TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i6.1941

PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TENTANG MATERI BANGUN DATAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SDN 6 CAKRANEGARA TAHUN PELAJARAN 2022-2023

Dhea Rizki Wulandari[1], Siti Rohana Hariana Intiana[2], Safinatun Najat[3]
Universitas Mataram
rizki.dheaaa@gmail.com

Abstract

This research applies learning using interactive PowerPoint media from the Canva application to the mathematics subject of plane figures so as to help students understand and remember the material being taught. The aim of this research is: 1) to describe how to apply interactive PowerPoint learning media based on the Canva application in mathematics learning on plane figures, class I at SDN 6 Cakranegara. 2) describe the increase in success in implementing interactive PowerPoint learning media from the Canva application in mathematics learning on plane material, class I SDN 6 Cakranegara. This research procedure was carried out in two cycles, each cycle having 4 stages, namely planning, acting, observing and reflecting. This research was conducted at SDN 6 Cakranegara with a total of 34 participants. The data collection techniques used are observation and tests. Based on the results of research on teacher activities, student activities and student learning outcomes have improved for the better. The research results show: 1) the application of interactive PowerPoint media based on the Canva application in mathematics learning on plane material shows an average percentage of completeness of 70.58%, when compared to before the application of the media which was 20.58%.

Keywords: *Canva, Mathematics, Improving Understanding, Elementary School*

Abstrak : Penelitian ini menerapkan pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif dari aplikasi canva pada mata mata pelajaran matematika materi bangun datar sehingga membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan bagaimana penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar, kelas I SDN 6 Cakranegara. 2) mendeskripsikan peningkatan keberhasilan penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif dari aplikasi canva dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar, kelas I SDN 6 Cakranegara. Prosedur penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus yang setiap siklusnya memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

reflecting). Penelitian ini dilakukan di SDN 6 Cakranegara dengan jumlah peserta sebanyak 34 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian aktivitas guru, aktivitas Peserta didik dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi lebih baik. Hasil Penelitian menunjukkan: 1) penerapan penggunaan media powerpoint interaktif berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar menunjukkan presentase rata-rata ketuntasan sebesar 70,58%, jika dibandingkan dengan sebelum penerapan media sebesar 20,58%.

Kata Kunci: Canva, Matematika, Peningkatan Pemahaman, SD

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan mengembangkan potensi yang dimilikinya agar dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain dalam kehidupannya (Rosarina 2016). Pendidikan memiliki tujuan untuk memerdekakan manusia, sesuai dengan perkataan ki hajar dewantara bahwa pengajaran dan pendidikan yang berguna untuk perikehidupan bersama ialah memerdekakan manusia sebagai bagian dari persatuan (rakyat). Manusia merdeka adalah manusia yang kehidupan lahir dan batinnya tidak bergantung pada orang lain, tetapi bergantung pada kekuatannya sendiri. Pendidikan menciptakan ruang bagi peserta didik untuk berkembang agar mampu memerdekakan dirinya dan orang lain (merdeka lahir dan batin). Kekuatan diri (kodrat) yang dimiliki, menuntun peserta didik menjadi cakap mengatur hidupnya tanpa diperintah oleh orang lain. Berdasarakan UU No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional pasal 6 yaitu setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti Pendidikan dasar. Sekolah dasar (SD) merupakan jenjang dasar pada Pendidikan formal di Indonesia.

Permasalahan umum yang sering terjadi di SD adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada kurikulum di Indonesia. Ilmu yang mempelajari tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan (kbbi). Pembelajaran matematika sering dikategorikan sebagai mata pelajaran yang sulit karena berhubungan dengan bilangan yang merupakan hal yang abstrak. Pada usia SD berdasarkan teori Piaget termasuk pada tahap oprasional konkret, dari usia sekitar 7-12 tahun. Meskipun kemampuan penalaran lebih berkembang, namun kemampuan tersebut tetap konkret (Henslin, james M. 2006). Oleh karena itu diperlukan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah peserta didik untuk menerima informasi yang yang disampaikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Bila dilihat juga, pada kurikulum merdeka ini peserta didik berfokus pada bernalar kritis, kreatif, mandiri, serta berkebinekaan global sehingga Pada abad ke 21 ini, peserta didik akan dikenalkan dengan teknologi-teknologi canggih. Untuk memperkenalkan teknologi, guru bisa memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran seperti membuat powerpoint kemudian menampilkannya melalui proyektor LCD *(Liquid Crystal Display)* yang dapat menampilkan gambar, video maupun data. Hal tersebut merupakan salah satu bentuk pengenalan teknologi, terlebih lagi apabila lokasi sekolah berada di pedesaan, karena sebagian besar peserta didik belum pernah mengenal LCD.

