

## Penerapan Media Pembelajaran STAKO untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar pada Materi Statistika Data Bivariat

Ismaluthfi Nafi'ah Putri<sup>1</sup>, Kemas<sup>2</sup>, Leni Apriliani<sup>3</sup>, Nurul Hasanah<sup>4</sup>, Nani Ratnaningsih<sup>5</sup>, Hetty Patmawati<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas Siliwangi

e-mail: [ismaluthfi16@gmail.com](mailto:ismaluthfi16@gmail.com)<sup>1</sup>, [kemasssan21@gmail.com](mailto:kemasssan21@gmail.com)<sup>2</sup>, [aprilianileni46@gmail.com](mailto:aprilianileni46@gmail.com)<sup>3</sup>, [nurul.hasanah28293@gmail.com](mailto:nurul.hasanah28293@gmail.com)<sup>4</sup>, [naniratnaningsih@unsil.ac.id](mailto:naniratnaningsih@unsil.ac.id)<sup>5</sup>, [hettypatmawati@unsil.ac.id](mailto:hettypatmawati@unsil.ac.id)<sup>6</sup>

### Abstrak

Minat dan motivasi belajar peserta didik merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Namun, pada kenyataannya banyak peserta didik yang merasa kesulitan dan kurang tertarik dalam mempelajari materi statistika, terutama pada topik analisis korelasi. Maka dari itu sebagai pendidik kita harus mampu menghadapi tantangan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik salah satunya yaitu penerapan media pembelajaran inovatif yang dinamakan STAKO (Statistika Analisis Korelasi). Media pembelajaran ini mengintegrasikan *Canva* sebagai wadah penyajian materi, *Gimkit* sebagai alat asesmen interaktif, dan *Spreadsheet* untuk pengecekan hasil pengerjaan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada materi statistika data bivariat khususnya Analisis Korelasi. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama, pembelajaran berbasis bahan ajar dan LKPD saja belum efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Pada siklus kedua, penerapan media STAKO berhasil meningkatkan partisipasi, minat, dan motivasi belajar peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan mereka. Media ini memberikan alternatif inovatif dalam pengajaran statistika dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Canva, Gimkit, Minat Belajar, Motivasi Belajar*

### Abstract

The interest and motivation of students in learning were essential factors in the success of education. However, in reality, many students found it difficult and were less interested in studying statistical materials, especially on the topic of correlation analysis. Therefore, as educators, we had to address these challenges by using engaging learning media, one of which was the implementation of an innovative learning medium called STAKO (Statistical Correlation Analysis). This learning medium integrated Canva as a platform for presenting materials, Gimkit as an interactive assessment tool, and Spreadsheet for verifying task results. This study aimed to improve students' interest and motivation in learning bivariate statistical data, particularly in Correlation Analysis. The research employed classroom action research (CAR), which was conducted in two cycles consisting of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The results of the study showed that in the first cycle, learning based solely on teaching materials and worksheets was not effective in enhancing learning motivation. In the second cycle, the implementation of STAKO media successfully increased students' participation, interest, and motivation through a more engaging, interactive, and relevant learning experience tailored to their needs. This medium provided an innovative alternative in teaching statistics and supported the achievement of learning objectives optimally.

**Keywords:** *Learning Media, Canva, Gimkit, Learning Interest, Learning Motivation.*

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pembentukan pola pikir logis, sistematis, dan kritis. Salah satu cabang matematika yang memiliki aplikasi luas dalam kehidupan sehari-hari adalah statistika. Pada tingkat SMA, statistika bivariat menjadi topik baru yang mulai diajarkan. Materi ini sebelumnya lebih dikenal di jenjang perkuliahan, sehingga peserta didik SMA membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai agar dapat memahami materi dengan baik. Pembelajaran matematika idealnya tidak hanya berfokus pada pencapaian kompetensi kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Namun, dalam praktiknya masih banyak peserta didik yang menunjukkan minat dan motivasi belajar rendah terhadap matematika. Minat dan motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam mencapai suatu keberhasilan dalam belajar (Maulinda Dewi et al., 2021). Hal ini sejalan dengan Slameto (2013) menyatakan, "minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar, karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan baik. Jika belajar tanpa disertai minat, peserta didik akan malas dan tidak akan mendapatkan kepuasan dalam mengikuti pembelajaran".

