

PENINGKATAN KEMAMPUAN PRESTASI BELAJAR KELAS 5C MELALUI CANVA PADA MATERI LUAS BANGUN DATAR

Eka Dwi Erlangga¹, Noor Miyono², Mas'udah³, Mudzanatun⁴

¹Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana,
Universitas PGRI Semarang

²Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana,
Universitas PGRI Semarang

³SDN Bugangan 03, Kota Semarang

⁴Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

¹erlangga260701@gmail.com, ²noormiyono@upgris.ac.id

³masudah55@gmail.com, ⁴mudzanatun@upgris.ac.id

ABSTRACT

Using a pre-test and post-test design, this research is descriptive and qualitative. 50% of the students at SDN Bugangan 03 made up the study's population, while 14 students from class 5C served as a sample. Surveys, observations, and interviews were used to gather data. Results from the paired sample t-test showed that H₀ was rejected and H₁ was accepted, supporting the idea that there was a significant difference between the learning outcomes of the students before and after the intervention, as indicated by a 2-tailed significance value of less than 0.05. Furthermore, with an average N-Gain score of 0.5303, the learning performance test findings from N-Gain categorized the improvement as medium. The study discovered that utilizing Canva as a learning tool improved primary school pupils' learning outcomes in the area of flat figures, with the outcomes also falling into the medium range.

Keyword: mathematics, area of flat figures, learning media, canva, learning achievement

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan desain pre-test dan post-test serta merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Populasi penelitian terdiri dari 50% siswa di SDN Bugangan 03, dengan sampel sebanyak 14 siswa dari kelas 5C. Data dikumpulkan melalui survei, observasi, dan wawancara. Hasil dari uji t-sampel berpasangan menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima, mendukung adanya perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi, dengan nilai signifikansi 2-tailed kurang dari 0,05. Selain itu, dengan skor rata-rata N-

Gain sebesar 0,5303, hasil uji kinerja belajar melalui N-Gain mengkategorikan peningkatan tersebut dalam kategori sedang. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi bangun datar, dengan hasil yang juga masuk dalam kategori sedang.

Kata kunci: matematika, luas bangun datar, media pembelajaran, canva, prestasi belajar

A. Pendahuluan

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengukur dan memperoleh hasil peningkatan prestasi belajar siswa dengan Canva pada materi luas bangun datar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis, penelitian ini membuah hasil mengenai data pengukuran kapasitas belajar siswa kelas 5 dengan menggunakan Canva pada sumber data eksternal .

Pembelajaran disiplin diharapkan menjadi lebih inventif dan kreatif untuk mengikuti kemajuan teknologi abad ke-21 dan mempersiapkan revolusi industri keempat yang akan datang. Penggunaan media pembelajaran dalam prosesnya sangat penting untuk menjadikan pendidikan matematika lebih dinamis dan mampu menghadapi kesulitan-kesulitan kedepannya (Dwi Sari & Setiawan, 2020, p. 31). Untuk sukses di abad 21, siswa perlu mengembangkan cara berpikirnya. Keterampilan meliputi pemecahan masalah, berpikir kritis,

berpikir kreatif, dan pengambilan keputusan (Mu'minah & Suryaningsih, 2020, p. 66). Masyarakat memiliki keinginan yang besar terhadap perangkat digital. Individu sangat bergantung pada akses terhadap komputer, ponsel pintar, dan perangkat elektronik portabel lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Ponsel semakin banyak digunakan sebagai kamera dan platform untuk berbagai aplikasi (Zubaidah, 2019, p. 2)

Siswa harus mahir dalam matematika karena matematika merupakan mata pelajaran dasar yang berhubungan dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari, seperti jual beli, perdagangan, penunjuk waktu, alat transaksi, dan banyak lagi. Selain itu, matematika merupakan ilmu yang berperan aktif dan mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk belajar matematika. Siswa yang mempelajari matematika setidaknya

