

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA
PADA SISWA KELAS VI SDN 2 GLINGGANGAN**

Widya Putri Pratiwi¹, Edy Suprpto^{2*}, Siti Moeawanah³

^{1, 2} Universitas PGRI Madiun,

³ SDN 2 Glinggangan

¹widyapp11@gmail.com, ²edy.mathedu@unipma.ac.id,

³sitimoeawanahngadirejan@gmail.com.

ABSTRACT

The research aims to improve student learning outcomes by using the canva application in Mathematics learning. This research method is Classroom Action Research by going through four stages, which are the planning, implementation, observation and reflection stages of action. The four stages are carried out in cycles that take place repeatedly with the same steps and are carried out twice a cycle. The results of the research that has been carried out in 2 cycles show that in first cycle the learning outcomes of students show 11 students declared complete and 7 students declared incomplete with a percentage of completeness of 61%. In second cycle the learning outcomes and students showed 15 students were declared complete and 3 students were declared incomplete with a percentage of completeness of 83%. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of the canva application in learning Mathematics in class VI SDN 2 Glinggangan can improve student learning outcomes with a percentage increase in research results from first cycle to second cycle of 22%.

Keywords: canva, mathematics, learning outcomes

ABSTRAK

Hasil belajar menjadi sebuah indikator ketercapaian dalam proses pembelajaran yang dilakukan, ketercapain ini dimungkinkan terjadi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat guna dalam suatu pembelajaran. Peningkatan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan memanfaatkan media belajar aplikasi canva yang dimungkinkan sangat efektif penerapannya terhadap pembelajaran matematika. Penelitian Tindakan Kelas merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Dimana jenis penelitian PTK tersebut terbangun atas tahapan-tahapan khusus, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan tindakan (refleksi). Tahapan-tahapan tersebut dilakukan pada siklus yang dilakukan secara berlangsung pada langkah-langkah yang serupa dan dilakukan sebanyak 2 kali siklus. Penelitian yang dilakukan dengan 2 siklus ini memberikan suatu penegasan hasil, bahwa pada siklus 1 yang terdiri dari 11 siswa dapat dinyatakan memiliki

ketuntasan belajar sedangkan 7 belum memiliki ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan sebesar 61%. Sedangkan pada siklus 2, hasil belajar peserta didik menunjukkan 15 siswa dinyatakan tuntas dan 3 orang siswa belum dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 83%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva pada pembelajaran Matematika di kelas VI SDN 2 Glinggangan dinyatakan dapat mengalami peningkatan melalui aplikasi tersebut, dimana peningkatan ini diidentifikasi melalui perkembangan hasil belajar antara siklus 1 hingga siklus 2 sebesar 22%.

Kata Kunci: Canva, Pembelajaran Matematika, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Secara konvensional, pendidikan diproyeksikan sebagai peningkatan kesejahteraan kehidupan manusia (Ari & Ritonga, 2023). Kontinuitas proses dalam pendidikan diharapkan dapat melahirkan kualitas generasi bangsa, mampu bersaing, mudah beradaptasi dengan perkembangan ilmu dan pengetahuan, dan lain sebagainya (Sujana, 2019). Berbagai pemahaman ilmiah dapat diraih melalui bingkai kegiatan dalam pendidikan dan pembelajaran, dimana hal itu diharapkan mampu membawa perubahan sikap dan perilaku, dan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Lebih jelasnya menurut Ananda et al. (2017), pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak yang dengan perencanaan dan bentuk kesengajaan melalui proses pembelajaran, bimbingan dan arahan, penanaman nilai-nilai, motivasi, dan

lain sebagainya, sehingga menjadi generasi bangsa yang terbangun, baik secara emosional, spritual, dan daya nalar.

