

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II B SDN 171 Purwosari, Luwu Timur

Sekar Ayu Lestari Putri Kumara^{1*}, Haspidawati Nur², Andi Kilawati³

^{1*-3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

Alamat : Jalan Latammacelling No. 19 (atau No. 09-B), Kelurahan Amassangan, Kecamatan Wara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan

Email: sekarayulestari570@gmail.com, haspidawatinur@gmail.com,
andikilawati@uncp.ac.id

*Penulis Korespondensi : sekarayulestari570@gmail.com

Abstract. This study was conducted at SDN 171 Purwosari with the aim of improving student learning outcomes through the implementation of AI-powered Canva interactive learning media for the 22 students in class II B during the 2025/2026 academic year. The study employed Classroom Action Research (CAR), comprising four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The results indicate an improvement in student learning outcomes following the implementation of the instructional intervention; the implementation score was 80% in Cycle I and rose to 90% (categorized as "very good") in Cycle II. Student learning activity also increased, rising from 66% in Cycle I to 80% in Cycle II, placing it in the "very active" category. The average student score improved from 60 (categorized as "sufficient") in Cycle I to 77 (categorized as "good") in Cycle II. The mastery rate of learning outcomes was 41% in Cycle I and increased to 82% in Cycle II. Based on these findings, it can be concluded that the use of AI-powered Canva interactive learning media is effective in improving Mathematics learning outcomes for class II B students at SDN 171 Purwosari.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, AI Canva, Interactive Learning Media, Classroom Action Research.

Abstrak. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 171 Purwosari dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif AI Canva pada siswa kelas II B yang berjumlah 22 siswa pada tahun ajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan tindakan pembelajaran pada siklus I, untuk keterlaksanaan pembelajaran menghasilkan skor yang baik, pada siklus I skor yang diperoleh adalah 80% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 90% dengan kategori sangat baik. Aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan, dimana pada siklus I sebesar 66% meningkat menjadi 80% pada siklus II termasuk dalam kategori sangat aktif. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu 60 dengan kategori cukup kemudian meningkat menjadi 77 termasuk dalam kategori baik. Tingkat ketuntasan hasil belajar pada siklus I mendapatkan presentase sebesar 41% dan meningkat menjadi 82% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis AI Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas II B SDN 171 Purwosari.

Kata kunci: Hasil Belajar, Matematika, AI Canva, Media Pembelajaran Interaktif, Penelitian Tindakan Kelas.

1. LATAR BELAKANG

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar menurut Purwaningsih, (2022) adalah perubahan yang

didapatkan oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran, namun hasil yang diperoleh tergantung siswa pada proses pembelajarannya. Hasil belajar merupakan sebuah ketercapaian yang didapatkan siswa setelah melakukan proses belajar didalam kelas salah satunya adalah mata pelajaran Matematika. Pembelajaran Matematika ini sangat perlu diterapkan baik saat masih dibangku Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi.

Hasil belajar untuk mata pelajaran Matematika sangat penting dalam proses belajar mengajar. Tentunya ini untuk mengukur perubahan kemampuan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan proses belajar mengajar. Menurut Sukatmi, (2024) menyatakan jika hasil belajar adalah pola-pola perbuatan atau nilai, pengertian dan sikap serta apresiasi. Hasil belajar bisa dikatakan sebagai hasil saat melakukan pembelajaran yang didapat siswa melalui berbagai aspek.

Pembelajaran Matematika memiliki banyak manfaat dalam kehidupan, sebab cara berfikir Matematika yang teratur. Belajar Matematika otak akan terbiasa untuk memecahkan masalah, sehingga ketika kita terapkan di dunia nyata, kita bisa menyelesaikan masalah secara teliti, dan tentunya tidak ceroboh tentu hal tersebut penting dalam kehidupan. Bertentangan dengan pentingnya Matematika, untuk saat ini pembelajaran Matematika di Indonesia masih belum meningkat, baik secara nasional maupun internasional. Negara Indonesia masih tertinggal jauh oleh negara lain. Kejadian yang sering ditemui dalam dunia pendidikan yaitu rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Matematika.