telah memperoleh pengetahuan dasar yang mendasari mata pelajaran lain, sehingga proses pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif (Romlah et al., 2019, p. 220). Solusinya, para pendidik dituntut untuk mampu memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring sebagai sebuah inovasi dalam menjawab tantangan yang kita alami saat ini (Prisuna, 2021, p. 16). Matematika adalah ilmu yang mempelajari struktur abstrak dan pola hubungan di dalamnya. Matematika adalah tentang mempelajari konsep, struktur konseptual dan menemukan hubungan antara konsep dan strukturnya. Matematika merupakan ilmu fundamental yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seiring berjalannya waktu. Hal ini menunjukkan bahwa banyak permasalahan yang dapat diselesaikan melalui matematika dan terjadi setiap saat dalam kehidupan siswa sehari-hari (Andayani, 2019, pp. 85–86). Matematika merupakan mata pelajaran struktural, artinya ketika kita mempelajarinya kita memahaminya terlebih dahulu dari konsep yang

seederhana ke konsep yang lebih kompleks (Sakiah & Effendi, 2021, p. 40). Pembelajaran matematika adalah tentang mengembangkan keterampilan berpikir logis dan kritis yang dapat digunakan dalam situasi sehari-hari. Pembelajaran matematika berperan penting dalam membangun pemikiran kritis dan logis siswa, membantu mereka memahami konsep-konsep yang lebih kompleks dan mengatasi masalah-masalah sulit (Rosmaini, 2023, p. 870). Tanpa menguraikan gagasan rumus luas bangun datar, materi panjang lebar tentang bangun datar ini diajarkan sampai pada hakikatnya saja. Siswa menjadi bingung ketika konsep dibahas atau dijelaskan di papan tulis karena kesulitan memahami apa yang dibicarakan di sana. Tindakan ini diambil karena keterbatasan media yang dimiliki. Oleh karena itu, agar pembelajaran siswa benar-benar tersimpan dalam ingatannya dalam jangka waktu yang lama, guru harus menyediakan sumber belajar yang benar-benar bermanfaat (Saputra et al., 2019, p. 68). Dalam bidang materi tentang ragam bentuk datar, siswa mengalami beberapa kendala dalam memahami nilai ujiannya. Prestasi sehari-hari yang dicapai siswa terlalu

baik. Masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria penyelesaian yang diharapkan (Segara et al., 2023, p. 17). Bentuk datar dapat berupa bentuk yang bertingkat (level) yang mempunyai 2 ukuran yaitu panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai ukuran dan tebal. Bangun datar dua dimensi yang terdiri atas persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang, layang-layang, belah ketupat, dan bersisi n . Persegi bisa berupa persegi panjang datar dengan sudut-sudutnya bisa berupa titik siku-siku dan semua sisinya sama panjang. Keseluruhan sisi-sisi suatu persegi merupakan batas persegi (K). Suatu bangun datar yang mempunyai panjang sama lebar atau $p = l = s$ disebut persegi dengan persamaan zona (L) adalah $L = s \times s$. Persegi panjang mungkin merupakan bentuk persegi panjang datar dengan empat sudut. Titik siku-siku dan sisi-sisi dibaliknya sama panjang. Segi empat adalah poligon yang memiliki 4 sisi dan 4 titik sudut. Keseluruhan sisi persegi panjang diartikulasikan mengelilingi (K). Persamaan luas (L) suatu persegi panjang adalah: $L = p \times l$. p adalah panjang dan l adalah lebar persegi panjang (Zulaeliah, 2021, p. 27). Kemajuan teknologi telah

membawa banyak manfaat yang bisa kita rasakan di berbagai bidang. Namun selain dampak positifnya, kita juga bisa melihat dampak negatif dari kemajuan teknologi ini. Hal ini berlaku di bidang pendidikan. Sebagai seorang pelajar, kita sering melihat siswa yang cukup ngotot dengan ponsel pintarnya. Karena fiturnya yang banyak dan beragam, aplikasi ini menyulitkan pengguna untuk mengabaikan layar kecil (Citradevi, 2023, p. 270). Media pembelajaran dapat mengungkap permasalahan-permasalahan yang muncul sepanjang metode penutup proses pembelajaran. Penggunaan materi pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh pesatnya kemajuan teknologi yang dapat membantu siswa mencapai tingkat kemahiran dalam memahami bahan ajar yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, media dapat membantu guru menghindari monoton dalam metode pengajaran. Untuk itu penelitian ini penting dilakukan karena dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media audiovisual. Penggunaan media pendidikan dalam mengajar

