

IMPLEMENTASI PTK BERBASIS *LESSON STUDY* MELALUI PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF *CANVA AI* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Oleh :

*Sabrina Annastiar¹⁾, Suparni²⁾, Nurul Arfinanti³⁾, Rini Wedyastuti³⁾
Universitas Islam Negeri Sunan Klajjaga Yogyakarta
Email : suparni@uin-suka.ac.id¹⁾ sabrinaannastiar@gmail.com²⁾

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga aktivitas dan keterlibatan siswa kurang optimal. Kondisi tersebut mendorong perlunya penerapan strategi kolaboratif yang dapat memperbaiki kualitas pembelajaran. *Lesson Study* yang dipadukan dengan *Canva AI* dipilih sebagai alternatif karena dinilai mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas XI-2 SMAN 9 Yogyakarta melalui penerapan *Lesson Study* berbantuan *Canva AI*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data diperoleh melalui tes hasil belajar pada setiap akhir siklus dan dianalisis menggunakan rata-rata, ketuntasan belajar, dan daya serap. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator hasil belajar. Rata-rata nilai meningkat dari 49 menjadi 66 pada Siklus I dan 80 pada Siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari 27% menjadi 50% pada Siklus I dan 87% pada Siklus II, sedangkan daya serap meningkat dari 49% menjadi 66% dan 80% pada masing-masing siklus. Dengan demikian, *Lesson Study* berbantuan *Canva AI* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa serta mendukung peningkatan profesionalisme guru.

Kata kunci—*Lesson Study, Canva AI, hasil belajar, PTK, pembelajaran matematika.*

Abstract

This study was motivated by the low mathematics learning outcomes of students due to teacher-centered learning, which resulted in suboptimal student activity and engagement. This condition necessitated the application of collaborative strategies that could improve the quality of learning. *Lesson Study* combined with *Canva AI* was chosen as an alternative because it was considered capable of providing more interesting learning that was in line with the characteristics of the students. The purpose of this study was to improve the mathematics learning outcomes of students in class XI-2 at SMAN 9 Yogyakarta through the application of *Lesson Study* assisted by *Canva AI*. This study was a Kurt Lewin Classroom Action Research conducted in two cycles with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were obtained through learning outcome tests at the end of each cycle and analyzed using averages, learning completeness, and absorption rates. The results showed significant improvements: the average score increased from 49 to 66 in Cycle I and 80 in Cycle II; learning completeness rose from 27% to 50% and then 87%; and absorption increased from 49% to 66% and then 80%. Thus, *Canva AI*-assisted *Lesson Study* has been proven to improve student engagement and learning outcomes and support the improvement of teacher professionalism.

Keywords— *Lesson Study, Canva AI, learning outcomes, PTK, mathematics learning.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar, terencana untuk mewujudkan proses belajar dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan karakteristik peserta didik (Usman et al., 2023). Pendidikan adalah upaya untuk generasi muda untuk menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era globalisasi, dan wajib dilaksanakan sebaik-baiknya akan membentuk kualitas pendidikan dan meningkatkan sumber daya manusia. Kualitas pembelajaran di sekolah menjadi kunci utama untuk memastikan tercapainya tujuan pendidikan, yakni mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik secara intelektual maupun karakter (Pramesti et al., 2025).

Kenyataannya penerapan berbagai inovasi pembelajaran masih menghadapi sejumlah hambatan. Salah satu penyebab utamanya adalah ketidaksiapan guru dalam menerima dan melakukan perubahan maupun inovasi di lingkungan sekolah. (Kholik et al., 2022; Lytras et al., 2022). Hal tersebut selaras dengan apa yang dinyatakan Purnomo (2014) yang menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik merupakan tuntutan sekaligus tanggung jawab yang harus dipenuhi oleh seluruh pemangku kepentingan pendidikan. Berdasarkan keterangan guru matematika kelas XI 2, hasil asesmen sumatif tengah semester pada tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa capaian belajar siswa belum mencapai ketuntasan dan masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan. Kondisi rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran di kelas yang cenderung menerapkan metode konvensional dengan dominasi peran guru sebagai pusat pembelajaran.

Salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan melaksanakan kegiatan kolaborasi yaitu lesson study. Lesson Study merupakan suatu praktik kolaboratif yang menjadi landasan pengembangan profesional di sekolah, yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran melalui proses berbagi keahlian secara profesional (Uffen et al., 2022; Wulandari et al., 2015). Dalam rangka mendukung terwujudnya kebebasan kurikulum serta pelaksanaan pembelajaran kolaboratif yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik, *lesson study* dipandang sebagai salah satu alternatif yang paling relevan untuk diimplementasikan melalui penerapan model pembelajaran diferensiasi. *Lesson Study* merupakan pendekatan menyeluruh untuk mewujudkan pembelajaran yang profesional, yang dilaksanakan secara kolaboratif melalui serangkaian tahapan, meliputi perencanaan, pelaksanaan pembelajaran di kelas, observasi, refleksi, serta diskusi (Bakker et al., 2022; Junaid & Baharuddin, 2020). *Lesson study* membuka ruang yang luas bagi pendidik untuk menjalin kerja sama dan berkolaborasi dengan rekan sejawat dalam bidang keilmuan yang sejenis.. Melalui proses ini, kreativitas dalam merancang pembelajaran dapat mengubah cara pandang pendidik terhadap praktik mengajar, sekaligus memungkinkan mereka mempelajari proses pembelajaran dari sudut pandang observer ketika mengamati guru model yang terlibat di dalamnya (Sidabutar & Dharsana, 2018; Uffen et al., 2022).

Dalam proses pembelajaran, guru perlu menyesuaikan strategi, model, dan metode mengajar dengan karakteristik generasi saat ini serta selaras dengan gaya belajar peserta didik. Guru tidak lagi menggunakan strategi pembelajaran konvensional, standar, atau biasa. Guru harus menciptakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dengan memperkaya dan memperbarui pengetahuan serta keterampilan mereka untuk menyampaikan aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan menerapkan kegiatan *lesson study* (Indarta et al., 2022). Oleh karena itu, guru perlu melakukan inovasi melalui pengembangan kompetensi, kreativitas, serta pemanfaatan media interaktif.

Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan di era perkembangan teknologi saat ini adalah Canva berbasis kecerdasan buatan (Canva AI). Pemanfaatan aplikasi Canva sangat bermanfaat dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik (Alfian et al., 2022). Salah satu aplikasi berbasis AI yang berkembang dalam konteks pembelajaran adalah Canva AI. Menurut Alfian et al. (2022), Canva AI adalah sebuah aplikasi desain grafis yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menciptakan berbagai desain kreatif. Hal tersebut memberikan kesempatan bagi guru dan peserta didik untuk berinovasi serta menghasilkan karya yang menarik dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas. (Monoarfa & Haling, 2021).

