

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

**Muhammad Faradeni Imkhala<sup>1\*</sup>, Lilik Ariyanto<sup>2</sup>, Purwanto<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru Matematika, Pascasarjana Universitas PGRI Semarang,  
Jl. Sidodadi Timur No. 24, Karagtempel, Semarang Timur, 50232

<sup>3</sup>SMP Negeri 6 Semarang, Jl. Pattimura No. 9 Kebonagung, Kecamatan Semarang Tim., Kota  
Semarang, 50123

[\\*deniimkhala78@gmail.com](mailto:deniimkhala78@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMP N 6 Semarang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas pada pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbasis *Canva*. Subjek penelitian adalah 34 siswa SMP N 6 Semarang kelas VII E. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan dua siklus. Instrumen penelitian yang digunakan adalah perangkat pembelajaran, lembar evaluasi/refleksi, dan lembar pengamatan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi berupa lembar pengamatan dan tes berupa soal uraian yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbasis *Canva* memperoleh hasil belajar yang meningkat yakni dari rata-rata nilai 52,03 pada pra siklus meningkat menjadi 75,06 pada siklus I kemudian menjadi 87,82 diperoleh pada siklus II. Demikian juga terjadi peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa dari 14,71% pada tes awal menjadi 61,76% pada tes siklus I dan meningkat lagi menjadi 91,18% pada tes siklus II. Kesimpulan yang didapat adalah pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbasis *Canva* pada materi garis dan sudut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, *Problem Based Learning*, *Canva*

### **ABSTRACT**

*This study aims to improve math learning outcomes in VII grade students of SMP N 6 Semarang. This type of research is a Classroom Action Research on learning with Canva based Problem Based Learning model. The research subjects were 34 students of SMP N 6 Semarang class VII E. This class action research was conducted in two cycles. The research instruments used were learning tools, evaluation/reflection sheets, and observation sheets. Data collection techniques in this study are observation in the form of observation sheets and tests in the form of description questions given to students to determine the learning outcomes of students. This research uses quantitative descriptive analysis techniques. Based on data analysis, it was found that the application of the Canva based Problem Based Learning model obtained improved learning outcomes, namely from an average score of 52.03 in the pre-cycle increased to 75.06 in cycle I then to 87.82 obtained in cycle II. Likewise, there was also an increase in the percentage of student learning completeness from 14.71% in the initial test to 61.76% in the cycle I test and increased again to 91.18% in the cycle II test. The conclusion is that learning by applying the Canva-based Problem Based Learning model to line and angle material can improve student learning outcomes.*

**Keywords:** Learning Outcomes, *Problem Based Learning*, *Canva*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan setiap manusia. Menurut Idris dalam Saragih (2018) pendidikan ialah serangkaian kegiatan komunikasi antara manusia biasa dengan si anak didik secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak agar dapat mengembangkan potensinya semaksimal mungkin. Peranan pendidikan sangat besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal mampu bersaing secara sehat tetapi juga memiliki rasa kebersamaan sesama manusia meningkat (Alpian dkk, 2019). Peningkatan kualitas SDM melalui jalur pendidikan mulai dari pendidikan dasar dan menengah hingga ke perguruan tinggi adalah kunci untuk mampu mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0 (Lase, 2019).

Salah satu bentuk optimalisasi dalam mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0 yaitu melalui pemanfaatan teknologi. Hal ini mendukung pendapat Lase (2019) yang menyebutkan bahwa untuk menghadapi era revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Perkembangan teknologi membuat perubahan dasar dan memberikan dampak positif bagi masyarakat dan menciptakan komunikasi yang efektif, efisien, tepat, mudah, cepat dan akurat (Rahayu, 2022). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dilakukan dalam rangka meningkatkan efektifitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mutu individu para peserta didik dalam hal penggunaan teknologi secara lebih tepat dan bermanfaat (Husain, 2014).