harus selaras dengan materi yang diajarkan kepada siswa oleh guru agar siswa dapat memahami materi tersebut. Inovasi pendidikan telah banyak diterapkan di beberapa organisasi pendidikan untuk mempercepat proses pembelajaran (Aida et al., 2020, pp. 43–44). Media pembelajaran merupakan sumber daya yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa memperoleh wawasan yang lebih mendalam. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk memberikan informasi kepada siswa. Penggunaan media pendidikan dapat merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran yang disampaikan guru dengan cara yang masuk akal bagi mereka. Siswa dapat dirangsang dalam proses belajarnya dengan terlibat dengan materi pembelajaran yang menarik. Pengelolaan alat bantu pengajaran yang efektif sangat penting dalam lingkungan pendidikan formal. Kegiatan belajar mengajar dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu (Nurrita, 2018, p. 172). Salah satu aplikasi yang banyak hadir di dunia teknologi adalah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai

alat seperti presentasi, resume, poster, flyer, brosur, grafik, infografis (Monoarfa, 2021, p. 1087). Canva adalah program rencana internet dengan berbagai macam rencana dan alat pengubah untuk membuat berbagai rencana yang realistis. Pemanfaatan media Canva dapat meningkatkan daya cipta guru dalam menyiapkan media dan mendorong cara penyampaian substansi pedoman. Media ini juga dapat memudahkan siswa dalam memahami pesan atau materi arahan yang ditampilkan dalam bingkai konten atau video. Selain itu, tampilan media pembelajaran Canva yang menarik dapat membantu siswa menjadi lebih berhati-hati saat belajar (Citradevi, 2023, p. 271). Media canva ini juga dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang ditampilkan oleh pendidik, karena dalam media gerak canva ini menampilkan konten, video, aktivitas, suara, gambar, desain, dan lain sebagainya sesuai kebutuhan yang ingin ditampilkan dan Selain itu dapat menjadikan siswa fokus pada pembelajaran karena munculnya kain yang menarik (Fadhliya et al., 2024, p. 71). Reformasi pendidikan saat ini mendapat perhatian penting

dari pemerintah, khususnya pada bidang-bidang yang fokusnya adalah pada kualitas dan kuantitas sistem pendidikan itu sendiri. Dalam kaitannya dengan harkat dan martabat manusia, guru mempunyai peran penting dalam meningkatkan pembelajaran siswa melalui metode pengajaran yang efektif dan efisien. adalah hasil yang diperoleh setelah melakukan proses pembelajaran, yang ditandai dengan nilai tes atau nilai tes yang diberikan oleh asisten pengajar. Secara umum Sardiman menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya adalah pergeseran cara pandang atau penguatan kemampuan seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu, seperti membaca, menulis, menggambar, dan lain sebagainya. Selanjutnya hasil belajar tersebut juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal (luar). Slameto menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan belajar sebagai berikut: Salah satu faktor internal yang dapat diidentifikasi adalah faktor jasmaniah, yang meliputi faktor-faktor seperti kesehatan dan cacat fisik, faktor psikis, kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. , dan

faktor kelelahan, yang meliputi jasmani dan rohani (dengan komponen psikologis) (Maryen et al., 2018, pp. 28–29). Indikator prestasi belajar ada tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah emosi, dan ranah psikomotorik. Ketiga domain tersebut merupakan lingkungan belajar yang dinamis dimana siswa terus menerus berlatih mengembangkan keterampilannya. untuk meningkatkan level seseorang melalui latihan atau proses pembelajaran (Pratiwi & Meilani, 2018, p. 177). Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada banyak jenisnya, namun dapat digolongkan menjadi dua kelompok saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu antara lain faktor fisik dan faktor psikis, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu antara lain faktor keluarga, sekolah dan masyarakat (Dewi Afifah et al., 2019, p. 219). Prestasi belajar adalah hasil pengukuran pembelajaran penilaian usaha yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, dan kalimat yang menceritakan tentang hasil yang telah dicapai setiap anak dalam jangka waktu tertentu yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang

relevan. Dan hasilnya dapat menunjukkan tingkat pemahaman siswa rendah atau prestasi belajar siswa tinggi (Aryati et al., 2017, p. 2). Menurut Slavin, hasil belajar siswa mengukur sejauh mana konsep atau keterampilan yang menjadi tujuan pembelajaran (instructional objektif) atau tujuan perilaku (behavioral objektif) dapat dikuasai siswa pada akhir periode pengajaran (Sari & Wibowo, 2021, p. 237). Berikut adalah tabel Jenis Prestasi Belajar :

