

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PENYAJIAN DATA MELALUI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA**Arya Andreansyah¹⁾, Sumani^{2)*}, dan Asih Wulandari³⁾Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun
Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun
SD Negeri Mentoro Pacitan¹⁾aryaandreansyah27@gmail.com, ^{2)*}sumani@unipma.ac.id,
³⁾asihwulandari63@guru.sd.belajar.id**Histori artikel***Received:*
27 Mei 2023*Accepted:*
16 November 2023*Published:*
20 November 2023**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Mentoro pada materi penyajian data melalui media interaktif berbasis Canva. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Mentoro Kabupaten Pacitan yang berjumlah 32 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, pengamatan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari persentase jumlah siswa yang mengalami peningkatan keterampilan kognitif mereka, yakni dari 21,875% (7 siswa) menjadi 78,125% (25 siswa) pada siklus I. Pada siklus I ini terjadi peningkatan sebesar sebesar 56,25 persen. Sementara itu pada siklus II, terjadi peningkatan yang semula dari siklus I sebesar 78,125% (25 siswa), pada siklus II meningkat menjadi 93,75% (30 siswa). Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 15,625%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar pada materi penyajian data siswa kelas V SD Negeri Mentoro.

Kata-kata Kunci: canva, hasil belajar, penyajian data, matematika**Corresponding author:* Arya Andreansyah (aryaandreansyah27@gmail.com)

Abstract. This research aims to explain how to improve the learning outcomes of fifth-grade students at Mentoro State Elementary School on data presentation material through Canva-based interactive media. This research uses classroom action research methods. The research was carried out in two cycles. The subjects of this research were 32 fifth-grade students at Mentoro State Elementary School, Pacitan Regency. Data collection is carried out through tests, observations, and documentation. The research results show that Canva-based interactive media can improve student learning outcomes in data presentation material. This increase can be seen from the percentage of students who experienced an increase in their cognitive skills, namely from 21.875% (7 students) to 78.125% (25 students) in cycle I. In cycle I, there was an increase of 56.25 percent. Meanwhile, in cycle II, there was an increase from cycle I of 78.125% (25 students); in cycle II, it increased to 93.75% (30 students). Thus, there was an increase of 15.625%. Based on the result of the research, it can be concluded that using Canva-based interactive media can improve learning outcomes in data presentation material for fifth-grade students at Mentoro State Elementary School.

Keywords: canva, learning outcomes, data presentation, mathematics.

Latar Belakang

Pemerintah Indonesia, melalui berbagai kebijakan juga terus berupaya untuk bisa meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Merujuk pada berbagai studi, Indonesia dinilai telah berhasil meluaskan akses pendidikan, namun masih terkendala dengan peningkatan kualitas hasil pembelajaran. Hasil pengukuran *Programme for International Student Assessment* (PISA) dua puluh tahun belakangan belum menunjukkan perkembangan kualitas yang menjanjikan. Begitu pula, hasil Asesmen Nasional (AN), menunjukkan kesenjangan mutu pendidikan yang nyata antardaerah (Irsyat Zanjani, 2023).

Guna meningkatkan kualitas hasil belajar serta mengurangi kesenjangan mutu pendidikan, pemerintah telah melakukan berbagai upaya. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan penerapan kurikulum dalam kondisi khusus (Kurikulum Darurat), yakni Kurikulum 2013 yang disederhanakan materinya dengan fokus pada konten yang esensial. Penerapan kurikulum ini, ternyata terbukti mampu mendorong hasil belajar yang lebih baik. Kondisi itu menguatkan urgensi untuk mendorong penerapan Kurikulum Merdeka yang dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran dengan fokus pada kecakapan fondasional, seperti literasi, numerasi, dan karakter.

Literasi numerasi merupakan ilmu serta keterampilan guna menganalisa informasi yang disuguhkan dengan bermacam bentuk (tabel, grafik, atau bagan) kemudian memanfaatkan hasil analisa tersebut guna memberikan prediksi maupun menjadi landasan kebijakan maupun penyusunan kesimpulan. Kemampuan literasi numerasi juga dapat memanfaatkan bermacam bentuk simbol serta bilangan yang berhubungan dengan matematika dasar untuk menemukan solusi dari persoalan praktis dalam pengaplikasiannya di hidup keseharian (Kemdikbud, 2021). Siswa yang mempunyai kemampuan literasi numerasi dengan baik dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Sebaliknya, peserta didik yang tidak mempunyai keterampilan literasi numerasi yang baik, akan memperoleh hasil belajar yang rendah.

