



**PENERAPAN MODEL PJBL BERBANTUAN APLIKASI CANVA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI 066650 MEDAN KOTA**

✉ Amirul Iman Nasution

PPG Prajabatan, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hasil belajar matematika siswa SD Negeri 066650 Medan Kota kelas 5A sebelum diterapkannya model pembelajaran PJBL berbantuan canva, (2) hasil belajar matematika siswa SD Negeri 066650 Medan Kota kelas 5A setelah diterapkannya model pembelajaran PJBL berbantuan canva. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SD Negeri 066650 kelas 5A yang berjumlah 22 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Hasil temuan dalam penelitian ini menunjukkan: (1) siswa mengalami beberapa kesulitan dalam menyelesaikan beberapa soal. (2) setelah memberikan tindakan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas 55,90 dengan 14 orang siswa (64%) telah mencapai tingkat ketuntasan belajar sedangkan 8 orang (36%) tidak mencapai ketuntasan belajar. (3) pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 91% dengan jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan sebesar 20 orang (91%), sedangkan terdapat 2 orang siswa dengan 9% yang tidak mencapai target kelulusan. (4) model pembelajaran PJBL berbantuan canva dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa karena memudahkan siswa dalam proses belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

Kata Kunci : Model Pjbl Berbantuan Aplikasi Canva, Hasil Belajar Matematika

Abstract

This study aims to determine: (1) the mathematics learning outcomes of students at SD Negeri 066650 Medan Kota class 5A before the application of the Canva-assisted PJBL learning model, (2) the mathematics learning outcomes of students at SD Negeri 066650 Medan Kota class 5A after the application of the Canva-assisted PJBL learning model. This type of research was classroom action research (CAR) conducted at SD Negeri 066650 class 5A with a total of 22 students, consisting of 15 male students and 7 female students. The findings in this study showed: (1) students experienced some difficulties in solving several questions. (2) after giving action in cycle I, the class average value was 55.90 with 14 students (64%) having reached the level of mastery learning while 8 people (36%) did not achieve learning completeness. (3) in cycle II an average score of 91% was obtained with the number of students who had achieved completeness of 20 people (91%), while there were 2 students with 9% who did not reach the graduation target. (4) the Canva-assisted PJBL learning model can improve students' mathematics learning outcomes because it makes it easier for students to learn in accordance with the abilities of each student.

Keywords: Canva Application Assisted Pjbl Model, Mathematics Learning Outcomes.

✉ Corresponding author :

Email Address : amiru.iman25@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi diri, mencakup kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Belajar merupakan bagian integral dari kehidupan setiap orang. Seiring perkembangan masyarakat dan meningkatnya kebutuhan, pemerintah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan.. Hal yang harus dilakukan oleh dunia pendidikan harus mempersiapkan sumber daya manusia kreatif, mampu memecahkan persoalan-persoalan yang aktual dalam kehidupan yang nyata dan mampu menghasilkan teknologi yang baru sebagai upaya perbaikan.

Era industri 4.0 sebagai tonggak kehidupan baru yang bercirikan teknologi informasi sebagai warna kehidupan yang didominasi penggunaan teknologi komunikasi. Semua lapisan masyarakat tidak terkecuali peserta didik turut hanyut menggunakan handphone dari sebagian besar waktunya dalam kehidupan saat ini. Dunia Pendidikan sekolah, khususnya di jenjang menengah tidak terlepas dari fenomena merebaknya pemakaian alat komunikasi yang menyita waktu lebih banyak dari pada menggunakannya untuk belajar mata pelajaran Matematika.

Perilaku peserta didik saat ini lebih mementingkan menonton sajian hiburan lewat aplikasi yang ada pada genggamannya, ketimbang menggunakan alat komunikasi seperti handphone untuk belajar Matematika menggunakan fasilitas teknologi. Bergesernya perilaku demikian itu para peserta didik menjadi kurang fokus dalam belajar matematika, lebih suka menunda-nunda mengerjakan tugas latihan mengeksplorasi dalam materi Matematika. Di kelas suasana belajar para peserta didik mengindikasikan kurang semangat belajar matematika. Bahkan catatan penting pun sering tidak dimiliki, kondisi demikian itu mengingatkan kita sewaktu belajar online dan offline terbatas pada masa pandemik Covid-19 pada tahun 2020-2021.