1.1 Tabel Jenis Prestasi Belajar Kognitif

NO	Type Achievement
1	Observation
2	Memory
3	Understanding
4	Implementation
5	Analysis
6	Synthesis

Dalam penelitian ini peneliti fokus pada ranah kognitif dengan jenis prestasi belajar sebagai berikut:

1.2 Tabel Indikator Pretasi Belajar Kognitif

Type Achievement	Indicator	Evaluat ion
Understa nding	1. Interp retatio n	Observ ation
	2. Can use it correc	

tly
 Hipotesis dapat diartikan sebagai simpulan sementara atau hasil dugaan sementara dalam proses penelitian yang belum diuji dalam penerapannya. Hipotesis dibuat dari hasil landasan teori yang telah dibuat dan hasil penelitian sebelum – sebelumnya.

H0 : Tidak ada peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Canva Pembelajaran Matematika Materi Luas Bangun Datar siswa kelas 5C SDN BUGANGAN 03

H1 : Ada peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Canva Pembelajaran Matematika Materi Luas Bangun Datar siswa kelas 5C SDN BUGANGAN 03

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan peneliti berfokus pada peningkatan prestasi belajar siswa yang dibantu dengan media pembelajaran canva pada Pembelajaran matematika dalam materi luas bangun datar dikarenakan dimasa sekarang siswa diharapkan mampu untuk memahami dan bisa menggunakan media pembelajaran untuk kehidupan selanjutnya, dalam

penelitian yang dilakukan peneliti didapatkan bahwa siswa kelas 5C SDN BUGANGAN 03 masih ada yang kurang mampu memahami dan menggunakan media pembelajaran, yang difokuskan peneliti adalah guru dapat membantu dalam peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran, kemudian ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa baik dari internal seperti keauan diri sendiri, fisik, dan psikis, ataupun eksternal keluarga, sekolah maupun Masyarakat. Oleh karena itu, tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui media online interaktif dan penggunaan media Canva dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan materi luas bangun datar.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang akan digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan Metode penelitian yang dikenal dengan deskriptif kualitatif (QD) memadukan aliran induktif dengan pendekatan kualitatif lugas. Karena aliran induktif ini, proses atau peristiwa penjelasan berfungsi sebagai titik awal penelitian deskriptif kualitatif (QD), yang darinya

generalisasi—sebuah kesimpulan—dapat diturunkan. Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang tingkat variasinya meneliti sampel yang besar namun sistematis dari awal hingga akhir penelitian (Syafriada Hafni Sahir, 2022, p. 6).

Penelitian ini dilakukan satu bulan pada bulan Februari, di SDN BUGANGAN 03 KOTA SEMARANG. Seluruh subjek penelitian merupakan populasi. Jika seorang peneliti ingin meneliti setiap karakteristik yang ada dalam populasi, maka dilakukan penelitian populasi. Karena setiap anggota populasi tercakup dalam semua mata pelajaran. Populasi yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari 28 siswa di kelas 5C dan peneliti akan menggunakan sampel sebanyak 14 siswa, atau 50% dari total jumlah siswa. Seorang anggota populasi menjadi sampel. Sampel dapat dipilih berdasarkan tujuan tertentu. Peneliti menentukan sampel dengan memperhatikan beberapa faktor, antara lain kesulitan yang dihadapi selama proses penelitian, tujuan penelitian, rumusan hipotesis penelitian, teknik penelitian, dan alat penelitian (Purwanza dkk., 2022, p. 9).

Teknik pengumpulan data adalah kegiatan dalam penelitian yang bertujuan untuk mencari data di lapangan yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan suatu permasalahan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Wawancara

Pengumpulan bahan informasi akan memberikan hasil yang lebih optimal dengan menggunakan teknik tertentu. Di antara yang paling penting adalah teknik wawancara (Pujaastawa, 2016, p. 4). Dalam penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa jumlah siswa yang ada dalam kelas 5C adalah 28 siswa.

2. Observasi

Persepsi yang dilakukan untuk memperkuat hasil survei kemampuan berpikir dasar siswa sejalan dengan makna persepsi bahwa persepsi memerlukan persepsi yang hati-hati dan pertimbangan dilakukan secara efisien dan runtut.