Pengembangan ilmu pengetahuan sangat mempengaruhi kebutuhan sehari-hari salah satunya adalah di dunia pendidikan. Semakin lama pendidikan akan selalu meningkat, karena sudah banyak pembaruan teknologi yang sangat berperan dalam menunjang kualitas pembelajaran, sehingga guru juga harus melakukan pembaruan proses pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis teknologi ini. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi perlu dilakukan, agar proses pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, dan tidak membosankan sehingga tidak menghambat terjadinya proses belajar mengajar (Afifah, dkk 2022).

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran apapun yang rendah tentu harus segera ditindak lanjuti. Peran guru sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat meningkatkan hasil

belajar siswa, salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Era saat ini tentu siswa sudah tidak asing lagi dengan penggunaan teknologi, penggunaan media pembelajaran pun tidak lepas dari teknologi.

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang mendukung proses kegiatan pembelajaran baik yang dilakukan dalam kelas maupun diluar kelas (Alit, Pharamita & Erwin 2024). Seorang guru juga mendapatkan manfaat dalam menggunakan media pembelajaran ini yang membuat peserta didik lebih berpikir kreatif, membuat pembelajaran dikelas yang menarik sehingga siswa lebih bergairah ketika pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran untuk siswa tentu juga memberikan semangat saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kelas menjadi umpan balik antar guru dan siswa.

Merujuk dari data tersebut, maka dilakukan observasi pada tanggal 23 Oktober 2025 di SDN 171 Purwosari yang terletak di Kabupaten Luwu timur. Data awal mengungkapkan bahwa hasil belajar Matematika kelas II B di SDN 171 Purwosari masih rendah. Data awal yang didapatkan terdapat 23 peserta didik terdapat hanya 36% atau sebanyak 8 siswa saja yang nilai Matematika tuntas, dan 68% atau sebanyak 15 siswa hasil belajarnya masih rendah atau belum mencapai KKTP. Analisis masalah tersebut, terjadi karena belum diterapkannya media pembelajaran interaktif sesuai dengan perkembangan zaman. Indonesia saat ini memasuki era *Society 5.0*, dimana era ini siswa tidak lepas dari perkembangan teknologi. Indonesia yang memasuki *Era Society 5.0* mengalami transformasi signifikan dalam penggunaan pembelajaran digital dan *AI*.

Media pembelajaran berbasis *AI Canva* berpotensi memenuhi kebutuhan media pembelajaran matematika, karena hal tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Penelitian yang berjudul *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II B SDN 171 Purwosari* merupakan sebuah solusi dalam permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar siswa kelas II di sekolah. Penelitian ini akan menggunakan aplikasi Canva dan menggunakan fitur *AI* yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Peneliti akan membuat pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media *AI Canva*, sehingga siswa yang akan belajar Matematika tidak tegang guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran (Sukatmi, 2025). Bisa dikatakan bahwa hasil belajar adalah sebuah prestasi yang dicapai oleh siswa melalui tes atau ujian, dan keaktifan belajar siswa, yang mendukung dalam menghasilkan hasil belajar siswa. Menurut Purwanto dalam Motoh, (2022) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan sebuah ketercapaian tujuan pendidikan pada peserta didik yang mengikuti proses belajar, hasil belajar juga dapat diartikan sebuah perubahan yang diakibatkan manusia dalam setiap tingkah laku. Hasil belajar yang telah didapatkan oleh peserta didik ini tentu akan digunakan atau dimanfaatkan untuk mampu bersaing dalam kehidupan di luar sekolah. Hasil belajar yang didapatkan oleh siswa ini tentu penting untuk kehidupan siswa selanjutnya. Fernando, (2024) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diserahkan kepada siswa yang berisikan nilai yang telah mengikuti pembelajaran baik dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang disertai perubahan tingkah laku.