Pendidikan diperoleh melalui jalur informal dan formal, pendidikan informal diraih melalui lingkungan keluarga maupun masyarakat dan pendidikan formal ditempuh melalui tahapan pendidikan dasar sampai ke PT (perguruan tinggi). Pendidikan formal dasar dapat dimulai dari tingkat SD, pada tingkatan ini pembekalan berbagai ilmu dan pengetahuan diorientasikan dapat dijadikan sebagai peningkatan kualitas diri (Rahmawati, 2018). Matematika sebagai salah satu ilmu dan pengetahuan yang tidak jarang diinterpretasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Nuraini (2022), pembelajaran matematika merupakan upaya sebagai pengembangan kemampuan berhitung, pengukuran,

menurunkan, serta rumus-rumus dalam matematika dapat digunakan sebagai pemecahan problematika keseharian. Hal demikian diorientasikan pada pencapaian tingkat perubahan sikap yang relatif stagnan, baik yang dapat diidentifikasi maupun tidak dapat diidentifikasi secara langsung, melalui latihan atau pengalaman dalam bentuk interaksi yang dilakukan bersama kondisi sekitarnya. Marfu'ah et al. (2022), juga menjelaskan bawa pembelajaran Matematika merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan sistematis dan objektif serta dapat diinterpretasikan sebagai instrumen bantu dalam pemecahan berbagai problematika fakta-fakta sosial kehidupan.

Selain itu, juga dapat membantu peningkatan dedukasi serta mempunyai relevansi dengan khazanah diskursus keilmuan yang lainnya. Sehingga dengan begitu pembelajaran Matematika sangat penting untuk dipelajari dalam membantu pemecahan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan ini. Namun demikian, proses pembelajarannya mampu dilaksanakan dengan baik apabila tanpa adanya suatu hambatan atau

kesulitan, akan tetapi pada kenyatannya terdapat berbagai permasalahan yang dapat menjadi faktor penghambat proses belajar tersebut yang salah satunya adalah rendahnya ketercapaian hasil belajarnya peserta didik yang diperoleh melalui mata pelajaran Matematika di SD. (Mira et al., 2021)

Pembelajaran matematika adalah bagian dari materi-materi yang tergolong relatif sulit dan rentan membosankan sehingga pelajaran tersebut sering tidak diminati oleh peserta didik (Handriani et al., 2022). Akibatnya, dapat terjadi rendahnya ketercapaian belajar peserta didik pada matapelajaran matematika. Perubahan tingkah laku yang dialami setelah proses pembelajaran merupakan definisi hasil dari belajar yang dapat diidentifikasi pada pola perubahan aktivitas mental (kognitif), perasaan dan emosi (kognitif), dan kemampuan bertindak (psikomotorik). Untuk mengetahui hasil belajar, dilakukan berbagai penilaian untuk mengetahui tingkat ketercapaian, salah satunya dilakukan dengan dilakukan tes (Pratiwi et al., 2019). Sehingga dengan begitu keberhasilan suatu proses pembelajaran yang telah dilakukan dapat diukur melalui

perolehan nilai hasil belajar dari peserta didik yang dilakukan oleh guru melalui tes

Hasil belajar yang rendah perlu segera ditindak lanjuti sehingga dengan begitu guru sebagai tenaga pendidik dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dengan bermacam cara. Cara yang dapat diterapkan oleh guru adalah melalui pemanfaatan perkembangan teknologi masa kini. Hal itu disebabkan karena hampir semua peserta didik kini mudah mengakses berbagai informasi melalui teknologi dan setiap hari menggunakan gadget.

Perkembangan teknologi pada dunia digital masa kini sangatlah pesat dan tentunya berkaitan dengan segala bidang kehidupan yang ada pada masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan. Seiring berjalannya waktu perkembangan ilmu pengetahuan akan memunculkan teknologi-teknologi terbaru yang lebih modern. Dalam dunia pendidikan teknologi dapat membantu mempermudah proses pemerolehan ilmu pengetahuan yang lebih luas.

Salah satu dari sekian banyak aplikasi teknologi dalam dunia pendidikan yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran di sekolah

dasar adalah Canva, program aplikasi *design online* dengan fasilitas berbagai alat pengajaran yang antara lain berbentuk presentasi, poster, brosur, leaflet, bagan, infografis, spanduk, bookmark, buku, bulletin dan berbagai macam lainnya. (Masitoh, 2023)

Aplikasi canva merupakan suatu instrumen bantu *online design* secara gratis dan bisa dimanfaatkan dalam pembuatan video. Inovasi digital tersebut memberikan peluang kemudahan guru dalam melakukan akses dan operasionalisasi aplikasi tersebut, disamping juga terdapat varian *design* inovatif pada template yang dipilih, fitur-fitur dan kategori-kategori yang sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan (Alvendri et al., 2023). Selain dalam keperluan desain grafis canva juga dapat digunakan untuk guru dalam pembuatan perangkat pengajaran yang menarik serta peserta didik juga bisa memanfaatkan canva untuk proses pembelajaran seperti membuat bahan presentasi maupun membuat ringkasan materi yang menarik. Guru dan peserta didik sudah difasilitasi menggunakan canva for education oleh kemendikbud. Fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan

untuk mengakses segala fitur yang ada dengan gratis.