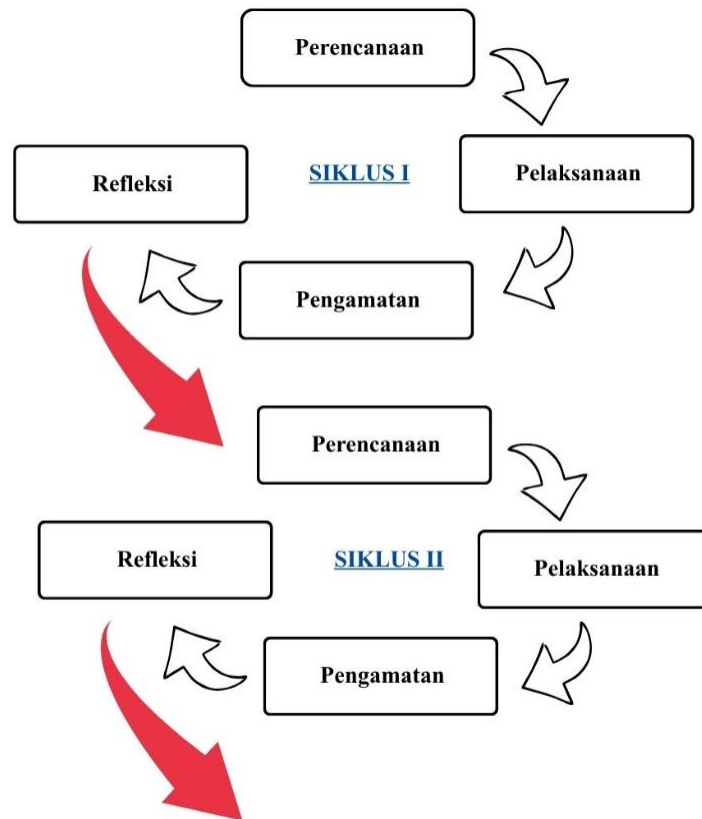
Dengan demikian, urgensi penerapan Lesson Study berbantuan Canva AI menjadi penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Integrasi antara proses kolaboratif Lesson Study dan media interaktif Canva AI memberikan peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Melalui penyajian materi yang visual dan mudah dipahami, penerapan strategi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan secara langsung berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober di semester I tahun ajaran 2025/2026 di SMAN 9 Yogyakarta. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI-2 sebanyak 30 orang. Instrumen penelitian berupa tes. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan yang berlangsung dalam konteks kelas. Hal ini dilakukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi guru di kelas, meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran (Widayati, 2008, pp. 88–89).

Penelitian ini menggunakan Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Lewin (1946). Konsep penelitian ini terdiri dari empat komponen yang dilaksanakan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Dalam penelitiannya akan dilaksanakan melalui 2 siklus. Berdasarkan refleksi awal akan dilakukan pada siklus I, setelah siklus I akan

diperbaiki pada siklus II. Berikut adalah bagan alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan.



Gambar 1. Model Siklus PTK dalam Penelitian ini

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dengan mengacu pada desain penelitian sebagaimana ditunjukkan pada gambar di atas. Penelitian ini dilaksanakan terdiri dari siklus I dan siklus II, sesuai dengan kegiatan *lesson study* bahwa tahap *planning* dalam *lesson study* memuat tahap persiapan dalam PTK, tahap *do* dalam *lesson study* memuat tahap pelaksanaan dan pengamatan dalam PTK, serta tahap *see* dalam *lesson study* memuat tahap refleksi dalam PTK (Kusuma et al., 2023). Berikut penjabaran alur Lesson Study dalam Penelitian ini :

Rancangan Penelitian Tindakan Kelas SIKLUS I

- Tahap Perencanaan (*Planning*), Tahap Perencanaan mencakup persiapan pengajaran , seperti merancang modul pembelajaran berdasarkan mata pelajaran dan hasil belajar , membuat lembar kerja untuk siswa, menyiapkan bahan ajar , membuat lembar observasi untuk pengamat , dan menyiapkan alat evaluasi seperti tes untuk mengukur hasil belajar siswa .Kegiatan ini dilakukan dengan berdiskusi Bersama dengan rekan sejawat sebagai observer dalam kegiatan *lesson study* ini. Penelitian ini sebaiknya dilakukan dengan kolaboratif, sehingga menghindari dari unsur subjektivitas
- Tahap Pelaksanaan (*do*), pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan modul pengajaran yang telah disiapkan sebelumnya . Secara umum, pembelajaran dimulai dengan salam , doa, absensi , perkenalan, motivasi , dan penjelasan tujuan pembelajaran . Kegiatan utama meliputi penyampaian materi , dilanjutkan dengan refleksi, penilaian lembar kerja , pemberian motivasi , tes hasil belajar , dan diakhiri dengan doa penutup .
- Tahap Pengamatan (*do*), Pada tahap ini, selama proses pembelajaran berlangsung, tim observer yang tergabung dalam komunitas *lesson study* melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik di kelas, sekaligus memantau capaian hasil belajar peserta didik.
- Tahap Refleksi (*see*), Tim observer menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung kepada guru model. Berdasarkan catatan evaluasi tersebut, guru model memperbaiki

dan menyusun kembali desain pembelajaran untuk diterapkan pada siklus 2 agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Rancangan Penelitian Tindakan kelas SIKLUS II

