



Using "Salowis-App" to Improve Class 7 Students' Interest in Learning Science Physics in Measurement Materials

Rizky Merian Muspa^{*1)}, Fitri Nurhayati²⁾, Syifa Alkautsar³⁾

¹⁾ Universitas Ahmad Dahlan

^{2,3)} SMP Muhammadiyah 1 Berbah

e-mail: ^{*1)} rizkymuspa45@guru.smp.belajar.id

Abstract

Students' interest in learning decreased after the Covid-19 Pandemic when face-to-face learning was carried out, this was marked by students experiencing a decrease in the ability to ask questions, lack of confidence when asked by the teacher, and when repeating the scores obtained under the minimum completeness criteria. The purpose of this research is to develop online learning media that is able to improve the level of interest in learning Science Physics for grade 7 junior high school students in measurement materials using the SaLoWis-App. The developed application can be applied to gadgets/smartphones by loading local wisdom content in Berbah so that it is more real for students to know. The research method used is the development model. The SaLoWis-App application was developed through a combination of several Google Workspace services such as Google Sites, Google Slides, and Google Forms which were optimized by Canva to make the design more attractive. The instrument used was questionnaires via Google Forms to assess student satisfaction regarding aspects of learning, media, and media design as an illustration of their level of interest in learning using the SaLoWis-App. The results of the research obtained an average value of each aspect sequentially, namely the learning aspect at 4.59 (Very Good), media at 4.49 (Good), and design at 4.58 (Very Good). With this value, it is concluded that students have satisfaction with learning using the online media SaLoWis-App for measurement material in grade 7 junior high school so it has a positive impact on increasing student interest in learning.

Keywords: canva, google site, interest in learning, local wisdom, science physics

Penggunaan “*Salowis-App*” untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Fisika Siswa Kelas 7 dalam Materi Pengukuran

Rizky Merian Muspa^{*1)}, Fitri Nurhayati²⁾ Syifa Alkautsar³⁾.

¹⁾ *Universitas Ahmad Dahlan*

^{2,3)} *SMP Muhammadiyah 1 Berbah*

Abstrak

Pasca Pandemi Covid-19 minat belajar siswa saat pembelajaran tatap muka menurun, hal ini terlihat dari tidak percaya diri saat ditanya guru, menurunnya kemampuan bertanya dan nilai yang didapatkan saat ulangan di bawah KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran online yang dapat meningkatkan minat belajar IPA Fisika siswa kelas 7 SMP dalam materi pengukuran dengan menggunakan *Salowis-App*. Aplikasi yang dikembangkan bisa digunakan di *gadget/smartphone* dengan memuat konten yang berisi kearifan lokal sekitar Berbah, sehingga lebih nyata untuk dipahami oleh siswa. Metode yang digunakan adalah model pengembangan. Aplikasi ini dikembangkan melalui gabungan beberapa layanan *Google Workspace* seperti *Google Slide*, *Google Form* serta *Google Site* yang dioptimalkan dengan Canva untuk membuat design menjadi lebih menarik. Instrumen yang digunakan melalui penyebaran angket melalui *Google Form* untuk menilai kepuasan siswa terkait aspek pembelajaran, media, dan desain media sebagai gambaran tingkat minat belajar mereka menggunakan *Salowis-App*. Hasil kajian ini didapatkan nilai rata-rata setiap aspek berturut-turut yaitu aspek pembelajaran 4,59 (Sangat Baik), aspek media 4,49 (Baik) dan aspek *design* 4,58 (Sangat Baik). Dengan nilai ini disimpulkan bahwa siswa memiliki kepuasan dengan pembelajaran yang menggunakan media online *Salowis-App* untuk materi pengukuran di kelas 7 SMP, sehingga berdampak positif pada peningkatan minat belajar siswa.