Dengan demikian, makna persepsi sama halnya dengan menonton, bukan melihat secara adil (Oktaviani, 2018, p. 27)

3. Angket

Tujuan dari pertanyaan pada formulir ini adalah untuk mengumpulkan informasi dari tanggapan. Pertanyaan terbuka memungkinkan responden untuk mengirimkan jawaban dalam bentuk bebas, sedangkan pertanyaan tertutup memiliki pilihan jawaban yang telah ditentukan sebelumnya (Ardiansyah et al., 2023, pp. 5–6).

Instrumen dalam penelitian ini fokus pada 2 jenis penelitian yaitu angket berupa pilihan ganda yang diberikan kepada siswa dan lembar penilaian yang digunakan peneliti untuk menilai hasil prestasi belajar siswa.

Deskripsi Skor:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksiml}} \times 100$$

Setelah mendapatkan hasil wawancara, angket dan observasi yang dikumpulkan mengenai prestasi belajar siswa di SDN BUGANGAN 03,

tahap selanjutnya adalah menganalisis data yang telah diperoleh dari prestasi belajar. Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengolah data dengan tahapan sebagai berikut:

1. *sample paired t – test* merupakan metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan yang dimana dilakukan pada saat sebelum dan sesudah pengujian (Anonim, 2019, p. 31). Rumus yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_D - \mu_0}{S_D / \sqrt{n}}$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata – rata

D = Selisih X_1 dan X_2 ($X_1 - X_2$)

SD = Standart Deviasi

n = Jumlah sampel

2. Gain termalisasi atau *N – gain* adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode perlakuan tertentu dalam penelitian seperti *pre test* dan *post test*. Dalam

metode ini kita mengetahui hasil yang didapatkan dalam penerapannya sudah efektif atau tidak. Adapun *gain normalized* atau *N – Gain Score* dapat dihitung dengan rumus berikut :

$$g = \frac{\text{Skor PRE TEST} - \text{Skor POST TEST}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Prestasi}}$$

Dalam perolehan hasil dalam nilai *N – Gain* kategorinya sebagai berikut :

2.1 Kriteria Skor *N-Gain*

BATASAN	KATEGORI
$N - \text{Gain} < 0,3$	RENDAH
$0,3 < N - \text{Gain} < 0,7$	SEDANG
$N - \text{Gain} > 0,7$	TINGGI

Hipotesis :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (Tidak ada peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Canva Pembelajaran Matematika Materi Luas Bangun Datar siswa kelas 5C SDN BUGANGAN 03).

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ (Ada peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Canva Pembelajaran Matematika Materi Luas Bangun Datar siswa kelas 5C SDN BUGANGAN 03).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa Keas 5C

SDN BUGANGAN 03 diperoleh hasil, Dari penelitian ini diambil sampel sebanyak 14 siswa dari 28 siswa. Berikut datanya:

3.1 Tabel Nama Siswa

NO	NAMA
1	Afifah Putri Maulida
2	Ahmad Hasan Dhamiri
3	Ahmad Mangkubumi
4	Ahmadan Faza Fauzan Adziima
5	Aliftha Azelina Ramadhani
6	Alvaro Habibi
7	Antonius Mulyono Kresna Nusanoro
8	Arfaa Umeko
9	Aruna Ardiningrum Ashadewi
10	Azra Danisha Kurniawan
11	Azumi Azza Maulida Putri
12	Azzahra Azmii Khuriyah
13	Cheryl Nathania Steresia
14	Dzaki Fathul Islam

Berdasarkan hasil belajar 14 siswa diperoleh hasil prestasi belajar menggunakan media Canva sebagai berikut :

Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk variabel (Prestasi Belajar) sebelum diberikan perlakuan jumlah siswa 3 yang dapat sangat baik, dan 7 siswa yang cukup, 4 orang perlu memahami dan menggunakan media pembelajaran canva.

3.2 Deskripsi Variabel Prestasi Sebelum diberikan perlakuan

NO	Poin Penialian			
	4	3	2	1
1				1
2	4			
3				1

4		1
5		1
6		2
7	4	
8		2
9		2
10		2
11		2
12	4	
13		2
14		2



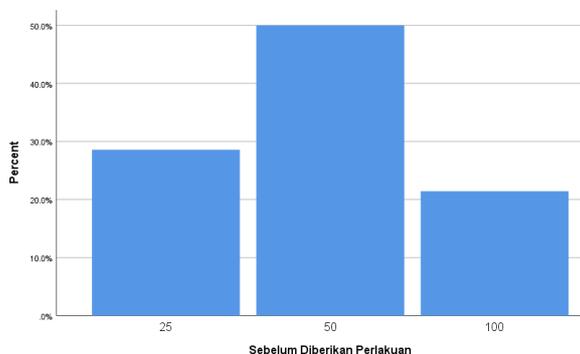
Gambar 1 Sebelum Diberikan perlakuan

3.3 Tabel Statistik Deskriptif Sebelum Diberi Perlakuan

Descriptive Statistics

	Mini mu	Max imu	Me an	Std. Deviat ion
before being given treatment	14	25	100	53.27
				27.48
Valid N (listwise)	14			