Pada tahapan Siklus II ini dilaksanakan dengan memperhatikan hasil evaluasi pada siklus I dengan memperbaiki kendala, masalah, yang ada di kelas saat pembelajaran. Tahapan dari siklus II ini juga sama dengan tahap pada siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Untuk pengumpulan data meningkatnya motivasi belajar matematika siswa digunakan instrument tes. Tes adalah suatu pertanyaan-pertanyaan yang diberikan untuk siswa dan mendapatkan jawaban dari siswa Dalam penelitian ini tes dilakukan di akhir siklus

Instrumen tes yang diberikan siswa adalah pilihan ganda Selanjutnya, dilakukan analisis data yang meliputi penentuan nilai rata-rata kelas, penguasaan pembelajaran (KB), dan daya serap (DS). Kemudian, data tersebut dibandingkan dengan standar referensi yang ditetapkan oleh Depdikbud. Pembelajaran dianggap optimal jika nilai rata-rata siswa minimal 6,5, penguasaan pembelajaran tercapai jika KB 85% atau lebih tinggi, dan daya serap dianggap tercapai jika DS 65% atau lebih tinggi (Putri & Wardika, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

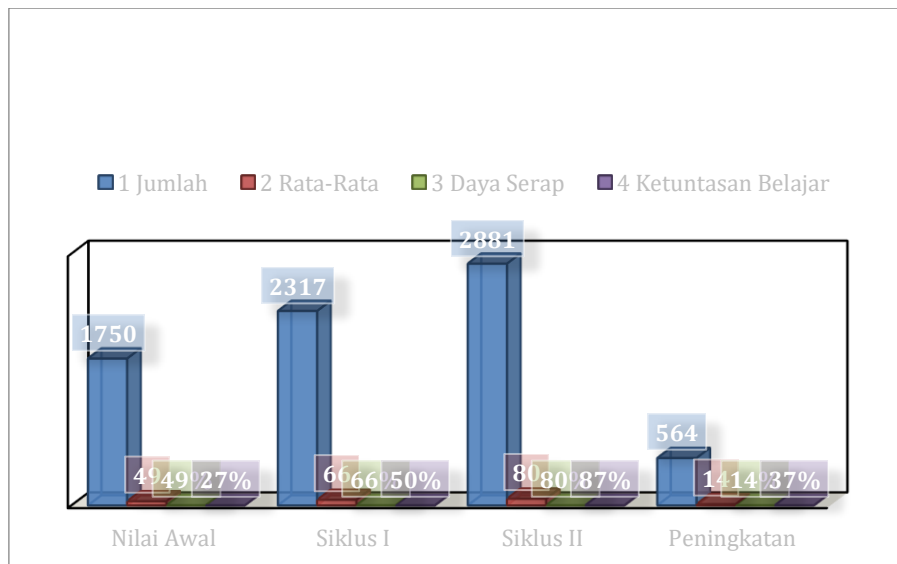
HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui penerapan kegiatan lesson study dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta pada Semester I tahun ajaran 2025/2026., disajikan pada Tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

No	Uraian	Nilai Awal	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Jumlah	1750	2317	2881	564
2	Rata-Rata	49	66	80	14
3	Daya Serap	49%	66%	80%	14%
4	Ketuntasan Belajar	27%	50%	87%	37%