Dalam membuat media pembelajaran, tentunya banyak hal yang harus diperhatikan, salah satunya seperti memahami karakteristik peserta didik. Sebelum mengembangkan media, guru harus memahami karakteristik peserta didik yang dituju, sehingga apabila saat ditampilkan media tersebut peserta didik akan mudah untuk mencernanya. Pada usia SD, peserta didik lebih tertarik dengan media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Guru bisa memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang ada dalam dunia teknologi sebagai media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, salah satu aplikasi yang sangat popular diterapkan pada dunia Pendidikan yaitu Canva. Canva merupakan program desain online yang menyediakan banyak peralatan seperti presentasi, mind map, poster, grafik dan masih banyak lagi.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, peneliti memanfaatkan aplikasi canva sebagai ikhtiar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi bangun datar dengan menggunakan media powerpoint interaktif berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran matematika kelas satu SDN 6 Cakranegara tahun pelajaran 2022-2023. Penelitian ini diharapkan memberikan pelajaran yang positif serta bisa memotivasi untuk selalu meningkatkan kreativitas pembaca.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK), Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari

perlakuan tersebut (Arikunto, Suharsimi dkk. 2021). Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas satu yang berjumlah 34 peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada semester genap di SDN 6 Cakranegara tahun pelajaran 2022-2023. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar tes dan lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran.hasil belajar nantinya akan di analisis menggunakan aplikasi *excel*. Tujuan dari analisis data tersebut yaitu untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar. Presentase hasil belajar peserta didik nantinya akan di bandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan. Peserta didik akan dikatakan tuntas apabila telah mencapai skor 75%. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yaitu dengan membandingkan presentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I dan siklus II.

HASIL

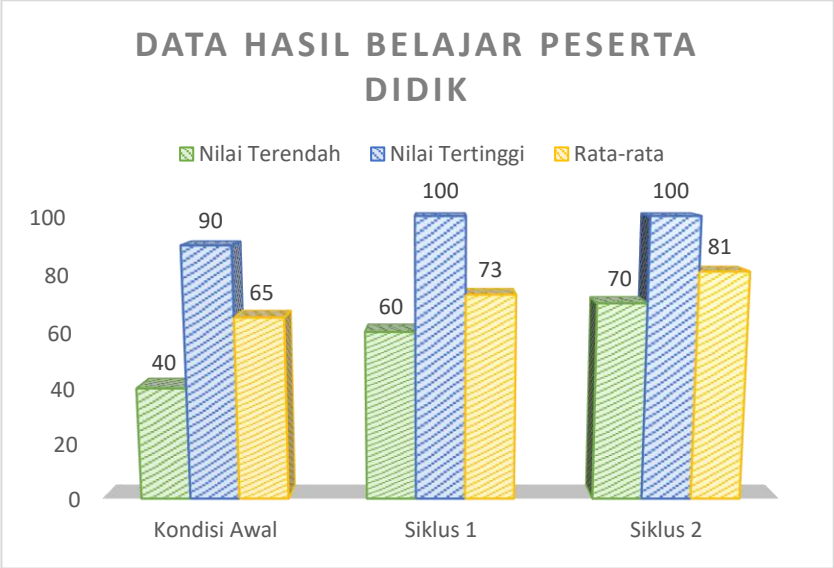
Hasil belajar pada kondisi awal diperoleh melalui soal evaluasi pembelajaran terkait materi mengenal bentuk. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal tes tertulis berbentuk pilihan ganda dan uraian untuk mengetahui pemahaman konsep awal peserta didik. Soal evaluasi pembelajaran terdiri dari 7 pilihan ganda dan 3 uraian. Hasil evaluasi pembelajaran pada kondisi awal menunjukkan rata-rata nilai peserta didik 65 dengan keterangan sebanyak 7 peserta didik (20,58%) masuk dalam kategori tuntas dan 28 peserta didik (79,41%) belum tuntas. Rubrik penilaian pemahaman peserta didik dinilai dari lembar observasi aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar siswa. Berikut ini data hasil peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas satu.

