

**STRATEGI PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTU MEDIA BOOK
CREATOR DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA PADA TINGKAT SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Laily Alfi Maulida

Fakultas Pedagogi dan Psikologi

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Wiranegara

Email: lailyalfimaulida24@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by problems that occur in the mathematical process through a literature review. Data were taken from various books and scientific articles relevant to the problem to be studied. The purposes of this research are (1) to describe the teacher's strategy in using teaching materials in the form of a book creator in mathematics learning; (2) Describe the impact of using digital book creator media on increasing student interest in learning. The results showed that the teacher's strategy in using digital book creator teaching materials was (1) by designing the contents of the teaching materials in digital form and not reducing the content or material from printed teaching materials. The application of this digital book creator adapts to different student learning styles. Due to a feature that is displayed through pictures and videos. (2) The impact of using digital book creators is to help students maximize the learning process of correct movement techniques. Through the display of simple questions in the form of pictures and videos that can be imitated by students. Interesting display of pictures and videos can increase student learning motivation. This media is very suitable for use in learning outside and inside the classroom. The teacher's strategy in using this digital book creator in learning is to maximize the features contained in the book creator through the clarity of the material in the form of writing, the suitability of the images with the material and the level of cognitive development of students as well as the clarity of workmanship techniques shown in video form. So that students can practice workmanship techniques in a coherent and correct manner through digital book creator media.

Keywords: *Learning Strategy, Digital Media Book Creator, interest in learning*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah yang terjadi dalam proses matematika melalui kajian literature review. Data diambil dari berbagai buku dan artikel ilmiah yang relevan dengan masalah yang akan diteliti. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan strategi guru dalam menggunakan bahan ajar berupa book creator pada pembelajaran matematika; (2) Mendeskripsikan dampak penggunaan media book creator digital terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hasil penelitian diperoleh bahwa strategi guru dalam menggunakan bahan ajar book creator digital yaitu (1) dengan cara mendesain isi bahan ajar berupa digital dan tidak mengurangi isi atau materi dari bahan ajar cetak. Penerapan book creator digital ini menyesuaikan berbagai gaya belajar siswa yang berbeda. Disebabkan adanya suatu fitur yang ditampilkan melalui gambar dan video. (2) Dampak dari penggunaan book

creator digital adalah membantu peserta didik dalam memaksimalkan proses belajar teknik gerak yang benar. Melalui tampilan soal sederhana berbentuk gambar dan video yang dapat ditiru oleh siswa. Tampilan gambar dan video yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran di luar maupun di dalam kelas. Adapun strategi guru dalam menggunakan book creator digital ini dalam pembelajaran adalah memaksimalkan fitur-fitur yang terdapat pada book creator tersebut melalui kejelasan materi berupa tulisan, kesesuaian gambar dengan materi dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik serta kejelasan teknik pengerjaan yang ditampilkan dalam bentuk video. Sehingga peserta didik dapat mempraktekkan teknik pengerjaan secara runtut dan benar melalui media book creator digital.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran, Media Book Creator Digital, minat belajar

PENDAHULUAN

Matematika sebagai salah satu bidang ilmu yang diberikan di sekolah merupakan mata pelajaran yang dianggap "sulit". Banyak rumus-rumus yang harus dipelajari dan dihafal. Apabila guru dalam memberikan pembelajaran tidak secara inovatif maka banyak pula siswa yang merasa kesulitan. Dalam hal ini diperlukan metode-metode pembelajaran atau media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Selama ini masih sering dijumpai guru yang mengajar dengan cara yang sederhana di depan kelas tanpa menggunakan media yang baik kecuali hanya sebuah papan tulis, kapur dan buku pegangan. Sehingga banyak siswa menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan mereka merasa bahwa media pembelajaran yang diberikan guru selama ini sangat membosankan dan kurang menarik perhatian siswa. Siswa merasa jenuh sehingga pelajaran matematika merupakan pelajaran yang tidak digemari. Padahal jika matematika diberikan secara inovatif dan menyenangkan maka diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk mempelajarinya. Di kelas siswa akan bergairah untuk menyimak apa yang akan disampaikan oleh gurunya. Dari hari ke hari model pembelajaran secara sederhana itu selalu dilakukan terus menerus tanpa adanya perubahan. Guru harus banyak melakukan langkah-langkah konkrit dengan banyak membaca referensi, penataran, penggunaan model pembelajaran yang relevan dan penggunaan media pembelajaran yang baik. Salah satu langkah inovatif dalam pembelajaran di kelas yang bisa digunakan adalah dengan penggunaan media pembelajaran berbantuan Book Creator.