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, sehingga berdampak pula pada kemajuan media pembelajaran yang digunakan sekarang ini meskipun dengan penanaman yang berbeda-beda (Yaumi, 2018). Media pembelajaran disebut juga sebagai alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa (Yuanta, 2020). Asnawir dan Usman dalam Nomleni & Manu (2018) menyatakan bahwa fungsi penggunaan media pembelajaran adalah memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak, membantu guru dalam mengajar dan memberikan pengalaman yang lebih nyata. Banyak inovasi media yang dapat membantu dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang memiliki peran penting baik dalam dunia Pendidikan maupun bagi kehidupan sehari-hari. Menurut Ulfa (2019) menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu dasar yang menjadi tolak ukur bagi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dan filsafat. Sidabutar (2018) menambahkan bahwa matematika merupakan pendidikan dasar berbagai bidang serta banyak alasan yang menunjukkan bahwa matematika sangat berguna dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Namun, Fitriana & Aprilia (2021) menyebutkan pada faktanya perubahan kurikulum yang terus berganti mengharuskan pula pergantian materi pelajaran. Hal ini yang membangun mindset buruk siswa tentang betapa sulitnya pelajaran matematika dengan kata lain siswa akan terus berlanjut mempelajari bab-bab berikutnya tanpa diberi jeda untuk memahami sepenuhnya dari bab sebelumnya.

Salah satu sebab utama dari kesulitan memahami matematika ialah karena sifatnya yang abstrak (Susdarwono, 2020). Penggunaan media dan metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi alternatif solusi dari permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran matematika. Didukung oleh Anderha & Maskar (2021) mengatakan bahwa Pendidikan yang terintegrasi adalah sarana yang tepat guna dan menunjang untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam menunjang pembelajaran adalah pemanfaatan aplikasi canva.

Menurut Delaria & Syamsiyah (2021) canva adalah salah satu program desain online yang menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, resume, poster, brosur, booklet, grafik, infografis, spanduk, bookmark, buletin, dll. Keunggulan dari aplikasi Canva dapat dilihat sebagai berikut; 1) tersedia berbagai desain menarik, 2) Banyak fitur yang disediakan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran. 3) hemat waktu dengan media pembelajaran yang praktis, 4) tidak harus menggunakan laptop pada waktu mendesain, tetapi dapat melakukannya melalui gawai (android) (Tanjung & Faiza, 2019). Selain

keunggulan, Delaria & Syamsiyah (2021) menyatakan aplikasi ini juga memiliki kekurangan yang mendasar yaitu sebagai berikut: 1) Jika menggunakan Canva, harus terhubung dengan paket data, 2) terdapat beberapa template yang berbayar, akan tetapi banyak juga template yang bagus digratiskan apalagi bagi guru, siswa, dosen dan tenaga kependidikan sudah mendapat subsidi dari pemerintah melalui akun belajar. Dengan demikian, aplikasi canva menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika dengan sajian abstrak menjadi lebih nyata dibantu dengan model pembelajaran yang mendukung.

Problem based learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai pendukung dalam pembelajaran matematika. Menurut Lestary et al (2023). Problem based learning atau pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu jenis model pembelajaran yang mengarahkan siswa pada suatu masalah yang harus dipecahkan melalui pertanyaan sehingga siswa terpancing untuk berfikir. Problem based learning merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam aktivitas penemuan sehingga membelajarkan siswa melalui suatu masalah yang disajikan dengan tujuan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah yang melibatkan aktivitas mental siswa untuk memahami suatu konsep pembelajaran (Royani & Saufi, 2016). Hasil Penelitian Putri et al (2018) menyatakan bahwa hasil belajar matematika dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran Problem based learning.

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 6 Semarang menunjukkan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah serta pembelajaran masih menggunakan media sederhana. Selanjutnya dengan penerapan model pembelajaran Problem based learning berbasis aplikasi canva akan menjadi alternatif solusi dari permasalahan tersebut. Harapannya pembelajaran lebih menarik dan mampu memotivasi peserta didik untuk meningkatkan semangat belajarnya. Oleh karena itu peneliti memandang perlu melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Problem based learning Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika.”