Wulandari & Mudinillah (2022), menjelaskan bahwa melalui *canva for education* ini guru dapat membuat dan mendesain sendiri beragam bahan ajar baik yang berbasis grafis, voice, maupun video yang diharapkan akan menarik perhatian dan semangat belajar siswa ketika ketika disampaikan dalam pembelajaran baik secara daring maupun luring.

Adapun kelebihan dari aplikasi *canva* menurut Kharissidqi & Firmansyah(2022), yang antara lain adalah 1). Ketersediaannya bermacam *disegn* yang menarik, 2). Terciptanya kreativitas guru menciptakan media pembelajaran melalui pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia, 3). Efisiensi waktu dan memiliki kepraktisan dalam melakukan desain media pembelajaran, 4). Laptop dapat difungsikan sebagai alat untuk melakukan desain pembelajaran.

Pembelajaran pada masa kini adalah pembelajaran yang serba digital, sehingga perlunya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran agar mampu menciptakan sebuah pembelajaran dengan proses belajar yang dapat

memunculkan ketertarikan dan menorehkan kesan di hadapan peserta didik terutama pada mata pelajaran Matematika. Melalui hasil observasi peneliti pada kelas VI SDN 2 Glinggangan yang mengalami minat belajar rendah pada pembelajaran Matematika. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran Matematika selama ini sangat membosankan. Hal tersebut merupakan efek dari minimnya inovasi pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyampaikan materi di dalam kelas. Selain itu wawancara dengan guru kelas VI juga menunjukkan hal yang sama tentang kurangnya motivasi belajar peserta didik sehingga berakibat akan rendahnya hasil belajar yang mereka peroleh.

Guru kelas VI juga ingin menerapkan pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran yang belum sempat diterapkan guna meningkatkan hasil belajar peserta didiknya. Maka dengan merujuk pada fakta-fakta yang dinarasikan melalui latar belakan di atas, penelitian ini sangat relevan untuk dilakukan dengan menggunakan jenis pepeneliti Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokuskan “Upaya Meningkatkan

Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva pada Siswa Kelas VI SDN 2 Glinggangan”.

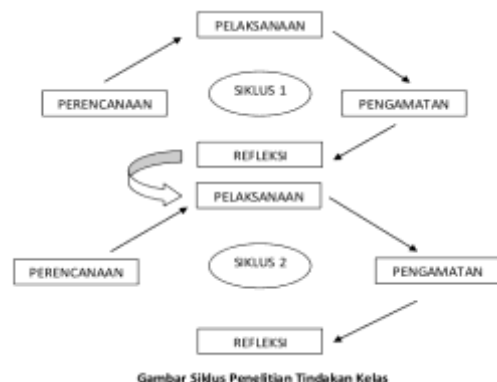
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dalam pelaksanaannya dilakukan 2 siklus. Masing-masing siklus yang dilaksanakan terdapat empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan tindakan (refleksi). Awal penelitian dilakukan mulai bulan Maret hingga bulan Mei 2023 di Sekolah Dasar Negeri 2 Glinggangan, Kecamatan Pringkuku, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Siswa kelas VI yang berjumlah 18 orang siswa pada semester genap 2022/2023 menjadi subjek dalam penelitian ini.

Menurut Megaria et al. (2022), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu langkah yang digunakan guru sebagai upaya pemecahan masalah yang terjadi dikelas, baik pada aspek motivasi belajar siswa maupun pada aspek hasil belajarnya. PTK merupakan penelitian terapan yang memiliki tujuan yaitu untuk memperbaiki situasi kerja dan mengembangkan ilmu

tindakan menjadikan pengalaman yang baik (Sugiyono, 2012: 132). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi berbagai masalah dalam proses pembelajaran untuk memperbaiki situasi menjadi lebih baik dan dapat dijadikan pengalaman yang baik dengan harapan penelitian tersebut dapat dijadikan sumber inspirasi atau dapat diterapkan di sekolah lainnya dengan permasalahan yang serupa.