Peran ilmu pengetahuan erat kaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi. Di dalam pengembangan kurikulum pendidikan, peran ilmu pengetahuan dan teknologi pembelajaran memiliki tiga tujuan, yaitu (1) teknologi sebagai media atau alat dalam tata kelola administrasi sekolah, (2) teknologi sebagai media dalam pengembangan ilmu pengetahuan, (3)

teknologi sebagai sarana dan alat proses pembelajaran (Saifudin, 2021). Peningkatan kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari bagaimana mereka memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mempermudah pengembangan dan penyelesaian masalah dalam berbagai bidang termasuk ekonomi, pendidikan, keamanan dan pertahanan, sosial politik serta kehidupan beragama (S Rahayu., A Rinaldi, 2021). Berkembangnya teknologi informasi ditandai dengan perkembangan gadget, di berbagai kalangan masyarakat penggunaan gadget sangat lumrah dipakai karena masyarakat menganggap penggunaan gadget dapat memberikan banyak dampak positif salah satunya kemudahan bagi pengguna dalam bertukar informasi karena dengan penggunaan gadget masyarakat dapat menciptakan komunikasi yang efektif, cepat, dan akurat. Dalam penggunaan gadget penggunanya dapat menerima berbagai informasi-informasi penting dari media nasional hingga internasional yang dapat diakses dari bermacam-macam laman media social (Y Wiratomo, 2020). Penggunaan gadget juga merambah ke dalam dunia pekerjaan seperti bisnis, pekerjaan kantor hingga pendidikan (Marpaung, 2018).

Dalam era pendidikan modern saat ini, perkembangan IPTEK memainkan peran penting bagi pendidik dan peserta didik hingga dosen dan mahasiswa. Dalam hal memajukan pendidikan seharusnya dapat berbanding lurus dengan majunya teknologi, hal ini dapat diterapkan dengan membuat inovasi dalam dunia pendidikan dengan meng-upgrade media pembelajaran yang dapat melatih peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalarnya maupun yang dapat menunjang kebutuhan peserta didik (Hilir, 2021). Pembuatan bahan ajar dimaksudkan untuk memudahkan pendidik menyampaikan informasi yang tidak tepat kepada peserta didik dengan menggunakan kata atau kalimat tertentu, serta guna mempermudah penyampaian pembelajaran dari pendidik ke peserta didik (A. Lisgianto, 2021). Kemajuan IPTEK dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran dengan menyesuaikan metode pembelajaran pendidik kepada peserta didik di era modern sebagai sarana pendampingan pendidik dalam menginformasikan materi agar tidak sukar dimengerti dan ditangkap oleh peserta didik (Anggoro B. S., Haka N. B., 2019).

Pada metode belajar mengajar, sarana pembelajaran yang layak adalah yang dapat mendorong semangat belajar yang dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran di kelas (Ardiansyah, A. A., 2020). Tugas pendidik sangat penting dalam upaya memanfaatkan berbagai teknik dan media pembelajaran, dengan menyiapkan media ajar berkualitas dan tepat peserta didik dapat memahami proses pembelajaran menggunakan media

ajar yang di terapkan (Fahmi F., Anas N., Ningsih, R. W., Khairiah, R., & Permana, 2021). Media pembelajaran digital book menjadi salah satunya alternatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan digital book sebagai media ajar bisa memanfaatkan perangkat software untuk bahan ajar pembelajaran. Dengan maksud agar peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran secara mandiri untuk memahami materi dan konsep, salah satunya dalam pelajaran matematika.