Berikut diagram ketuntasan hasil belajar siswa



Berdasarkan tabel dan diagram diatas, pada prasiklus atau nilai awal yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa hasil belajar siswa dapat digambarkan yakni rata-rata hasil belajar siswa sebesar 49, daya serap 49%, dan ketuntasan belajar 27%. Rendahnya hasil belajar siswa ini disebabkan karena proses pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi metode konvensional dan berlangsung secara berulang di setiap pertemuan. Ketika guru menggunakan metode ceramah, maka seluruh pembelajaran

didominasi oleh ceramah hingga akhir; ketika guru memberikan tugas, maka pemberian tugas berlangsung sepanjang pertemuan dan beberapa tugas bahkan tidak diperiksa. Kondisi ini membuat siswa mudah merasa bosan terhadap penyampaian materi sehingga motivasi belajar menurun. Faktor lainnya adalah guru cenderung terpaku pada buku guru dan buku siswa, sehingga Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar yang telah dibuat kurang dimanfaatkan secara optimal. Akibatnya, proses pembelajaran tidak berjalan maksimal dan tidak selaras dengan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut.

Pada Siklus I, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 66 dengan daya serap sebesar 66% serta persentase ketuntasan belajar mencapai 50%. Meskipun menunjukkan adanya peningkatan, capaian hasil belajar pada siklus ini belum memenuhi indikator ketuntasan yang ditetapkan. Kondisi tersebut disebabkan oleh peserta didik yang masih berada pada tahap penyesuaian dari pembelajaran yang sebelumnya berorientasi pada guru menuju pembelajaran yang lebih interaktif melalui pemanfaatan Canva AI. Perubahan pendekatan ini membuat siswa membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri, baik dalam memahami alur kegiatan maupun dalam menggunakan media digital tersebut secara mandiri. Namun demikian, pada Siklus I sudah tampak bahwa siswa sangat tertarik dengan model pembelajaran berbasis Canva AI. Siswa mulai menunjukkan antusiasme, terlihat lebih fokus, dan mulai aktif mengikuti alur kegiatan pembelajaran meskipun belum sepenuhnya optimal. Pada Siklus II, rata-rata hasil belajar meningkat kembali menjadi 80, daya serap 80%, dengan ketuntasan belajar 87%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa proses adaptasi siswa telah berjalan dengan baik. Siswa semakin terbiasa dengan penggunaan Canva AI, mampu mengikuti tahapan pembelajaran secara mandiri, dan lebih percaya diri untuk mencoba berbagai fitur pada media interaktif tersebut. Pembelajaran berlangsung lebih optimal karena sebagian besar siswa aktif berdiskusi, mengerjakan tugas secara mandiri, serta berani mengungkapkan pendapat ketika guru memberikan pertanyaan. Suasana kelas juga menjadi lebih hidup dan variatif dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus II, diperoleh bahwa nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar secara klasikal telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas tidak dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan *lesson study* terbukti sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Capaian hasil belajar yang telah melampaui indikator penelitian dipengaruhi oleh berbagai keunggulan yang melekat pada penerapan *lesson study*. Salah satu keunggulannya adalah sifat kolaboratifnya, yang membantu menciptakan sinergi di antara unit pendidikan, guru teladan, dan tim observasi yang terdiri dari guru mentor dan kolega. Selain itu, *lesson study* menggunakan konsep kelas terbuka, yang memungkinkan evaluasi pembelajaran yang lebih efektif melalui berbagai masukan dari para observer.

Kegiatan *lesson study* ini menggunakan media interaktif yakni berupa Canva AI yang membantu selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antarapengajar dengan siswa dan membantu proses belajar lebih optimal (Rohma & Sholihah, 2021). Penggunaan aplikasi Canva dapat membantu membuat pembelajaran matematika lebih efektif, yang dapat mencegah siswa merasa bosan selama pelajaran, karena aplikasi ini disajikan dengan antarmuka yang menarik dan interaktif. Dengan begitu siswa menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran dan hasil belajar meningkat. Kemudian kegiatan *lesson study* dalam penelitian ini sejalan dengan kebijakan kurikulum terbaru, yaitu Kurikulum Merdeka, sehingga guru secara tidak langsung memperoleh kesempatan untuk mempelajari, mengembangkan, dan mengasah keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran baru serta mengimplementasikan pembelajaran berdiferensiasi (Santoso et al., 2019). Dengan demikian, penerapan *lesson study* yang dipadukan dengan media interaktif Canva AI terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan mudah dipahami siswa. Penyajian materi yang visual dan interaktif membuat siswa lebih fokus, terlibat aktif, serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Peningkatan keterlibatan dan perhatian siswa selama pembelajaran inilah yang berkontribusi langsung pada meningkatnya hasil belajar siswa pada setiap siklus.