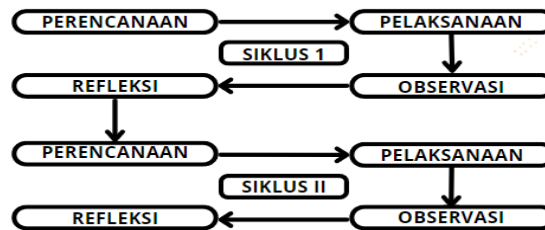
Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Pembelajaran Matematika melalui model *Problem based learning* berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa peserta didik kelas VII di SMP Negeri 6 Semarang.
2. Mengetahui proses pembelajaran Matematika melalui model *Problem based learning* berbasis aplikasi *canva* di di kelas VII di SMP Negeri 6 Semarang.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), Menurut (Arikunto, 2021) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang menjelaskan tentang terjadinya sebab-akibat dari suatu perlakuan, sekaligus menampilkan hal apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Tujuan penelitian tindakan kelas menurut Afandi (2014) yaitu; 1) Memperbaiki dan meningkatkan Mutu pendidikan, 2) Meningkatkan layanan profesional guru dalam konteks layanan kepada peserta didik, 3) Meningkatkan praktek dalam proses pembelajaran dikelas, 4) Meningkatkan komunikasi antar teman sejawat dengan adanya kolaborasi dalam penelitian, 5) Meningkatkan kemampuan melakukan penelitian dikalangan guru.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 6 Semarang yang beralamat di Jalan Pattimura No. 9, Kebonagung, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai Mei 2024 pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII E berjumlah 34 peserta didik yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 19 orang perempuan. Penelitian ini menggunakan model yang dikemukakan oleh Kemmis & McTaggart. Model ini melibatkan empat tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Langkah-langkah ini dapat dilihat pada bagan berikut:



**Gambar 1.** Tahapan pelaksanaan PTK

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Observasi digunakan untuk memantau aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Tes berupa soal uraian diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar dari siklus I, siklus II, hingga siklus berikutnya hingga terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa instrument yakni: tes lembar observasi, dan dokumentasi. tes berupa seperangkat soal matematika tentang garis dan sudut. Soal-soal tersebut berbentuk uraian dan terdiri dari 10 soal. Soal-soal ini diambil dari buku LKS atau buku panduan guru yang belum pernah dibahas sebelumnya untuk memastikan validitasnya. Sebelum digunakan, peneliti mendiskusikannya terlebih dahulu dengan kolaborator (guru pamong) dan memilih soal yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik di kelas tersebut. Lembar observasi yang digunakan ada dua yakni, lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik. Lembar observasi guru mencakup kompetensi guru dalam menyampaikan pelajaran, khususnya dalam penugasan dan penerapan model *Problem based learning* dengan aplikasi *Canva* selama proses tindakan. Sedangkan lembar observasi peserta didik mencakup pengamatan terhadap kedisiplinan, kemampuan, dan partisipasi mereka dalam penerapan model *Problem based learning* dengan aplikasi *Canva* dalam pelajaran matematika, serta aspek-aspek lain yang mendukung keberhasilan pembelajaran di kelas. Dokumentasi diperlukan untuk merekam kegiatan peserta didik dan guru selama proses pembelajaran dalam bentuk gambar dengan mendokumentasikan semua hasil tes dan hasil observasi. Selain berfungsi sebagai pelengkap data penelitian, dokumentasi juga berperan dalam mendukung keaslian pelaksanaan penelitian.