Kata Kunci: canva, *google site*, minat belajar, *local wisdom*, IPA fisika

Pendahuluan

Selama tiga tahun terakhir yaitu 2019-2022 ini, munculnya pandemi covid-19 telah menjadi bencana bagi dunia membuat seluruh dunia terus mengupayakan untuk dapat beradaptasi dengan keadaan. Sebagai bentuk upaya menormalisasi kondisi Negara agar tetap stabil dengan menciptakan banyak peraturan serta mekanisme bagi memutus rantai penyebaran covid-19. Banyak sektor berpengaruh terhadap pandemi ini, salah satunya terhadap sektor pendidikan di Indonesia. Kontribusi yang sangat penting dimiliki oleh pendidikan dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa (Muhardi, 2005). Tentu saja hal ini merupakan sebuah masalah yang sangat urgen, sehingga perlu dicari penanganan bagi mengatasinya.

Setiap orang dipaksa beradaptasi dengan kebiasaan baru akibat pandemi Covid-19, tidak lepas dari proses belajar-mengajar di sekolah. Ketidaksanggupan bertransformasi dan beradaptasi akan menimbulkan persoalan serta memperlambat upaya pencapaian tujuan pendidikan (Hikmah & Chudzaifah, 2020). Untuk itu,

diperlukan strategi dan upaya pendidikan dalam transisi memasuki masa pasca pandemi.

Pasca pandemi minat belajar siswa menjadi menurun saat pembelajaran tatap muka berlangsung, dikarenakan sudah hampir 2 tahun mereka belajar lewat daring. Minat belajar ini dilihat kurang, karena ada beberapa indikator diantaranya tidak siap menjawab saat ditanya oleh guru, kurangnya kemampuan untuk bertanya serta nilai hasil ulangan yang memiliki rata-rata di bawah KKM. Harus ada langkah yang disiasati oleh guru untuk kembali meningkatkan minat belajar siswa yang sudah terlalu asyik dengan dunianya. Salah satu caranya adalah dengan mencoba masuk ke dalam dunia yang mereka senangi yaitu pemanfaatan teknologi dengan penggunaan *gadget* atau *smartphone* (Manumpil et al., 2015).

Pemanfaatan teknologi mutlak harus dilakukan mengingat siswa yang saat ini sudah masuk pada zaman yang tidak bisa melepaskan diri dari genggamannya *gadget* atau *smartphone* yang mereka miliki (Hyangsewu et al., 2021; Farijah, 2021). Guru harus jeli membaca peluang ini untuk lebih mengambil kesempatan, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses

pembelajaran. Ada begitu banyak platform digital atau aplikasi yang menyediakan banyak layanan yang sudah jadi dan multiguna serta bebas berbayar atau *free*. Selain itu, ada juga beberapa *platform* yang memberikan akses kepada penggunaannya untuk mengkreasikan diri dengan cara menjadi editor dalam *platform* tersebut misalnya saja *Goole Site* (GoogleSites, 2023)..

Goole Site merupakan salah satu layanan yang ada pada *Google Workspace*. Ia disediakan untuk memudahkan agar penggunaannya bisa tetap terhubung, lebih terkelola, dan bisa mencapai banyak hal bersama (Nova, 2022). Dengan satu akun *Google* dapat mengedit dokumen, *spreadsheet*, atau *slide* secara bersamaan. Selain itu hadir pula Canva sebagai sebuah *tools* untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar adapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Tidak perlu spesifikasi laptop yang canggih, cukup bermodalkan koneksi internet sudah bisa untuk berkreasi dengan Canva dan bisa membuat karya untuk proses pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk siswa yang bisa dijadikan bahan dalam pembuatan slide bahan ajar atau video pembelajaran.

Penelitian (Adzkiya & Suryaman, 2021) telah mengenalkan *Google Sites* sebagai media pembelajaran *online* bagi siswa kelas V SD. Hasilnya 1) pembelajaran *online Google sites* berpengaruh siswa, karena mudah digunakan, 2) media *Google Sites* membuat siswa tertarik, karena media ini sangat praktis, 3) terdapat hubungan antara minat siswa dengan penggunaan *Google Sites* dalam pelajaran, serta nyaman menggunakan *Google Sites* yang dapat menyajikan materi dalam bentuk teks berwarna, gambar, video maupun audio saat pembelajaran.