Literasi numerasi merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar guna memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari lalu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk serta menginterpretasi hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil keputusan (Kemdikbud, 2017). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Ekowati et al., (2019) mengartikan literasi numerasi sebagai kemampuan seseorang dalam menganalisis dan memahami suatu pernyataan yang dikemas melalui aktivitas dalam memanipulasi simbol atau bahasa yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, serta mengungkapkan pernyataan tersebut melalui lisan maupun tulisan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016, hasil belajar adalah modifikasi yang dilakukan terhadap kegiatan belajar yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Susanto, 2016). Oleh karena itu, guru harus mahir dalam menggunakan semua elemen, seperti pendekatan instruksional, materi, media, sumber daya, alat penilaian, dan lain-lain. Semuanya itu perlu dipilih sesuai kebutuhan untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

Berkenaan dengan materi pembelajaran, dalam suatu mata pelajaran materi terbagi menjadi beberapa bidang. Materi pada mata Pelajaran Matematika tersebar ke dalam semua jenjang, salah satunya adalah materi penyajian data. Terkait dengan hasil belajar, Midianti dan Zainil (2021) menjelaskan bahwa terdapat beberapa variable yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Variabel tersebut diantaranya adalah minat belajar siswa, kesehatan, dan kondisi fisik serta lingkungan, penunjang belajar dan fasilitas dasar, serta ketepatan proses pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari sekolah dasar (SD) hingga perguruan tinggi. Proses pengajaran di kelas melibatkan semua aspek yang terlibat dalam menetapkan kebijakan di suatu sekolah, termasuk instruktur atau tenaga pendidik. Untuk mencapai tujuan pendidikan, guru memiliki tugas dan tanggung jawab untuk memilih cara dan media pembelajaran yang sesuai berdasarkan informasi yang ditawarkan.

Pembelajaran Matematika tidak terlepas dari kegiatan numerasi. Namun demikian, numerasi berbeda dengan kemampuan tematik meskipun keduanya berdasarkan wawasan serta keterampilan yang serupa namun perbedaan terdapat di pemberdayaan wawasan serta keterampilan. Wawasan matematika saja tidak membuat individu mempunyai kapabilitas numerasi. Numerasi meliputi kemahiran menerapkan kaidah serta konsep matematika pada kondisi nyata keseharian ketika persoalan yang dihadapi biasanya tidak memiliki struktur, mempunyai bermacam metode untuk menyelesaikan, atau bahkan tidak terdapat metode untuk menyelesaikannya sampai akhir serta berkaitan dengan aspek non-matematis (Dyah Worowirastri Ekowati, 2019).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri Mentoro Kabupaten Pacitan diketahui bahwa masih ada permasalahan dalam pembelajaran Matematika di kelas. Permasalahan tersebut antara lain adalah masih terbatasnya sumber daya yang ada, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, adanya ketergantungan pada buku teks yang masih tinggi, penggunaan ceramah sebagai metode pengajaran utama, dan motivasi siswa untuk belajar Matematika yang masih rendah.

Terkait dengan proses pembelajaran, guru sudah membantu siswa membaca buku teks Matematika mereka untuk memulai belajar. Siswa tampak mengikuti setiap kegiatan yang dilakukan oleh guru, mulai dari penyampaian materi oleh guru serta mengerjakan tugas-tugas sebagai bentuk tantangan belajar dari guru untuk siswa. Namun demikian, ternyata juga masih terdapat beberapa permasalahan lain yang muncul, yakni masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Kerja kelompok belum tampak dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari pengerjaan soal dan menjawab pertanyaan yang ada dalam buku teks matematika, siswa melakukannya secara individual. Selain itu, peneliti juga mendapati bahwa sebagian besar siswa kurang memahami materi tentang penyajian data. Dalam wawancara dengan guru yang berpengalaman mengajarkan materi tentang penyajian data secara grafis, dia mendapati bahwa siswa masih sering menghadapi kesulitan dalam menemukan solusi untuk masalah yang melibatkan data yang disajikan dalam bentuk grafik batang. Maka dari itu guru melakukan upaya untuk bisa meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu siswa dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi.