Uraian di atas dapat definisikan bahwa hasil pembelajaran adalah sebuah hal yang telah didapatkan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran didalam kelas, guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah disampaikan. Hasil belajar yang didapatkan siswa ini tentu agar dapat diketahui mengenai perkembangan yang telah didapatkan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar sangat penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Menurut Yulianto Agus, (2021) hasil belajar terbagi menjadi tiga jenis yaitu Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. Dalam ranah Kognitif berkaitan dengan (pemikiran, pengetahuan dan penalaran) berfokus pada ranah peserta didik dalam berfikir dan menalar yang mencakup peserta didik dalam mengingat dan memecahkan masalah yang membuat peserta didik untuk menggabungkan konsep yang telah dipelajari. Ranah Afektif terdiri dari penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap serta pembentukan pola hidup. Ranah psikomotorik berfokus kepada keterampilan fisik, keterampilan motorik (keterampilan yang berkaitan dengan anggota tubuh) atau sebuah tindakan yang membutuhkan syaraf dan otot. Perubahan dalam belajar bersifat sinambung dan berguna maksudnya yaitu sebagai hasil belajar perubahan yang didapatkan setiap pribadi peserta

didik dapat secara terus menerus, tentunya dalam perubahan dalam belajar yang bersifat baik dan aktif tentu akan membawa sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. (Suparlan, 2021).

2.2. Hasil Belajar Matematika

Matematika merupakan sebuah pengetahuan yang memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari (Lusianisita & Rahaju, 2020). Matematika adalah salah satu pengetahuan yang tentunya memiliki kedudukan penting dalam dunia pendidikan baik formal maupun non formal (Nurdayani, 2023). Matematika juga sangat erat kaitannya dengan kehidupan baik kegiatan yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar. Kenyataannya banyak yang menganggap bahwa matematika adalah sebuah ilmu yang sulit, membosankan bahkan menakutkan. Menurut Kamila & Abduh, (2022) mengatakan bahwa matematika adalah yang memiliki fungsi untuk mendapatkan hasil sumber daya manusia yang berkualitas. Matematika juga berfungsi dalam perkembangan IPTEK yang selalu maju di era saat ini, dengan begitu untuk menguasai perkembangan teknologi untuk masa yang akan datang perlu penguasaan Matematika mulai sejak dasar (Ningrum dkk 2023).

2.3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa (Saleh, dkk. 2023). Media pembelajaran adalah sarana komunikasi antara guru dengan murid dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih jelas dan tidak monoton, sehingga murid lebih bergairah ketika pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi hingga hasil belajar siswa Maharani, dkk. (2024). Pembelajaran di kelas akan sangat aktif dan lebih menyenangkan ketika belajar menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran ini segala sesuatu yang dapat meneruskan pesan dan membangkitkan pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga menggerakkan terciptanya proses belajar mengajar. Penggunaan Media pembelajaran ini dapat memberikan timbal balik antar guru dan juga siswa, sehingga pembelajaran lebih aktif. Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dapat melalui berbagai media yang diberikan, karena media ini dapat dijadikan sebuah sarana untuk menyampaikan materi yang lebih menyenangkan sehingga di dalam kelas siswa tidak bosan. Salah satu cara yang dapat dipakai untuk meningkatkan hasil belajar adalah menggunakan media pembelajaran

sesuai dengan kebutuhan dan tentunya menarik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi, dan membangkitkan semangat belajar siswa (Magdalena, 2021). Tentunya dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan memikat peserta didik akan membangkitkan semangat saat pembelajaran berlangsung, dan membuat kelas lebih efektif serta lebih menyenangkan.

Uraian di atas dapat didefinisikan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang dijadikan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat tersangsang ketika melaksanakan pembelajaran.

2.4. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan materi yang mengelola atau ada teknologi dalam proses belajar mengajar seperti penggunaan laptop, *smartphone*, Lcd dan lain sebagainya (Sijabat, dkk. 2024). Wujud media pembelajaran Interaktif bukan hanya bisa didengar ataupun dilihat, namun media pembelajaran interaktif ini lebih menyenangkan serta dapat memberikan semangat peserta didik guna untuk mengaktifkan atau terjadi umpan balik antar siswa dengan guru.