Akibat dari pembelajaran seperti ini siswa mengalami kesulitan dalam menangkap konsep matematika yang diajarkan oleh guru, karena di dalam kegiatan belajar mengajar pengetahuan diberikan begitu saja tanpa dikaitkan dengan pengalaman-pengalaman siswa sebelumnya dan tidak memperhatikan konteks dimana siswa berada pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari aspek penyelenggaraan pembelajaran Matematika sangat penting guru berinovasi guna mengatasi berbagai kendala situasi belajar siswa di kelas maupun di luar kelas dalam lingkungan sekolah.

Pengalaman belajar bergantung pada minat siswa dan inovasi guru. Untuk mengatasi perubahan perilaku belajar siswa, salah satu solusi adalah menggunakan model pembelajaran. Kemendikbud merekomendasikan Project Based Learning (PjBL) berdasarkan kurikulum 2013. Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang memberi peserta didik kebebasan untuk merencanakan dan melaksanakan tugas belajar, bekerja sama dalam proyek, dan pada akhirnya membuat produk kerja yang dapat dilakukan kepada orang lain (Mahendra, 2017). Project based learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek (Thomas, 2000)

PjBL memiliki langkah yang harus dilakukan guru dengan menjelaskan project yang akan dilakukan, menjelaskan tahapan pembuatan project, menentukan waktu pengerjaan project,

mengawasi dan memonitor kegiatan siswa dalam menyelesaikan project, menguji hasil dan mengevaluasi hasil project. Kegiatan siswa dalam penerapan model Project Based Learning dengan media animasi yaitu siswa mengerjakan project dengan mengikuti tahapan dan waktu yang telah ditentukan, menyelesaikan project dengan pengawasan guru dan mempresentasikan hasil project. Memilih model PJBL sebagai solusi mengatasi masalah pembelajaran matematika para siswa akan memilih masalah dan dengan menggunakan project Canva interaktif. Dengan adanya Project canva interaktif akan memicu minat siswa belajar matematika, karena unsur-unsur teknologi yang menjadi habit para siswa diberikan slot atau saluran untuk mengekspresikan proyeknya untuk di presentasikan kepada kelompok-kelompok lainnya. Canva sendiri merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan siswa membuat proyek. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran terjadi. (Nurdyasyah, 2019)

Proses pembelajaran PJBL akan memberikan pengalaman masing-masing kelompok untuk berkolaborasi, menghargai pendapat ide anggota kelompoknya, dan memberikan arah menuju kemandirian, berkompetisi dan saling menghargai. Untuk itu peran guru sangat diperlukan dalam proses belajar peserta didik di sekolah. Peran guru yang dimaksudkan disini adalah menyediakan lingkungan belajar yang baik dan nyaman bagi peserta didik serta berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dengan memperkenalkan aplikasi yang sesuai dengan kompetensi yang akan dipelajari. Salah satu aplikasi yang dapat diterapkan yakni aplikasi canva. Aplikasi Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile.

Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut: 1. Memiliki beragam desain yang menarik 2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. 3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. 4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Tanjung, R. E., & Faiza, D., 2019). Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi kapan pun dan di mana pun.