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 2 siklus dan setiap siklusnya merujuk terhadap desain Kemmis dan MC (Midian & Rizal, 2020). Tahap yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting) (Arikunto, 2009: 63). Tahapan tersebut dapat diilustrasikan melalui gambar berikut ini:



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC.
Tagart

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi dan tes. Observasi dilakukan peneliti sebagai langkah guna mengamati proses pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi canva. Tes digunakan untuk mencari tahu tentang hasil belajar Matematika peserta didik dengan pemanfaatan aplikasi canva. dalam proses pembelajaran Matematika.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan menggunakan kriteria pencapaian ketuntasan belajar secara klasikal yang dihitung berdasarkan rumus dibawah ini:

$$\text{ketuntasan klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan di SDN 2 Glinggangan di kelas VI pada pembelajaran Matematika dengan pemanfaatan aplikasi canva pada proses pembelajarannya ini dilakukan melalui 2 siklus dengan 1 pertemuan di setiap siklusnya. Sebelum proses penelitian dilakukan dan diperoleh data dari wawancara guru kelas

bahwa pada mata pembelajaran Matematika, peserta didik relatif mengalami kobosanan dan kurang terbangunnya motivasi belajar sehingga berakibat pada instabilitas ketercapaian pemahaman materi dan mengalami keberdampakan akan hasil belajar yang cukup rendah.

Uraian berikut merupakan rangkaian dari setiap siklus dalam penelitian ini:

1. Siklus 1
 - a. Perencanaan

Dalam tahapan ini, penelitian dimulai dengan mengidentifikasi masalah kemudian dilanjutkan konstruksi perencanaan tindakan yang akan dilakukan. Setelah peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi peneliti berkonsultasi dengan guru kelas menemukan solusi dari permasalahan yang terjadi. Masalah yang ditemukan adalah rendahnya hasil belajar Matematika kelas VI SDN 2 Glinggangan.

Peneliti dan guru kemudian melakukan perencanaan tindakan pada siklus 1. Yang mana dalam siklus ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan dengan dorasi waktu 2 jam pelajaran sepanjang 70 menit, dengan materi pengolahan data mean, median dan modus. Langkah-langkah

dalam perencanaan yang dipersiapkan sebelum mengajar adalah menyiapkan RPP dan perangkat pembelajaran serta menyusun instrumen penilaian dalam proses pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi canva. Selain itu Peneliti juga mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan seriap aktivitas dari peserta didik selama keikutsertaanya dalam aktivitas belajar mengajar.

b. Pelaksanaan

Pembelajaran yang telah diimplementasikan telah sesuai berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang sebelumnya yaitu meliputi kegiatan pembukan (awal), kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal meliputi ucapan salam, membaca doa, *cek-in* kehadiran siswa, serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka capai pada proses belajar di pertemuan tersebut. Dalam kegiatan inti pada siklus 1, guru mengulas dan menerangkan kembali materi-materi terkait pengolahan data mean, median dan modus kepada peserta didik, yang dilanjutkan dengan pembagian kelompok peserta didik dengan menugaskannya untuk mengerjakan

tugas yang diberikan guru dengan pemanfaatan aplikasi canva. Sedangkan dalam kegiatan akhir, materi disimpulkan yang dilakukan oleh guru dan siswa secara bersama dari . guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah mereka pelajari, lalu diselingi dengan memberikan soal evaluasi untuk menilai tingkat keberhasilan belajar siswa selepas mengikuti kegiatan pembelajaran, kemudian pembelajaran ditutup melalui berdoa dan salam.



Gambar 2
Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1

c. Observasi

Aktivitas pengamatan langsung (observasi) dilakukan peneliti pada waktu berlangsungnya pembelajaran. Pada konteks ini, peneliti bertindak sebagai sebagai pengajar dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan-kegiatan peserta didik sejauh kegiatan pembelajaran yang diikutinya. Hal ini dilakukan oleh peneliti, guna mendapatkan akurasi

dan data sebsuai dengan kondisi sebenarnya yang dialami oleh siswa. Dari hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa peserta didik terlihat antusias dan juga tertarik pada pembelajaran Matematika dengan pemanfaatan aplikasi canva.

d. Refleksi

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan terdapat kendala yang ditemui yaitu peserta didik merasa kesulitan menggunakan aplikasi canva sehingga mereka tidak dapat sepenuhnya fokus terhadap materi. Hal itu dibuktikan dengan peserta didik yang terus bertanya kepada guru bagaimana cara menggunakan aplikasi canva tersebut.