Media pembelajaran interaktif merujuk pada alat atau perangkat yang menghubungkan siswa dengan materi sehingga siswa bisa berinteraksi dengan materi baik secara langsung maupun tidak langsung (Sawitri, dkk. 2024). Siswa bisa lebih aktif saat pembelajaran karena siswa berkontribusi langsung dalam penggunaan media pembelajaran. Siswa akan menjadi lebih aktif bahkan akan menjadi sebuah pembelajaran yang terdapat timbal balik. Penggunaan Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat merubah perilaku terhadap lingkungan belajar untuk motivasi siswa agar lebih rajin dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung (Fitriah&Putri 2024). Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran interaktif ini untuk membangun perilaku positif antar siswa agar pembelajaran menjadi lebih aktif dan memberikan timbal balik antar siswa dengan guru.

Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang dapat membantu pemakainya membuat desain kreatif secara online. Canva menyediakan berbagai fitur dan template yang dapat digunakan ada yang gratis maupun yang berbayar. Aplikasi canva dapat membantu pemakainya dalam membuat berbagai desain kreatif dan menarik, mulai dari brosur, presentasi, iklan, video dan fitur lainnya (Yuliana & Baijurib, 2023). Canva

adalah aplikasi yang penggunaannya gratis walaupun ada yang berbayar. Aplikasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan, karena aplikasi ini membantu tanpa harus membuat nya dari awal karena sudah tersedia ribuan templet yang bisa digunakan. Aplikasi canva ini dapat menjadi ruang pendidik guna melaksanakan pembelajaran, salah satu yang dapat digunakan yaitu video, membuat materi, presentasi dan masih banyak fitur di aplikasi canva yang dapat dimanfaatkan di dunia pendidikan.

Canva adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam kegiatan proses pembelajaran (Janah, dkk .2024). pemanfaatan media canva karena terdapat beberapa komponen yang berpengaruh dalam proses pembelajaran. Hal ini akan membuat siswa lebih tertarik dalam menggunakan media Canva. Canva ini dapat membuat berbagai desain, game dan lain sebagainya yang cocok untuk pembelajaran. Canva menyediakan fitur *Artificial Intelligence (AI)* yang membuat menyederhanakan dan proses mendesain atau memudahkan pengguna dalam mendesain. Aplikasi Canva tentu terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan baik yang berbayar, maupun yang gratis. Canva juga tersedia untuk pendidikan yang dapat digunakan gratis.

AI Canva dalam pembelajaran untuk menyederhanakan, mempercepat, dan mempersonalisasi proses pembuatan materi maupun pengalaman pembelajaran yang menyenangkan yang dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik, contohnya pembuatan game edukatif melalui *AI Canva*. Fitur *AI* ini tentu sangat membantu pendidik dan juga peserta didik dalam merancang edukasi yang lebih menarik dan interaktif, mulai dari membuat ide, game edukatif, yang membuat pembelajaran lebih efisien dan efektif.

Magic desain adalah desain *AI* yang terdapat dalam aplikasi canva yang didukung dengan teknologi *AI*. Tidak perlu menguasai keahlian desain maupun *coding*. *Magic Write* atau tulisan ajaib, pembuatan teks *AI* online yang membantu untuk membuat draf pertama. Fitur ini akan melakukan pekerjaan yang cepat, cukup memulai satu prompt dan *magic write* akan ide-ide kreatif yang dapat diunakan. *Magic Switch* yaitu Fitur ini digunakan untuk mengubah gambar, mengganti ukuran dan menerjemahkan bahasa dalam desain. Fitur ini ketika mengunakanya kita bukan hanya mengubah format, tapi juga bisa membuat desain menjadi baru. *Magic Animasi* yaitu Sebuah fitur yang sanagt bisa diterapkan dalam proses pembelajaran, yang akan peserta didik mejadi tertarik. Menggunakan efek dan gerakan untuk menyempurnakan desain ini. *Magic Grab* digunakan untuk memisahkan gambar sehingga memudahkan untuk pemula

mengeditnya. Magic media adalah fitur yang menciptakan gambar baru tanpa harus memiliki keahlian menggambar cukup gunakan *prompt* yang cocok lalu akan muncul gambar yang diinginkan.