Data yang diperoleh akan dianalisis melalui proses reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan. Untuk analisis kuantitatif, akan menggunakan rumus statistik sederhana guna mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Penelitian ini nilai yang dihitung yaitu persentase ketuntasan klasikal diketahui apabila hasil belajar peserta didik  $\geq 85\%$  dari total peserta didik dalam satu kelas mendapatkan nilai  $\geq 75$ . Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut.

$$\text{rata - rata nilai} = \frac{\text{jumlah seluruh nilai}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{\text{total tuntas}}{\text{total siswa}} \times 100\%$$

$$\% \text{ tidak tuntas} = \frac{\text{total tdk tuntas}}{\text{total siswa}} \times 100\%$$

Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan melalui lembar observasi untuk menarik kesimpulan. Hasil observasi yang tercatat dalam instrumen lembar observasi akan dianalisis secara kualitatif dengan pendekatan induktif.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta didik diberikan soal pretest untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 6 Semarang, kemudian melakukan identifikasi permasalahan yang memicu hasil belajar tersebut Setelah diberikan pretest, diperoleh hasil nilai sebagai tes awal disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Statistik Nilai Tes Awal (Pretest)

Statistik	Nilai
Jumlah Peserta Didik	34
KKM	75

Tuntas	5
Tidak tuntas	29
Nilai tertinggi	85
Nilai terendah	30
Rentang nilai	55
Rata-rata nilai	52,03

Berdasarkan Tabel 1 di atas, menunjukkan hasil belajar peserta didik pada tes awal kelas VII E diperoleh nilai rata-rata sebesar 52,03, dapat diketahui sebanyak 29 peserta didik belum mencapai nilai KKM dengan presentase sebesar 85,29%, sedangkan 5 peserta didik mencapai nilai KKM dengan presentase sebesar 14,71%. Selain itu, pada tes awal peneliti menggunakan nilai KKM 75 yakni diperoleh dari rentang nilai 55 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah adalah 30. Kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian dengan tindakan pada siklus I dan siklus II sebagai berikut.

### Siklus 1

Langkah awal pada siklus I yaitu persiapan perangkat pembelajaran yakni modul ajar, media, bahan ajar yang sesuai materi, lembar kerja peserta didik, dan soal evaluasi atau posttest yang akan digunakan sebelum melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan hasil pretest, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah, sehingga perlu ada tindakan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan model *Problem based learning* sebagai penunjang pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan tahap orientasi peserta didik pada masalah dilanjutkan penyampaian materi garis dan sudut dengan menggunakan PPT dan video pembelajaran. Tahap mengorganisasi peserta didik yakni guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok secara homogen sesuai tingkat kemampuan awal peserta didik. Guru memberikan LKPD kepada masing-masing kelompok sebagai bahan diskusi mereka. Selama peserta didik berdiskusi, guru membimbing kelompok dalam mengumpulkan informasi, eksperimen, sampai penyelesaian masalah pada LKPD, namun bimbingan hanya dilakukan pada kelompok yang membutuhkan terlebih kepada kelompok yang perlu bimbingan. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, dan memberikan bantuan ketika peserta didik mengalami kesulitan.

Pada tahap mengembangkan dan menyajikan hasil, guru mengintruksikan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Selama proses presentasi, satu kelompok maju ke depan kelas sedangkan kelompok lain bertugas menyimak dan memberikan tanggapan atau tambahan bahkan apresiasi dan menganalisis hasil presentasi. Kelompok lain diberikan kesempatan untuk bertanya jawab dengan kelompok yang presentasi untuk mengkonfirmasi, memberikan tambahan informasi, melengkapi informasi atau tanggapan lainnya. Tahap terakhir menganalisis dan evaluasi masalah yaitu peserta didik diberikan kesempatan untuk menganalisis dan mengevaluasi jawaban kelompok penyaji beserta masukan dari kelompok lain, membuat kesepakatan pada satu jawaban yang benar dibantu oleh guru. Selanjutnya, guru mengkonfirmasi hasil temuan peserta didik dan mengevaluasi semua tahapan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada akhir pertemuan, peserta didik diberikan soal evaluasi atau posttest setelah serangkaian tindakan dengan penerapan model *Problem based learning* sudah dilaksanakan. Posttest siklus I diberikan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan tindakan pada siklus I. Hal tersebut sebagai bahan identifikasi ketercapaian hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan hasil tes awal. Berikut hasil belajar siklus I disajikan dalam Tabel 2.