Table 1. data hasil belajar peserta didik

Tahapan	Jumlah Peserta Didik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Kondisi Awal	34	90	40	65
Siklus I	34	100	60	73
Siklus II	34	100	70	81

Berdasarkan table di atas, pada siklus I nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 60 sedangkan nilai tertinggi adalah 100 dengan rata-rata hasil belajar adalah 65. Sedangkan pada siklus II nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 70 sedangkan

nilai tertinggi adalah 100 dengan rata-rata hasil belajar adalah 81. Berdasarkan data diatas dapat diinterprestasikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram data hasil belajar peserta didik

Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa peningkatan pemahaman peserta didik kelas satu setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media berupa powerpoint interaktif berbasis aplikasi canva mengalami perubahan dibandingkan dengan hasil pembelajaran matematika pada kondisi awal tanpa menggunakan media.

Adapun ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada table berikut.

Table 2. data hasil belajar peserta didik

Tahapan	Jumlah Peserta Didik	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase Ketuntasan
Kondisi Awal	34	7	27	20,58%
Siklus I	34	14	20	41,17%
Siklus II	34	24	10	70,58%

Pada table 2 terlihat bahwa kondisi awal presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar sebesar 20,58%. Namun peningkatan terjadi setelah penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis aplikasi canva pada siklus I dan siklus II yaitu 41,17% (siklus I) dan 70,58% (siklus II). Berdasarkan data tersebut dalam diinterprestasikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram ketuntasan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik yang tuntas setelah penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar kelas satu dibandingkan dengan hasil belajar pada kondisi awal tanpa menggunakan media.

PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar kelas satu sangat berdampak positif bagi peserta didik seperti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa dari siklus I sampai siklus II peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran terlebih lagi hasil belajarnya selalu meningkat. Canva merupakan aplikasi yang menyediakan desain online seperti presentasi, mind map, poster, grafik dan masih banyak lagi. Adapun kelebihan aplikasi canva yaitu:

1. Memiliki beragam desain yang menarik
2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. (Syafrianti, 2022).

Melalui canva guru bisa membuat kreativitas agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan, karena pada aplikasi canva terdapat banyak animasi-animasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pada siklus I, proses pembelajaran mengacu pada modul ajar yang telah dipersiapkan, Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar dengan media Canva. Pada siklus ini guru hanya menggunakan media powerpoint biasa dari aplikasi canva tanpa membuat media interaktif, jadi bisa dikatakan bahwa powerpoint ini sebagai pengganti tulisan di papan tulis. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 15 maret 2023 Waktu yang dibutuhkan yaitu 2 jam pelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I ini sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun dengan langkah-langkah pembelajaran yang meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah rekan sejawat. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan proses pelaksaaan pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran siswa diberi evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Pada siklus I presentase ketuntasan sebesar 41,17% dengan keterangan, sebanyak 14 peserta didik tuntas dan 20 peserta didik masih belum tuntas. Berdasarkan perbandingan dari kondisi awal, presentase hasil belajar peserta didik telah meningkat yang awalnya 20,58% menjadi 41,17%.

Pada siklus II, proses pembelajaran terlaksana seperti pada siklus I, namun pada siklus ini guru menggunakan media interaktif yang membuat keterlibatan aktif antar guru dan peserta didik. Sehingga pada siklus II ini tidak hanya guru yang berperan namun peserta didik juga terlibat aktif. Pada siklus ini guru akan menampilkan materi melalui powerpoint, kemudian pada materi tersebut terdapat beberapa Quis atau pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. Peserta didik akan menjawab pertanyaan dengan mengetik sendiri pada laptop yang tersambung dengan LCD yang ditampilkan di depan papan tulis. Apabila jawabannya salah maka akan keluar animasi sedih dan bertuliskan kata salah, begitu sebaliknya apabila jawabannya benar maka akan keluar animasi gembira dan bertuliskan kata benar. Jadi pada siklus ini peserta didik juga akan belajar bagaimana cara mengetik dan memainkan laptop. Pada akhir proses pembelajaran siswa diberi evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Pada siklus II presentase ketuntasan sebesar 70,58% dengan keterangan, sebanyak 24 peserta didik tuntas dan 10 peserta didik masih belum tuntas. Berdasarkan perbandingan