Penelitian (Pelangi, 2020) yang memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada jenjang SMA/MA. Hasilnya dengan Canva, guru dapat mengajarkan kreativitas, ilmu pengetahuan, serta keterampilan yang akan didapatkan siswa, sehingga media ini dapat dimanfaatkan pada berbagai ranah kehidupan.

Riset (Pieter, 2016) yang mengkaji pemberian solusi pengajaran IPA di daerah pedalaman provinsi Papua menggunakan kearifan lokal. Memberikan dampak pengintegrasian kearifan sains lokal dalam pengajaran sains yang mempermudah siswa untuk mengkonstruksi konsep sains modern dan

tetap menjaga kearifan lokal budaya masing-masing suku di Papua.

Peserta didik juga dapat memanfaatkan *Gadget* bagi menghasilkan sistem pengajaran yang efektif. *Gadget* mempermudah mengakses materi pelajaran, menganalisis film atau menonton video pembelajaran, sehingga siswa lebih tertarik, belajar menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi (Mahfud & Wulansari, 2018). Oleh karena itu penggunaan media *online Google Site* dengan perangkat *gadget* ternyata dapat memperbaiki minat belajar peserta didik.

Upaya lain untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan memasukan materi dengan berbagai macam aktivitas dalam keseharian yang terkait, budaya, adat istiadat, norma dan kebiasaan serta aktivitas harian yang kita kenal dengan istilah kearifan local (*local wisdom*). Dengan melihat kegiatan yang langsung ada dalam aktivitas hariannya diharapkan mendorong siswa untuk semakin berminat dalam proses pembelajaran. Membuka fakta siswa bahwa banyak aktivitas di sekitar mereka yang memiliki kaitan yang erat dengan materi pelajaran yang dikemas dalam kearifan local (Sudarmin, 2014).

Suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh, dikatakan sebagai minat belajar. Minat belajar artinya menerima akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri (Sirait, 2016). Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka proses pembelajaran akan berlangsung lebih menyenangkan dan penerimaan antara materi dan daya tangkap siswa akan saling mengikuti.

Minat belajar siswa yang kurang pasca pandemi harus disiasati dengan menggunakan teknologi yang menjadi teman mereka di era ini serta mengaitkan materi pelajaran dengan kearifan lokal (*local wisdom*), maka perlu dirancang penelitian terkait penggunaan media "Salowis-App" untuk meningkatkan minat belajar IPA Fisika siswa kelas 7 dalam materi pengukuran.

SaLoWis-App merupakan kependekan dari *Sains Local Wisdom Application*, yaitu aplikasi yang memanfaatkan *gadget* atau *smartphone* menggunakan *Google Site*. Dalam pembuatannya *Google Site* diisi dengan materi yang dimuat dalam *Google Slide*, kemudian contoh video kearifan lokal atau local wisdomnya dimuat di youtube yang dilinkkan di *Google Site*,

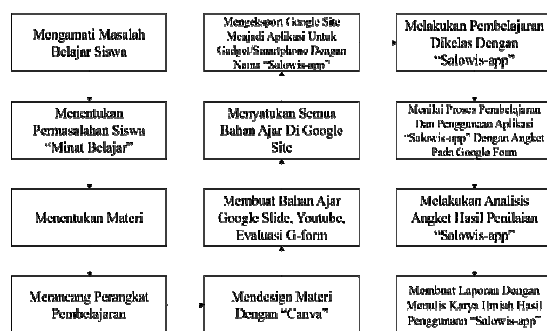
sedangkan dan untuk evaluasi menggunakan *Google Form*. Semua *design* untuk mempercantik tampilan dan editing video menggunakan aplikasi Canva.

Media *SaLoWis-App* ini dibuat dengan memanfaatkan Canva sebagai editing konten serta *Google Workspace* (*Google Site*, *Google Slide*, *Google Form*) untuk membuat aplikasinya. *SaLoWis-App* diyakini dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena memanfaatkan teknologi yang sudah menjadi teman keseharian mereka yaitu *gadget/smartphone*, sehingga siswa lebih berminat untuk belajar.