Kelebihan dari *Canva AI* yaitu Fitur *AI* seperti *Magic Desain* dan *Magic Write* dapat membantu guru atau desainer membuat elemen visual, slide, atau bahkan kerangka cerita untuk game edukasi dengan cepat menggunakan perintah teks sederhana, menghemat waktu yang signifikan. Meskipun *Canva* pada dasarnya adalah alat desain, fitur-fitur seperti *Canva Code* memungkinkan pengguna untuk memasukkan elemen interaktif atau bahkan *coding* dasar untuk membuat game kuis atau permainan kata sederhana, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. *Canva* dapat diakses melalui web dan berbagai perangkat (PC/Laptop, seluler), memudahkan guru dan siswa untuk berkolaborasi dalam pembuatan atau memainkan game pembelajaran. Penggunaan elemen visual yang menarik dapat membantu siswa memahami materi pelajaran yang abstrak atau sulit, menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Kelebihan terakhir adalah, walaupun aplikasi *canva* di beberapa desainya terdapat yang berbayar, tetapi ada desain yang menggunakannya gratis. *AI Canva* dalam pembuatan game dapat dilakukan dengan gratis, walaupun ada limit penggunaannya dalam setiap bulan.

Adapun kekurangannya yaitu Beberapa fitur *AI* yang canggih mungkin hanya tersedia untuk pengguna *Canva Pro* atau *Canva Education*, yang dapat membatasi akses bagi pengguna gratis. Aplikasi *Canva* terkenal banyak fitur yang bisa digunakan, aplikasi *canva* tetap tidak semua fitur dapat diakses secara gratis. Bila pengguna ingin lebih banyak menggunakan sebuah desain harus membayar untuk fitur yang lebih lengkap. Aplikasi tidak dapat diakses jika tidak menggunakan internet, dan ketika menggunakan aplikasi *canva* harus stabil jaringannya karena jika koneksi lambat, lambat juga akses desain ke *canva*. Meskipun dapat membuat game sederhana, *Canva* bukanlah platform pengembangan game yang sebenarnya. Fitur *AI* lebih berfokus pada desain dan otomatisasi visual daripada pemrograman game yang kompleks, untuk game yang lebih canggih, diperlukan integrasi dengan alat lain atau kemampuan coding yang mendalam. Seperti halnya *AI generate* lainnya, fitur *AI Canva* mungkin menghasilkan saran desain atau konten yang bias, tidak sepenuhnya relevan, atau memerlukan peninjauan dan penyempurnaan manusia untuk memastikan akurasi dan keamanan dalam konteks pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Halidin & Sari, 2023) dengan judul penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Artificial Intelligence berbasis Canva”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui *Artificial Intelligence (AI)* berbasis digital dengan bantuan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 26 Buton Tengah tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian dengan judul “Analisis Kebutuhan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Media AI Canva Pada Materi Perkalian” penelitian ini dilakukan oleh (Sundari, dkk. 2025). Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian yang jelas dalam partisipasi siswa selama pembelajaran, dengan rata-rata peningkatan keterlibatan sebesar 30% setelah penggunaan Media *AI Canva*. Penelitian yang dilakukan oleh (Huneroh, dkk 2024) dengan judul penelitian “Penggunaan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II UPTD SDN 3 Cantigi Kulon” tahun (2024) penelitian ini disimpulkan bahwa dalam hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar menggunakan canva mata pelajaran matematika sangat cocok dan tepat diterapkan di kelas II.

3. METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini dilakukan di SDN 171 Purwosari, terletak di Desa Purwosari, Kecamatan Tomoni Timur, Kabupaten Luwu Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas II B SDN 17 Purwosari. Jumlah siswa di kelas II B SDN 171 Purwosari berjumlah 22 siswa, diantaranya adalah 14 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan yang terlibat dalam penelitian meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran berbasis *AI Canva*.