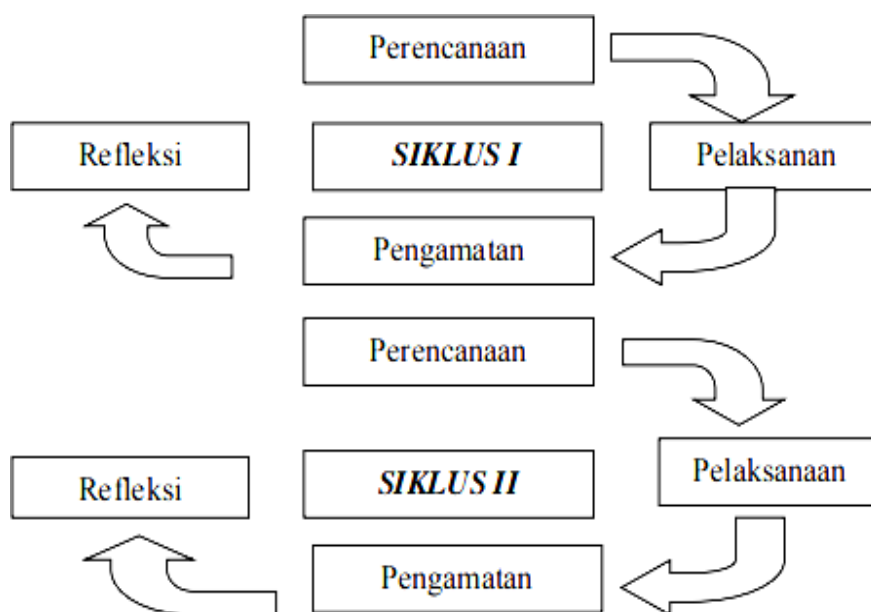
Metodologi

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 066650 Medan Kota selama 3 bulan yakni dari bulan 16 februari sampai 20 Mei 2023. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tinjauan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika dengan berbantuan aplikasi canva. Penelitian ini dirancang dalam dua kali siklus menyesuaikan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan suatu masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan sumber. Dengan kata lain PTK langsung memberikan perbaikan atas permasalahan yang dihadapi dalam suatu proses pembelajaran.

Dalam penelitian tindakan kelas, format formasi digunakan untuk merekam data proses pembelajaran yang dilaksanakan. Tes adalah suatu kegiatan yang diberikan guru kepada

siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa atau kemampuan siswa. Tes juga dapat diberikan sebagai alat ukur. Adapun tes yang digunakan yaitu tes tulis.

Data yang diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran, selanjutnya dianalisis secara kualitatif - deskriptif sehingga dapat diketahui apakah penggunaan media canva sudah mencapai sasaran atau belum. Adapun hasil belajar dianalisis secara deskriptif sehingga dapat diketahui apakah hasil belajar dengan menggunakan canva sudah mencapai sasaran belajar atau bahkan tidak mencapai sasaran. Prosedur pelaksanaan tindakan pada penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan (merencanakan/menyiapkan segala sesuatu yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian), pelaksanaan tindakan (melakukan kegiatan penelitian), pengamatan (melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung), dan refleksi (melihat kembali apa yang telah dilakukan. Adapun tahap-tahap tersebut dapat dilihat pada bagan yang terhambur dibawah ini.



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VA, dengan jumlah siswa 22 orang pada tahun pelajaran 2022/2023. Objek penelitian tindakan kelas ini adalah model pembelajaran PJBL pada pelajaran matematika. Data yang diperoleh dalam penelitian ini. Adapun prosedur (siklus) Penelitian Tindakan Kelas pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Siklus I
 - a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat penelitian, yaitu (1) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (2) membuat materi pembelajaran teks tanggapan kritis yang digunakan saat pelaksanaan proses pembelajaran, (3) membuat soal yang akan dikerjakan dan didiskusikan oleh peserta didik serta mengonsultasikan kepada kolaborator, guru bidang studi, (4) membuat panduan observasi berupa lembar observasi untuk mencatat kejadian selama proses pembelajaran, (5) menyiapkan angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap proses pembelajaran.

b) Pelaksanaan

Setelah tahap perencanaan disusun dengan baik, maka selanjutnya dilakukan pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan dibeirikan dengan kegiatan mengajar dimana peneliti bertindak sebagai guru. Selanjutnya diakhiri dengan memberikan tes kepada siswa untuk mengetahui hasil yang dicapai melalui pemberian tindakan. Pelaksanaan tindakan ini terdiri dari tiga tahap yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan juga kegiatan penutup.

c) Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti dan kolaborator mengamati dan mencatat hasil pada lembar observasi dan catatan lapangan. Pengamatan dilakukan dengan melihat berbagai tindakan yang muncul selama pembelajaran.

d) Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil tindakan dari siklus pertama yang tercatat dalam lembar observasi, angket, dan catatan lapangan. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti bersama kolaborator menyusun rencana pemecahan masalah untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus kedua.

2. Siklus II

a) Permasalahan II

Menetapkan fokus permasalahan dan menganalisanya menjadi bagian yang lebih kecil dan terperinci, selanjutnya merumuskan permasalahan secara lebih jelas, spesifik, dan operasional. Sehingga memudahkan dalam pemberian tindakan. Adapun fokus masalahnya adalah mencari kesulitan dalam siswa mempelajari materi tersebut.

b) Rencana Tindakan II

Dari masalah tersebut dibuat alternatif masalah, yaitu dengan merancang RPP yang akan dilaksanakan pada kelas tersebut.

c) Pelaksanaan Tindakan II

Pada tahap ini, pemberian tindakan II dilakukan dengan melaksanakan kegiatan mengajar dimana peneliti sebagai pengajar. Kegiatan mengajar yang dilakukan merupakan pengembangan dan pelaksanaan dari prosedur pengajaran (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah disusun. Pada akhir tindakan, diberikan tes kepada siswa untuk mengetahui letak kesulitan siswa melalui pemberian tindakan.

d) Pengamatan II

Dalam tahap ini, pengamatan dilakukan terhadap kegiatan guru dan siswa. Pengamatan terhadap guru dilakukan oleh pengamat untuk memberikan masukan terhadap pengajaran yang sedang berlangsung, sedangkan pengamatan kepada siswa bertujuan untuk melihat aktivitas siswa.