**Tabel 2.** Statistik Nilai Posttest Siklus 1

Statistik	Nilai
Jumlah Peserta Didik	34
KKM	75
Tuntas	21
Tidak tuntas	13
Nilai tertinggi	90

Nilai terendah	36
Rentang nilai	54
Rata-rata nilai	75,06

Dari Tabel 2 di atas menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas VII E pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 75,06. Selain itu, pada siklus I digunakan nilai KKM 75 ini diperoleh rentang nilai yaitu 54 dengan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah yaitu 36 dari 34 peserta didik kelas VII E. Hasil belajar siklus I menunjukkan adanya peningkatan dari hasil belajar pretes pada pra siklus dengan jumlah peserta didik dengan kategori tuntas sebanyak 5 peserta didik meningkat menjadi 21 peserta didik pada siklus I. Sedangkan peserta didik dengan kategori tidak tuntas mengalami penurunan dari yang sebelumnya 29 peserta didik pada pra siklus menjadi 13 peserta didik pada siklus I. Selanjutnya dari data tersebut diperoleh kriteria hasil belajar peserta didik yang disajikan dalam Tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Distribusi Frekuensi Nilai

Siklus 1			
Skor	Kategori	f	Presentase
90-100	Sangat tinggi	4	11,76%
80-89	Tinggi	11	32,35%
70-79	Sedang	14	41,18%
50-69	Rendah	2	5,88%
0-49	Sangat rendah	3	8,82%

Tabel 4.3 di atas menunjukkan hasil belajar matematika peserta didik pada siklus I termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, hasil belajar siklus I sudah mencapai ketuntasan rata-rata nilai sebesar 75,06 dari KKM 75. Disamping itu, tingkat ketuntasan yang diperoleh sebesar 61,76% artinya peserta didik yang sudah dalam kategori tuntas sebanyak 21 peserta didik, sedangkan peserta didik dengan kategori tidak tuntas berjumlah 13 dari 34 peserta didik menunjukkan presentase sebesar 38,24%. Diperoleh sejumlah 4 peserta didik termasuk dalam kategori sangat tinggi pada rentang skor 90 – 100 mendapatkan presentase 11,76, sejumlah 11 peserta didik termasuk kategori tinggi pada rentang skor 80 – 89 dengan presentase 32,35%, 14 peserta didik termasuk kategori sedang pada rentang skor 70 – 79 dengan presentase 41,18%, 2 peserta didik termasuk pada kategori rendah pada rentang skor 50 – 69 dengan presentase 5,88%, dan 3 peserta didik termasuk dalam kategori sangat rendah pada rentang skor 0 – 49 dengan presentase 8,82%.

Berdasarkan identifikasi hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan model *Problem based learning* di kelas VII E berhasil memperoleh hasil belajar dengan kategori sedang. Keberhasilan belajar peserta didik dapat diketahui berdasarkan peningkatan hasil belajar matematika dari hasil belajar pra siklus meningkat pada hasil belajar siklus I. Adanya pencapaian tindakan siklus I akan dijadikan bahan evaluasi dan refleksi untuk kemudian akan dilakukan tindakan pada siklus II. Dari perolehan hasil belajar kategori sedang, maka perlu diteliti kekonsistenan hasil belajar dengan penerapan model *Problem based learning* berbasis media *canva* sebagai penunjang pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik siklus II. Adanya evaluasi dan refleksi siklus I dijadikan sebagai bahan perbaikan pada penerapan tindakan siklus II sehingga permasalahan yang terjadi dapat terselesaikan. Namun tujuan penerapan tindakan masih sama dengan tujuan awal yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan model *Problem based learning* berbasis media *canva*.

