

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA CANVA

Oleh :

Rahmatia Hamsa Nuko Pilomonu¹⁾, Kartin Usman²⁾, Taulia Damayanti³⁾

1,2,3Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media canva pada materi bentuk aljabar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang diberikan terhadap 15 orang siswa kelas VII-A di MTs Al Mabrur Bone Raya sebagai subjek penelitian. Penelitian terlaksana sebanyak dua siklus dengan mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen lembar observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran problem based learning berbantuan media canva. Hal ini diperoleh sesudah diterapkan tindakan lanjutan untuk perbaikan proses belajar mengajar pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan observasi seluruh aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran memperoleh minimal aspek baik dan sangat baik, observasi seluruh aktivitas siswa memperoleh minimal aspek baik dan sangat baik, dan hasil belajar matematika siswa juga memperoleh peningkatan sebesar 30% menjadi 86,67% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal pada materi bentuk aljabar.

Kata kunci—Hasil Belajar, Problem Based Learning, Media Canva

Abstract

The purpose of this study is to improve students' mathematics learning outcomes by using the Problem Based Learning model assisted by Canva media in the topic of algebraic learning material. This research uses classroom action research conducted with 15 students from class VII-A at MTs Al Mabrur Bone Raya as the research subjects. The study was carried out in two cycles following the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques were conducted through observation sheets and learning outcome tests. The results showed an improvement in mathematics learning outcomes through Problem Based Learning assisted by Canva media. This was achieved after implementing follow-up actions to improve the teaching and learning process in cycle II. The findings indicate that the observation of all teacher activities in managing the learning process achieved at least good and very good aspects, the observation of all student activities achieved at least good and very good aspects, and the students' mathematics learning outcomes also improved by 30%, with 86.67% of students reaching the minimum completeness criteria in algebraic learning material.

Keywords—Learning Outcomes, Problem-Based Learning, Canva Media

1. PENDAHULUAN

Sejak usia dini hingga tahapan selanjutnya dalam proses kehidupan tidak luput dari namanya pendidikan. Melalui pendidikan manusia diharapkan mampu menghadapi perubahan dan mengembangkan potensinya yang tidak lain bertujuan untuk kemajuan bangsa Indonesia (Fianingrum et al., 2023). Perubahan pengetahuan dan perkembangan keterampilan diri menuju hasil yang lebih baik dapat diperoleh secara formal di sekolah (Gompi et al., 2022). Matematika sebagai bagian dari ilmu pengetahuan yang diajarkan di sekolah berperan penting dalam perkembangan IPTEK (Irfah & Rahmah, 2017). Matematika dapat menjadi jawaban tuntutan kompetensi abad 21 yang membekali siswa memiliki kemampuan logika untuk berpikir, analitis, terorganisir, kritis, dan kreatif, serta membentuk kemandirian dan kerja sama. Untuk itu, pada penerapannya dibutuhkan perhatian khusus dan kemampuan serta sarana dan prasarana yang mendukung terciptanya pembelajaran efektif dimana guru dapat mengorganisasikan materi dan mempunyai kemampuan komunikasi yang baik, menguasai materi pelajaran, bersikap positif kepada siswa, adil dalam

pemberian nilai, memiliki keterampilan untuk menyelenggarakan aktivitas pembelajaran, dan hasil belajar siswa yang baik (Festiawan, 2020).

Keterampilan guru dalam menyajikan atau mengelola suatu proses pembelajaran mampu memengaruhi siswa ketika mengambil langkah atau perilaku yang akan mereka lakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan perilaku yang diperoleh individu yang belajar setelah pengalaman belajarnya disebut hasil belajar. Dari perubahan tersebut bisa diukur penguasaan materi yang sudah dibelajarkan kepada siswa (Wusananto et al., 2022). Perolehan yang tinggi dari hasil belajar matematika ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran matematika berlangsung secara efektif begitupun sebaliknya (Oktaviani et al., 2020).