Metode Penelitian

Penelitian dirancang dan dipersiapkan pada semester genap tahun 2022 dengan mengambil sampel dua kelas dari empat kelas sebagai populasi kelas 7 yakni kelas 7A dan 7C. Pada saat penelitian berlangsung sebanyak 20 orang siswa masing-masing kelas untuk menilai media *SaLoWis-App* ini. Siswa pertama diminta untuk menginstal aplikasi terlebih dahulu, kemudian membuka materi diaplikasi, melihat contoh dan mengerjakan evaluasi. Setelah semua proses pembelajaran selesai langkah terakhir adalah anak-anak diminta untuk menilai dengan mengisi angket yang sudah disediakan secara *online* menggunakan *Google Form*.

Diagram alur proses penelitian penggunaan "*SaLoWis-App*" untuk meningkatkan minat belajar IPA Fisika siswa kelas 7 dalam materi pengukuran dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram prosedur penelitian.

Metode yang digunakan dalam kajian ini penelitian kuantitatif, dimana setelah membuat produk media berupa *SaLoWis-App*, maka langkah selanjutnya menguji-cobakan peng-

gunaan kepada siswa kelas 7 SMP. Jumlah siswa yang dilibatkan adalah sebanyak 2 kelas yaitu kelas 7A dan 7C, dimana di setiap kelas yang terdiri dari 35 siswa diambil sebanyak 20 orang yang dijadikan sampel dalam penelitian. Sehingga total jumlah yang terlibat sebanyak 40 siswa.

Prosedur penelitian diawali dengan memetakan KD yang akan digunakan. Setelah itu membuat *design* konten yang digunakan dalam *SaLoWis-App*. Canva sebagai media mengkreasikan *design*. Setelah isi konten dibuat di canva, selanjutnya membuat konten menjadi satu kesatuan melalui *Google Site*. Melalui *Google Site* ini di *export* menjadi sebuah aplikasi yang bisa diinstal pada *gadget/smartphone*. Terakhir aplikasi digunakan di kelas dan dievaluasi menggunakan angket yang diberikan melalui *Google Form*.

Pengumpulan data diperoleh berdasarkan penilaian yang diberikan kepada peserta didik terkait aspek pembelajaran, media, dan desain berdasarkan skala likert 1-5 yang kriterianya dianalisis sesuai Tabel 1.

Tabel 1. Pemberian nilai media

Niai	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Sumber: Adaptasi (Sari et al., 2022).

Hasil dan Pembahasan

Kajian ini telah menghasilkan aplikasi yang bisa digunakan di *gadget/smartphone*, sehingga sangat membantu dalam proses pembelajaran. Siswa memiliki antusias tinggi yang menumbuhkan minat belajar menggunakan media pembelajaran *SaLoWis-App*. Aplikasi ini bisa diperbaharui dengan mudah, karena berbasis *web online*, memudahkan untuk menambah konten atau melengkapinya, mudah mengubah atau mengurangi materi. Aplikasi didesain dengan Canva, sehingga memiliki tampilan yang menarik atau *powerfull*. Tampilan *shortcut* dan halaman awal media diperlihatkan pada Gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Tampilan shortcut SaLoWis-App.



Gambar 3. Halaman awal SaLoWis-App.

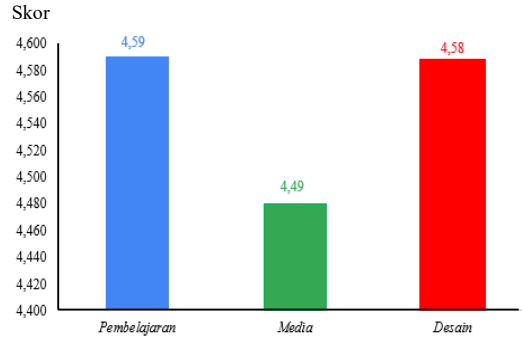


Gambar 4. Tampilan video SaLoWis-App.