Setelah berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam siklus 1, guru melaksanakan tes mengenai materi pembelajaran Matematika tentang pengolahan data mean median dan modus tersebut kepada peserta didik untuk memperoleh data tingkat keberhasilan belajarnya. Hasil belajar pada akhir tindakan siklus 1 tersebut, dapat diidentifikasi dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1
Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1

Jumlah Siswa yang Tuntas	11
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	7
Presentase Ketuntasan	61%

Berdasarkan data pada tabel 1, hasil belajar yang diperoleh oleh 10 siswa telah berhasil dalam pembelajaran, sedangkan dari 8 siswa belum dapat mencapai ketuntasan. Sehingga pada proses pembelajaran di siklus 1, keberhasilan belajar peserta didik secara klasikal mencapai 55%. Dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus 1 belum menunjukkan hasil yang baik sehingga perlu dilakukan siklus selanjutnya untuk memperbaiki dan memecahkan permasalahan yang dihadapi pada siklus 1 tersebut.

2. Siklus 2

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi kendala yang dialami dalam implementasi pada proses pembelajaran yang terdapt di siklus 1, maka dilakukan upaya untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi dengan memberikan sebuah contoh penggunaan aplikasi canva kepada peserta didik. Adapun perencanaan di siklus 2, tidak ada suatu perbedaan dnegan di siklus 1 yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Kegiatan awal meliputi ucapan salam, membaca doa, *cek-in* kehadiran siswa, serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka capai pada proses belajar di pertemuan tersebut. Kegiatan inti pada siklus 2, yaitu guru mengulas dan menjelaskan kembali materi tentang pengolahan data mean, median dan modus kepada peserta didik. Kemudian guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan penggunaan aplikasi canva.

Pada kegiatan akhir, materi disimpulkan yang dilakukan oleh guru dan siswa secara bersama dari . guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah mereka pelajari, lalu diselingi dengan memberikan soal evaluasi untuk menilai tingkat keberhasilan belajar siswa selepas mengikuti kegiatan pembelajaran, kemudian pembelajaran ditutup melalui berdoa dan salam.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan proses pembelajaran disesuaikan RPP dan perangkat pembelajaran yang telah dibuat. Guru juga mengulas kembali materi yang telah dipelajari

sebelumnya sebagai penguatan terhadap anak didik. Guru menistruksikan kepada mereka untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka dan dinilai oleh teman teman. Diakhir pembelajaran guru memberikan tes guna mengidentifikasi hasil belajar peserta didik mengenai materi-materi yang sudah dipelajari.



Gambar 3
Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2

c. Observasi

Setelah dilaksanakannya pembelajaran pada siklus 2 dilaksanakan, peserta didik mengalami peningkatan pemahaman akan materi yang disajikan. Hasil ini dapat diidentifikasi melalui hasil pekerjaan kelompok yang dipresentasikan dan juga umpan balik dari peserta didik lainnya, apabila pekerjaan temannya ada yang perlu diperbaiki.

d. Refleksi

Proses pembelajaran pada siklus 2 berjalan dengan baik dan peserta

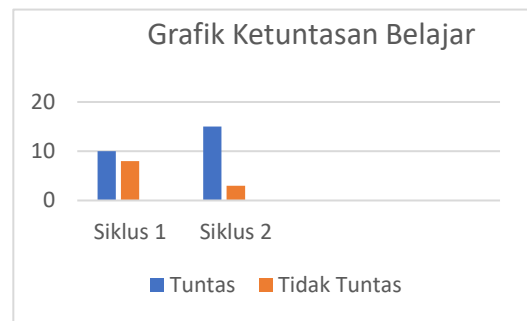
didik menunjukkan antusiasnya dalam proses belajarnya.