## Siklus 2

Hasil posttest pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan karena presentase ketuntasan peserta didik sebesar 75,06% sehingga belum mencapai  $\geq 85\%$  berdasarkan persentase ketuntasan klasikal. Perlu dilakukan perbaikan kembali dengan menerapkan model *Problem based learning* berbasis media *canva* pada pembelajaran matematika kelas VII E siklus II. Pembelajaran dilakukan sama seperti siklus I yaitu tahap orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik, membimbing penyelidikan, menyajikan

hasil, menganalisis dan evaluasi masalah, merupakan serangkaian kegiatan sesuai model *Problem based learning*, namun digunakan media *canva* untuk menunjang pembelajaran dalam mencapai peningkatan hasil belajar.

Sebelum dilaksanakan penerapan tindakan pada pembelajaran siklus II, dilakukan persiapan terlebih dahulu untuk memastikan keperluan belajar. Tahap persiapan terdiri dari menyiapkan perangkat pembelajaran mulai dari modul ajar, bahan ajar, media ajar, dan asesmen berupa e-LKPD berbasis *canva*, dan soal evaluasi atau posttest siklus II. Dilanjutkan dengan tahap implementasi pembelajaran matematika di kelas dan ditutup dengan pemberian posttest II kepada peserta didik. Posttest diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan tindakan pada siklus II. Berikut merupakan hasil posttest siklus II disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Statistik Nilai Posttest Siklus II

Statistik	Nilai
Jumlah Peserta Didik	34
KKM	75
Tuntas	31
Tidak tuntas	3
Nilai tertinggi	99
Nilai terendah	47
Rentang nilai	52
Rata-rata nilai	87,82

Berdasarkan Tabel 4 di atas menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas VII E pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,82. Selain itu, pada siklus II digunakan nilai KKM 75 ini diperoleh rentang nilai yaitu 52 dengan nilai tertinggi adalah 99 dan nilai terendah yaitu 47 dari 34 peserta didik kelas VII E. Hasil belajar siklus II menunjukkan adanya peningkatan dari hasil belajar siklus I dengan jumlah peserta didik kategori tuntas pada siklus I sebanyak 21 peserta didik meningkat menjadi 31 peserta didik pada siklus II. Sedangkan peserta didik dengan kategori tidak tuntas mengalami penurunan dari 13 peserta didik pada siklus I menjadi 3 peserta didik pada siklus II. Data yang terkumpul tersebut diperoleh kriteria hasil belajar peserta didik yang disajikan pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5.** Distribusi Frekuensi Nilai Siklus II

Skor	Kategori	f	Presentase
90-100	Sangat tinggi	20	59,82%
80-89	Tinggi	10	29,41%
70-79	Sedang	2	5,88%
50-69	Rendah	1	2,94%
0-49	Sangat rendah	1	2,94%

Pada tabel 5 di atas menunjukkan hasil belajar matematika peserta didik pada siklus II termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, hasil belajar siklus II sudah mencapai ketuntasan rata-rata nilai sebesar 87,82 dari KKM 75. Tingkat ketuntasan yang diperoleh sebesar 91,18% terdiri dari peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 31 peserta didik, sedangkan peserta didik dengan kategori tidak tuntas berjumlah 3 dari 34 peserta didik menunjukkan presentase sebesar 8,82%. Diperoleh sejumlah 20 peserta didik termasuk dalam kategori sangat tinggi pada rentang skor 90 – 100 mendapatkan presentase 58,82%, sejumlah 10 peserta didik termasuk kategori tinggi pada rentang skor 80 – 89 dengan presentase 29,41%, 2 peserta didik termasuk kategori sedang pada rentang skor 70 – 79 dengan presentase 5,88%, 1 peserta didik termasuk pada kategori rendah pada rentang skor 50 – 69 dengan presentase 2,94%, dan 1 peserta didik termasuk dalam kategori sangat rendah pada rentang skor 0 – 49 dengan presentase 2,94%.