Pelaksanaan *lesson study* dalam penelitian ini yang mencakup tahapan *plan*, *do*, dan *see* terbukti mampu meningkatkan profesionalisme guru, hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase pencapaian dalam nilai-nilai dan pedagogi, profesionalisme, kepribadian, dan aspek social. Pernyataan tersebut didukung dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Junaid & Baharuddin (2020) bahwa Salah satu faktor yang mendorong peningkatan profesionalisme guru adalah penyusunan perencanaan pembelajaran yang lebih rinci, pengembangan modul ajar yang kreatif, serta

pelaksanaan refleksi sebagai dasar perbaikan pembelajaran pada tahap selanjutnya. Berdasarkan langkah penelitian tindakan kelas yang telah dijabarkan, berikut hasil yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

Penelitian Tindakan Kelas SIKLUS I

a. Tahap Perencanaan (*Planning*),

Pada tahap ini diputuskan penggunaan model Discovery Learning karena dinilai dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mengurangi kejenuhan, serta mengalihkan perhatian siswa dari penggunaan HP melalui kegiatan menemukan konsep secara aktif.

b. Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan (*do*)

Pada tahap ini kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan sintaks model *discovery learning*, selanjutnya Observer mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, termasuk keaktifan diskusi, respons terhadap media, pemahaman konsep, serta hasil belajar yang ditunjukkan melalui LKPD dan tes akhir siklus.

c. Tahap Refleksi (*see*)

Hasil refleksi menunjukkan bahwa Discovery Learning berjalan baik dan meningkatkan keterlibatan siswa, dibantu media video dan PPT Canva AI. Namun, kelompok yang terlalu besar membuat sebagian siswa pasif dan waktu kurang efektif. Kemudian tes hasil belajar mereka pada siklus I ini masih ada sebagian yang kurang maka akan dilanjutkan ke siklus II. Karena materi berikutnya cukup luas, model ini dinilai kurang efisien. Oleh sebab itu, pada siklus II digunakan model Ekspositori dengan gamifikasi agar pembelajaran lebih efisien dan tetap menarik.

Penelitian Tindakan Kelas SILUS II

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil evaluasi siklus I, model pembelajaran diubah menjadi Ekspositori + Gamifikasi (quiz ZepQuiz). Model ini dipilih agar guru dapat menjelaskan materi refleksi dengan jelas dan cepat, sementara siswa tetap aktif melalui kegiatan kuis interaktif. Kelompok belajar diperkecil menjadi pasangan agar setiap siswa lebih terlibat dan tidak ada anggota yang pasif. Perencanaan juga mencakup penyusunan LKPD berpasangan, penyediaan media PPT Canva AI, pembuatan soal kuis digital, serta penyiapan instrumen tes akhir siklus.

b. Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan (*do*)

Pada tahap ini kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan sintaks model ekspositori kemudian juga menggunakan game zep quiz sebagai evaluasi hasil belajar mereka di akhir nanti

c. Tahap Refleksi (*see*)

efleksi menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II berlangsung lebih efisien. Model Ekspositori membuat penjelasan materi lebih terstruktur dan mudah dipahami, sementara gamifikasi meningkatkan perhatian dan motivasi siswa. Kelompok kecil berpasangan juga membuat semua siswa lebih aktif.

Masalah pada siklus I waktu yang kurang efektif dan siswa pasif berhasil diatasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih fokus dan bermakna, serta hasil belajar siswa meningkat dibandingkan siklus I.