Diakhir pelaksanaan siklus 2 ini peserta didik juga diberikan tes yang bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajarnya. Adapun hasil tes peserta didik pada akhir pembelajaran siklus 2 sebagaimana berikut:

Tabel 1	
Hasil Belajar Siswa pada Siklus 2	
Jumlah Siswa yang Tuntas	15
Jumlah yang Tidak Tuntas	3
Presentase Ketuntasan	83%

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dapat dilihat bahwa 15 siswa telah berhasil dalam pembelajaran dan 3 orang siswa belum dapat mencapai ketuntasan. Sehingga pada proses pembelajaran di siklus 2 ini keberhasilan belajar peserta didik secara klasikal mencapai 83%. Dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus 2 ini mengalami peningkatan sebanyak 22% dari tindakan yang dilakukan pada siklus sebelumnya. Grafik peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal tindakan pada siklus 1 dan siklus 2 adalah sebagai berikut

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dapat dilihat bahwa 15 siswa:



Grafik 1
Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2

Maka kesimpulan dari tindakan pada siklus 2 ini adalah proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dari siklus 1.

D. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah adanya pemanfaatan aplikasi canva pada proses pembelajaran Matematika kelas VI di SDN 2 Glinggangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan perolehan hasil ketuntasan belajar di siklus 1 sebesar 61%. Kemudian pada siklus 2 sebesar 83% sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar dari siklus 1 dan siklus 2 adalah

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan disarankan untuk

mempertimbangkan pemanfaatan aplikasi canva dalam proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik pada lintas mata pelajaran. Sehingga pemanfaatan canva tidak hanya difokuskan pada mata pelajaran Matematika saja namun dapat diintegrasikan pada semua mata pelajaran dan menciptakan ide kreatif lainnya yang dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvendri, D., Huda, Y., & Darni, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis Android. *Journal on Education*, 5(4), 11062–11076.
- Ananda, R., Amiruddin, A., & Rifa'i, E. M. (2017). *Inovasi Pendidikan: Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*.
- Ari, V. T. A. P., & Ritonga, R. (2023). EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN GUIDE INQUIRY TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS V DI SD NEGERI 06 RAWAJATI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 486–488.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Handriani, D. S., Hulukati, E., & Ismail, S. (2022). Profil Minat Belajar Matematika Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(1), 18–27.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Z., Masrukan, M., & Walid, W. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 50–54.
- Masitoh, S. (2023). PENGARUH PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN CANVA TERHADAP STUDENT WELL BEING DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SD PADA MATERI UDARA BERSIH BAGI KESEHATAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 509–523.
- Megaria, R., Sunardin, S., & Fitriani, F. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Media Gambar Berseri pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SDN 331 Inpres Minanga Kabupaten Tana Toraja. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 156–168.
- Midian, M., & Rizal, R. (2020). EFFORTS TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES THROUGH PAKEM

- LEARNING MODEL ON IPS IPS
LESSONS IN CLASS V SDN 2
SINDUE. *Education Journal*, 1(2),
151–162.
- Mira, M., Sabilah, A., Royani, S.,
Sopiah, S., Sahriani, S., Rahmi,
R., Siregar, P. S., & Marta, E.
(2021). Pembelajaran Daring
Terhadap Hasil Belajar
Matematika di Sekolah Dasar.
Mimbar PGSD Undiksha, 9(2),
351–357.
- Nuraini, L. (2022). Integrasi nilai
kearifan lokal dalam
pembelajaran matematika sd/mi
kurikulum 2013. *Jurnal
Pendidikan Matematika (Kudus)*,
1(2).
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N.
S. (2019). Pembelajaran IPA
abad 21 dengan literasi sains
siswa. *Jurnal Materi Dan
Pembelajaran Fisika*, 9(1), 34–42.
- Rahmawati, I. (2018).
Mengembangkan kualitas siswa
sebagai salah satu faktor
peningkatan kualitas
pembelajaran sekolah dasar.
*Prosiding Konferensi Ilmiah
Dasar*, 1, 11–18.
- Sugiyono. (2012). *Model Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*
(4th ed.). Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan
tujuan pendidikan Indonesia. *Adi
Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*,
4(1), 29–39.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022).
Efektivitas Penggunaan Aplikasi
CANVA sebagai Media
Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal
Riset Madrasah Ibtidaiyah
(JURMIA)*, 2(1), 102–118.