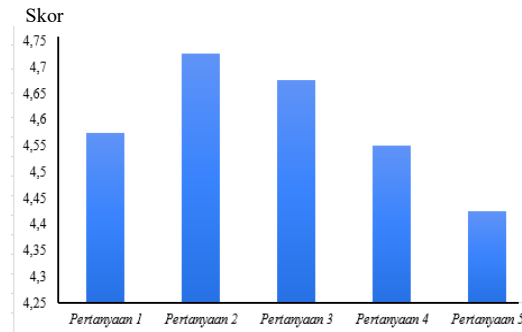
Gambar 5. Halaman evaluasi SaLoWis-App.

Gambar 4 menampilkan video tentang materi pengukuran yang dimasukkan pada media SaLoWis-App, dan Gambar 5 tampilan contoh evaluasi materi pengukuran. Penggunaan aplikasi media ini membuat siswa antusias mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan oleh guru. Namun terdapat beberapa kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran berlangsung diantaranya koneksi internet siswa yang tidak stabil semuanya, mengakibatkan sedikit sulit saat men-download SaLoWis-App nya.



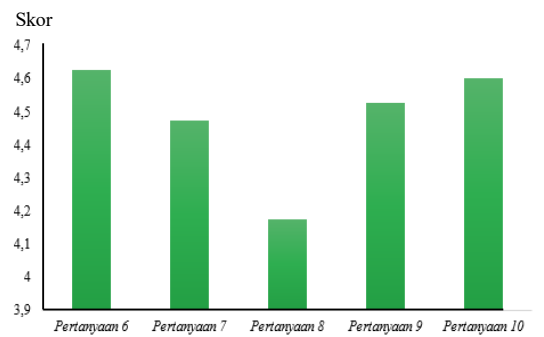
Gambar 6. Hasil angket penggunaan SaLoWis-App.

Berdasarkan penelitian ini didapatkan hasil yang kriterianya sangat baik dan baik dari nilai rata-rata setiap aspek pembelajaran, media, dan desain berturut-turut yaitu 4,59 (Sangat Baik), 4,49 (Baik) dan 4,58 (Sangat Baik) sebagaimana terlihat pada Gambar 6. Nilai yang diperoleh untuk setiap aspek hampir mendekati nilai maksimal, didukung kajian (Dewi et al., 2022). Dengan nilai ini sudah tentu memberikan dampak meningkatnya minat belajar siswa.



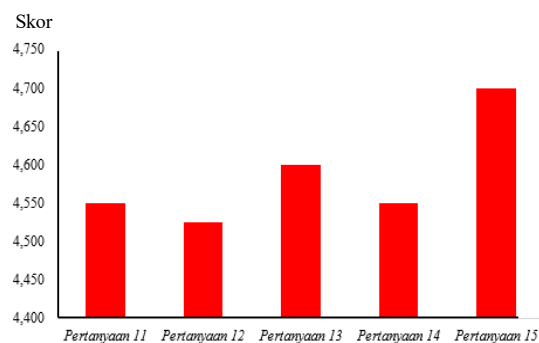
Gambar 7. Hasil angket penilaian pembelajaran SaLoWis-App.

Gambar 7 menunjukkan hasil rata-rata angket dari aspek pembelajaran. Ada 5 pertanyaan yang diajukan kepada siswa, dimana sebanyak 40 orang siswa sebagai sampel menjawab angket yang diberikan melalui google form. Siswa rata-rata menjawab dengan predikat baik dan baik sekali. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai di atas 4 dari nilai maksimal 5. Angka ini tentu saja mengindikasikan bahwa siswa menilai dengan baik dan sangat baik yang didukung kajian (Pieter, 2016), sehingga dinyatakan bahwa media SaLoWis-App ini mampu meningkatkan minat belajar IPA Fisika.



Gambar 8. Hasil angket penilaian media *SaLoWis-App*.