Terdapat banyak web pembuatan bahan ajar digital book untuk menunjang proses pembelajaran, pada penelitian ini peneliti memilih Book Creator yang telah bekerja sama dan berkomitmen bersama Tools for Schools sejak 2011 dan telah didukung oleh Google For Education untuk bekerja sama dengan pendidik untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan. Book Creator menawarkan cara sederhana untuk meningkatkan kreativitas dalam pengembangan kurikulum dengan mengajak peserta didik untuk berkarya dan menerbitkan karyanya di book creator, sehingga hal ini dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan aspek kognitif dan psikomotorik yang siap untuk masa depan.

Book Creator adalah software atau aplikasi sederhana untuk membuat sebuah buku interaktif, biasanya buku hanya terdapat tulisan dan gambar, namun dengan Book Creator pengguna dapat menambahkan audio maupun video. Book Creator adalah aplikasi yang mendukung pembelajaran karena dapat meningkatkan aspek kemampuan seperti komunikasi, kemampuan menganalisis dan kemampuan bernalar. Selain dapat meningkatkan kemampuan, book creator juga memfasilitasi peserta didik untuk membuat buku dan berkreativitas dengan model gambar dan tulisan sesuai dengan apa yang mereka pahami (Puspitasari, 2020). Di dalam aplikasi Book Creator dapat membuat, membaca serta menerbitkan buku yang dibuat, aplikasi Book Creator telah banyak digunakan oleh beberapa di negara bagian. Terdapat keunggulan dari Book Creator, yaitu tools yang disediakan lengkap dan pembuatan konten sangat sederhana (Nurhannisah, 2017). Hal ini memudahkan pendidik untuk membuat bahan ajar sendiri untuk diterapkan pada sesi belajar dalam jaringan (daring) maupun luar jaringan (luring). Penggunaan Book Creator sebagai media pembelajaran sangat praktis dan mudah dibawa, di mana pendidik hanya perlu mengirimkan tautan buku melalui perangkat smartphone, laptop, atau tablet (Ruddamayanti, 2019). Selain itu Book Creator mudah dikunjungi pendidik dan peserta didik (Puspitasari, 2020).

Ada beberapa kelebihan dari book creator digital yaitu pembuatannya sangatlah sederhana (Nurhannisah, 2017). Hal ini memudahkan guru untuk membuatnya sendiri untuk dijadikan bahan ajar peserta didik di masa pembelajaran luring maupun tatap muka. Selain itu, bahan ajar book creator digital mudah didistribusikan oleh guru kepada peserta didik (Puspitasari, 2020) Melalui smartpho (Puspitasari, 2020) , guru dapat mengirimkan langsung bahan ajar digital tersebut kepada peserta didik. Bahan ajar book creator digital sangatlah praktis dan mudah dibawa (Ruddamayanti, 2019). Hal ini memudahkan peserta didik untuk belajar pendidikan jasmani dan olahraga dimana saja. Mereka dapat belajar kelompok dengan teman sebaya untuk meningkatkan motivasi belajar, maupun dapat belajar sendiri di rumah dengan mempelajari materi yang telah tersedia di dalamnya. Karena book creator digital dapat dibuka melalui smartphone yang memiliki ukuran sedang dan ringan dibawa kemana-mana. Tentu, pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini, penggunaan bahan ajar book creator digital memudahkan guru maupun peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring.

Berbagai kelebihan dari book creator digital perlu didukung dengan strategi guru dalam memberikan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga kepada peserta didik. Karena aktivitas pembelajaran memerlukan strategi agar rangkaian kegiatan yang akan dilakukan dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Purba, 2015). Strategi pembelajaran yang baik akan berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar pada peserta didik. Tentu, keberadaan guru yang bermutu merupakan syarat mutlak hadirnya sistem dan praktik pendidikan yang berkualitas (Pramono, 2012). Guru merupakan ujung tombak dan pelaksana terhadap pendidikan anak-anak di sekolah dan sebagai pengembangan kurikulum (Suci, 2020). Sehingga keberadaan book creator digital sebagai bahan ajar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang didukung dengan penggunaan strategi guru yang baik.

