

## Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Bangun Datar (Matematika) Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Aplikasi Canva di Kelas 3 SDN 24 Ampenan Tahun Pelajaran 2022-2023

Rosanti<sup>1\*</sup>, Moh. Irawan Zain<sup>2</sup>, Thalha<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Profesi Guru PGSD, Universitas Mataram, Indonesia

<sup>3</sup>SDN 24 Ampenan, Indonesia

\*E-mail: [rosyanti411@gmail.com](mailto:rosyanti411@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini menerapkan pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif dari aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata mata pelajaran matematika materi bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya 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 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar, kelas III SDN 24 Ampenan. 2) mendeskripsikan peningkatan keberhasilan penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif dari aplikasi canva dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar, kelas III SDN 24 Ampenan. Prosedur penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus yang setiap siklusnya memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilakukan di SDN 24 Ampenan dengan jumlah peserta sebanyak 24 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 66,66%, jika dibandingkan dengan sebelum penerapan media sebesar 33,33%.

**Kata Kunci:** *Peningkatan Pemahaman; Media Interaktif; Canva; Matematika; Sekolah Dasar*

### PENDAHULUAN

Pada hakekatnya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. (Sutianah, 2021). 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. Berdasarkan 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, untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru secara menarik dan konkret.

Dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah peserta didik untuk menerima informasi 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 atau video pembelajaran tentang suatu materi yang 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.

Sebelum membuat media pembelajaran, banyak hal yang harus diperhatikan, salah satunya seperti memahami karakteristik peserta didik, karena pada hakekatnya peserta didik di dalam satu kelas memiliki karakteristik yang berbeda-beda, 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 populer diterapkan pada dunia pendidikan yaitu Canva. Canva merupakan program desain online yang menyediakan banyak peralatan seperti presentasi, mind map, poster, grafik, video karaktern dan masih banyak lagi.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, peneliti memanfaatkan aplikasi canva sebagai ikhtiar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar (matematika) melalui media powerpoint interaktif berbasis aplikasi canva di kelas 3 SDN 24 Ampenan. 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 bentuk penelitian yang melekat pada guru, yaitu mengangkat masalah-masalah actual yang dialami oleh guru di lapangan. (Warso, 2021: 3) Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas tiga yang berjumlah 24 peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada semester genap di SDN 24 Ampenan 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.

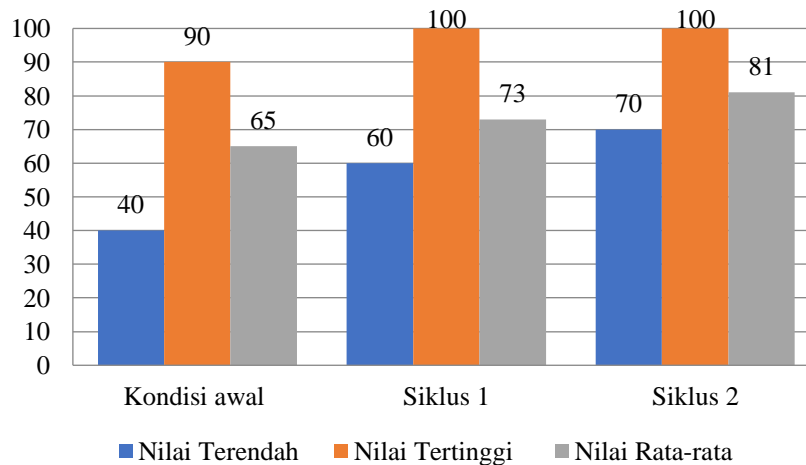
## HASIL DAN PEMBAHASAN

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 8 peserta didik (33,33%) masuk dalam kategori tuntas dan 16 peserta didik (66,66%) 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 tiga.

Table 1. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Tahapan	Jumlah Peserta Didik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Kondisi Awal	24	90	40	65
Siklus I	24	100	60	73
Siklus II	24	100	70	81

Berdasarkan Tabel 1, pada siklus I nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 60 sedangkan nilai tertinggi adalah 100 dengan rata-rata hasil belajar adalah 73. 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 diinterpretasikan dalam bentuk grafik pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Data Hasil Belajar Peserta Didik