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui meningkatnya hasil belajar siswa dengan media pembelajaran berbasis *AI Canva*. Winarsih, (2022) Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan secara bersiklus, menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart, dimana setiap siklus ada empat tahap yaitu:

Perencanaan (*Planning*). Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan serta mencari tau seperti tahap apa, mengapa, bagaimana, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan. Rencana penyusunan PTK ini hendaknya

disusun berdasarkan hasil pengamatan awal. Tindakan (*Acting*). Pada tahap kedua ini adalah pelaksanaan nya yang merupakan penerapan isi rancangan yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas. Tindakan yang dimaksud disini yaitu tindakan yang dilakukan secara sadar dan menggunakan variasi yang cermat dan bijaksana. Pengamatan (*Observing*), pengamatan ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas untuk mendapatkan sebuah data yang akurat yang berfungsi untuk memperbaiki siklus berikutnya. Objek pengamatan adalah proses yang tindakan berhubungan, pengaruhnya (baik yang disengaja maupun tidak disengaja), keadaan atau kendala tindakan yang direncanakan serta persoalan lain yang muncul dalam konteks tertentu. Refleksi (*Reflection*). Pada tahap ke-empat ini merupakan kegiatan untuk merenungkan suatu tindakan yang telah dilakukan setelah melakukan pengamatan. Tentunya hasil dari pengamatan ini didapat dari lembar observasi dan hasil tes yang telah dianalisis, sehingga dapat diketahui kurangnya yang terjadi pada siklus. Pada tahap ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui apakah kegiatan yang telah dilakukan telah mencapai tujuan yang diharapkan atau perlu adanya perbaikan.

Teknik pengumpulan datanya yaitu berupa observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, Pengamatan atau observasi ini adalah kegiatan pengambilan data untuk melihat seberapa jauh efek tindakan yang telah mencapai sasaran. Lembar observasi ini menggunakan tanda ceklis untuk mencatat aspek yang telah dilaksanakan. Lembar observasi adalah lembaran yang berisikan kegiatan siswa meliputi hari dan tanggal, waktu pertemuan, dan materi pembelajaran. Adapun hal yang ingin dicapai pada lembar observasi ini yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup dengan memberikan tanda ceklis pada kolom hasil pengamatan. Tes yang akan digunakan adalah tes yang berisikan 10 soal essay, dimana nanti siswa diminta untuk menjawab pertanyaan untuk mengetahui hasil belajar siswa berdasarkan soal yang telah diberikan. Lembar tes yang akan digunakan adalah soal essay dengan 10 soal yang digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Teknik analisis datanya yaitu : Keterlaksanaan Pembelajaran di ukur menggunakan formulir observer keterlaksanaan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengukur dari aspek pembelajaran yang dilakukan selama proses pembelajaran. Lembar data observasi aktivitas belajar siswa digunakan untuk mengukur kegiatan

aktivitas pembelajaran siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang mendapat nilai 65 dinyatakan tuntas, dan siswa yang mendapat nilai dibawah 65 dinyatakan tidak tuntas. Pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa telah mencapai nilai minimal 65 sesuai dengan KKTP. Indikator keberhasilan pada penelitian ini dikatakan berhasil jika presentase hasil belajar didalam kelas mencapai 80% dari jumlah siswa di dalam kelas yang dikatakan tuntas pada mata pelajaran Matematika dari 22 siswa. (SDN 171 Purwosari).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 1, 8 dan 10 April 2026, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 17, 22, 23 dan 24 April 2026. Upaya meningkatkan hasil belajar Matematika, peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu *AI Canva*. Media ini dipilih karena dinilai mampu merangsang siswa dalam pembelajaran Matematika. Selama proses penelitian, peneliti bekerjasama dengan guru wali kelas II B, sekaligus menjadi pengamat keterlaksanaan pembelajaran dan pengamat aktivitas belajar siswa.