Gambar 8 menunjukkan hasil rata-rata angket dari aspek media. Ada 5 pertanyaan yang diajukan kepada siswa, dimana sebanyak 40 orang siswa menjawab angket melalui *google form*, rata-rata siswa menjawab dengan predikat baik dan baik sekali selaras kajian (Adzkiya & Suryaman, 2021). Hal ini terlihat dari rata-rata pemberian nilai di atas 4 dari nilai maksimal 5. Angka ini berarti bahwa siswa menilai media dengan kategori baik dan sangat baik, sehingga dinyatakan mampu meningkatkan minat belajar IPA Fisika melalui *SaLoWis-App*.



Gambar 9. Hasil angket penilaian design *SaLoWis-App*.

Gambar 9 menunjukkan hasil rata-rata angket dari aspek *design*. Ada 5 pertanyaan yang diajukan kepada siswa, dimana sebanyak 40 orang siswa sampel menjawab angket yang diberikan melalui *google form*, rata-rata siswa menjawab dengan predikat baik dan baik sekali. Hal ini terlihat dari rata-rata 40 siswa ini di atas 4 dan kecil dari nilai maksimal 5. Angka ini tentu saja menunjukkan bahwa siswa menilai dengan baik dan sangat baik, sehingga *design* media *SaLoWis-App* ini mampu meningkatkan minat belajar IPA fisika. Keterbatasan media ini adalah memerlukan koneksi internet yang lebih stabil

untuk memudahkan men-*download* aplikasi, masih terbatasnya contoh kearifan lokal dalam konten yang memiliki kaitan dengan materi pengukuran.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa penggunaan "*SaLoWis-App*" memberikan kepuasan siswa dalam menilai media melalui yang diberikan terkait aspek pembelajaran, media, dan desain yang berkriteria baik dan sangat baik. Hal ini berarti bahwa media ini mampu untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas 7 SMP pada materi pengukuran.

Daftar Pustaka

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran google site dalam pembelajaran bahasa inggris kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Dewi, S.U., Idrus, H, Chandra. A.N., & Haris, V. (2022). Pengembangan web google sites dengan pemanfaatan aplikasi Phet pada materi fluida statis kelas XI SMA/MA. *Edusainstika: Jurnal Pembelajaran MIPA*, 2(2), 82-88.
- Farijah, D. (2021). Dampak penggunaan media berbasis teknologi terhadap aspek kognitif anak usia 4-6 tahun (studi literatur). UIN AR-Raniry Darussalam ACEH.
- GoogleSites. (2023). Google Sites advanced tutorial. <https://sites.google.com>
- Hikmah, A.N., & Chudzaifah, I. (2020). Blanded learning: Solusi model pembelajaran pasca pandemi covid-19. *AL-FIKR Jurnal Pendidikan Islam* 6(2), 83-94. doi:10.32489/alfikr.v6i2.84
- Hyangsewu, P., Islamy, M.R.F., Parhan, M., & Nugraha, R. H. (2021). Efek penggunaan gadget terhadap social behavior mahasiswa dalam dimensi globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 127-136.
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan gadget untuk menciptakan

- pembelajaran yang efektif. *Seminar Nasional Pendidikan* 2018, 58-63.
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan Tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan (e-Kep)*, 3(2), 1-6.
- Muhardi. (2005). Kontribusi pendidikan dalam meningkatkan kualitas bangsa Indonesia. *Fakultas Ekonomi UNISBA*: 478 - 492.
- Nova, S. (2022). Pembelajaran berbasis web dengan google sites. *Jurnal Wawasan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 1-11.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Pieter, J. (2016). Pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal sebagai solusi pengajaran IPA di daerah pedalaman Provinsi Papua. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan UNCEN Tahun 2016, March 2016*, 44-54. <https://doi.org/10.5281/zenodo.840857>
- Sari, D.R., Fikroh, R.A., Rahayu, R., & Ridzaniyanto, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran google sites pada materi hidrolisis garam berbasis pendekatan kontekstual. *Lantanida Journal*, 10(2), 86-185.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35-43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Sudarmin. (2014). Pendidikan karakter, etnosains dan kearifan lokal (konsep dan penerapannya dalam penelitian dan pembelajaran sains). *FMIPA Universitas Negeri Semarang*. 26-28.