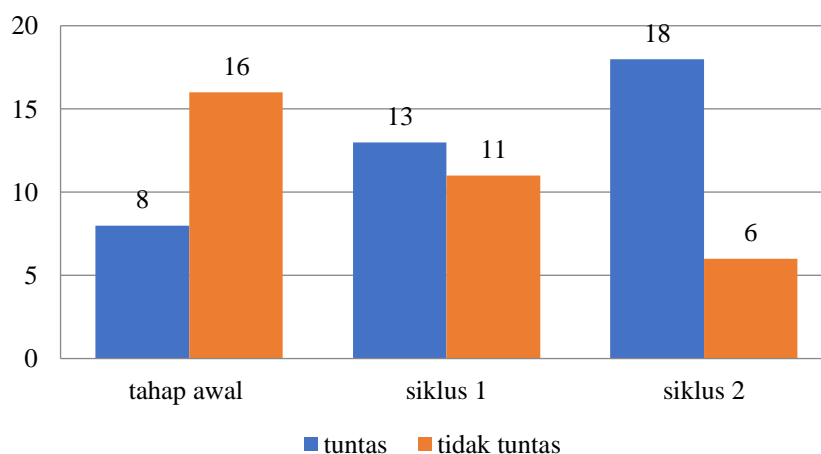
Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa peningkatan pemahaman peserta didik kelas tiga setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media berupa powerpoint interaktif berbasis aplikasi canva mengalami perubahan dibandingkan dengan hasil pembelajaran matematika pada kondisi awal tanpa menggunakan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

Adapun ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2. Pada Tabel 2 terlihat bahwa kondisi awal presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar sebesar 33,33%. Namun peningkatan terjadi setelah penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis aplikasi canva pada siklus I dan siklus II yaitu 54,16% (siklus I) dan 66,66% (siklus II). Berdasarkan data tersebut

dalam diinterpretasikan dalam bentuk grafik pada Gambar 2.

Table 2. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Tahapan	Jumlah Peserta Didik	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-Rata
Kondisi Awal	24	8	16	33,33%
Siklus I	24	13	11	54,16%
Siklus II	24	16	8	66,66%



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 2, 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 tiga dibandingkan dengan hasil belajar pada kondisi awal tanpa menggunakan media.

Penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar kelas tiga sangat berdampak positif bagi peserta didik seperti mampu meningkatkan pemahaman atau hasil belajar 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 lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Berbagai template menarik dapat disajikan dalam bentuk desain online seperti presentasi, mind map, poster, grafik dan memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya. 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 dan menarik perhatian peserta didik, karena pada aplikasi canva terdapat banyak animasi-animasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pada siklus I, proses pembelajaran mengacu pada rencana perangkat pembelajaran 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 25 Mei 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 pelaksanaan 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 54,16% dengan keterangan, sebanyak 13 peserta didik tuntas dan 11 peserta didik masih belum tuntas. Berdasarkan perbandingan dari kondisi awal, presentase hasil belajar peserta didik telah meningkat yang awalnya 33,33% menjadi 54,16%.

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 pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. Peserta didik akan menjawab pertanyaan dengan mengangkat tangan, jika jawaban benar peserta didik akan mendapatkan hadiah dari guru. 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 66,66% dengan keterangan, sebanyak 16 peserta didik tuntas dan 8 peserta didik masih belum tuntas. Berdasarkan perbandingan dari siklus I, presentase hasil belajar peserta didik telah meningkat berturut-turut yaitu 54,16% pada siklus I dan 66,66% pada siklus II.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dari siklus I sampai II hasil belajar peserta didik meningkat dari 54,16% menjadi 66,66%. 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 tiga di SD Negeri 24 Ampenan dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

## SIMPULAN

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 berdasarkan sifat-sifatnya kelas tiga SD Negeri 24 Ampenan, 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 bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas tiga materi bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya SDN 24 Ampenan dari daftar nilai pre tes atau sebelum menggunakan media PPT, siswa yang memenuhi KKM hanya 8 peserta didik atau 33,33%. Penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya kelas tiga di SD Negeri 24 Ampenan 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 54,16%

meliputi 13 orang tuntas dan 11 orang belum tuntas. Sedangkan pada siklus II presentase hasil belajar peserta didik sebesar 66,66% meliputi 16 orang tuntas dan 8 orang belum tuntas.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif pada pembelajaran matematika memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SD Negeri 24 Ampenan. 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.

#### REFERENSI

- 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>
- Sutianah, Cucu. 2021. Landasan Pendidikan. Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media.
- 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 <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/view/264>
- Warso, Agus Wasisto Dwi Doso. 2021. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas dan Dilengkapi Contohnya. Yogyakarta: CV Budi Utama