Implikasi penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan satuan pendidikan dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih kolaboratif, kreatif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran. Penerapan lesson study berbantuan Canva AI tidak hanya berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong guru untuk terus meningkatkan kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial melalui proses perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi yang berkelanjutan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi sekolah untuk memperluas implementasi lesson study pada mata pelajaran lain serta mengintegrasikan media pembelajaran digital secara lebih sistematis agar pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan *lesson study* Study berbantuan Canva AI terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai naik dari 49 menjadi 66 pada Siklus I dan mencapai 80 pada Siklus II. Daya serap meningkat dari 49% menjadi 66% lalu 80%, sedangkan ketuntasan belajar naik dari 27% menjadi 50% dan mencapai 87% pada Siklus II. Kenaikan total meliputi 14 poin pada rata-rata, 14% pada daya serap, dan 37% pada ketuntasan. Tahapan *plan do*

see dalam Lesson Study membuat pembelajaran lebih terarah, meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa, sementara Canva AI menjadikan materi lebih menarik dan mudah dipahami. Lesson Study juga meningkatkan profesionalisme guru melalui perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi yang berkelanjutan. Dengan demikian, Lesson Study berbantuan Canva AI efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

5. REFERENSI

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat) UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/mwdwxy87>
- Bakker, C., de Glopper, K., & de Vries, S. (2022). Noticing as reasoning in Lesson Study teams in initial teacher education. *Teaching and Teacher Education*, 113. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103656>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.
- Junaid, R., & Baharuddin, M. R. (2020). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru melalui PKM Lesson Study. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 122–129. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v3i2.413>
- Kholik, A., Bisri, H., Lathifah, Z. K., Kartakusumah, B., Ma'ufur, M., & Prasetyo, T. (2022). Impelementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Berdasarkan Persepsi Dosen dan Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 738–748. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2045>
- Kusuma, I. K. N., Astuti, N. P. E., Numertayasa, I. wayan, & Widayanti, N. M. (2023). Lesson Study untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 192–200. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i2.51318>
- Lewin, K. (1946). Action Research and Minority Problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34–46. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1946.tb02295.x>
- Lytras, M. D., Serban, A. C., Ruiz, M. J. T., Ntanos, S., & Sarirete, A. (2022). Translating knowledge into innovation capability: An exploratory study investigating the perceptions on distance learning in higher education during the COVID-19 pandemic - the case of Mexico. *Journal of Innovation and Knowledge*, 7, 2–15. <https://doi.org/10.1016/j.jik.2022.100258>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 3(2), 1085–1092.
- Pramesti, F. I., Suparni, & Sunarni. (2025). LESSON STUDY: UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA Fauziah. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 11(1), 51–62.
- Purnomo, E. A. (2014). IMPLEMENTASI LESSON STUDY UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PADA MATAKULIAH KALKULUS MULTIVARIABEL. *Seminar Nasional Pendidikan, Sains Dan Teknologi Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang*, 11–17.
- Putri, N. W. S., & Wardika, I. W. G. (2020). Implementation TANDUR Learning Using GeoGebra Towards Student Learning Result Viewed from Independence Learning. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 4(2), 115–121. <https://doi.org/10.31764/jtam.v4i2.2384>
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbantu Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24970>
- Santoso, A. M., Setyowati, E., & Nurmilawati, M. (2019). PEMBANGUNAN KARAKTER MELALUI LESSON STUDY PADA PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP BERBASIS KEUNGGULAN LOKAL. *Seminar Nasional VIII Pendidikan Biologi 15, 2001*, 16–34.
- Sidabutar, G. S., & Dharsana, I. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray melalui Lesson Study terhadap Hasil Belajar Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(3), 103–111. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16424>
- Uffen, I., de Vries, S., Goei, S. L., van Veen, K., & Verhoef, N. (2022). Understanding teacher learning in lesson study through a cultural–historical activity theory lens. *Teaching and Teacher Education*, 119, 2–13. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103831>
- Usman, Yulia, & Handayani, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(3),

396–403. <https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v6i01.521>

Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, 4(1), 87–93.

Wulandari, B., Arifin, F., & Irmawati, D. (2015). Peningkatan Kemampuan Kerjasama dalam Tim Melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i1.12816>