

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MENENTUKAN KPK DAN FPB MELALUI PENGGUNAAN MEDIA CANVA FOR EDUCATION KELAS V SDN 02 GEBANGKEREK KECAMATAN SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN

Supriyadi¹⁾, Mei Fita Asri Untari²⁾, Khusnul Fajriyah³⁾
DOI : 10.26877/literasi.v5i1.22277

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Skill dalam pemecahan masalah sehari – hari yang berkaitan dengan menentukan nilai KPK dan FPB suatu bilangan sangat penting dikuasai oleh setiap peserta didik karena materi ini berhubungan erat dengan kehidupan sehari – hari yang perlu dipecahkan oleh peserta didik. Oleh karena itu pembekalan ilmu matematika sebagai bekal hidup sangat dibutuhkan oleh setiap peserta didik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 02 Gebangkerep dengan jumlah 12 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui instrumen penelitian dengan menggunakan lembar soal dan lembar observasi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik simpulan keterampilan guru dalam pembelajaran meningkat dilihat dari siklus I memperoleh 66 % dan dalam siklus II meningkat menjadi 83 % Dengan metode pembelajaran langsung dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam menentukan KPK dan FPB melalui penggunaan media *canva for education* kelas V SDN 02 Gebangkerep Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari pembelajaran siklus I dengan nilai rata – rata kelas pada tes formatif sebesar 75 dan persentase ketuntasan belajarnya 66 % meningkat tajam pada siklus II dengan nilai rata – rata kelas menjadi 85 dan dengan presentase ketuntasannya 83%.

Kata Kunci : Pohon Faktor, Tabel, KPK dan FPB.

Abstract

Skills in solving daily problems related to determining the value of the KPK and FPB of a number are very important to be mastered by every student because this material is closely related to daily life that needs to be solved by students. Therefore, the provision of mathematics as a provision for life is needed by every student.

This type of research is classroom action research (PTK). The subjects in this study are grade V students of SD Negeri 02 Gebangkerep with a total of 12 students. This study uses qualitative quantitative and descriptive data analysis techniques. Data were obtained through research instruments using question sheets and observation sheets. Data collection techniques use test and non-test techniques.

Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that teachers' skills in learning have increased, judging from the first cycle, obtaining 66% and in the second cycle increasing to 83% With the direct learning method, it can increase the learning motivation and learning outcomes of students in determining the KPK and FPB through the use of canva media for education class V SDN 02 Gebangkerep, Sragi District, Pekalongan Regency. The increase can be seen from the increase in student learning outcomes from the first cycle of learning with an average class score of 75 on the formative test and a 66% percentage of learning completion, a sharp increase in the second cycle with an average class score of 85 and with a percentage of completion of 83%.

Keywords : Factor Tree, Table, KPK and FPB.

History Article

Received 1 Febuari 2025
Approved 12 Febuari 2025
Published 17 Maret 2025

How to Cite

Supriyadi., Untari, Asri, Fita, Mei., & Fajriyah, Khusnul. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Menentukan KPK dan FPB Melalui Penggunaan Media Canva For Education Kelas V SDN 02 Gebangherep Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan. *Literasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 114-126



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Semarang, Indonesia.
E-mail: ² mei_fita@gmail.com

PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran Matematika menurut Jayanti dkk (2020:215) Salah satu tujuan pembelajaran Matematika di sekolah agar siswa mampu menyelesaikan soal-soal serta dapat menemukan jawaban atas masalah yang dihadapi dengan menggunakan kemampuan yang ada pada dirinya sendiri dengan usahanya sendiri, bukan hasil dari orang lain.

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penalaran dalam penerapan matematika di kehidupan sehari-hari. Menurut Depdiknas dalam Samidi dan Istarani (2016:11) tujuan pengajaran matematika di SD sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari).
- 2) Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan, melalui kegiatan matematika.
- 3) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai hasil lebih lanjut di sekolah Menengah Pertama (SMP).
- 4) Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

Penggunaan media Pembelajaran menjadi penunjang keberhasilan dalam pembelajarn di kelas. Kata media berasal dari Bahasa Latin “*medium*” yang secara harfiah memiliki arti tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu peantara sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Ina Magdalena, 2021).

Menurut *National Education Assocation* (NEA) dalam Ina Magdalena (2021), media merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca serta intrumennya dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.

Menurut Diana Nur, dkk (2022) media merupakan suatu alat yang sangat penting dari sudut pandang pendidikan dimana perannya sangatlah strategis dalam menentukan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan keberadaannya dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap kehadiran peserta didik.

Sedangkan menurut Antero dalam Sufri Mashuri (2019) media merupakan perantara penyalur informasi atau pesan yang dapat merangsang siswa supaya memiliki minat atau rasa ingin belajar.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai (Aisyah Nurhikmah dkk, 2023). Selain itu, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/ informas yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi mengenai edukasi antara guru dan siswa

dapat berlangsung secara berdayaguna (Sufri Mashuri, 2019). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses belajar mengajar, diantaranya:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian suatu pesan sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan fokus perhatian anak sehingga dapat membuat mereka termotivasi dalam belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi suatu keterbatasan indera, ruang, serta waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada para siswa mengenai peristiwa di lingkungan mereka. (Azhar dalam Irsan Rasyid, 2018).