Pemanfaatan bahan ajar mutakhir merupakan salah satu langkah yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Rahmila et al. (2022), media pembelajaran dapat sangat meningkatkan hasil belajar siswa selain meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran, selain bisa digunakan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, juga bisa membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan bantuan media, pembelajaran bisa menjadi lebih interaktif dan siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas. Dengan demikian di dalam pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, utamanya pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung (Audie, 2019: 587). Pendapat tersebut didukung oleh Nurseto (2011, 21) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Penyampaian materi pada proses pembelajaran dari seorang guru kepada seorang siswa diperlukan sebuah media agar informasi dapat tersampaikan dengan lebih baik.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih media pembelajaran Canva dengan pertimbangan bahwa dengan canva ini, maka akan memungkinkan untuk dilakukan penyajian data secara grafis. Sebagaimana dijelaskan oleh Citradevi (2023, 271), Canva merupakan aplikasi pengolah desain grafis yang penggunaannya mudah dan praktis. Selain itu aplikasi ini juga ditawarkan secara gratis. Canva dapat membantu memberikan kemudahan layanan bagi pendidik dan peserta. Sememntara itu, Hapsari & Zulherman (2021: 236) menjelaskan bahwa aplikasi Canva, merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Berdasarkan dua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Canva adalah aplikasi desain grafis online yang efektif dan efisien digunakan oleh para penggunanya karena aplikasi ini telah dilengkapi dengan berbagai desain dan template.

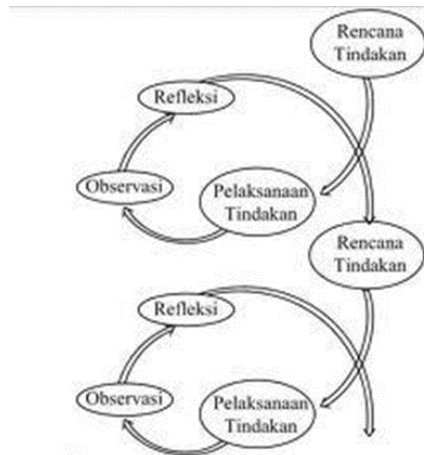
Media pembelajaran berbasis Canva memiliki beberapa keunggulan. salah satunya adalah media tersebut dapat disimpan berbagai jenis format file seperti Pdf, MP4, JPG, PNG, dan lain-lain, pilihan bentuk file yang sesuai untuk mereka jadi pembelajaran bersifat dinamis. Aplikasi Canva menyediakan berbagai animasi (Hanifah, 2022: 227). Banyak template yang tersedia di Canva yang bisa digunakan, di antaranya: infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, Dokumen A4, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, Photo collage, kartus bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen surat US, *mobile first presentation*, planner, program, *ebook cover*, dan *storyboard* (Rahmatullah et al, 2020: 320).

Guru perlu menggunakan kemajuan teknologi di kelas sebagai bagian dari pembelajaran abad 21. Manfaat menggunakan teknologi untuk pembelajaran termasuk penggunaan materi instruksional melalui aplikasi Canva sebagai bentuk dari perkembangan zaman. Tanjung & Faiza (2019) menyebut aplikasi Canva memiliki desain yang indah dan dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa saat membuat materi pendidikan karena fitur programnya mudah digunakan dan menghemat waktu. Dengan Canva, guru dapat mendesain dengan memulai dari halaman kosong dan membangun proses pendidikan yang diinginkan. Selain itu juga dapat menggunakan template desain untuk pemula tanpa pengalaman desain apa pun.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan di dalam setiap siklus terdapat empat Langkah yang meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pendekatan Kemmis & Mc digunakan dalam penelitian

tindakan kelas ini. Menurut Taggart (Madya, 2007: 25), setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yang saling berhubungan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Menurut Kemmis dan Mc, model penelitian tindakan kelas (PTK) memiliki bentuk sebagai berikut.



Gambar 1. Spiral Kemmis & Mc. Taggart (Madya, 2007: 25)

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas 5 SD Negeri Mentoro Kabupaten Pacitan Jawa Timur. Siswa kelas V tahun ajaran 2021-2022 di SD Negeri Mentoro Kabupaten Pacitan Provinsi Jawa Timur menjadi fokus penelitian ini.

Sebagai subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Mentoro Kabupaten Pacitan yang berjumlah 32 siswa. Sementara sebagai informan pada penelitian ini adalah pendidik kelas V SD Negeri Mentoro Kabupaten Pacitan, selaku kolaborator yang dinilai mampu memahami tentang hasil belajar, kondisi peserta didik dan peneliti. Kolaborator di sini selalu mengikuti setiap perkembangan, artinya kolaborator selalu hadir dan terlibat, setiap kali peneliti melakukan kegiatan penelitian.

Penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan pencatatan untuk mengumpulkan datanya. Data pembelajaran dapat dikumpulkan dengan pengamatan yang cermat. Foto-foto memberikan gambaran rinci tentang tindakan siswa yang terjadi selama proses instruksional, sementara makalah seperti RPP dan lembar kerja memberikan informasi tambahan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan serangkaian tes dan lembar pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diperkuat oleh pernyataan Anugrah dan Deden (2022, 53) bahwa penggunaan instrumen pengumpulan data penelitian tindakan kelas dapat menggunakan lembar observasi, tes, dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menganalisis data. Hasil tes yang disajikan dalam bentuk numerik dianalisis dengan menggunakan deskripsi

kuantitatif, sedangkan data kualitatif yang disajikan dalam bentuk kata atau kalimat pada lembar observasi dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

Nilai tes anak-anak dianalisis secara deskriptif. Untuk menentukan sejauh mana hasil belajar siswa kelas lima meningkat selama siklus penilaian sebanyak mungkin, peneliti menganalisis data primer dari hasil tes dan menyajikan hasilnya secara grafis. Berikut ini disajikan rata-rata kemampuan matematika siswa kelas V SD Negeri Mentoro Kabupaten Pacitan beserta rumus yang digunakan untuk mendapatkan hasil tersebut. Di bawah ini ditampilkan rumus rata-rata (M) Sudjana (2005).

Rumus	Keterangan
$Mx = \frac{\Sigma fx}{N}$	Mx= Mean yang dicari
	Σfx = jumlah seluruh skor
	N = jumlah siswa

Rumus dalam perhitungan presentase siswa yang lulus yaitu :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase

f = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya (dalam hal ini adalah jumlah siswa yang mencapai nilai \geq KKM)

n = Jumlah frekuensi hasil/ banyaknya individu dalam subjek penelitian (dalam hal ini adalah jumlah siswa sebagai subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri Mentoro)

Perspektif guru dan siswa tentang pengalaman pendidikan dicatat menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2012: 93-95), rumus tersebut digunakan untuk menjumlahkan skor dari pengamatan dan mengubahnya menjadi persentase :

$$presentase = \frac{\text{skala yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Persentase pengamatan kemudian diklasifikasikan menggunakan kriteria yang diungkapkan oleh Agung (Khumaira, Sudarma, & Parmiti, 2013):

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
89-100	Sangat baik
82-88	Baik
75-81	Cukup
68-74	Kurang
0-67	Sangat kurang

Penelitian dikatakan berhasil dalam PTK jika mengarah pada perbaikan baik proses maupun hasil. Hasil positif dari penelitian ini dapat didefinisikan sebagai:

1. Sebanyak 75 % atau lebih kelas memenuhi atau melampaui tolok ukur KKM. 75% berpartisipasi dalam hal ini.
2. Kriteria keberhasilan tindakan dapat dilihat dari kriteria proses dan kriteria hasil belajar koqnitif pada materi penyajian data. Indikator dalam penelitian ini adalah jika kriteria ketentuan minimal (KKM) pada hasil belajar koqnitif peserta didik mencapai 70%.

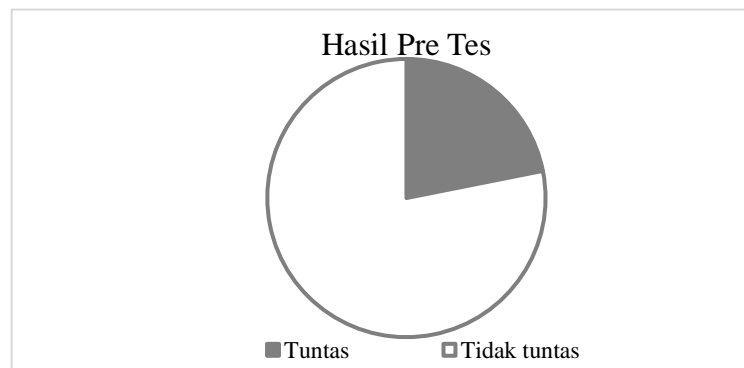
Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas tentang peningkatan hasil belajar materi penyajian data melalui media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini diadakan dalam dua siklus, yaitu siklus I, dan siklus II. Sebelum kedua siklus ini di jalankan, dilakukan tes pra tindakan kepada 32 siswa kelas V SD Negeri Mentoro. Dari pra tes tindakan tersebut diperoleh informasi awal bahwa siswa tahun kedua, yakni pada tahun Pelajaran 2022/2023, nilai rata-rata matematika masih rendah, khususnya pada topik yang datanya disajikan dalam bentuk grafik. Hasil dari tes pra tindakan tersebut sebagaimana tercantum di dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Analisis Tes Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pra tindakan