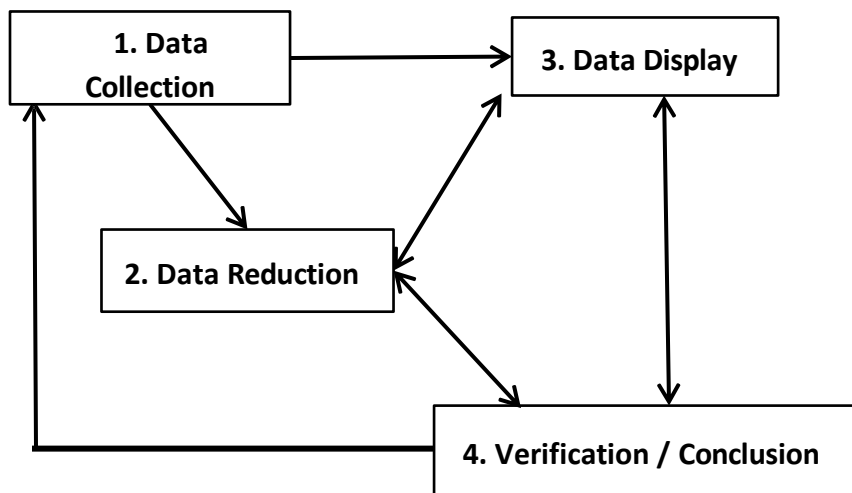
e) Analisa Data II

Data yang diperoleh pada penelitian ini ialah berupa tes, wawancara, dan observasi yang dianalisis melalui tiga tahap, yaitu: reduksi data, analisa data, dan menarik kesimpulan.

f) Refleksi II

Tahap ini dilakukan untuk mengambil keputusan hasil analisa data dari pemberian tindakan pada siklus I. Kesimpulan yang diambil ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data pada penelitian ini didapatkan setelah proses pembelajaran. Adapun teknik pengumpulan dari masing-masing instrumen yang disediakan pada penelitian ini adalah peneliti, tes, wawancara, dan oservasi. Setelah data penelitian dikumpulan melalui tes, observasi, dan wawancara. Catatan observasi dipergunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan bantuan aplikasi canva. Analisa data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap yaitu sebagai berikut:



Gambar 2: Bagan Analisa Data (M. B. Miles & A. M. Huberman, 2014)

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui kemampuan siswa. Untuk mengetahui kemampuan dalam penelitian ini siswa terlebih dahulu diberi Pre-Test. Adapun kemampuan siswa sebelum diberi tindakan (hasil tes awal) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Daftar Hasil Nilai Awal (Pre-Test)

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	FU'AD	50	Tidak Tuntas
2	FARIZ	35	Tidak Tuntas
3	ARMAN	80	Tuntas
4	YOSI	35	Tidak Tuntas
5	HUSNA	45	Tidak Tuntas
6	DZAKI	55	Tidak Tuntas
7	SAMUEL	40	Tidak Tuntas
8	FREYA	75	Tuntas
9	ELSA	55	Tidak Tuntas
10	RIZKI	30	Tidak Tuntas
11	JIKO	25	Tidak Tuntas
12	BIMA	75	Tuntas
13	ALEX	45	Tidak Tuntas
14	DEBORA	75	Tuntas
15	OLIVIA	75	Tuntas
16	TIUR	75	Tuntas
17	SHIFA	40	Tidak Tuntas
18	NANDA	60	Tidak Tuntas
19	IREN	75	Tuntas

Jumlah $\sum X$	1.045
Rata - Rata (\bar{x})	55
Presentase Ketuntasan Klasikal (PKK)	36,84%

Dari data diatas, kelas VA SD Negeri 066650 Medan Kota belum dapat dikatakan tuntas karena presentasi ketuntasan klasikalnya belum mencapai target hipotesis 85%. Siswa yang tuntas berjumlah 7 orang, dengan persentase kelulusan 36,84 %. Sedangkan siswa yang tidak lulus berjumlah 12 orang dan jika dipresentasikan yaitu 63.16 % dengan memperoleh rata-rata kelas 55.

a) Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan I pada siklus I dikelas V5 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Daftar Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	FU'AD	75	Tuntas
2	FARIZ	75	Tuntas
3	ARMAN	80	Tuntas
4	YOSI	35	Tidak Tuntas
5	HUSNA	75	Tuntas
6	DZAKI	75	Tuntas
7	SAMUEL	40	Tidak Tuntas
8	FREYA	75	Tuntas
9	ELSA	55	Tidak Tuntas
10	RIZKI	30	Tidak Tuntas
11	JIKO	25	Tidak Tuntas
12	BIMA	75	Tuntas
13	ALEX	45	Tidak Tuntas
14	DEBORA	75	Tuntas
15	OLIVIA	75	Tuntas
16	TIUR	75	Tuntas
17	SHIFA	40	Tidak Tuntas
18	NANDA	60	Tidak Tuntas
19	IREN	75	Tuntas
Jumlah $\sum X$		1160	
Rata - Rata (\bar{x})		61,05	
Presentase Ketuntasan Klasikal (PKK)		57,89 %	

Dari data diatas, kelas VA SD Negeri 066650 Medan Kota belum dapat dikatakan tuntas karena presentasi ketuntasan klasikalnya belum mencapai target hipotesis 85%. Siswa yang tuntas berjumlah 11 orang, dengan persentase kelulusan 57,89 %. Sedangkan siswa yang tidak lulus berjumlah 8 orang dan jika dipresentasikan yaitu 42,11 % dengan memperoleh rata-rata kelas 61,05 %.

b) Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan II pada siklus II dikelas V5 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Daftar Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	FU'AD	85	Tuntas
2	FARIZ	85	Tuntas
3	ARMAN	90	Tuntas
4	YOSI	65	Tidak Tuntas
5	HUSNA	75	Tuntas
6	DZAKI	90	Tuntas
7	SAMUEL	85	Tuntas
8	FREYA	85	Tuntas
9	ELSA	90	Tuntas
10	RIZKI	80	Tuntas
11	JIKO	60	Tidak Tuntas
12	BIMA	75	Tuntas
13	ALEX	75	Tuntas
14	DEBORA	95	Tuntas
15	OLIVIA	85	Tuntas
16	TIUR	85	Tuntas
17	SHIFA	80	Tuntas
18	NANDA	85	Tuntas
19	IREN	90	Tuntas
Jumlah $\sum X$		1.557	
Rata - Rata (\bar{x})		81,94	
Presentase Ketuntasan Klasikal (PKK)		89,47%	

Dari data diatas, kelas VA SD Negeri 066650 Medan Kota dapat dikatakan tuntas karena presentasi ketuntasan klasikalnya telah mencapai target hipotesis 85%. Siswa yang tuntas berjumlah 17 orang, dengan persentase kelulusan 89,47%. Sedangkan siswa yang tidak lulus berjumlah 2 orang dan jika dipresentasikan yaitu 10,53% dengan memperoleh rata-rata kelas 81,94%.

c) Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Dilihat dari ketuntasan belajar klasikal pada siklus I dan siklus II diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Kategori	Nilai Tes Belajar Siklus I		Nilai Tes Belajar Siklus II	
	Angka	Persen	Angka	Persen
Nilai \geq 75	11 Orang	57,89 %	17 Orang	89,47 %
Nilai $<$ 75	8 Orang	42,11 %	2 Orang	10,53 %
Nilai Rata-Rata	61,05		81,94	
Ketuntasan Klasikal	57,89 %		89,47%	

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II. Hal ini dapat dilihat dari:

1. Pertambahan nilai rata-rata kelas

Nilai rata-rata pada tes belajar I adalah 61,05 dan pada tes belajar II nilai rata-rata yang diperoleh adalah 81,94. Dengan demikian terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 20,89.