3.4 Tabel Grafik Diagram Prestasi Belajar Sebelum diberikan perlakuan



Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk variabel (Prestasi Belajar) setelah diberikan perlakuan jumlah siswa 4 yang sangat baik, 8 siswa yang baik, 2 siswa yang cukup memahami dan menggunakan media pembelajaran canva.

3.5 Deskripsi Variabel Prestasi Belajar Setelah Diberikan Perlakuan

NO	POIN PENILAIAN			
	4	3	2	1
1		3		
2	4			
3		3		
4		3		
5			2	
6			2	
7	4			
8		3		
9		3		
10		3		
11		3		
12	4			
13		3		
14	4			



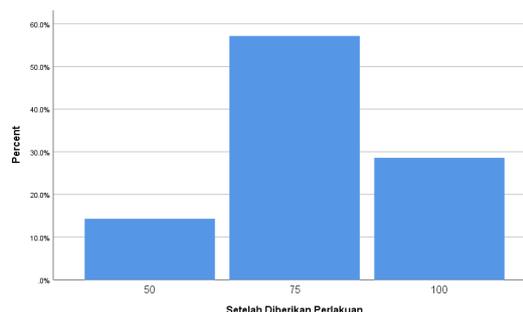
Gambar 2 Setelah diberikan Perlakuan

3.6 Tabel Statistik Deskriptif Setelah Diberi Perlakuan

Descriptive Statistics

	Mini mu	Maxi mum	Mea n	Std. Deviasi on
after being given treatment	14	50	100	78.5
Valid N (listwise)	14			16.575

3.7 Tabel Grafik Diagram Prestasi Belajar Setelah diberikan Perlakuan



Sample paired t – test merupakan metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan yang dimana dilakukan

pada saat sebelum dan sesudah pengujian.

$$t = \frac{\bar{X}_D - \mu_0}{\frac{S_D}{\sqrt{n}}}$$

Berikut adalah data yang diperoleh :

3.8 Tabel Hasil Sampel Paired T Test

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pa Sebelum	-	19.615	2.41	-	-	13	.000
ir 1Diberikan	25.2			36.32	13.67	4.7	
Perlakua	000			3	7	70	
n -							
Setelah							
Diberikan							
Perlakua							
n							

Berdasarkan hasil yang diteliti mendapatkan hasil bahwa $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (Tidak ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan peneltian). $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ (Ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan peneltian). H_0 ditolak dan H_1 diterima berdasarkan hasil perhitungan *Sampel Paired T Test* yang menunjukkan nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ berdasarkan data pada tabel

sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa berbeda secara signifikan sebelum dan sesudah menerima perlakuan.

Uji *N – Gain* merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode perlakuan tertentu dalam penelitian seperti *pre test* dan *post test*. Dalam metode ini kita mengetahui hasil yang didapatkan dalam penerapannya sudah efektif atau tidak menggunakan SPSS.

3.9 Tabel Deskripsi Statistik N-Gain Score

	Descriptive Statistics			
	N	Minimum	Maximum	Std. Deviation
N_GAIN_SCORE	11	.00	1.00	.5303
Valid N (listwise)	11			

Berdasarkan hasil uji *N – Gain* variabel (Pestasi Belajar) menunjukkan bahwa nilai rata – rata yang diperoleh adalah 0, 5303 yang diartikan bahwa variabel dikategorikan sedang. Media Pembelajaran Canva pada pembelajaran matematika dalam materi luas bangun datar efektif dengan kategori sedang digunakan

untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan data hitung *paired sample t – test* variabel Prestasi Belajar mendapatkan hasil hitung nilai signifikan (2-tailed) < 0, 05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan peneltian.