Sebagai pengajar, Guru dapat memengaruhi sebagian besar perolehan capaian hasil belajar matematika siswa (Ismail et al., 2023). Cara yang digunakan guru dalam mengantarkan siswa untuk menunjukkan ketertarikan terhadap matematika menjadi salah satu yang mempengaruhi minat dan hasil belajarnya (Usman et al., 2021). Kondisi tersebut terbukti memberi dampak terhadap kurang optimalnya peran aktif siswa dan hasil belajar matematikanya (Arham et al., 2023). Untuk itu perlu dilakukan inovasi dalam merancang pola pembelajaran agar memperoleh hasil belajar yang diinginkan (Baid et al., 2022).

Pembelajaran matematika di MTs Al Maburr Bone Raya ditemui juga permasalahan di dalamnya. Berdasarkan hasil dari diberikan wawancara sebelumnya kepada seorang pengajar matematika kelas VII MTs Al Maburr Bone Raya, didapatkan bahwa secara umum hasil belajar matematika siswa pada pokok materi bentuk aljabar masih terbilang rendah. Didapatkan informasi hanya 1 siswa yang memenuhi nilai KKM dari total siswa 21 orang atau hanya 4,76% siswa yang mencapai hasil belajar. Ini terlihat dalam proses pembelajaran berlangsung siswa bersikap pasif karena hanya mendengarkan dan menulis. Kondisi siswa yang pasif tersebut bisa membuat motivasi belajarnya turun (Abrianto & Prihatnani, 2019). Pemilihan pola atau model pembelajaran, keterbatasan sumber belajar dan tidak terdapat media yang digunakan dalam pembelajaran yang ikut membantu siswa membangun konsep pemahaman dan pengetahuannya terkait materi selama proses belajar mengajar menyebabkan siswa kurang percaya diri ketika diminta menyelesaikan soal matematika oleh guru secara mandiri, siswa masih bingung dalam memecahkan soal matematika khususnya soal cerita pada materi bentuk aljabar. Hal ini menjadi suatu rintangan untuk guru dalam meningkatkan hasil belajar anak didiknya. Dengan perbedaan kondisi yang diharapkan dan kenyataan yang ada, maka diperlukan sesuatu yang dapat memperbaiki pengelolaan pembelajaran sehingga berjalan efektif dan memenuhi tujuan pembelajaran.

Salah satu upaya yakni dengan cara mengaplikasikan sistem pembelajaran yang mengikutsertakan partisipasi aktif siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran bisa lebih berkesan. Melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran bertujuan agar mereka tidak bosan serta nyaman dan merasa senang selama belajar matematika. Antisipasi terkait hal itu dengan pemilihan model pembelajaran diantaranya seperti *Problem Based Learning*. Model pembelajaran ini memanfaatkan representasi yang dimiliki siswa dan melibatkan siswa secara aktif (Maesari et al., 2020).

Problem Based Learning berorientasi siswa sebagai subjek pada kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada jiwa kreatif, kolaboratif, berpikir kritis, kemandirian, kemampuan pemecahan masalah dan membangun teamwork yang dimiliki para siswa (Hartatik, 2022). Siswa berperan aktif untuk mengerjakan masalah yang nyata yang disajikan di awal kegiatan belajar dan kemudian menghubungkannya dengan teori, konsep dan prinsip matematika dalam riset dan investigasi, sementara guru bertindak sebagai pengarah dan fasilitator (Irawati, 2020). Karena tidaklah cukup hanya dengan cara menghafal konsep matematika, tetapi juga memiliki pemahaman dan kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan secara tepat, maka pembelajaran bermodel *Problem Based Learning* cocok untuk pembelajaran matematika (Pauweni & Iskandar, 2020).

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat dimanfaatkan agar siswa tidak jenuh pada saat menerima pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu pemberian informasi kepada siswa dan berperan untuk mendorong pikiran, perhatian, dan kemauan siswa dalam belajar (Anggraeni et al., 2023). Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dapat memberi warna tersendiri pada rangkaian kegiatan belajar mengajar matematika (Laknasa et al., 2021).

