2016). Analisis Kasus Rendahnya Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Materi Irisan Kerucut dan Solusi Pemecahannya di Kelas XI IPA 2 SMAIT Nur Hidayah. *Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya (KNPMP I) Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 12, 449–458.
- Siregar, A., & Sitorus, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286-289.
- Soraya, A. N. N. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Alat Musik Gordang Sambilan Pada Materi Irisan Kerucut Kelas Xi Sma Primbana Medan*. Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Suma.
- Suprpti, E. D. (2020). Meningkatkan prestasi belajar irisan kerucut melalui model discovery learning. *Edutainment*, 8(1), 70-81.