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa banyak peserta didik merasa jenuh jika pembelajaran terlalu berpusat pada pengisian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara manual tanpa adanya variasi aktivitas yang menyebabkan minat dan motivasi belajarnya menjadi rendah. Khususnya pada materi analisis korelasi, peserta didik sering kali menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan perhitungan yang panjang. Meskipun peserta didik memahami konsep yang diajarkan, mereka sering melakukan kesalahan dalam perhitungan manual. Kesalahan kecil pada langkah awal dapat menyebabkan kesalahan beruntun, sehingga peserta didik kerap meminta guru untuk memeriksa hasil perhitungan mereka sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Selain itu, hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka membutuhkan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Namun, mereka juga mengungkapkan keberatan jika harus mengunduh aplikasi tambahan karena keterbatasan kapasitas memori pada perangkat mereka. Di sisi lain, semua peserta didik sudah memiliki *smartphone* yang memungkinkan mereka mengakses pembelajaran berbasis internet tanpa perlu instalasi aplikasi. Oleh karena itu, alternatif pemecahannya dibutuhkan komponen pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yang membantu dalam proses pengerjaan untuk memahami materi analisis korelasi.

Menumbuhkan minat dan motivasi belajar dalam setiap proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, terutama dalam pembelajaran matematika yang seringkali kurang diminati oleh sebagian peserta didik. Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan seorang peserta didik terhadap suatu mata pelajaran, yang mendorongnya untuk secara aktif dan tekun mengikuti proses pembelajaran (Maulinda Dewi et al., 2021). Adapun Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan (Rahman, 2021). Di sisi lain, Sadirman (2011) menyatakan bahwa kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap suatu mata pelajaran menjadi salah satu penyebab mereka tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, termasuk rendahnya partisipasi peserta didik dalam mengemukakan pendapat selama proses belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran di kelas, guru perlu menciptakan suasana yang harmonis dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini dapat diwujudkan dengan mengoptimalkan berbagai komponen pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran (Narestuti et al., 2021). Media pembelajaran telah berkembang pesat dari bentuk fisik tradisional di masa lalu menjadi lebih banyak berbasis digital atau online di era saat ini (Dewi & Handayani, 2021). Perubahan tersebut mendorong pendidik untuk beradaptasi dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media digital, seperti media pembelajaran berbasis *Canva* (Permata Puspita Hapsari & Zulherman, 2021). *Canva* merupakan aplikasi desain online yang menyediakan berbagai pilihan desain, seperti poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, hingga sampul buku. Beragam desain tersebut dapat dimanfaatkan untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan dapat digunakan oleh sebagai media pembelajaran (Nurpiani et al., 2024). Oleh karena itu, *Canva*

menjadi salah satu alternatif efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Nurpiani et al (2024) menyatakan bahwa penggunaan media *Canva* telah dibuktikan melalui berbagai penelitian sebelumnya, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Shafira pada tahun 2018 yang menganalisis penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SMA Negeri 15 Semarang.

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Canva* yang diberi nama STAKO (Statistika Analisis Korelasi). Media ini dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi statistika bivariat, khususnya analisis korelasi. STAKO mengintegrasikan berbagai platform digital, seperti *Spreadsheet* untuk membantu peserta didik memverifikasi hasil perhitungan mereka secara otomatis, dan *Gimkit* untuk memberikan pengalaman pembelajaran berbasis kuis yang interaktif. Dengan menggunakan STAKO, guru cukup membagikan satu tautan yang memuat semua elemen pembelajaran, mulai dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, soal latihan, hingga kuis interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran digital STAKO dalam meningkatkan minat belajar dan motivasi peserta didik pada materi statistika bivariat. Dengan memanfaatkan teknologi yang familiar bagi peserta didik, diharapkan pembelajaran matematika dapat menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap satu siklus meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran meliputi modul ajar dan media pembelajaran STAKO (statistika analisis korelasi) yang diperlukan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) menggunakan media pembelajaran STAKO (statistika analisis korelasi) pada materi statistika data bivariat. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti memberikan materi pelajaran kepada peserta didik yang telah termuat dalam media pembelajaran STAKO. Media pembelajaran ini mengintegrasikan *Canva* sebagai wadah penyajian materi, *Gimkit* sebagai alat asesmen interaktif, dan *Spreadsheet* untuk verifikasi hasil.

3. Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk mengetahui proses pembelajaran secara menyeluruh mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti menganalisis respon peserta didik terkait dengan pembelajaran melalui pemberian angket minat dan motivasi belajar peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran STAKO.

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini dilaksanakan selama dua minggu. Subjek penelitian yang digunakan adalah peserta didik kelas XII-10 SMA Negeri 1 Tasikmalaya yang berjumlah 41 orang, terdiri dari 10 laki-laki dan 31 perempuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran STAKO (statistika analisis korelasi) yang mengintegrasikan *Canva* sebagai wadah penyajian materi, *Gimkit* sebagai alat asesmen interaktif, dan *Spreadsheet* untuk verifikasi hasil dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. *Canva* sebagai wadah penyajian materi dengan dikemas secara menarik menunjukkan perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. *Gimkit* sebagai alat asesmen interaktif membantu menarik minat dan motivasi peserta didik untuk mengerjakan kuis secara terus-menerus. Banyak tantangan di *game* ini yang membuat peserta didik merasa semakin tertantang dan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan kuis. Berdasarkan hasil wawancara

dengan salah satu peserta didik mengatakan bahwa “saya ingin terus memainkan *game* ini, karena tertantang untuk mengerjakan soal dengan baik agar bisa mendapatkan poin tapi sambil bermain, hal itu membuat saya senang dan tentunya seru Bu”. Selain itu penggunaan *Spreadsheet* untuk verifikasi hasil dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk berusaha menemukan jawaban yang tepat secara manual agar saat di verifikasi hasilnya menggunakan *Spreadsheet* sama.

### **Siklus I**

#### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, dilakukan identifikasi awal terhadap permasalahan pembelajaran matematika. Pada tahap ini, fokus utama adalah menyusun rencana pembelajaran untuk mengatasi masalah rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada materi analisis korelasi. Berdasarkan pengamatan awal, terlihat bahwa peserta didik kurang antusias terhadap pembelajaran matematika. Banyak peserta didik yang cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama saat berhadapan dengan materi yang membutuhkan perhitungan manual yang panjang. Oleh karena itu, pada siklus pertama, dirancang pembelajaran dengan memanfaatkan Bahan Ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan model Problem Based Learning (PBL) sebagai media utama. Bahan ajar dan LKPD dirancang untuk membantu peserta didik memahami langkah-langkah perhitungan manual secara sistematis dan terstruktur. Perangkat pembelajaran yang disiapkan meliputi bahan ajar yang sederhana dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta LKPD yang berisi soal-soal berbasis kasus sederhana untuk melatih pemahaman peserta didik terhadap konsep analisis korelasi. Selain itu, dirancang strategi pembelajaran yang meliputi aktivitas pendahuluan untuk memberikan konteks, kegiatan inti berupa pengerjaan bahan ajar dan LKPD, dan penutup yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merefleksikan hasil kerja mereka.

#### **b. Pelaksanaan**

Pembelajaran dimulai dengan guru memberikan pengantar singkat mengenai pentingnya analisis korelasi dalam kehidupan sehari-hari untuk membangkitkan minat peserta didik. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta aktivitas yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk bekerja sama dalam menyelesaikan bahan ajar yang telah dibagikan. Setiap kelompok diberi waktu untuk membaca dan mendiskusikan konsep-konsep yang ada dalam bahan ajar secara mandiri.

Setelah peserta didik menyelesaikan bahan ajar dan memahami konsep yang dibahas, mereka melanjutkan dengan mengerjakan LKPD yang berisi soal-soal berbasis kasus untuk mengaplikasikan pemahaman mereka. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memantau aktivitas diskusi, memberikan panduan, dan membantu menjawab pertanyaan jika kelompok mengalami kesulitan. Setelah semua kelompok menyelesaikan LKPD, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Presentasi ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbagi pemahaman dan menjelaskan cara mereka menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Guru memberikan tanggapan dan klarifikasi jika terdapat kesalahan atau kekeliruan dalam pemahaman kelompok.

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan guru memimpin sesi penutup. Pada tahap ini, peserta didik bersama-sama menarik kesimpulan dari pembelajaran hari itu, termasuk poin-poin penting dari konsep analisis korelasi yang telah dipelajari. Guru juga memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok dan memberikan motivasi untuk pembelajaran selanjutnya.

#### **c. Observasi**

Hasil observasi selama pembelajaran pada siklus pertama menunjukkan bahwa minat dan motivasi belajar peserta didik berada pada tingkat yang rendah. Sebagian besar peserta didik terlihat tidak antusias dalam menyelesaikan bahan ajar maupun LKPD. Mereka hanya mengikuti instruksi tanpa menunjukkan inisiatif untuk bertanya atau berdiskusi. Ketika bekerja dalam kelompok, sebagian besar peserta didik cenderung pasif, mengandalkan anggota kelompok lain yang lebih aktif. Meskipun beberapa peserta didik mencoba menyelesaikan soal

secara mandiri, mereka sering kali merasa frustrasi ketika menemui kesulitan, terutama pada perhitungan manual yang panjang.

Masalah utama yang muncul selama pembelajaran adalah banyaknya kesalahan dalam perhitungan manual. Kesalahan ini sering terjadi pada tahap awal perhitungan, yang kemudian berdampak pada langkah-langkah selanjutnya sehingga hasil akhirnya juga salah. Akibatnya, peserta didik harus mengulang pengerjaan dari awal. Kondisi ini membuat peserta didik kehilangan banyak waktu, sekaligus menurunkan semangat dan motivasi mereka untuk melanjutkan pengerjaan. Selain itu, peserta didik secara berulang meminta guru untuk memeriksa hasil perhitungan mereka satu per satu. Proses ini tidak hanya memakan waktu yang lama tetapi juga membuat alur pembelajaran menjadi tersendat. Guru harus memeriksa pekerjaan peserta didik dengan teliti, memberikan koreksi jika ada kesalahan, dan memandu mereka untuk mengulang perhitungan dari awal. Hal ini menyebabkan sebagian besar waktu pembelajaran dihabiskan untuk pengecekan individu, sementara peserta didik lain menunggu giliran atau bahkan kehilangan fokus.

d. Refleksi

Indikator minat belajar yang digunakan yaitu perasaan senang, menunjukkan perhatian, ketertarikan belajar, dan keterlibatan belajar (Christin Nur Aini et al., 2024). Pada tahap ini diperoleh minat belajar peserta didik berdasarkan angket yang telah disebar sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Analisis Angket Minat Belajar Peserta Didik**

Indikator	Persentase	Kategori
Perasaan Senang	51,26%	Rendah
Menunjukkan Perhatian	57,43%	Sedang
Ketertarikan Belajar	45,37%	Rendah
Keterlibatan Belajar	63,75%	Sedang

Berdasarkan tabel 1, pembelajaran pada siklus pertama belum mampu mencapai tujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Masalah utama terletak pada metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan perhitungan manual. Rendahnya antusiasme peserta didik dan ketergantungan mereka pada guru untuk memeriksa pekerjaan menunjukkan perlunya inovasi dalam media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik belajar dengan lebih mandiri. Berdasarkan temuan ini, pada siklus berikutnya direncanakan penerapan media pembelajaran STAKO yang lebih interaktif untuk mengatasi masalah tersebut.

## Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini, langkah perencanaan dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan penyebab rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran terlalu berpusat pada pengisian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara manual tanpa adanya variasi aktivitas, sering kali menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan perhitungan yang panjang, sudah memahami konsep yang diajarkan tetapi melakukan kesalahan dalam perhitungan manual. Kesalahan kecil pada langkah awal dapat menyebabkan kesalahan beruntun, sehingga peserta didik kerap meminta guru untuk memeriksa hasil perhitungan mereka sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Selain itu, hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka membutuhkan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Namun, mereka juga mengungkapkan keberatan jika harus mengunduh aplikasi tambahan karena keterbatasan kapasitas memori pada perangkat mereka. Di sisi lain, semua peserta didik sudah memiliki smartphone yang memungkinkan mereka mengakses pembelajaran berbasis internet tanpa perlu instalasi aplikasi. Oleh karena itu, peneliti membuat media pembelajaran STAKO (statistika analisis korelasi) sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dapat

meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dan membantu dalam proses pengerjaan untuk memahami materi analisis korelasi.

b. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan proses pemebelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun dengan menggunakan media pembelajaran STAKO (statistika analisis korelasi) yang mengintegrasikan *Canva* sebagai wadah penyajian materi, *Gimkit* sebagai alat asesmen interaktif, dan *Spreadsheet* untuk verifikasi hasil. Selama pelaksanaan, beberapa peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran STAKO. Namun, ada beberapa kendala yang muncul, seperti kurangnya jumlah soal yang terdapat dalam Gimkit sedangkan terdapat soal yang tampil berulang.

c. Observasi

Pada tahap ini berdasarkan hasil pengamatan didapatkan bahwa terjadi peningkatan dalam partisipasi dan ketelibtan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini dapat terlihat sangat jelas pada pelaksanaan evaluasi melalui gimkit, peserta didik saling berkompetisi untuk mendapatkan poin yang paling banyak dan semangat dalam mengerjakan soal.

d. Refleksi

Indikator minat belajar yang digunakan yaitu perasaan senang, menunjukkan perhatian, ketertarikan belajar, dan keterlibatan belajar (Christin Nur Aini et al., 2024). Pada tahap ini diperoleh minat belajar peserta didik berdasarkan angket yang telah disebarakan

**Tabel 2. Hasil Analisis Angket Minat Belajar Peserta Didik**

Indikator	Persentase	Kategori
Perasaan Senang	85,55%	Sangat Tinggi
Menunjukkan Perhatian	83,25%	Tinggi
Ketertarikan Belajar	85,78%	Sangat Tinggi
Keterlibatan Belajar	84,34%	Tinggi

Berdasarkan tabel 2, diketahui hasil analisis minat belajar peserta didik dalam empat indikator. Hasil dari setiap indikator tergolong dalam dua kategori yaitu perasaan senang dan ketertarikan belajar kategori sangat tinggi sedangkan menunjukkan perhatian dan keterlibatan belajar kategori tinggi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran STAKO (statistika analisis korelasi) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi statistika data bivariat.

Selain angket minat belajar, pada Siklus I dan Siklus II peneliti juga membagikan lembar angket yang berkaitan dengan motivasi belajar. Adapun indikator motivasi belajar menurut Jayanti et al (2024) yaitu (1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) Tekun menghadapi tugas; (4) Ulet menghadapi kesulitan; (5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar. Perkembangan motivasi belajar Siklus I dan Siklus II sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Peserta Didik**

Interpretasi	Frekuensi	
	Siklus I	Siklus II
Motivasi Sangat Rendah	0	0
Motivasi Rendah	5	0
Motivasi Cukup	20	5
Motivasi Tinggi	10	20
Motivasi Sangar Tinggi	6	16
<b>Rata-rata motivasi belajar</b>	<b>55,6</b>	<b>84,5</b>

Dari penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh hasil bahwa penerapan media pembelajaran STAKO (statistika analisis korelasi) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi statistika data bivariat. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan data dari angket motivasi belajar terdapat kenaikan skor dari 55,5 menjadi 84,5 sehingga ada kenaikan sekitar 28,9 poin. Hasil penelitian ini sejalan dengan Solihin et al. (2024) yang menyoroti bahwa integrasi alat pembelajaran digital seperti *Canva* dan *Gimkit* meningkatkan partisipasi peserta didik melalui pengalaman interaktif dan adaptif. Platform ini terbukti membantu siswa memahami materi lebih baik karena mendukung penyampaian konten secara visual dan menantang mereka dengan kuis berbasis permainan.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik memiliki minat dan motivasi terhadap materi yang disampaikan. Hanya saja dalam menggunakan media pembelajaran, guru harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari et al (2023) bahwa media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam menunjang pembelajaran pada peserta didik. Pemilihan pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman konkret dan juga sebagai perantara yang membantu pembelajaran peserta didik. Sehingga penggunaan media pembelajaran STAKO yang kami terapkan dalam pembelajaran dapat membantu untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Pengintegrasian *canva* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti kemampuan untuk menambahkan audio, video, dan elemen visual beragam. Kombinasi fitur-fitur ini membuat *Canva* menjadi pilihan yang sangat cocok untuk digunakan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulvyanti dan Maus'ula (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Canva*, *VIDAM*, dan *Powtoon* secara signifikan meningkatkan motivasi, minat belajar, dan hasil belajar peserta didik. Kemudian penggunaan *Spreadsheets* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk menghitung secara manual dengan tepat agar saat diverifikasi dengan *Spreadsheets* hasilnya sama. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kristanta (2021) bahwa Aktivitas dan hasil pekerjaan berupa jawaban dari pertanyaan konseptual dan foto atau video kegiatan percobaan dipantau dengan *Google Spreadsheets* yang tertaut pada LKPD-Google Form saat pembelajaran daring dengan metode praktikum telah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan indikator bertambahnya jumlah peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran daring dari 30% menjadi 50%, dan meningkatnya penguasaan konsep materi pelajaran dengan naiknya nilai rata-rata hasil belajar dari 37,2 sebelum tindakan menjadi 74,38 pada siklus I dan 80,67 pada siklus II.

Pengintegrasian *Gimkit* juga menjadi alat evaluasi interaktif yang peneliti gunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Perasaan senang dan antusiasme ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selajan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amelia (2024) bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Gimkit* secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik dan hasil evaluasi pembelajaran, ditandai dengan tingginya antusiasme dan keterlibatan mereka saat menggunakan *Gimkit* sebagai alat evaluasi. Pada siklus ke-I, rata-rata minat peserta didik 65% menjadi 85% pada akhir siklus ke-II. Nilai rata-rata hasil evaluasi pembelajaran juga meningkat dari 70 menjadi 85. Kelebihan media pembelajaran STAKO (Statistika Analisis Korelasi) diantaranya yaitu mudah untuk diakses karena hanya berupa link tautan *canva*, membantu peserta didik memverifikasi hasil yang dihitung secara manual dengan menggunakan tautan *Spreadsheets*, dan penggunaan alat evaluasi yang interaktif dengan mengintegrasikan *Gimkit*.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) yang peneliti lakukan selama dua siklus di kelas XII-10 SMA Negeri 1 Tasikmalaya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran STAKO (Statistika Analisis Korelasi) pada materi Statistika Data Bivariat dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dari Siklus I ke Siklus II yang dilihat dari persentase setiap indikator. Indikator seperti rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik meningkat signifikan. Selain itu pada motivasi belajar terdapat peningkatan skor dari 55,6 pada siklus pertama menjadi 84,5 pada siklus kedua. Penelitian ini membuktikan pentingnya inovasi media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, khususnya pada materi matematika yang kompleks. STAKO direkomendasikan untuk diterapkan pada topik lain guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N. (2024). Penggunaan Gimkit Sebagai Alat Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Peserta Didik Kelas V UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar. *Didatik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 37–48.
- Christin Nur Aini, Rahayu, R. N., Maulita, R. N., & Kusuma, R. V. (2024). Implementasi Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 6 Tuban. *Cendekia Pendidikan*, 5(9), 50–54.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Jayanti, A. K., Lityoningrum, Y., & Nisa, A. F. (2024). Analisis Kebutuhan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Sekolah Dasar. 292–302.
- Kristanta, A. (2021). Metode Pratikum Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Kegiatan Pembelajaran Daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 443–464. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.307>
- Maulinda Dewi, Y., Sarjana, K., Junaidi, J., & Azmi, S. (2021). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Mataram. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(3), 412–420. <https://doi.org/10.29303/griya.v1i3.77>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nurpiani, R., Anggraeni, S. R., & Farhurohman, O. (2024). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1172. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3561>
- Permata Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, 289–302.
- Sadirman. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Ed. 1, Cet). Rajawali pers. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=21445>
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Ed. Rev. c). Rineka Cipta. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=20857>
- Solihin, A., Kristanto, A., Gunansyah, G., Daoyi, Z., & Sijia, S. (2024). e-ScoutHix : Transforming Scouting Education in Junior High School through AI and Cultural Integration for Sustainable Character Development. 2(3), 148–159. <https://doi.org/10.70437/educative.v2i3.812>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zulvyanti, R., & Mas, S. (2024). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS III SDN SAWOJAJAR 5. 4(5). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i10.2024.13>