Berdasarkan identifikasi hasil belajar pada siklus II sebagai refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan model *Problem based learning* berbasis media *canva* di

kelas VII E berhasil memperoleh hasil belajar dengan kategori tinggi. Keberhasilan belajar peserta didik terlihat adanya peningkatan hasil belajar matematika dari hasil belajar siklus I meningkat pada hasil belajar siklus II. Dari kekonsistenan keberhasilan hasil belajar dari siklus I dan siklus II ini, maka dapat dikatakan bahwa permasalahan pada siklus I teratasi. Pembelajaran dengan penerapan model *Problem based learning* berbasis media *canva* sebagai penunjang pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik siklus II.

Berdasarkan peningkatan hasil belajar pada penelitian ini menunjukkan bahwa pemilihan model yang tepat akan membantu peserta didik memperoleh hasil nilai yang maksimal. Dengan demikian, pemilihan model *Problem Based Learning* tepat digunakan dalam pembelajaran dalam menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Menurut Agustina (2021) pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dapat membantu siswa dalam mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan. Didukung oleh Jenah, Wahdah, & Syar (2022) menyebutkan bahwa model *Problem Based Learning* sangat berpengaruh dan cocok digunakan dalam pembelajaran matematika. *Problem Based Learning* mengarahkan guru untuk menggunakan berbagai metode pembelajaran yang berkualitas, efektif, serta efisien dalam dunia pendidikan.

Perbedaan model pembelajaran membawa efek signifikan pada hasil belajar peserta didik. Ketika menerapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran matematika, peserta didik mampu membangun pengetahuan diri yakni terlihat adanya peningkatan jumlah peserta didik dengan kategori tuntas yaitu dari 5 peserta didik pada tahap pra siklus meningkat menjadi 21 peserta didik pada siklus I, dan menjadi 31 pada siklus II. Hal ini diregaskan oleh Juliawan et al (2017) bahwa pembelajaran menggunakan model PBL lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional. Selain model pembelajaran, penting halnya memperhatikan media yang digunakan. Menurut Aulia et al (2019) model pembelajaran dan media pembelajaran adalah beberapa aspek yang dapat mendukung kegiatan belajar siswa.

Banyak sekali media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran salah satunya media *canva*. Pemanfaatan media *canva* pada penelitian ini selain karena banyaknya template yang mudah digunakan untuk visualisasi data juga mudah cara penggunaannya. Wangi & Bukhori (2023) menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *canva* selain dapat memberikan kemudahan dan efisiensi waktu bagi pendidik dalam mendesain media pembelajarannya, juga dapat menjadi pendukung bagi pendidik dalam menjelaskan materi ajar. Rahmatullah et al (2020) menambahkan bahwa *canva* telah menjadi alternatif alat desain atau aplikasi yang memberi kemudahan para pengguna dalam menciptakan beragam jenis desain yang diinginkan.

Hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa pada saat pembelajaran yang dimana dapat menimbulkan suatu perubahan atau hasil yang lebih baik dari sebelumnya, meliputi keterampilan, keaktifan, motivasi dan prestasi belajar (Fitrianiingtyas, 2017). Peningkatan hasil belajar berkaitan erat dengan serangkaian proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan model *Problem Based Learning* berbasis *canva* tepat dipilih guru demi menunjang ketercapaian peningkatan hasil belajar. Disebutkan juga oleh Jenah et al (2022) bahwa implementasi model *Problem Based Learning* menunjukkan hasil yang sangat baik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dengan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbasis *canva* pada peserta didik kelas VII-E SMP Negeri 6 Semarang, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi garis dan sudut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *problem based learning* berbasis *canva* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi garis dan sudut kelas VII-E SMP Negeri 6 Semarang.

Penerapan model *problem based learning* berbasis *canva* dalam pembelajaran matematika mendorong peserta didik menggali kemampuan diri, kemampuan kolaborasi bersama kelompok, dan mendorong pemecahan peserta didik dalam masalah kontekstual



yang diberikan. Secara umum, berdasarkan analisis data yang diperoleh terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model *problem based learning* berbasis *canva* dari rata-rata nilai 52,03 pada pra siklus meningkat menjadi 75,06 pada siklus I dan meningkat menjadi 87,82 pada siklus II dengan presentase ketuntasan 14,71% pada tes awal meningkat menjadi 61,76% pada tes siklus I dan meningkat lagi menjadi 91,18% pada tes siklus II.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan PTK yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Problem based learning Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika.”

Penelitian tindakan kelas ini tidak terlepas dari berbagai hambatan, rintangan, dan kesulitan. Namun, dengan adanya bimbingan, bantuan, nasihat, dorongan, dan saran-saran dari berbagai pihak, terutama dari pembimbing, semua hambatan dan kesulitan tersebut berhasil diatasi dengan baik. Penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Lilik Ariyanto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Lapangan Program Studi Matematika PPL II PPG Prajabatan Universitas PGRI Semarang.
2. Eko Suwanto, S.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 6 Semarang.
3. Purwanto, S.Pd., selaku guru pamong PPL II di SMP Negeri 6 Semarang.
4. Semua pihak yang telah mendukung terselesaikannya penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2014). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 1(1), 1-19.
- Agustina, B. V. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kecerdasan Emosional dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa SD Negeri di Kabupaten Ponorogo. *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 19-23.
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh kemampuan numerasi dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1-10.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Aulia, L. N., Susilo, S., & Subali, B. (2019). Upaya peningkatan kemandirian belajar siswa dengan model problem-based learning berbantuan media Edmodo. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 69-78.
- Delaria, S., & Syamsiyah, N. (2021). Keunggulan *Canva* sebagai media pembelajaran poster siswa kelas VIII SMPN 18 Depok tahun pelajaran 2021/2022. *Prosiding Samasta*.
- Fitriana, D. N., & Aprilia, A. (2021). Mindset awal siswa terhadap pembelajaran matematika yang sulit dan menakutkan.
- Fitrianiyngtyas, A. (2017). *Peningkatan hasil belajar IPA melalui model discovery learning siswa kelas iv SDN Gedanganak 02* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW).
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2). <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>
- Jenah, R., Wahdah, N., & Syar, N. I. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning Secara Daring Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 6(2), 178-184.
- Juliawan, G. A., Mahadewi, L. P. P., & Rati, N. W. (2017). Pengaruh model problem based learning (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2).

- Lase, D. (2019). Pendidikan di era revolusi industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43. 10.1109/ITHET.2016.7760744
- Lestary, V. S., Zulfah, Z., & Astuti, A. (2023). Analisis bibliometrik: fokus penelitian problem based learnig dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(1), 120-125.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Putri, A. A. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 21-23.
- Rahayu, S. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan MIT App Inventor Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis. Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Royani, M., & Saufi, M. (2016). *Problem based learning : solusi pembelajaran matematika yang pasif. Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127-131.
- Saragih, D. I. (2018). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Budi Agung Medan Yang Diajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Software Geogebra. Doctoral Dissertation, Medan: UNIMED.
- Sidabutar, R. (2018). Hasil Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Kebiasaan Belajar dan Lingkungan Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 19(2), 98-108.
- Susdarwono, E. T. (2020). Analisis Varian Sederhana dan Uji-Scheffe dalam Penelitian Eksperimen Pengajaran Matematika Melalui Pemahaman Filsafat Matematika. *Vygotsky: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(2), 90-101.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Ulfa, M. (2019). Strategi Pre– View, Question, Read, Reflect, Recite, Review (Pq4r) Pada Pemahaman Konsep Matematika. *Mathema: jurnal pendidikan matematika*, 1(1), 48-55.
- Wangi, G. S., & Bukhori, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbantuan canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, 5(1), 1-15.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.