Strategi pembelajaran bukan hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan termasuk seluruh komponen materi atau paket pembelajaran dan pola pembelajaran itu sendiri (Purba, 2015). Tentu penggunaan bahan ajar book creator digital ini, guru perlu menyusun materi sesuai kemampuan kognitif, keberagaman gaya belajar dan karakteristik peserta didik yang berorientasi pada teknik gerakan tubuh yang benar. Hal ini akan memudahkan peserta didik untuk mempraktekkan gerakan tersebut dengan benar. Sehingga, melalui penggunaan book creator digital dengan strategi yang tepat, guru dapat memberikan pengetahuan baru dan menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Melalui strategi pembelajaran

penjaskes dengan memanfaatkan book creator digital, peserta didik menjadi lebih minat belajar. Dan hasil akhir dari kegiatan belajar mengajar ini, minat belajar peserta didik menjadi meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melaksanakan Penelitian Literature Review dengan judul “Strategi Pembelajaran Matematika Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Tingkat Sekolah Menengah Kejuruan”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru dalam menggunakan bahan ajar melalui media book creator pada pembelajaran matematika. Serta dampak penggunaan media book creator digital terhadap peningkatan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode literature review yaitu penelitian yang mengambil dan mengolah data dari beberapa jurnal, buku yang telah dipublikasikan dan relevan dengan permasalahan yang akan diteliti. Data yang telah diperoleh, kemudian dianalisis dengan menggunakan analisa deskriptif yaitu dimulai dari pengumpulan data, menganalisis kebutuhan, merumuskan pokok-pokok bahasan yang akan dikaji dan diambil kesimpulan. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa/siswi pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Fokus penelitian ini adalah kendala proses pembelajaran matematika yang sedang terjadi saat ini. Teknik pengumpulan data dengan metode literature review terdiri dari dua macam yaitu teknik yang sifatnya interaktif dan non interaktif. Tetapi pada penelitian ini, penulis hanya fokus pada teknik yang sifatnya non interaktif yaitu berupa dokumen-dokumen dari berbagai sumber referensi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Strategi pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Syarif Sumantri, 2017). Dalam proses pembelajaran luring maupun daring, strategi sangatlah dibutuhkan untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Terlebih, saat ini pembelajaran dilakukan dengan sistem daring. Tentu, guru harus mampu memilih strategi yang tepat dalam memaksimalkan proses pembelajaran. Saat ini dunia telah memasuki era globalisasi yang ditandai dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi. Teknologi yang berkembang secara pesat ini, tentu menuntut semua masyarakat untuk merespon adanya kemajuan tersebut. Salah satu bidang yang

mempunyai peluang dalam memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran adalah bidang pendidikan (Sudibyo, 2021). Hal ini memberikan motivasi bagi guru untuk menyusun strategi pembelajaran ke arah pemanfaatan teknologi informasi dan telekomunikasi. Salah satu strategi pembelajaran yang tepat pada masa ini adalah melibatkan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Secara umum, media memiliki arti sebagai sarana komunikasi (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018). Tetapi dalam konteks bidang pendidikan, media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media mempunyai peranan penting untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang menarik akan berdampak pada perkembangan pengetahuan siswa. Adanya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat mendorong motivasi belajar siswa serta memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran (Oommen, 2020). Saat ini, banyak sekali media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menimbulkan permasalahan baru bagi seorang guru dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai. Tentu, hal ini tidak mudah bagi guru dalam memadukan materi dengan sebuah teknologi pada proses pembelajaran. Karena faktor tingkat kompetensi bagi guru dalam mendesain pembelajaran dengan berbantu media digital. Sehingga guru perlu meningkatkan kompetensinya agar mampu beradaptasi dengan situasi ini. Dimana guru dituntut untuk memanfaatkan berbagai macam teknologi pada kegiatan pembelajaran ini .

Tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran bukan hanya untuk memberikan materi pelajaran secara interaktif dan dapat mengefesiesikan waktu pembelajaran. Melainkan juga dapat menstimulus otak siswa untuk belajar, dan cenderung mengurangi rasa kebosanan yang dialami oleh siswa (Hamalik, 2003). Mc Luhan mengatakan bahwa media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Yang dimaksud McLuhan dalam pengertiannya adalah, media komunikasi seperti telepon dan surat yang merupakan sebuah jembatan dan memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain. Edgar Dale menyatukan teori belajar yang dikemukakan oleh John Dewey dengan pikiran-pikiran psikologi yang disajikan pada gambar piramida di bawah ini.



Kerucut pengalaman Edgar Dale mengungkapkan bahwa semakin tinggi puncak kerucut maka pengalaman belajar siswa semakin abstrak, yaitu aktivitas belajar dengan cara membaca (Syah, 2011). Membaca memiliki daya ingat 10%, kebalikannya bermain peran dan turun kelapangan memiliki daya ingat 90%. Karena aktivitas belajar pada bermain peran dan turun ke lapangan, peserta didik mengalami pembelajaran tersebut secara nyata. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu, audio, visual, dan audio-visual. Dari ketiga jenis media pembelajaran tersebut, audio-visual cenderung lebih efektif untuk meningkatkan motivasi siswa karena tidak membuat siswa merasa bosan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Namun proses belajar mengajar tidak harus dimulai dari pengalaman langsung, Akan tetapi dapat dimulai melalui jenis pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik dalam menghadapi situasi belajar. Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran yaitu dengan cara meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh guru dalam menguasai media pembelajaran. Guru harus mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, melainkan mendorong para siswa untuk meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan media yang kreatif dan inovatif dapat mengurangi rasa kebosanan yang dialami oleh siswa dan tidak cenderung monoton. Sehingga peserta didik tidak merasa terhambat dalam memperoleh pengetahuan. Karena peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Kegiatan pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran harus menggunakan strategi pembelajaran yang baik serta penggunaan media yang tepat.

Pada umumnya, bahan ajar dikenal dalam bentuk cetak (Marsudi, 2013). Dimana seluruh perencanaan pembelajaran ada di dalam bahan ajar. Tetapi, saat ini bahan ajar tidak dapat digunakan secara maksimal. Disebabkan kondisi sekolah dalam menyalurkan bahan ajar secara langsung kurang memadai. Guru perlu menggunakan strategi pembelajaran berbantu media digital yang di dalamnya berisi tentang materi serta penilaian yang tidak mengurangi isi

dari bahan ajar cetak. Penerapan dari media book creator digital ini dalam pembelajaran matematika yaitu seorang guru membuat sebuah materi yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik serta memberikan contoh-contoh materi dengan kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Makdis, 2020). Strategi guru yang digunakan yaitu dengan cara mengemas isi dari bahan ajar ke dalam bentuk digital. Namun di dalamnya dapat ditambahkan video pembelajaran yang tujuannya untuk mendukung atau memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Sehingga, aktivitas belajar dengan book creator digital memberikan pengalaman yang menarik terhadap peserta didik.

Proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, tentu membuat pembelajaran menjadi bermakna. Tumbuhnya minat serta ketertarikan siswa juga dipengaruhi dengan adanya treatment yang menyenangkan (Purnasari, 2020). Media book creator digital ini merupakan hal yang baru bagi siswa. Sehingga dapat meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik. Penggunaan media book creator digital ini tentu dapat digunakan oleh siswa sesuai dengan kebutuhannya saat ini (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018). Sehingga media tersebut sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan. Sesuai dengan pendapat Hamalik bahwa adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak hanya dapat menciptakan suasana yang baru, tetapi juga berdampak pada perolehan prestasi belajar peserta didik.

Media book creator digital ini juga terdapat sebuah fitur berisi tentang kejelasan gambar terkait materi yang akan disampaikan. Seyogyanya guru menampilkan gambar yang mendukung kejelasan isi materi tersebut dan tidak menjadikan peserta didik untuk mempraktekkan. Selain tampilan gambar, book creator digital juga memiliki fitur berupa video. Dimana video pembelajaran yang harus ditampilkan oleh guru mengarah pada hal yang sederhana dan menarik. Melalui fitur-fitur yang ditampilkan di dalam book creator digital dapat memfasilitasi gaya belajar pesera didik yang berbeda-beda. Baik gaya visual melalui tampilan tulisan dan gambar pada book creator, audio visual dari pesan suara yang ditampilkan pada video serta kinestetik melalui contoh video pembelajaran yang dapat dipraktekkan secara langsung. Keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan cara menciptakan suasana pembelajaran yang efektif (Harahap, 2018). Artinya adalah siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring. Oleh sebab itu, pemanfaatan media book creator digital ini selain dikemas dalam bentuk digital, siswa dapat terhibur dengan adanya sebuah

permainan. Hal ini dapat mengukur tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari. Siswa mampu mendapatkan pengetahuan yang lebih. Yaitu melalui pengalaman belajar yang disajikan dalam book creator tersebut.

Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang identik dengan hitungan. Artinya setiap organisme pasti mengalami peristiwa perkembangan selama hidupnya yang memiliki sifat kuantitas. Konsep pertumbuhan mengandung definisi sebagai perubahan ukuran fisik koordinasi dalam meningkatkan sebuah ketrampilan untuk melatih proses perkembangan. Oleh sebab itu, dampak dari pemanfaatan media book creator digital ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui adanya contoh hitungan yang ada di dalam media tersebut yang bertujuan untuk memaksimalkan proses pembelajaran siswa. Media book creator digital dapat diakses melalui handphone yang dimiliki oleh siswa, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri. Selain itu, dapat melatih berfikir siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk hal yang lebih berguna (W, Poluakan, Dikayuana, Wibowo, 2020). Tentu hal ini memudahkan seorang guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Sehingga siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih yaitu tidak hanya sebatas mengetahui soal, maupun materi saja. Tetapi, siswa dapat mempraktekkan isi materi yang terdapat dalam bahan ajar secara langsung dengan adanya berbantu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkannya.

Siswa yang memiliki minat belajar yang baik, siswa akan lebih mudah untuk memahami suatu pelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Karena siswa mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, sehingga rasa percaya dirinya akan terus meningkat dan berpengaruh positif pada kemampuan kognitifnya (Reuchitra, 2018). Unsur utama yang berperan penting dalam menstimulasi minat belajar anak-anak adalah guru dan orang tua. Guru memberikan stimulasi berupa kegiatan belajar mengajar. Sedangkan orang tua menstimulasi dengan kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak sehari-hari. Guru dapat memantau siswa dengan cara memberikan tugas terkait sesuai tampilan video pada bahan ajar tersebut. Selanjutnya, siswa mengirimkan hasilnya kepada guru berupa video pada handphone. Sehingga guru dapat mengetahui bahwa siswa tersebut memang benar-benar melakukannya dengan bantuan bahan ajar book creature digital. Strategi pembelajaran dalam memanfaatkan book creature digital ini, dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu memberikan kenyamanan bagi siswa dalam mempelajari teknik gerak yang benar. Hal ini disebabkan penyajian materi yang cukup menarik serta dapat menimbulkan terjadinya "sugestology" atau "sugestopedia". Pada prinsipnya bahwa sugesti akan mempengaruhi hasil belajar. Dalam hal

ini belajar juga mengalami proses “suggestology” yang artinya “percepatan belajar” dan memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan kecepatan yang tinggi, dengan upaya yang normal, disertai dengan suasana gembira, sehingga dapat menghasilkan suatu pengalaman belajar yang bermakna.

KESIMPULAN

Pembelajaran yang efektif tentu menjadi suatu keinginan bagi seorang guru. Terutama pada kondisi pandemi saat ini. Berbagai upaya telah dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan cara memilih strategi pembelajaran yang tepat. Penggunaan metode, serta pemilihan media merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang berkembang pesat menjadi sebuah alat yang dapat digunakan oleh guru dalam memadupadankan isi materi dengan teknologi. Oleh sebab itu media book creator digital ini dapat dijadikan sebagai salah satu upaya dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan media book creator digital ini juga dapat meningkatkan minat belajar anak. Yaitu dengan cara siswa melihat materi dan menirukan yang ada di dalam media tersebut untuk memaksimalkan proses perkembangan. Pembelajaran yang dilakukan tidak akan menghambat pengetahuan siswa yang tahu akan pentingnya pendidikan melainkan menambah wawasan siswa serta menumbuhkan kreatif siswa dalam memunculkan ide-ide yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Lisgianto, & F. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Geometri Dimensi Tiga Berbasis Etnomatematika untuk SMK Teknik. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 15–28.
- Anggoro B. S., Haka N. B., & H. (2019). *Pengembangan Majalah Biologi Berbasis Al-Qur' an Hadist Pada Mata Pelajaran Pelajaran Biologi Untuk Peserta Didik Kelas X Di Tingkat SMA/MA*. 5(2), 164–172.
- Ardiansyah, A. A., & N. (2020). Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Indonesian Journal of Education Research and Review*, 3(1), 47–56.
- Fahmi F., Anas N., Ningsih, R. W., Khairiah, R., & Permana, W. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar. *Decode: Jurnal Pendidikan*

Teknologi Informasi, 1(2), 57–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.51454/decode.v1i2.17>

Hamalik. (2003). *Pendidikan Kurikulum. Manajemen Pengembangan Kurikulum*. PT. Remaja Rosda Karya.

Harahap, M. Y. (2018). Kondisi dan Suasana Pembelajaran yang efektif. *Al-Fikru*, 12(2).

Hilir, A. (2021). *Teknologi Pendidikan di Abad Digital* (S. Subiyantoro (ed.); 1st ed.). Lakeisha.

Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom*, VII(1).

Makdis, N. (2020). Penggunaan E-book Pada Era Digital. *Maktabah*, 19.

Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64., 5(2), 55–64. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>

Nurhannisah. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SMK Kelas X. *Universitas Negeri Yogyakarta: Tesis*.

Oommen, B. E. (2020). Impact of Social Media on Sustainable Development. *International Journal of Science and Research*, 9(11), 1689–1691. <https://doi.org/https://doi.org/10.21275/SR201126192153>

Pramono, H. (2012).). Pengaruh Sistem Pembinaan, Sarana Prasarana Dan Pendidikan Latihan Terhadap Kompetensi Kinerja Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Di Kota Semarang. *Penelitian Pendidikan*, 29(1).

Purba, E. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kecerdasan Adversiti Terhadap Hasil Belajar Evaluasi Hasil Belajar. *Teknologi Pendiidikan*, 17(1).

Purnasari, P. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189–196.

Puspitasari, V. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Differensial Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Education and Development*, 8(4).

Reuchitra. (2018). Effect of Motor Skills Acquisition Training on Gross Motor Skills of

Autistic Children. . . *International Journal of Science and Research*, 7(9), 35–48.

Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

S Rahayu., A Rinaldi, & W. G. (2021). Aplikasi Program Linear: Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(1), 107. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i1.11442>

Saifudin, A. (2021). Peran Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 86–101.

Suci, D. (2020). Kinerja Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di masa New Normal Covid-19. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika. Kesehatan Media Saintika*, 11(2).

Sudiby, L. (2021). Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia. . . *Widyatama*, 2(2), 22.

Syah, M. (2011). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*.

W, Poluakan, Dikayuana, Wibowo, & R. (2020). Potret Generasi Milenial pada Era Revolusi Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26241>

Wahyuningtyas & Sulasmono. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Y Wiratomo, F. M. (2020). Use of Learning Management Systems in Mathematics Learning during a Pandemic. *Journal of Mathematical Pedagogy (JoMP)*, 1(2), 62–71. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jomp.v1n2.p%25p>