Media canva adalah salah satu alternatif penggunaan media yang bisa dimanfaatkan pada proses pembelajaran matematika sebagai alat penarik minat atau konsentrasi dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Pardede et al., 2023). Guru dapat dengan mudah mendesain pembelajaran dengan menarik dan interaktif dalam aplikasi canva berupa bahan ajar, lembar kerja peserta didik, kuis, dan berbagai template yang bermanfaat untuk pembelajaran, adapun siswa juga dapat mendesain hasil pekerjaan diskusi kelompok secara kreatif sehingga ikut membantu mereka memperkuat kosep pengetahuan dan pemahaman

terhadap materi. Apabila kondisi siswa ketika belajar tidak merasa tegang melainkan nyaman dan senang maka hasil belajar matematika mereka dengan otomatis bisa dibantu perbaiki dan ditingkatkan (Arham et al., 2023).

Sesuai dengan penelitian relevan yang sebelumnya membuktikan dengan: 1) pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media canva berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis matematis siswa (Pardede et al., 2023), 2) pengaplikasian model PBL berbantuan media canva bisa membuat hasil belajar matematika siswa meningkat (Laknasa et al., 2021), 3) penggunaan model ini dapat memberi pengalaman baru dan kegiatan serta hasil belajar siswa bertambah (Irani, 2023). Meskipun demikian, dari beberapa hasil penelitian tersebut dilaksanakan dalam jenjang, lokasi, materi hingga konten yang berbeda. Dimana batasan penelitian yaitu guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII-A MTs Al Maburr Bone Raya dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media canva pada materi bentuk aljabar. Dengan harapan implementasi model berbantuan media ini mampu memberikan dampak positif sebagaimana penelitian-penelitian sebelumnya.

2. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian terjadi dengan menggunakan penelitian tindakan kelas dimana praktik perubahan yang diterapkan untuk memberikan perbaikan pembelajaran di kelas serta mempelajari akibat dari perubahan tersebut (Irani, 2023). Dengan desain penelitian oleh Kemmis dan Mc. Taggart meliputi diantaranya bagian perencanaan, bagian pelaksanaan, bagian pengamatan, dan bagian refleksi (Marina et al., 2023). Subjek yang diberi tindakan merupakan siswa kelas VII-A MTs Al Maburr Bone Raya berjumlah 15 orang yaitu siswa laki-laki sebanyak 6 dan perempuan sebanyak 9 siswa.

Data-data yang menjadi bagian penting penelitian diperoleh dan dikumpulkan dengan teknik observasi dan tes tertulis. Teknik observasi diperuntukkan dalam mengumpulkan informasi terkait kegiatan terlaksana berupa kegiatan guru dan kegiatan siswa ketika pembelajaran *problem based learning* berbantuan media canva melalui lembar instrumen pengamatan dan penilaian. Tes tertulis berbentuk uraian dipergunakan untuk mengukur atau memberi nilai terhadap hasil belajar matematika siswa perihal penguasaan materi pelajaran setelah diberikan tindakan. Tes diujikan validitas dan reliabilitasnya dulu sebelum digunakan dengan menggunakan rumus koefisien korelasi product moment dan alpha chronbach.

Masing-masing data observasi dikumpulkan dan dianalisis dengan cara menghitung rata-rata hasil observasi dengan persentase pada jumlah kategori penilaian pada setiap kriteria aspek yang ada. Adapun teknik analisis data hasil belajar matematika siswa menggunakan rumus persentase rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \times 100\%$$

Dalam hal ini siswa dinyatakan tuntas dalam mengikuti tes hasil belajar matematika, jika siswa tersebut mendapatkan skor 75 atau lebih dari itu yang merupakan nilai ketuntasan yang ditetapkan sekolah sebagai kriteria keberhasilan siswa.

Penelitian dikatakan berhasil jika hasil pengolahan data dari instrumen penelitian memenuhi indikator keberhasilan tindakan, yaitu : (1) Hasil pengamatan menunjukkan bahwa minimal seluruh kategori kegiatan guru mencapai aspek baik (B) atau sangat baik (SB); (2) Hasil observasi menunjukkan minimal semua kategori yang diobservasi memperoleh aspek baik (B) atau sangat baik (SB); (3) Perolehan nilai hasil belajar matematika siswa minimal 80% dari total semua siswa yang diberi tindakan berhasil mencapai skor di atas KKM yakni 75 pada materi bentuk aljabar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian terjadi dalam dua siklus dengan uraian tiga kali pertemuan dimana aktivitas belajar mengajar sebanyak dua kali pertemuan dan tes hasil belajar sebanyak satu kali pertemuan pada tiap-tiap siklus I maupun siklus II.

1. Hasil Siklus I

a. Observasi Kegiatan Guru

Berdasarkan hasil pengamatan siklus I yang dilakukan kepada guru selama aktivitas belajar mengajar terdapat 21 kategori penilaian yaitu 4 kategori kegiatan guru dalam membuka pembelajaran, 13 kategori pada kegiatan inti pembelajaran dan 4 kategori dalam kegiatan menutup pembelajaran dinyatakan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I

Kriteria Penilaian	Persentase Jumlah Aspek				Rata-rata
	Pertemuan I		Pertemuan II		
	Jumlah Aspek	%	Jumlah Aspek	%	
Sangat baik	1	4,8%	2	9,5%	7,15%
Baik	7	33,3%	15	71,4%	52,35%
Cukup baik	10	47,6%	4	19%	33,3%
Kurang baik	2	9,5%			4,7%
Tidak baik	1	4,8%			2,4%
Jumlah	21	100%	21	100%	100%

Mengacu pada tabel di atas terlihat rata-rata persentase aspek baik dan sangat baik sebanyak 59,5%. Berdasarkan kriteria, secara keseluruhan kegiatan guru siklus I belum memenuhi ukuran keberhasilan yaitu minimal seluruh kategori pengamatan berada pada aspek minimal baik atau sangat baik. Untuk meningkatkan hal tersebut diperlukan tindakan dalam siklus selanjutnya

b. Observasi Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan siklus I yang dilaksanakan peneliti/observer kepada kegiatan siswa selama aktivitas belajar mengajar terdapat 20 kategori penilaian. Adapun rata-rata data pengamatan kegiatan siswa dalam persentase secara keseluruhan dinyatakan pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Observasi Kegiatan Siswa Siklus I

Kriteria Penilaian	Persentase Jumlah Aspek				Rata-rata
	Pertemuan I		Pertemuan II		
	Jumlah Aspek	%	Jumlah Aspek	%	
Sangat baik	1	5%	1	5%	5%
Baik	2	10%	13	65%	37,5%
Cukup baik	7	35%	6	30%	32,5%
Kurang baik	8	40%			20%
Tidak baik	2	10%			5%
Jumlah	20	100%	100	100%	100%

Mengacu pada tabel di atas terlihat rata-rata persentase aspek baik dan sangat baik sebanyak 42,5%. Berdasarkan kriteria, secara keseluruhan aktivitas siswa siklus I belum memenuhi ukuran keberhasilan. Untuk meningkatkan hal tersebut diperlukan tindakan dalam siklus selanjutnya.

c. Hasil Belajar Matematika

Peneliti membagikan tes uraian pada pertemuan ketiga yaitu akhir siklus I materi bentuk aljabar yang telah dipelajari. Berikut tabel persentase hasil belajar matematika siswa siklus I.

Tabel 3 Hasil Belajar Matematika Siklus I

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	Kurang dari 75	8	53,33%
2	≥ 75	7	46,67%
Jumlah		15	100%

Dari tabel 3 menunjukkan bahwa dari 15 orang siswa yang diberi tindakan sebanyak 46,67% siswa yang memperoleh ketuntasan dan 53,33% siswa yang belum memperoleh ketuntasan berdasarkan KKM yaitu 75 yang telah ditentukan. Sehingga dapat dinyatakan hasil belajar matematika siswa belum mencapai tetapan ukuran keberhasilan, oleh karenanya diperlukan untuk lebih meningkatkannya pada siklus selanjutnya

2. Siklus II

a. Observasi Kegiatan Guru

Berdasarkan hasil pengamatan yang diberikan kepada guru selama aktivitas belajar mengajar terdapat 21 kategori penilaian yakni 4 kategori kegiatan guru dalam membuka pembelajaran, 13 kategori kegiatan inti dan 4 kategori dalam kegiatan menutup pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua dalam siklus II dinyatakan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II

Tabel 1 Hasil Observasi Regulasi Guru Kelas II					
Kriteria Penilaian	Persentase Jumlah Aspek				Rata-rata
	Pertemuan I		Pertemuan II		
	Jumlah Aspek	%	Jumlah Aspek	%	
Sangat baik	11	52,4%	16	76,2%	64,3%
Baik	8	38,1%	5	23,8%	30,95%
Cukup baik	2	9,5%	-	-	4,75%
Kurang baik	-	-	-	-	-
Tidak baik	-	-	-	-	-
Jumlah	21	100%	21	100%	100%

Mengacu pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa seluruh kategori penilaian pengamatan kegiatan guru menyelenggarakan pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua memperoleh kriteria baik dan sangat baik 100%. Sehingga, telah memenuhi ukuran keberhasilan penelitian.

b. Observasi Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan peneliti/observer kepada kegiatan siswa selama aktivitas belajar mengajar pada 20 kategori kegiatan dalam persentase pada pertemuan pertama dan kedua dalam siklus II ini dinyatakan pada tabel di bawah ini:

Tabel 5 Hasil Observasi Kegiatan Siswa Siklus II

Tabel 3 Hasil Observasi Regulasi Siswa Kelas II					
Kriteria Penilaian	Persentase Jumlah Aspek				Rata-rata
	Pertemuan I		Pertemuan II		
	Jumlah Aspek	%	Jumlah Aspek	%	
Sangat baik	5	25%	9	45%	35%
Baik	12	60%	11	55%	57,5%
Cukup baik	3	15%	-	-	7,5%
Kurang baik	-	-	-	-	-
Tidak baik	-	-	-	-	-
Jumlah	20	100%	100	100%	100%

Mengacu pada tabel di atas, rata-rata pertemuan pertama dan kedua aspek kegiatan siswa mencapai 92,5% kriteria baik dan sangat baik. Sehingga indikator keberhasilan telah tercapai.

c. Hasil Belajar Matematika Siswa

Tes diperuntukkan kepada 15 orang siswa yang diberi tindakan menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media canva. Berikut tabel 6 persentase hasil belajar matematika siswa pada siklus II.

Tabel 6 Hasil Belajar Matematika Siswa Siklus II

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	Kurang dari 75	2	13,33%
2	≥ 75	13	86,67%
Jumlah		15	100%

Dari tabel di atas terlihat ada 86,67% dari 15 orang siswa mencapai KKM yang ditetapkan yaitu memperoleh skor minimal 75. Sehingga, hasil belajar matematika siswa sudah mencapai ukuran keberhasilan. Untuk itu penelitian tidak perlu dilanjutkan dalam siklus yang baru karena ketiga ukuran keberhasilan penelitian sudah terpenuhi.

Pembahasan

Berdasarkan data hasil analisis penerapan pembelajaran secara keseluruhan dalam siklus I belum memenuhi harapan, rata-rata pertemuan aspek-aspek kegiatan pembelajaran terlaksana kurang dari 100%. Pada siklus I aspek kemampuan guru dalam menyelenggarakan model *Problem Based Learning* berbantuan media canva dengan modul ajar yang disediakan untuk pertemuan pertama dan kedua aspek Baik dan Sangat Baik memperoleh 59,5%. Dimana pada siklus I secara keseluruhan dapat dilihat dengan jelas terdapat beberapa kategori penilaian yang belum tercapai sesuai aspek yang ditentukan. Beberapa kategori penilaian yang belum memenuhi aspek pencapaian adalah kegiatan membuka pembelajaran guru masih cukup baik memberikan siswa arahan untuk mencari informasi dari banyak sumber sehingga perlu ditingkatkan secara optimal, guru cukup baik memberikan motivasi kepada siswa dalam berdiskusi menyelesaikan LKPD dikarenakan guru merasa belum mampu mengontrol kelas sepenuhnya, guru cukup baik mengarahkan siswa untuk saling bertukar pendapat dan membuat kesimpulan karena siswa masih kurang percaya diri atas hasil kerja kelompok. Selanjutnya pada kegiatan penutup guru cukup baik melakukan refleksi pembelajaran hari ini disebabkan keterbatasan waktu jam pelajaran. Setelah melihat beberapa hal yang perlu direfleksikan kembali maka perlu dilakukan tindakan lanjutan bagi guru pada siklus II, dimana untuk kegiatan inti pembelajaran guru harus mampu lebih baik lagi untuk mengarahkan siswa untuk menggali informasi dari banyak sumber, guru harus mampu memotivasi siswa selama menyelesaikan masalah yang terdapat pada LKPD, guru harus lebih baik lagi untuk mengarahkan siswa agar saling bertukar pendapat dan membuat kesimpulan, guru harus mampu lebih baik untuk mengatur waktu pada tahapan-tahapan proses pembelajaran.

Sedangkan hasil pengamatan siklus I kegiatan siswa dengan rata-rata persentase secara keseluruhan menunjukkan kemampuan siswa selama aktivitas belajar melalui penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media canva dengan aspek Baik dan Sangat Baik mencapai 42,5%. Adapun penerapan awal pada siklus I dalam kegiatan pembuka pembelajaran siswa cukup baik mendengarkan penyampaian manfaat, tujuan dan alur pembelajaran disebabkan karena tidak memperhatikan dengan seksama apa yang guru sampaikan. Kemudian pada kegiatan inti siswa masih cukup baik bertanya terkait contoh masalah nyata yang ditampilkan disebabkan kurang keberanian untuk menyuarakan pendapat, siswa cukup baik mengikuti arahan pembagian kelompok karena tidak menerima hasil pembagian anggota kelompok, siswa masih cukup baik bertanya mengenai materi yang belum dipahami disebabkan kurang percaya diri untuk bertanya dengan inisiatif sendiri, siswa masih cukup baik memberi tanggapan hasil presentasi dan kesimpulan materi pembelajaran karena takut untuk mengungkapkan ekspresi kesalahan dan kebenaran yang ditemui dalam pembelajaran. Selanjutnya pada kegiatan penutup siswa masih cukup baik menyimak rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya karena sudah teralihkan dengan bunyi bel istirahat sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa siswa belum terbiasa atau sedang menyesuaikan dengan model dan media pembelajaran yang digunakan, siswa cenderung bingung dengan apa yang harus dilakukan tanpa arahan dari guru.

Hasil belajar matematika siswa pada siklus I yang diaplikasikan pembelajaran bermodel *problem based learning* berbantuan media canva menunjukkan sebanyak 46,67% dari 15 orang siswa yang menerima ketuntasan skor di atas atau sama dengan 75, adapun siswa yang tidak mendapatkan ketuntasan terdapat 53,33% dari 15 orang siswa yang mendapatkan skor kurang dari 75. Hal tersebut menggambarkan hasil belajar matematika siswa kelas VII-A belum mencapai tetapan ukuran keberhasilan oleh karenanya perlu ditingkatkan lagi pada siklus berikutnya.

Pada siklus II pertemuan pertama kegiatan observasi guru yang memperoleh kriteria Cukup Baik berjumlah 2 kegiatan yaitu tampak pada indikator guru memotivasi siswa selama berdiskusi menyelesaikan LKPD, guru mengarahkan siswa agar berbagi pemikiran dan membuat kesimpulan. Sehingga mengakibatkan kegiatan siswa dalam mendengarkan penyampaian manfaat, tujuan dan alur pembelajaran, siswa memberi tanggapan hasil presentasi dan kesimpulan materi pembelajaran, siswa menyimak rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya mencapai aspek cukup baik. Dengan ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya yang berpengaruh pada aktivitas siswa yang ada 3 kegiatan yang belum mendapat aspek baik oleh guru. Beberapa solusi yang diterapkan guru guna melakukan perbaikan proses belajar mengajar yang sebelumnya memperoleh kriteria Cukup Baik diantaranya guru harus lebih baik lagi

dalam memantau kondisi kelompok dan mengajak seluruh kelompok untuk berlomba-lomba dalam mengerjakan LKPD dengan benar dan tepat waktu, guru harus lebih baik lagi ketika mengarahkan siswa untuk saling bertukar pendapat dan membuat kesimpulan dengan memberikan bintang sebagai apresiasi kepada siswa yang aktif. Sehingga pada pertemuan kedua siklus II pengaplikasian pembelajaran bermodel *problem based learning* berbantuan media canva secara keseluruhan didapatkan kategori kegiatan observasi guru mencapai 100% aspek baik dan sangat baik, pada kegiatan observasi siswa juga memperoleh aspek baik dan sangat baik dengan persentase 100%.

Berdasarkan analisis hasil belajar matematika siswa setelah dilaksanakan tindakan lanjutan untuk perbaikan memperlihatkan dari 15 orang siswa secara keseluruhan terdapat 13 siswa yang mendapatkan ketuntasan skor sama dengan atau di atas 75 atau mencapai 86,67% siswa, adapun siswa yang belum memperoleh ketuntasan sebanyak 2 orang atau mencapai 13,33% siswa. Hal ini memberikan gambaran pencapaian ukuran keberhasilan dengan terjadinya hasil belajar matematika siswa meningkat.

Rata-rata hasil belajar dari siklus I ke siklus II dan pengamatan kegiatan guru serta kegiatan pengamatan siswa yang berubah terjadi pada saat pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media canva. Dimana model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pola pembelajaran yang memperkenalkan siswa dengan permasalahan yang dipersepsikan dekat dengan aktivitas keseharian dan dapat berkolaborasi dengan kelompok selama proses penyelesaian masalah. Menurut (Irani, 2023) dan (Maesari et al., 2020) proses pemecahan masalah ini memanfaatkan representasi ingatan, pengalaman, ataupun tanggapan berpikir yang dimiliki siswa. Oleh karenanya, siswa dapat terlibat secara aktif dalam menyelidiki masalah kemudian memecahkannya dan berakhir menemukan informasi sebagai wawasan baru (Wusananto et al., 2022). Proses pembelajaran menggunakan model ini mendukung siswa untuk memiliki kemampuan kreatif, berpikir kritis, kolaboratif, kemandirian, kemampuan pemecahan masalah dan membangun *team work* antar sesama (Irani, 2023).

Adapun media canva merupakan satu dari aplikasi desain online yang tersedia beragam fitur atau *tools design* bervariasi yang pada proses pembelajaran dapat dipergunakan sehingga mampu meningkatkan kreativitas dan minat belajar dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru dan siswa dapat berkreasi dalam sebuah karya yang kreatif, menarik dan efisien serta dapat diakses secara bebas dalam berbagai kondisi (Tanjung & Faiza, 2019). Dalam penggunaannya pada proses pembelajaran mampu membantu dan memperkuat konsep pengetahuan dan pemahaman siswa terkait materi yang dipelajarinya dengan memvisualisasikan hasil dari diskusi kelompok. Untuk itu, pembelajaran menjadi lebih efektif mencapai tujuan pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar matematika yang diperoleh (Fidyarini et al., 2024).

Hal ini sesuai penelitian dari (Azzahra et al., 2023) membuktikan melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media canva, kemampuan matematis siswa bisa ditingkatkan sehingga dengan hal tersebut bisa memberikan pengaruh kepada hasil belajar matematika yang akan diperoleh. Pembeneran di atas sesuai juga dengan hasil penelitian (Aswina et al., 2023) bahwa peningkatan hasil belajar matematika siswa dapat diperoleh melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Dari hasil penelitian siklus II terlihat pelaksanaan penelitian tindakan kelas telah memenuhi keseluruhan indikator keberhasilan. Hal ini disebabkan adanya pembaruan pelaksanaan tindakan lanjutan setelah melakukan refleksi kembali terhadap kegiatan pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media canva pada siklus I yang tidak mencapai ukuran keberhasilan tindakan yang ditetapkan. Oleh karena itu, hasil belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar mengalami peningkatan dan memenuhi harapan indikator keberhasilan tindakan. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media canva mampu memberikan proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta membawa pengaruh yang positif dalam pelajaran matematika terkait motivasi dan hasil belajar matematikanya (Puspitasari et al., 2022). Dengannya, penelitian tindakan kelas ini tidak lagi diteruskan pada siklus baru atau selanjutnya. Sehingga penetapan hipotesis tindakan penelitian jika menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media canva maka hasil belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar di kelas VII-A MTs Al Mabur Bone Raya dapat meningkat telah terbukti dan dapat diterima secara ilmiah.

4. KESIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian, dapat disimpulkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media canva dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar di kelas VII-A MTs Al Mabur Bone Raya. Kesimpulan ini diambil berdasarkan penilaian observasi kegiatan guru, observasi kegiatan siswa dan hasil belajar matematika yang telah memenuhi indikator keberhasilan

penelitian pada siklus II. Hasil observasi seluruh kegiatan guru telah mencapai aspek baik dan sangat baik. Hasil observasi seluruh kegiatan siswa juga memperoleh aspek baik dan sangat baik. Hasil belajar matematika siswa juga memperoleh peningkatan sebesar 30% menjadi 86,67% siswa yang mencapai ketuntasan belajar.

5. REFERENSI

- Abrianto, O. R., & Prihatnani, E. (2019). Penerapan Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri Kelas XI Mipa 4 SMA Negeri 1 Ambarawa. *Satya Widya*, 62–74.
- Anggraeni, E. D., Kriswandani, Deswita, Y., & Robithoh, S. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Powerpoint Interaktif Terintegrasi Geogebra Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(1), 432–445.
- Arham, Zakaria, P., Katili, N., & Damayanti, T. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Matriks Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT. *JAMBURA JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION*, 4(2), 148–157.
- Aswina, Ismail, Y., Katili, N., & Majid. (2023). Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Bentuk Aljabar. *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains)*, 11(2), 501–507.
- Azzahra, D. M., Putra, B. Y. G., & Rahman, T. (2023). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMA Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Canva. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 8(1), 146–158.
- Baid, N., Hulukati, E., Usman, K., & Zakiyah, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Aritmetika Sosial. *EULER: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 164–172.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. In *Universitas Jenderal Soedirman* (pp. 1–17).
- Fianingrum, F., Novaliyosi, & Nindiasari, H. (2023). Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 132–137.
- Fidyarini, L., Zairina, N., Supaini, Parhan, & Pala, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Canva. *JUSTEK: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 7(1), 75–81.
- Gompi, M., Bito, N., & Isa, D. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Terhadap Hasil Belajar Sisiwa Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(03), 3287–3295.
- Hartatik, S. (2022). Penerapan Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sesuai Kurikulum Merdeka. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(4), 335–346.
- Irani, I. D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di SMP Negeri 4 Merangin. *LINGGAU JOURNAL SCIENCE EDUCATION*, 3(2), 26–36.
- Irawati, I. (2020). Application of The Problem Based Learning (PBL) Learning Model Improves Students' Cooperation Attitude. *SHEs: Conference Series*, 3(3), 2209–2215.
- Irfah, A., & Rahmah, N. (2017). Pendekatan Problem Posing Berbasis Teori Polya. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 2(2), 143–153.
- Ismail, S. M., Zakaria, P., & Isa, D. R. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Relasi Dan Fungsi. *JAMBURA JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION*, 4(1), 81–87.
- Laknasa, D. P. A., Abdullah, A. W., Pauweni, K. A. Y., Usman, K., & Kaluku, A. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Multimedia Interaktif Dengan Model Discovery Learning. *EULER: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 103–108.
- Maesari, C., Marta, R., & Yusrina. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 1(1), 92–102.
- Marina, Nurdiana, & Saleh, A. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1042–1047.

- Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika Vol.*, 1(1), 1–6.
- Pardede, N., Pangaribuan, F., & Tambunan, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik di SMKN 8 Medan. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 05(01), 41–46.
- Pauweni, K. A. Y., & Iskandar, M. E. B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Problem-Based Learning Pada Materi Bilangan Pecahan. *EULER: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 8(1), 23–28.
- Puspitasari, I. A., Azainil, & Basir, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman*, 2, 75–92.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). anva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *VOTEKNIKA: Jurnal Vokasi Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Usman, T. A., Usman, K., Zakiyah, S., Abdullah, A. W., Kaluku, A., & Oroh, F. A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Materi Aritmatika Sosial di SMP Negeri 2 Limboto. *Irfani: Jurnal Pendidikan Islam*, 17, 146–156.
- Wusananto, T., Faiziyah, N., & Wahyuningsih, E. A. (2022). enerapan Model PBL Berbasis PPT Berbantuan Soal Cerita Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *JPTP: Jurnal Penelitian Tindakan Pendidikan*, 1(1), 36–49.