Setiap siklus dalam pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini mencakup empat tahapan utama yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan. Pertama kegiatan inti diawali dengan memberi salam menanyakan kabar siswa, berdoa, mengecek kehadiran, memberikan *ice breaking* , menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan tahapan pembelajaran dan memberikan kata pemantik. Kedua yaitu kegiatan inti, dimana siswa akan mendengarkan materi yang dibawakan oleh peneliti dan siswa diberikan kesempatan maju kedepan untuk bermain sambil menjawab soal melalui *AI Canva*. Ketiga adalah kegiatan penutup yang meliputi siswa menyimpulkan materi, siswa memberikan pendapatnya mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan dan diakhiri dengan membaca doa dan salam.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi siklus I, diketahui bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas II B masih rendah dan tentunya belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar siswa pada siklus I disebabkan oleh beberapa faktor dalam pembelajaran. Beberapa faktor yang menjadi kendala antara

lain selama proses pembelajaran, masih ada siswa yang kurang memperhatikan peneliti saat menjelaskan materi pembelajaran, siswa terburu-buru saat mengerjakan LKPD maupun saat tes untuk mengetahui hasil belajar, terdapat siswa yang memiliki ketertarikan yang rendah terhadap pembelajaran Matematika dan siswa masih cenderung ragu dan malu saat diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang kurang jelas.

Pada pelaksanaan siklus I, proses pembelajaran masih dihadapkan dengan beberapa hambatan, walaupun begitu keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori baik, dengan presentase sebesar 80%, sedangkan untuk aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berada kurang aktif dengan presentase 66%. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika mendapat nilai rata-rata 60, dengan tingkat ketuntasan belajar 41%, yang menunjukkan siswa pada siklus I belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), oleh karena itu perbaikan perlu dilakukan pada siklus II.

Pelaksanaan siklus II, terjadi peningkatan dari berbagai aspek pembelajaran. Keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari siklus I dengan presentase 80% pada siklus II meningkat menjadi 90% dimana hal tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Aktivitas belajar siswa juga meningkat, pada siklus I presentase yang didapat adalah 66% dan pada siklus II menjadi 85% masuk dalam kategori sangat aktif. Nilai hasil belajar Matematika siswa pada siklus II naik menjadi 77 dengan presentase 82%, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa mayoritas telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Keberhasilan pada siklus II terjadi karena dukungan beberapa perbaikan seperti meningkatkan pengelolaan kelas agar lebih efisien, sehingga siswa dapat lebih fokus saat peneliti memberikan penjelasan materi, mengarahkan siswa untuk tidak terburu-buru dalam mengerjakan soal yang diberikan, memberikan motivasi agar siswa lebih fokus dalam mengerjakan soal, meyakinkan siswa yang kurang menyukai pembelajaran Matematika bahwa pembelajaran matematika dapat menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran, dan mendorong siswa agar lebih aktif bertanya dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan membuat siswa lebih nyaman tanpa rasa takut ataupun malu.

Peningkatan pada siklus ini menunjukkan bahwa media *AI Canva* sangat efektif dalam membantu siswa untuk menciptakan pembelajaran Matematika yang lebih menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran Matematika yang melibatkan siswa akan

lebih mudah dipahami siswa, apalagi selama proses pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk menjawab soal. Penggunaan media pada pembelajaran Matematika tentu akan membuat suasana pembelajaran didalam kelas lebih menyenangkan.