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1.	Tuntas	7	21,875%
2.	Belum tuntas	25	78,125%
	Jumlah	32	100%

Dari tabel tersebut diketahui bahwa 7 siswa atau 21,875% menyelesaikan siklus, sedangkan 25 siswa atau 78,125% tidak tuntas. Grafik berikut menggambarkan informasi pada tabel di atas sehubungan dengan pengamatan aktivitas belajar siswa dari periode waktu sebelumnya :



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Matematika Siswa pada Pra Tindakan

Siklus I

Peneliti pada tahap ini membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat bahan pembelajaran di Canva, membuat Lembar kerja peserta didik (LKPD),

membuat lembar observasi, dan membuat soal penilaian. RPP tersebut dibuat bersama dengan fakultas kelas V SD Negeri Mentoro. Garis besar latihan kelas untuk mengajar siswa bagaimana membuat representasi visual yang efektif dari data disertakan dalam RPP ini. Media disiapkan untuk memanfaatkan perangkat lunak Canva dengan informasi terkait bagan data. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk merancang lembar kerja presentasi data grafis untuk digunakan dengan kurikulum matematika.

Penelitian Tindakan Kelas Siklus I dilaksanakan dalam satu sesi yang berlangsung selama 3 x 35 jam pelajaran. Pada tanggal 5 Mei 2023, sesi pertama akan dimulai di SD Negeri Mentoro. Ilmuwan yang melakukan eksperimen mematuhi prosedur yang diuraikan dalam rencana pelajaran. Belajar adalah proses multi langkah yang dimulai dengan aktivitas mengalir bebas dan berlanjut melalui doa, kehadiran, motivasi, persepsi, dan berbagi tujuan. Ketika tiba waktunya untuk turun ke bisnis, para peneliti mulai menggunakan media pembelajaran berbasis Canva untuk menyebarluaskan konten. Tutorial membaca dan membuat grafik disediakan sebagai bagian dari konten di perpustakaan media Canva. Pendidik tahun pertama menilai keterlibatan instruktur dan siswa sebagai memadai (masing-masing 71,87% dan 73%) berdasarkan pengamatan mereka sendiri.

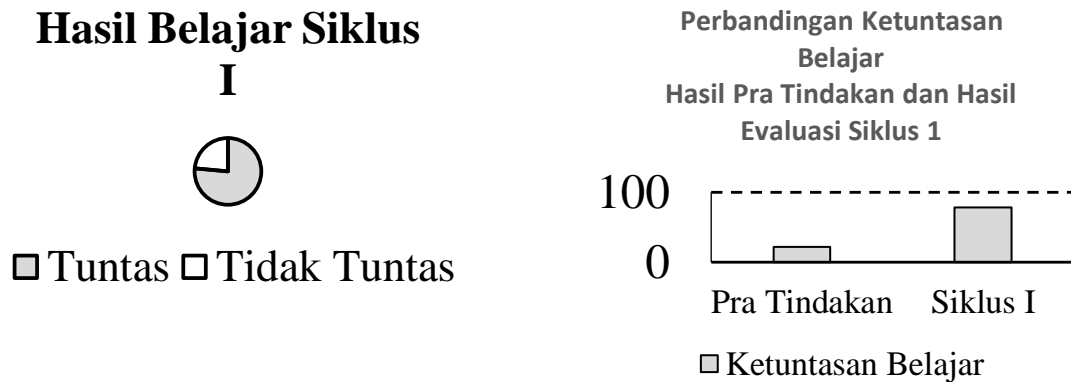
Dari total 32 siswa, 25 siswa melaporkan penyelesaian unit matematika yang mereka kerjakan dengan media pembelajaran berbasis Canva termasuk dalam sumber yang menyajikan data dalam bentuk grafik Siklus I. Rata-rata 83,07 dicapai pada ujian. Tabel hasil belajar siswa siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Persentase Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar pada Siklus I

Kategori	Pra tindakan		Siklus I	
	Siswa	%	Siswa	%
Tuntas	7	21,875	25	78,125
Belum tuntas	25	78,125	7	21,875
Jumlah	32	100	32	100

Dibandingkan dengan data nilai pra tindakan dari hanya 4 siswa, tabel sebelumnya menunjukkan bahwa 78,125% dari siswa mendapat nilai 70. Menurut angka ini, ada peningkatan 56,25 persen dalam proporsi mahasiswa baru yang berhasil melewati masa akademik pertama mereka. tahun.

Diagram berikut menggambarkan hasil belajar Siklus I dan perbandingan hasil tersebut dengan hasil PraTindakan.



Gambar 3. Hasil Belajar pada Siklus I dan perbandingan hasil tersebut dengan hasil PraTindakan

Peneliti dan guru kelas V menyelesaikan refleksi pada Siklus I. Tujuan dari refleksi ini adalah untuk mengetahui kendala yang menghambat pelaksanaan Siklus I secara penuh. Hasil refleksi siklus pertama dijelaskan secara rinci di bawah ini:

- a) Masih ada beberapa siswa yang memainkan permainannya sendiri dan mengalihkan perhatian teman sekelasnya pada saat pembelajaran aktif.
- b) Bahan ajar Canva tidak lengkap.
- c) Media yang dibuat di Canva harus menyertakan efek suara dan sulih suara.
- d) Beberapa siswa masih memiliki waktu untuk bertanya kepada orang lain saat mereka mengerjakan tugas penilaian individu.
- e) Kontribusi siswa dalam analisis dan kesimpulan yang menarik kurang dari potensi mereka.

Pelaksanaan tindakan siklus kedua diamanatkan oleh introspeksi ke dalam siklus tindakan sebelumnya. Temuan introspektif siklus pertama menginformasikan tindakan siklus kedua. Berikut ini merupakan strategi perbaikan siklus kedua dengan memperhatikan pertimbangan-pertimbangan tersebut di atas:

- a) Guru akan mengintervensi jika seorang murid ditemukan bermain secara mandiri selama jam pelajaran.
- b) Setiap informasi yang masih kurang akan diupdate dan ditambahkan oleh Canva Media.
- c) Musik latar dan suara akan diadaptasi dari media Canva.
- d) Siswa harus diizinkan untuk mencapai yang terbaik dengan memiliki lebih banyak kesempatan untuk diamati selama kegiatan penilaian.
- e) Minat siswa pada setiap kegiatan akan semakin tergugah melalui kegiatan pembelajaran yang dipimpin guru.

Semua siswa kelas lima di SD Negeri Mentoro mencapai hasil kognitif terhadap kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, dan program siklus kedua diperkirakan akan meningkatkan hasil belajar matematika mereka secara substansial.

Siklus II

Peneliti pada tahap ini membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat bahan pembelajaran di Canva, membuat lembar kerja siswa (LKPD), membuat lembar observasi, dan membuat soal penilaian. RPP tersebut dibuat bersama dengan fakultas kelas V SD Negeri Mentoro. Garis besar latihan kelas untuk mengajar siswa bagaimana membuat representasi visual yang efektif dari data disertakan dalam RPP ini. Media disiapkan untuk memanfaatkan perangkat lunak Canva dengan informasi terkait bagan data. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk merancang lembar kerja presentasi data grafis untuk digunakan dengan kurikulum matematika.

Penelitian tindakan dari varietas tipe II dapat dilakukan dalam satu sesi yang berlangsung setara dengan tiga kelas 35 jam. Pada tanggal 8 Mei 2023, SD Negeri Mentoro akan menjadi tuan rumah event bersepeda pertama. Ilmuwan yang melakukan eksperimen mematuhi prosedur yang diuraikan dalam rencana pelajaran. Belajar adalah proses multi langkah yang dimulai dengan aktivitas mengalir bebas dan berlanjut melalui doa, kehadiran, motivasi, persepsi, dan berbagi tujuan. Ketika tiba waktunya untuk turun ke bisnis, para peneliti mulai menggunakan media pembelajaran berbasis Canva untuk menyebarkan konten. Tutorial membaca dan membuat grafik disediakan sebagai bagian dari konten di perpustakaan media Canva. Guru hanya memberikan penilaian sangat baik (92,78%) berdasarkan pengamatannya terhadap aktivitas siswa dan penilaian sangat baik (94,56%) berdasarkan pengamatannya terhadap guru.

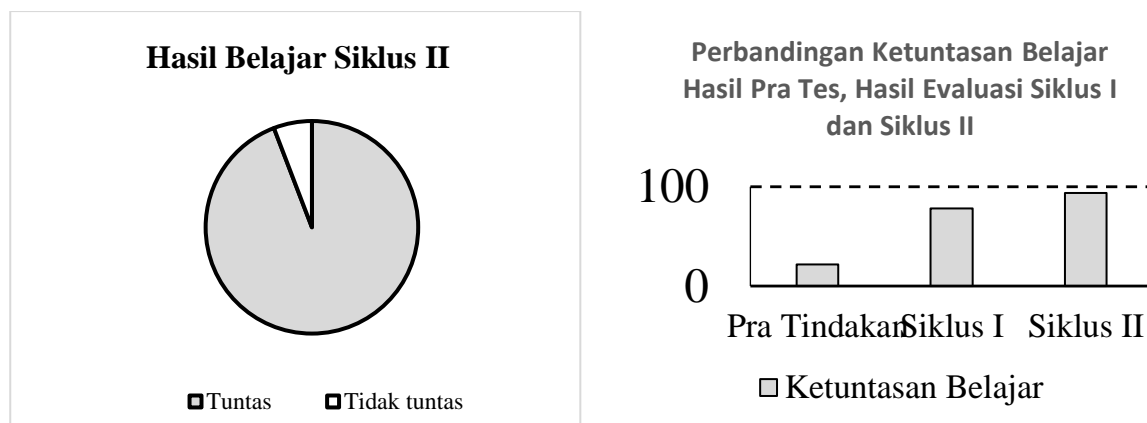
Materi yang menampilkan data berupa grafik Siklus II terungkap bahwa, untuk siswa yang belajar matematika dengan media pembelajaran berbasis Canva, sebanyak 30 dari 32 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan hanya 2 siswa yang tidak tuntas mata kuliahnya. Rata-rata 83,07 dicapai pada ujian. Tabel hasil belajar siklus II adalah :

Tabel 4. Persentase jumlah siswa yang tuntas belajar pada siklus II

Kategori	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Siswa	%	Siswa	%	Siswa	%
Tuntas	7	21,875	25	78,125	30	93,75
Belum tuntas	25	78,125	7	21,875	2	6,25
Jumlah	32	100	32	100	32	100

Angka pada tabel di atas menunjukkan bahwa pada Siklus II, 30 siswa (atau 93,75%) mencapai nilai di bawah ambang batas tersebut, sedangkan pada Siklus I, angka ini hanya 25

siswa (atau 78.125 %). Ketuntasan belajar siklus II dan perbandingan hasil belajar siklus I dan II tergambar pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Hasil Belajar Siklus II Perbandingan hasil belajar pra tindakan, Siklus I dan Siklus II

Refleksi pada siklus II ini dilakukan peneliti bersama guru kelas untuk melakukan penilaian selama proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran Canva. Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dengan guru kelas, dapat dikatakan bahwa keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran Matematika telah terlaksana dengan baik sesuai dengan langkah yang telah disusun sebelumnya.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas melalui penggunaan media interaktif berbasis Canva pada materi penyajian data pada siswa kelas SD Negeri Mentoro Kelas V dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II dengan pembahasan sebagai berikut.

Siklus I merupakan tahapan penelitian tindakan kelas. Ada sejumlah langkah yang dijalankan dalam setiap siklus, termasuk perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Temuan penelitian ini disajikan sebagai data hasil tes yang mewakili hasil belajar kognitif. Siswa kelas V SD Negeri Mentoro kabupaten Pacitan, menggunakan media interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajarnya dan hasil dari kegiatan siklus I tersebut dianalisis.