Berdasarkan hasil uji *N – Gain* variabel (Pestasi Belajar) menunjukkan bahwa nilai rata – rata yang diperoleh adalah 0, 5303 yang diartikan bahwa variabel dikategorikan sedang. Media Pembelejaraan Canva efektif dengan kategori sedang digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran matematika dalam materi luas bangun datar siswa sekolah dasar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis prestasi belajar siswa sekolah dasar mengalami peningkatan dalam kategori sedang. Untuk meningkatkan hasil prestasi belajar siswa pihak sekolah dapat melatih siswa dalam pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menjadi terobosan baru dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, L. N., Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43–50.
- Andayani. (2019). Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Sd Negeri 010 Lingga Utara Pada Pokok Bahasan Luas Segi Banyak Tahun Pelajaran 2018/2019. *Inspirator Guru*, 1(6), 85–96.
- Anonim. (2019). *Rumus Paired Sample*. 25–32.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Aryati, H. A., Wardani, K., & Arief, A. (2017). Hubungan antara pola pemanfaatan *smartphone* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar kelas v SD negeri sekecamatan Banguntapan Bantul. 3, 1–6.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru>.

v8i2.525

Educatio, Vol 5(April), 65–73.

- Dewi Afifah, M., Rakhmat Riyadi, A., & Mulyasari, E. (2019). Hubungan Perhatian Orang Tua dalam Kegiatan Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 218–228. [file:///C:/Users/DELL/Downloads/22979-49072-1-SM \(1\).pdf](file:///C:/Users/DELL/Downloads/22979-49072-1-SM (1).pdf)
- Dwi Sari, N., & Setiawan, J. (2020). Papan Gekola Sebagai Media Pembelajaran Matematika Yang Inovatif Dengan Pendekatan Steam. *Jurnal Saintika Unpam : Jurnal Sains Dan Matematika Unpam*, 3(1), 31. <https://doi.org/10.32493/jsmu.v3i1.4728>
- Fadhlia, A., Pgmi, M., Tarbiyah, F. I., Keguruan, D., Sunan, U., Yogyakarta, K., & Prastowo, A. (2024). Teachers perceptions of the use of canva-based media in science in subjects in elementary schools. *Journal Pendidikan*, 13(1), 68–78.
- Maryen, E. J., Fatubun, A. B., & Rosely, J. (2018). Peran Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri 2 Ridge 1 Biak. *Methodik Didaktik*, 14(1), 28–37. <https://doi.org/10.17509/md.v14i1.10703>
- Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Mu'minah, I. H., & Suryaningsih, Y. (2020). 377702-Implementasi-Stream-Science-Technology-En-Fd9B7a7C (1). *Jurnal Bio Educatio*, Vol 5(April), 65–73.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Oktaviani, W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 5–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.137>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Prisuna, B. F. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui Google Meet Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pena Edukasi*, 8(1), 15–24. <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPE>
- Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. *Universitas Udayana*, 4. https://simdos.unud.ac.id/upload/s/file_penelitian_1_dir/8fe233c13f4addf4cee15c68d038aeb7.pdf
- Purwanza dkk., S. W. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi. In *News.Ge* (Issue March).
- Romlah, S., Nugraha, N., Nurjanah, S., & Setiawan, W. (2019). Bandung Dengan Menggunakan Media Ict Berbasis. 3(1), 220–

226. Rosmaini, R. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 869–879. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4767>
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Saputra, R., Thalia, S., & Gustiningsi, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Adobe Flash Pro Cs6 Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 67–80. <https://doi.org/10.22342/jpm.14.1.6794.67-80>
- Sari, V. K., & Wibowo, A. (2021). Hubungan Kecerdasan Intrapersonal dengan Minat Belajar Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Karanganyar. *JENIUS (Journal of Education Policy and Elementary Education Issues)*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.22515/jenius.v2i1.3647>
- Segara, B., Choirudin, C., Setiawan, A., Saidun Anwar, M., & Arif, V. R. (2023). Metode Inquiry: Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 18–22. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i1.48>
- Syafrida Hafni Sahir. (2022). *Buku ini di tulis oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta di Lindungi oleh Undang-Undang Telah di Deposit ke Repository UMA pada tanggal 27 Januari 2022.*
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21. *Seminar Nasional Matematika Dan Sains, September*, 1–18.
- Zulaeliah, I. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Gunungpayung Pada Materi Keliling Serta Luas Bangun Datar Dengan Model Problem Based Learning. *Satya Widya*, 37(1), 25–32. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p25-32>