dari siklus I, presentase hasil belajar peserta didik telah meningkat berturut-turut yaitu 41,17% pada siklus I dan 70,58% pada siklus II.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dari siklus I sampai II hasil belajar peserta didik meningkat dari 41,17% menjadi 70,58%. Melalui media pembelajaran interaktif suasana kelas menjadi menyenangkan dan efektif. Hal ini juga merupakan hal baru bagi peserta didik sehingga dapat menambah pengalaman belajar mereka dan mengenalkan mereka pada kecanggihan teknologi saat ini. Dengan demikian penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar kelas satu di SD Negeri 6 Cakranegara dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar kelas satu SD Negeri 6 Cakranegara, sudah sangat baik walaupun mengalami sedikit kendala selama proses pembelajaran. Peserta didik begitu semangat dan antusias ketika mengikuti pembelajaran. Keaktifan peserta didik pun sangat meningkat terlihat dari cara mereka menjawab soal, mengerjakan tugas dan diskusi kelompok. Dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan:

1. Hasil belajar matematika peserta didik kelas 1 materi bangun datar SD negeri 6 Cakranegara dari daftar nilai pretest atau sebelum menggunakan alat peraga peserta didik yang memenuhi KKM hanya 7 peserta didik atau 20,58%.
2. Penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar kelas satu di SD Negeri 6 Cakranegara dapat berjalan dengan baik hal itu dilihat dari kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Hal ini berdampak positif terhadap ketuntasan belajar peserta didik yaitu yang ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar dengan keterangan sebagai berikut: pada siklus I ketuntasan hasil belajar sebesar 41,17% meliputi 14 orang tuntas dan 20 orang belum tuntas. Sedangkan pada siklus II presentase hasil belajar peserta didik sebesar 70,58% meliputi 24 orang tuntas dan 10 orang belum tuntas.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif pada pembelajaran matematika memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik SD Negeri 6 Cakranegara. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kemampuan mengalami tes peningkatan dari siklus I dan siklus II yaitu rata-rata yang didapat 73 menjadi 81.

Saran

Pendidikan adalah kunci dalam membentuk masa depan yang cerah, oleh karena itu, penting bagi kita untuk mengevaluasi sistem pendidikan. hal yang perlu ditingkatkan adalah kualitas pendidikan yang diberikan oleh guru, karena guru adalah kunci dalam menentukan kualitas pendidikan, oleh karena itu guru harus memiliki motivasi yang tinggi untuk mengajar dan keterampilan yang memadai dalam menjalankan tugasnya. Sebagai seorang guru, diharuskan untuk selalu mengupgrade kualitas diri, supaya bisa menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pada abad ke 21 ini yang identik dengan teknologi, besar harapan saya, sudah seharusnya seorang guru lebih baik, lebih kreatif, lebih inovatif dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu memahami materi dengan baik. Guru bisa memanfaatkan teknologi sebagai ikhtiar dalam pencapaian tujuan pembelajaran, contohnya seperti penggunaan aplikasi canva. Masih banyak aplikasi lainnya yang efektif untuk diterapkan sebagai media pembelajaran, oleh karena itu guru juga harus selalu belajar supaya menghasilkan penerus bangsa yang cerdas.

DAFTAR PUSTAKA

Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 5(2), 177.

Arikunto, Suharsimi, Suharjono dan Supardi. 2021. Penelitian Tindakan Kelas: edisi revisi. Bumi aksara

Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Madinah: Jurnal Studi Islam, 9(1), 7-18.

Henslin, james m. 2006. sosiologi dengan pendekatan membumi. airlangga. edisi 6. jilid 1. 70

LMS. topik 2. filosofi pendidikan indonesia. ppg prajabatan. 2022 https://lms14-ppgprajab.simpkb.id/mod/icontent/view.php?id=6391

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal misykat, 3(1), 171-187.

Rosarina, gina. 2016. penerapan model discivery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. jurnal pena ilmiah: vol. 1, no. 1. 371-372

syafrianti. 2022. Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan agama islam. Jurnal Pendidikan profesi guru agama islam. Vol.2, no. 2. 467-468