Hasil dari analisis ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini berpotensi meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas, selain meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data. Siklus II dilaksanakan karena pada siklus I masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang menjadi capaian pendidik serta untuk memperbaiki kekurangan pada siklus

II. Refleksi pada siklus II ini dilakukan peneliti bersama guru kelas untuk melakukan penilaian selama proses pembelajaran Matematika pada materi penyajian data dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran Matematika pada materi penyajian data telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, proses pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan langkah yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Rahmila et al. (2022: 188–201), media pembelajaran dapat sangat meningkatkan hasil belajar siswa selain meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penggunaan media pembelajaran, selain bisa digunakan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, juga bisa membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga sangat membantu meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, utamanya pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung (Audie, 2019: 587). Pendapat tersebut didukung oleh Nurseto (2011, 21) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Penyampaian materi pada proses pembelajaran dari seorang guru kepada seorang siswa diperlukan sebuah media agar informasi dapat tersampaikan dengan lebih baik

Dengan bantuan media, pembelajaran bisa menjadi lebih interaktif dan siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas. Dengan demikian di dalam pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Widahyu (2021) bahwa melibatkan peserta didik untuk berusaha menyelesaikan permasalahan, sekaligus peserta didik diharap bisa mempunyai keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan. Dengan demikian, siswa terlatih untuk berpikir kritis serta mendapatkan keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data yang merupakan bagian dari numerasi. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari persentase jumlah siswa yang mengalami peningkatan keterampilan kognitif mereka. Pada siklus 1, persentase jumlah siswa yang mengalami peningkatan keterampilan kognitif meningkat yakni dari 21,875% (7 siswa) meningkat menjadi 78,125% (25 siswa) sehingga terjadi peningkatan sebesar 56,25 persen. Kemudian pada siklus II, yang semula meningkat sebesar 78,125% (25 siswa) di siklus I, pada

siklus II ini terjadi peningkatan lagi menjadi 93,75% (30 siswa). Dengan demikian terjadi peningkatan lagi sebesar 15,625%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar pada materi penyajian data siswa kelas V SD Negeri Mentoro. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa siswa kelas V di SD Negeri Mentoro telah mendapatkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran berbasis Canva ini, sehingga mereka bisa meningkatkan hasil belajar mereka.

Daftar Pustaka

- Anugrah, N. I., & Deden (2022). *Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Video Animasi Canva Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 6*. Balikpapan. Universitas Balikpapan.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Audie, Nurul (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. 2 (1), 586-595. Retrieved from <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>
- Citradevi, Cindy Paramita (2023). *Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur*. 8(2), 270-275. Doi : <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Dyah Worowiras tri Ekowati, Yuni Puji Astuti, Ima Wahyu Putri Utami, InnanyMukhlis hina, & Beti Is tanti Suwandayani. (2019). *Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah*. ELSE (*Elementary School Educatio Journal*), 3(4), 93–103.
- Hanifah, Noor (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia*. 2(2), 226-233. doi: <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1339>
- Hapsari, Gita Permata P. & Zulherman (). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. 5(4), 2384 – 2394. doi : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Kemdikbud. (2021). *Modul Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar.
- Khumaira, Sudarma, I. K & Parmiti, D. P. (2013). *Pengembangan Media Presentasi Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII Semester Genap Di MTSN Patas Kecamatan Gerogak Tahun Pelajaran 2012/2013*.
- Madya, S. (2009). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta
- Midianti, M., & Zainil, M. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Pendekatan PMRI di Kelas IV SD*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 186–196.
- Nurseto, Tejo (2011). *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. 8 (1), 19-35 DOI: <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, Andi Tenri (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 12 (2), 317-327. doi: <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>

- Rahmila ,R., Iriani, R., Kusasi, M., & Leny.2022.Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains,13(2),188-201.
- Sanjaya, Wina. (2016) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia
- Sudjana, Metode Statistika, Bandung: Tarsito, 2005
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: AIFABETA
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, 7(2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- Widahyu, C. (2021). the Effectiveness of Using Video As a Learning Media Online Learning To Improve Students' Learning Motivation and Creative Thinking At Home During the Covid-19 Pandemic the Effectiveness of Using Video As a Learning'Learning Motivation and Creative Thi. Journal
- Zanjani, Irsyat (2023) <https://pskp.kemdikbud.go.id/berita/detail/313434/penguatan-literasi-dan-numerasi-melalui-kebijakan-merdeka-belajar-diapresiasi-dalam-seminar-di-pune-india>