2. Pertambahan jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 75
Pada tes hasil belajar I jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 11 orang siswa, sedangkan pada tes belajar II jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 sebanyak 17 orang siswa. Maka terjadi peningkatan sebesar 6 orang siswa.
3. Peningkatan Persentase Ketuntasan Klasikal (PKK)
Pada siklus I Persentase Ketuntasan Klasikal sebesar 57,89 % dan pada siklus II Persentase Ketuntasan Klasikal sebesar 89,47 %. Maka terjadi peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 31,58 %

Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan pada siswa kelas 5A di SD Negeri 066650 Medan Kota ditemukan bahwa penggunaan aplikasi canva dalam pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Evaluasi pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan dengan cara melakukan observasi untuk memberikan penilaian dari aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, dan hasil dari penilaian terhadap siswa. Evaluasi dari aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam penelitian ini dilakukan pada tiap saat pertemuan saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan menggunakan aplikasi canva pada suatu pembelajaran membuat siswa lebih aktif dalam belajar, sedangkan guru hanya memberikan arahan dan mengawasi mereka dalam bekerjasama menyelesaikan tugas yang diberikan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, siswa masih banyak memerlukan bimbingan guru untuk lebih aktif dalam belajar, sebagian siswa masih kurang berani dalam mengemukakan pendapat, guru perlu menyesuaikan aktivitas belajar dengan waktu yang tersedia, perlu meningkatkan cara dalam memberi motivasi pada siswa terkait dengan tema yang nantinya berpengaruh pada aktivitas belajar siswa. Pada siklus II guru memperbaikinya dengan memberikan bimbingan pada siswa saat melakukan kegiatan pembelajaran, memberikan motivasi yang lebih menarik dan kepercayaan pada diri siswa sehingga siswa lebih aktif dalam belajar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam bab terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan PJBL berbantuan aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 066650 Medan Kota. Hal ini karena dilakukan selama 2 siklus dengan rincian sebagai berikut:

1. Pertambahan nilai rata-rata kelas
Nilai rata-rata pada tes belajar I adalah 61,05 dan pada tes belajar II nilai rata-rata yang diperoleh adalah 81,94. Dengan demikian terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 20,89.
2. Pertambahan jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 75
Pada tes hasil belajar I jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 11 orang siswa, sedangkan pada tes belajar II jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 sebanyak 17 orang siswa. Maka terjadi peningkatan sebesar 6 orang siswa.
3. Peningkatan Persentase Ketuntasan Klasikal (PKK)
Pada siklus I Persentase Ketuntasan Klasikal sebesar 57,89 % dan pada siklus II Persentase Ketuntasan Klasikal sebesar 89,47 %. Maka terjadi peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 31,58 %

Ucapan Terima Kasih

Terlaksananya penelitian dan penyusunan laporan penelitian ini, tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis selaku penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak dan Ibu saya, Zainal Arifin Nasution dan Aida Khairiyah Lubis yang telah memberikan dukungan serta motivasi kepada saya selama perjalanan hidup saya.

2. Kepada Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, GTK, PPG Prajabatan 2022, Jenderal Guru dan Kependidikan, yang telah memberikan saya kesempatan untuk ikut bergabung sebagai mahasiswa PPG Prajabatan 2022 Gelombang 1.
3. Kepada Rektor, Wakil Rektor 1, 2 dan 3 Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yang telah memberikan kesempatan bagii saya untuk mengikuti studi PPG Prajabatan 2022 di LPTK yang bapak pimpin.
4. Ibu Nurhafni Siregar, S.Pd., M.Hum selaku Kepala Program Studi PPG UMN AL WASHLIYAH, yang telah memberikan waktu dan kesempatannya mengatur pelaksanaan PPG Prajabatan dengan baik selama kami mengikuti perkuliahan.

Daftar Pustaka

- Adina, Makhlisotul. (2021). "Keefektifan Model PJBL Berbantu Canva Pada Tema 7 Subtema 1 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Muntung Tahun 2021." *Majalah Lontar*, 33(2), 97
- Nurdyasyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press
- M. B. Miles & A. M. Huberman. (2014). *Qualitative Data Analysis : A Methods Sourcebook (3rd ed.)*. California: Sage Publication.
- Mahendra, I. W. (2017). Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 106-114.
- Setiyana, Annisa. (2022). "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pbl Berbantu Aplikasi Canva Di Kelas V SD." *JPPSD*, 2(2), 270
- Suharsimi, Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suryani, Dwi. (2023). "Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Canva Interaktif Bagi Siswa Kelas XII-IPA-7 SMA Negeri 5 Balikpapan, *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 1(6), 1004
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*.
- Thomas, J. (2000). *A Review of Research on Project Based Learning*. California: The Autodesk Foundation.
- Triningsih, Erna, Diah (2021). "Penerapan Aplikasi Canya untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis melalui Pembelajaran Berbasis Proyek, 15(1): 131
- Utarini, Ni Kadek Nora. (2022). "Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Peserta Didik Kelas Xii Bdp 1 Smk Negeri 1 Negara", *Widadari*, 23(1), 106
- Uzer, Osman. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya