



Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Lina Nuriyanti¹, Sudi Prayitno², Gunawan³, Rahnawati³

¹ Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

² Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

³ SMAN 2 Mataram, Mataram

linanuriyanti@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the use of *Canva*-based audiovisual learning media in improving students mathematics learning outcomes. This research is classroom action research. The research was conducted in two cycles. Each cycle consists of two meetings covering the planning stages, action implementation, observation and reflection. The research subjects were students in class X.9 of SMAN 2 Mataram, totaling 36 students. The data sources used are observations, tests and learning results documents. The data analysis using quantitative descriptive analysis techniques. The results of the research show that the mathematics learning outcomes of class X.9 students at SMAN 2 Mataram have improved after use of *Canva*-based audiovisual learning media. These results are shown by an increase in student learning outcomes in each cycle. The increase in students learning outcomes was seen from the results of tests and observations carried out, the results had increased as indicated by the increase in the percentage of classical completeness from the pre-cycle, namely 47%, in the first cycle 75% and increased to 89% in the second cycle.

Keywords: Audiovisual Learning Media, *Canva*, Learning Results

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis *Canva* dalam peningkatan hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X.9 SMAN 2 Mataram yang berjumlah 36 peserta didik. Sumber data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumen hasil belajar. Untuk analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas X.9 SMAN 2 Mataram mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis *Canva*. Hasil ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat hasil tes dan observasi yang dilakukan, hasilnya mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan meningkatnya persentase ketuntasan klasikal dari pra siklus yaitu 47%, pada siklus I 75% dan meningkat menjadi 89% pada siklus II.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Audiovisual, *Canva*, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk karakter, nilai-nilai moral, serta pola pikir yang kritis dan kreatif. Pendidikan saat ini menjadi wadah penting bagi pengembangan diri dan berperan dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu bersaing di era globalisasi.

Di tengah perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat, pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dan beradaptasi. Metode pengajaran konvensional mulai bergeser menuju pendekatan yang lebih dinamis, interaktif, dan berbasis teknologi. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta didik tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga mampu mengolah dan mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya dalam berbagai aspek kehidupan.

Pada Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk menguasai teknologi dan memiliki kreatifitas untuk menggunakan berbagai media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas agar efektif, efisien, dan pembelajaran dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Guru dituntut untuk mempelajari ilmu-ilmu baru seperti teknologi sehingga dapat diberikan kepada peserta didiknya (Ariwibowo, 2023). Tugas guru dalam proses belajar mengajar saat ini tidak hanya sebatas memberikan informasi kepada peserta didik melainkan juga harus memahami karakter dan kebutuhan belajar peserta didik (Abdullah, 2017). Salah satu hal yang perlu dipersiapkan untuk memfasilitasi peserta didik agar mendapatkan pembelajaran yang efektif adalah dengan mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Menurut Nuriyanti, dkk (2022), salah satu alat bantu yang dapat membantu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana, baik berwujud fisik maupun nonfisik, yang digunakan untuk mempermudah interaksi antara pengajar dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, efektif, dan efisien (Mahardika, dkk, 2021). Media pembelajaran dapat dirancang sehingga materi pembelajaran yang akan disajikan dapat terlihat lebih jelas dan menarik sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan belajar peserta didik sehingga pembelajaran tidak membosankan. Salah satu program yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran berbasis *Canva* (Rahmatullah, dkk, 2020). Selain itu menurut Hanifah (2022) Penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 2 Mataram, didapatkan bahwa hasil belajar peserta didik rendah dan sangat dibutuhkan peningkatan. Setelah dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Matematika di SMAN 2 Mataram terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik. Beberapa faktor penyebab tersebut diantaranya, minat belajar peserta didik yang kurang, peserta didik yang tidak memahami pembelajaran namun tidak melakukan tindakan untuk mencoba memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dan juga kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Menurut Nursyam (2019) penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik menjadi meningkat. Minat belajar peserta didik yang meningkat tentunya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Peneliti telah melakukan analisis terhadap nilai matematika semester ganjil peserta didik kelas X-9 SMAN 2 Mataram untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sebelum dilakukannya penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik, hanya 47% atau 17 orang yang berhasil mencapai nilai tuntas sesuai standar ketuntasan minimal yaitu ≥ 80 . Sementara itu, sebanyak 53% atau 19 orang lainnya mendapatkan nilai di bawah standar ketuntasan, yang menunjukkan bahwa mereka belum mencapai target kompetensi yang diharapkan. Kondisi ini menggambarkan bahwa sebagian besar peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru di dalam kelas, sehingga hasil belajar secara keseluruhan masih dapat dikategorikan rendah dan memerlukan perhatian lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Setelah dilakukannya analisis hasil belajar, dapat dikatakan bahwa perlu adanya peningkatan hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Mataram. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dibantu oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga belajar akan lebih menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran ini juga membantu guru agar lebih mudah dalam penyampaian materi dan peserta didik akan lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Sejalan dengan pendapat Prayitno, dkk (2024) pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran khususnya dalam bidang Matematika dan memudahkan guru untuk menjelaskan konsep matematika yang abstrak.

Canva adalah salah satu platform online yang menyajikan berbagai fitur menarik yang dapat memfasilitasi guru dalam penyajian materi pembelajaran. *Canva* dilengkapi juga dengan fitur audio yang akan membantu guru menjelaskan materi pembelajaran yang

telah disusun dalam *canva* sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan. Pembelajaran yang dilakukan dengan aplikasi *canva* sangat bermanfaat untuk guru dan peserta didik karena selain dapat memberikan kemudahan peserta didik dalam pemahaman materi pembelajaran, guru juga sangat terbantu dengan adanya aplikasi yang mempunyai fitur yang lengkap sehingga menumbuhkan inovasi-inovasi baru dalam penggunaan penyajian materi pembelajaran (Purba dan Harahap, 2022). *Canva* juga mudah untuk diakses secara gratis dan dapat digunakan secara online maupun offline dengan mengunduh file PowerPoint atau Video MP4.

Berdasarkan paparan masalah di atas, perlu dikembangkannya suatu inovasi pembelajaran berupa pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dengan demikian peneliti tertarik melakukan Penelitian berupa penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang dirancang untuk memecahkan masalah-masalah yang terjadi selama proses pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran Matematika dan Mahasiswa PPL sebagai pengamat pelaksanaan PTK. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu terkait mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan di kelas X.9 SMAN 2 Mataram dengan sebanyak 39 orang peserta didik. Metode yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 (dua) siklus, setiap siklus terdiri dari 2 (dua) kali pertemuan. Pada pelaksanaannya, setiap pertemuan memiliki 4 tahapan penelitian, mengikuti model Kemmis dan McTaggart yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Hanifah, 2022). Terdapat beberapa hal yang dilakukan dalam setiap tahapan, sebagai berikut: (1) Perencanaan, pada tahap ini peneliti menetapkan indikator keberhasilan, menyusun skenario pembelajaran yang dituangkan dalam Modul Ajar yang di dalamnya telah disiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, serta menyiapkan instrumen pengumpulan data untuk pelaksanaan tindakan, seperti lembar observasi, skenario, dokumentasi foto, dan sebagainya; (2) Pelaksanaan/Tindakan, pada tahap ini peneliti melakukan tindakan atau pelaksanaan skenario yang telah dirancang dalam modul ajar; (3) Observasi, pada

tahap observasi/pengamatan, dilakukan pengumpulan data terkait dengan hal-hal yang dibutuhkan peneliti untuk memperkuat proses penelitian dengan menggunakan instrumen yang telah dipersiapkan sebelumnya; (4) Refleksi, pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan dari tindakan/pelaksanaan penelitian yang dianggap masih kurang dan perlu peningkatan sehingga dapat ditingkatkan dalam pelaksanaan pada siklus selanjutnya. Secara visual tahapan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis & McTaggart dalam Ria,dkk (2022)

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan tindakan kelas untuk mengumpulkan data melalui instrumen berupa tes. Tes dilakukan pada akhir setiap sesi pembelajaran untuk mengukur hasil belajar peserta didik Berdasarkan teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan, teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis ketuntasan hasil belajar peserta didik. Analisis ketuntasan hasil belajar dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik mencapai standar ketuntasan minimal (SKM) berdasarkan hasil tes yang dilaksanakan pada akhir setiap sesi pembelajaran.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diolah dan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Data hasil belajar dikategorikan secara kuantitatif berdasarkan teknik kategorisasi yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional dalam Nursyam (2019). Kategorisasi ini digunakan untuk mengelompokkan hasil belajar peserta didik ke dalam tingkat pencapaian tertentu, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih terstruktur mengenai tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil Belajar Peserta didik dapat dihitung dengan perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Nilai Hasil Belajar} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total Skor}} \times 100$$

Tabel 1. Kategori Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai Hasil Belajar	Kategori
---------------------	----------

90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
<55	Sangat Rendah

Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik dapat dihitung dengan perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum \text{Jumlah Peserta didik yang tuntas atau} \geq 80}{\sum \text{Jumlah Peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari ketercapaian minimal mendapatkan kategori tuntas yaitu nilai ≥ 80 . Selanjutnya dilihat dari hasil ketuntasan klasikal yang harus mencapai 85%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pra Siklus

Berdasarkan data hasil analisis yang dilakukan pada hasil belajar peserta didik kelas X-9 SMAN 2 Mataram dalam Pra Siklus, didapatkan bahwa hanya 47% peserta didik dari 36 orang peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas, dan 53% orang peserta didik lainnya mendapatkan nilai dibawah standar ketuntasan atau tidak tuntas. Hal ini berarti dapat dikategorikan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini telah diidentifikasi dan disebabkan oleh beberapa faktor penghambat. Salah satu faktornya yang telah ditindak lanjuti dalam penelitian tindakan kelas adalah dengan menggunakan media pembelajaran matematika audiovisual berbasis *canva* untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas, sehingga peserta didik dapat lebih memahami pembelajaran yang disampaikan dengan baik dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik karena media yang digunakan menarik dan tidak membosankan. Menurut Kurnia dan Sunaryati (2023) Media pembelajaran yang dihasilkan melalui *canva* memungkinkan guru untuk menyusun materi secara lebih cepat dan efisien, sekaligus memudahkan penyampaian materi kepada siswa dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

No	Nilai	Peserta Didik	Persentase	Kategori
1	90-100	5	13,9 %	Sangat Tinggi
2	80-89	12	33,3 %	Tinggi
3	65-79	7	19,5 %	Sedang

4	55-64	9	25 %	Rendah
5	<55	3	8,3 %	Sangat Rendah

Kondisi awal peserta didik kelas X.9 dari 36 orang peserta didik terdapat 5 orang peserta didik atau 13,9 % mendapatkan kategori hasil belajar sangat tinggi, 12 orang peserta didik atau 33,3 % mendapatkan kategori hasil belajar tinggi, 7 orang peserta didik atau 19,5 % mendapatkan kategori sedang, 9 orang peserta didik atau 25 % mendapatkan kategori rendah, dan 3 orang peserta didik atau 8,3 % mendapatkan kategori sangat rendah. Sehingga dari 36 peserta didik setelah dihitung dengan ketuntasan klasikal memperoleh 47% peserta didik yang masuk dalam kategori tuntas atau memenuhi kriteria ketuntasan yaitu ≥ 80 dan 53% peserta didik lainnya masih berada di bawah kategori ketuntasan atau tidak tuntas. Hal tersebut mengartikan bahwa hasil belajar peserta didik masih dikategorikan rendah.

3.2 Hasil Siklus 1

Pada siklus pertama dilakukan dua kali pertemuan dengan mengikuti 4 tahapan penelitian yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada Tahap perencanaan, peneliti menyusun skenario pembelajaran yang akan dilakukan dan mempersiapkan media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* yang akan diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya pada tahapan tindakan, peneliti menerapkan skenario pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya dan memaparkan materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* pada materi Peluang. Tahap selanjutnya yaitu observasi, peneliti melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan yaitu hasil lembar kerja peserta didik yang akan dijadikan data hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *canva*. Tahap terakhir yaitu refleksi, peneliti melakukan refleksi terkait hal-hal yang perlu diperbaiki terkait pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus ini hal yang perlu diperbaiki adalah persiapan pelaksanaan pembelajaran yang perlu membutuhkan waktu untuk memasang LCD, perbaikan perlu dilakukan pada media pembelajaran yaitu memberikan gambar HD untuk lebih jelas saat menampilkan gambar dan terdapat beberapa tulisan yang salah penulisan. Hasil refleksi tersebut akan diperbaiki dalam perencanaan di siklus ke 2.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

No	Nilai	Peserta Didik	Persentase	Kategori
1	90-100	9	25 %	Sangat Tinggi
2	80-89	18	50 %	Tinggi
3	65-79	9	25 %	Sedang

4	55-64	0	0 %	Rendah
5	<55	0	0 %	Sangat Rendah

Dari tabel di atas dapat diketahui pada siklus 1 (Satu) peserta didik kelas X.9 dari 36 orang peserta didik terdapat 9 orang peserta didik atau 25% mendapatkan kategori hasil belajar sangat tinggi, 18 orang peserta didik atau 50 % mendapatkan kategori hasil belajar tinggi, 9 orang peserta didik atau 25 % mendapatkan kategori sedang, sedangkan untuk kategori rendah dan sangat rendah memiliki persentase 0% atau tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah 65. Sehingga dari 36 peserta didik setelah dihitung dengan ketuntasan klasikal dan memperoleh hasil 75% peserta didik yang masuk dalam kategori tuntas atau memenuhi kriteria ketuntasan yaitu ≥ 80 dan 25% peserta didik lainnya tidak tuntas dan membutuhkan peningkatan hasil belajar. Hal tersebut mengartikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus yang hanya mencapai 47% meningkat menjadi 75%.

3.3 Hasil Siklus 2

Siklus kedua adalah lanjutan dari siklus pertama, artinya bahwa pada hasil tahapan refleksi yang dilakukan ada siklus pertama akan diperbaiki dan dikembangkan pada siklus kedua. Sejalan dengan Ali (2021) pada siklus dua peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan masalah yang didapatkan pada siklus pertama. Tahapan yang dilakukan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada Tahap perencanaan, peneliti melakukan perbaikan dari hasil refleksi pada siklus selanjutnya. Selanjutnya pada tahapan tindakan, peneliti menerapkan skenario pembelajaran yang telah dirancang atas perbaikan pada siklus sebelumnya dan memaparkan materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* pada materi Peluang. Tahap selanjutnya yaitu observasi, peneliti kembali melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan yaitu hasil lembar kerja peserta didik yang akan dijadikan data hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *canva*. Tahap terakhir yaitu refleksi, peneliti melakukan refleksi terkait hal-hal yang perlu diperbaiki terkait pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus ini peneliti merasa bahwa indikator keberhasilan sudah terpenuhi sehingga menetapkan penelitian menjadi dua siklus. Hasil belajar peserta didik pada siklus kedua sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2

No	Nilai	Peserta Didik	Persentase	Kategori
1	90-100	10	28 %	Sangat Tinggi
2	80-89	22	61 %	Tinggi

3	65-79	4	11 %	Sedang
4	55-64	0	0 %	Rendah
5	<55	0	0 %	Sangat Rendah

Pada tabel di atas dapat diketahui pada siklus 2 (Dua) peserta didik kelas X.9 dari 36 orang peserta didik terdapat 10 orang peserta didik atau 28% mendapatkan kategori hasil belajar sangat tinggi, 22 orang peserta didik atau 61% mendapatkan kategori hasil belajar tinggi, 4 orang peserta didik atau 11% mendapatkan kategori sedang, sedangkan untuk kategori rendah dan sangat rendah memiliki persentase 0% atau tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah 65. Sehingga dari 36 peserta didik setelah dihitung dengan ketuntasan klasikal dan memperoleh hasil 89% peserta didik yang masuk dalam kategori tuntas atau memenuhi kriteria ketuntasan yaitu ≥ 80 . Hal tersebut mengartikan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus dua meningkat dari 75% menjadi 89% dan mencapai indikator keberhasilan penelitian. Sedangkan 11% peserta didik lainnya tidak tuntas dan membutuhkan peningkatan hasil belajar.

3.4 Pembahasan

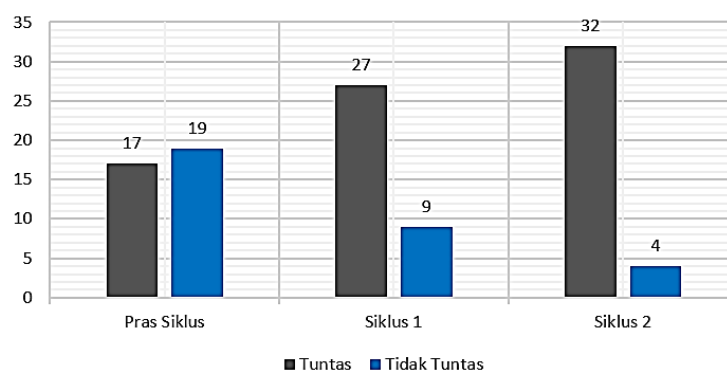
Penelitian terkait peningkatan hasil belajar peserta didik dalam memahami pelajaran matematika melalui penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* melalui dua siklus pembelajaran yang masing-masing siklus terdapat dua kali pertemuan. Pada penelitian ini dilakukan observasi pra siklus untuk mengetahui masalah yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran. Observasi prasiklus juga dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki oleh peserta didik (Septyana,dkk 2023). Observasi dilakukan dengan mengamati hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari nilai PAS matematika. Hasil pengamatan tersebut mengidentifikasi bahwa hasil belajar peserta didik kelas X.9 masuk dalam kategori rendah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 47%. Pada pelaksanaan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* yang akan membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Pada pelaksanaan siklus satu, setelah dilakukannya tahapan penelitian dan melakukan observasi hasil belajar terhadap 36 orang peserta didik di kelas X.9, diperoleh hasil ketuntasan klasikal 75% yang berarti belum mencapai indikator keberhasilan dikarenakan terdapat 9 orang peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah standar ketuntasan yaitu ≥ 80 . Namun jika dibandingkan dengan hasil belajar pada pra siklus, hasil belajar pada siklus 1 mengalami peningkatan yang baik dan perlu perbaikan pada siklus kedua.

Kendala yang dihadapi pada siklus pertama adalah peneliti kurang melakukan persiapan untuk penggunaan LCD sehingga waktu pembelajaran tersita beberapa

menit untuk melakukan persiapan pemasangan alat bantu pembelajaran tersebut. Selanjutnya, dari segi skenario pembelajaran yang dilakukan, terdapat beberapa peserta didik yang kurang kondusif dikarenakan pembelajaran pada jam terakhir. Pada penggunaan media pembelajaran berbasis *canva*, peneliti juga perlu melakukan perbaikan dikarenakan masih ada beberapa tulisan yang salah dan gambar yang kurang jelas. Beberapa hal yang perlu diperbaiki tersebut akan ditindaklanjuti pada pelaksanaan di siklus 2.

Pada siklus dua, hasil observasi yang dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal yang didapatkan mencapai 89% yang berarti terdapat peningkatan dari siklus sebelumnya dan telah memenuhi indikator ketercapaian penelitian. 89% ketuntasan yang diperoleh terdapat 4 orang dari 36 orang peserta didik yang tidak tuntas dan perlu bimbingan lebih lanjut. Menurut Faoziyah, dkk (2022) jika penelitian yang dilakukan telah mencapai keberhasilan pada siklus dua, maka penelitian tidak dilanjutkan atau dapat diselesaikan. Peserta didik yang tidak tuntas akan diberikan tugas pengayaan dan bimbingan oleh guru mata pelajaran.



Gambar 2. Peningkatan Ketuntasan Belajar

Dari peningkatan hasil belajar peserta didik yang telah dipaparkan, penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* pada mata pelajaran matematika dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan, *canva* memberikan berbagai fitur menarik yang tidak membosankan untuk dilihat oleh peserta didik. Selain itu, media yang digunakan peneliti juga dapat diakses oleh peserta didik dengan smartphone yang mereka miliki, sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi yang diberikan berulang kali hingga peserta didik memahami materi tersebut. Media pembelajaran berbasis *canva* ini sangat efektif dan efisien untuk membantu pelaksanaan pembelajaran agar lebih mudah dan praktis. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Admelia, dkk (2022) aplikasi *canva* dapat memberikan keefektifan pembelajaran yang dilakukan.



Gambar 3. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* dalam pembelajaran matematika materi peluang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X.9 SMAN 2 Mataram Tahun Pelajaran 2023/2024 berjumlah 36 orang peserta didik, diantaranya 34 orang peserta didik tuntas mendapatkan nilai ≥ 80 dan 4 orang peserta didik lainnya membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Perolehan ketuntasan tersebut mencapai 89% sehingga memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* berperan penting dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dan dapat memenuhi indikator ketercapaian penelitian. Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia membutuhkan peran aktif baik dari guru maupun peserta didik. Guru memiliki tanggung jawab untuk menguasai teknologi digital sebagai sarana pembelajaran modern, seperti menggunakan platform daring, aplikasi interaktif, dan perangkat lunak lainnya. Selain itu, guru juga perlu memilih materi pelajaran yang relevan dan kontekstual agar lebih menarik serta bermakna bagi peserta didik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Kolaborasi antar guru juga sangat penting untuk saling berbagi ide dan pengalaman guna menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung visi Merdeka Belajar. Dengan usaha yang dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran serta pemanfaatan teknologi yang optimal, pendidikan di Indonesia dapat berkembang lebih baik dan sesuai dengan tuntutan zaman.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram dan SMA Negeri 2 Mataram yang telah membantu saya dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.

6. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru dapat mengetahui kebutuhan belajar peserta didik, sehingga guru dapat memberikan atau memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Hal tersebut akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik agar hasil belajar peserta didik meningkat adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran audiovisual berbasis teknologi yang dapat digunakan guru dalam pemaparan materi pelajaran di dalam kelas adalah aplikasi *Canva*, selain dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, juga dapat memberikan kesan menarik dalam pelaksanaan pembelajaran.

7. REFERENSI

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida journal*, 4(1), 35-49. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177-186. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>.
- Ali, M. (2021). Peningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Media Gambar Untuk Kelas 2 Pada Sdn 93 Palembang. *PERNIK*, 4(1), 43-51. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6796>.
- Ariwibowo, M. F., & Intra Swadaya Hidayat. (2023). Workshop Pembuatan Media Belajar Dengan Menggunakan Canva. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 8173–8178. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.19000>.
- Faoziyah, N. (2022). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui pembelajaran berbasis PBL. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(2), 490-496. <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v7i2.3555>.
- Hanifah, N. (2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar kimia. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 226-233. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1339>.

- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>.
- Nuriyanti, L., Prayitno, S., Tyaningsih, R. Y., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis PowToon Pada Materi Statistika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1462-1471. 10.29303/jipp.v7i3b.808.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819. <http://dx.doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>.
- Prayitno, S., Subarinah, S., Arjudin, A., Hikmah, N., Triutami, T. W., & Saputri, A. N. I. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Media Geoboard Untuk Mengembangkan Pembelajaran Matematika Inovatif Bagi Guru Sekolah Dasar Gugus 2 Kecamatan Jonggat. *Prosiding PEPADU*, 6(1), 87–92. Retrieved from <https://proceeding.unram.ac.id/index.php/pepadu/article/view/3198>.
- Purba, Y. A., & harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/19185>.
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa . *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>.
- Ria, F. X., Awe, E. Y., & Laksana, D. N. L. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Literasi dengan Suplemen Buku Cerita Bergambar: Studi Tindakan Kelas pada Pembelajaran Tematik . *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 570-577. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1006>.
- Septyana, E., Indriati, N. D., Indiaty, I., & Ariyanto, L. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Boga 1 SMK di Semarang pada Materi Program Linear. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 6(2), 85–94. <https://doi.org/10.24246/juses.v6i2p85-94>