Berdasarkan perbandingan antar siklus I dan II, tindakan perbaikan yang dilakukan pada siklus II memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan keterlaksanaan pembelajran, aktivitas belajar siswa, dan nilai rata-rata serta ketuntasan belajar siswa. Hasil dari temuan tersebut maka, media pembelajaran interaktif *AI Canva* terbukti efektif sebagai media yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II B SDN 171 Purwosari.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam II siklus berhasil meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas II B SDN 171 Purwosari melalui penerapan media pembelajaran AI Canva. Pada siklus I, keterlaksanaan pembelajaran menunjukan hasil yang baik yaitu dengan presentase 80% dengan kategori baik yang kemudian pada siklus II meningkat menjadi 90% dengan kategori sangat baik. Aktivitas belajar siswa juga meningkat, pada siklus I presentase yang didapat yaitu 66% dan pada siklus II meningkat menjadi 85%. Rata-rata nilai siswa yang didapat pada siklus I yaitu 60 pada kategori cukup dan pada siklus II meningkat menjadi 77 masuk dalam kategori baik. Tingkat ketuntasan belajar meningkat secara signifikan siklus 1 hanya 41% naik menjadi 82% pada siklus II. Media pembelajaran AI Canva ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran AI Canva membuat siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga membuat siswa tidak menjadi tegang saat pembelajaran berlangsung, siswa lebih menjadi terangsang untuk ikut serta dalam pembelajaran Matematika.

Berdasarkan kesimpulan, hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam upaya pengembangan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran. Temuan ini dapat dijadikan acuan bagi pihak-pihak terkait, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran. Saran bagi sekolah yaitu Memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif seperti AI Canva dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Bagi guru yaitu Guru dapat

memnfaatkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di dalam kelas. Guru perlu mengembangkan variasi media pembelajaran interaktif yang inovatif khususnya dalam pembelajaran Matematika agar pembelajaran di dalam kelas lebih aktif dan menyenangkan. Bagi Siswa yaitu Siswa diharapkan lebih aktif dalam pembelajaran terkhususnya pelajaran Matematika agar mendapatkan hasil belajar yang diinginkan.

DAFTAR REFERENSI

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Genially Pada Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia di SD Al-Furqon Islamic School Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Alit, R., Nerisafitra, P., & Yohannes, E. (2024). Pemanfaatan Canva AI Guna Meningkatkan Kreatifitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Pagerwojo. *Jurnal Lintas Karsa*, 1(1), 34–42.
- Dyan Yulianaa, Achmad Baijurib, A. A. S. (2023). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO*. 6, 247–257.
- Fernando, Y. (2024). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 2(3), 61–68.
- Halidin, H., & Sari, D. U. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Artificial Intelegence Berbasis Canva. *Saintifik*, 9(2), 315–322. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v9i2.450>
- Huneroh, H., Darmini, M., & Widiawati, H. (2024). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Ii Uptd Sdn 3 Cantigi *Cendikia: Jurnal Pendidikan ...*, 1, 83–93.
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Kamila, R. T., & Abduh, M. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(3), 5097–5103.
- Lusianisita, R., & Endah Budi Rahaju. (2020). *Proses Berpikir Siswa SMA dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Adversity Quotient*. 4(2).
- Magdalena, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar SDN Meruya 06 Pagi. *Ejournal.Stitpn.Ac.Id*.
- Motoh, T. C. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.
- Ningrum, K. S., Roshayanti, F., & Wuryandini, E. (2023). 3 1,2,3. 09.
- Nurdayani, A. (2023). 2 1)2). 7, 1–11.
- PURWANINGSIH, P. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media wordwall. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*.

- Sari, G. L. S. P. (2024). *Efektivitas model*. 10(September).
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., & Sitorus, L. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(3), 2398–2409.
- Sukatmi. (2025). Kaitan Teori Belajar dengan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(1), 177–186.
- Sundari, I. P., Taufiqulloh, & Yoga Prihatin. (2025). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Media AI Canva Pada Materi Perkalian. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 102–109. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2348>
- Triyono, M., & Fauziyah, N. (2023). *Analisis Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Guided Discovery Learning pada Materi Limit Fungsi Trigonometri*. 29(2), 298–308. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v29i2.6512>
- Winarsih, W. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Vektor Menggunakan Model Problem Based Learning Siswa Kelas X Mia Sman 1 Balai Riam Tahun Pelajaran 2021/2022. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 64. <https://doi.org/10.52947/meretas.v9i1.284>
- Yulianto Agus. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI SDN 42 Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 01(02), 6–11.