Media Canva for Education

Canva for Education adalah versi edukasional dari platform desain grafis populer, *Canva*. Aplikasi ini dirancang khusus untuk pendidikan dan dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan visual. Berikut penjelasan mengenai *Canva for Education* dan bagaimana aplikasi ini dapat digunakan dalam konteks pembuatan materi pembelajaran:

- 1) Koleksi template dan alat desain: *Canva for Education* menyediakan akses ke ribuan template desain yang sudah siap pakai. Ini termasuk template untuk presentasi, poster, infografis, lembar kerja, dan banyak lagi. Alat desain yang intuitif memungkinkan pengguna, termasuk guru dan siswa, untuk dengan mudah menyesuaikan template atau membuat desain dari awal.
- 2) Visual yang menarik: Aplikasi ini membantu menciptakan materi pembelajaran yang visual dan menarik. Guru dapat dengan cepat menambahkan gambar, ikon, grafik, dan berbagai elemen visual ke dalam desain guru untuk memvisualisasikan konsep pembelajaran.
- 3) Fleksibilitas dalam penyesuaian: *Canva for Education* memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan desain sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Ini termasuk mengganti warna, font, dan tata letak sesuai dengan preferensi dan estetika pembelajaran.
- 4) Kolaborasi dan berbagi: Aplikasi ini mendukung kolaborasi antar guru dan siswa. Guru dapat mengundang orang lain untuk bekerja sama dalam proyek desain, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembuatan materi pembelajaran.
- 5) Mendukung pembelajaran aktif: *Canva for Education* dapat digunakan untuk membuat materi yang mendukung pembelajaran aktif. Misalnya, Guru dapat membuat lembar kerja yang interaktif atau materi interaktif lainnya yang memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

- 6) Mengintegrasikan multimedia: Aplikasi ini memungkinkan integrasi gambar, audio, dan video ke dalam materi pembelajaran. Ini membantu untuk memberikan variasi dan mendukung berbagai gaya belajar.
- 7) Penyediaan materi pembelajaran online: Guru dapat dengan mudah mengonversi desain Guru menjadi format digital yang dapat dibagikan secara online. Ini sangat penting dalam konteks pendidikan jarak jauh atau hybrid.
- 8) Pemantauan progres dan evaluasi: *Canva for Education* memungkinkan guru untuk memantau progres siswa dalam pembuatan desain, memberikan umpan balik, dan mengevaluasi hasil kerja mereka.

Penggunaan *Canva for Education* dalam pembuatan materi pembelajaran membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menarik. Dengan berfokus pada visualisasi dan fleksibilitas dalam desain, aplikasi ini dapat membantu guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung siswa dalam pemahaman konsep dengan lebih baik. Selain itu, alat kolaborasi dan berbagi memungkinkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan pengembangan keterampilan desain mereka.

Dalam pembelajaran di SD Negeri 02 Gebangkerep Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan khususnya pada materi KPK dan FPB ada banyak siswa yang mengalami kesulitan. Hal itu terlihat dari hasil evaluasi belajar siswa. Dari data 12 siswa yang telah tuntas hanya 5 siswa atau hanya 42%, sedangkan yang belum tuntas mencapai 7 siswa atau 64%. Jika dilihat dari rata-rata kelas juga masih rendah yaitu hanya mencapai 64%.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam dengan tujuan untuk menganalisis pemahaman siswa tentang kemampuan siswa dalam menentukan nilai KPK dan FPB melalui penggunaan media *canva for education* di kelas V di SD Negeri 02 Gebangkerep Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan kelas yaitu upaya guru dalam meningkatkan keterampilan menulis surat resmi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian tindakan yang diterapkan dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Prosedur penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam suatu siklus kegiatan yang terdiri dari empat langkah yaitu sebagai berikut.

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model dari Kurt Lewin, karena model ini sederhana dan mudah dipahami. Model Kurt Lewin merupakan model penelitian tindakan yang pertama dan menjadi acuan bagi model-model penelitian tindakan yang lain. Dalam Suharsimi (2010:131) model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) pengamatan; (4) refleksi. Dari keempat komponen tersebut mempunyai suatu hubungan yang menunjukkan adanya siklus, sehingga dalam penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan beberapa siklus sampai target yang diinginkan tercapai.

- a. Perencanaan (*planning*), dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Setelah tahap ini dilakukan maka dilanjutkan ke tahap tindakan.
- b. Aksi atau tindakan (*acting*), tahap ini pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan kelas.
- c. Observasi (*observing*), tahap ini merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat.
- d. Refleksi (*reflecting*), yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.

Menurut Kurt Lewin (Kunandar 2008: 42) Penelitian tindakan adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian tindakan kelas ini peneliti melakukan penelitian pembelajaran sebanyak 2 siklus untuk memperbaiki proses pembelajaran pra siklus. Berikut ini akan dipaparkan hasil penelitian yang terdiri atas pemaparan keterampilan guru, aktifitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran Matematika KPK dan FPB dengan metode Bimbingan Intensif pada siswa kelas V SD Negeri 02 Gebangkerep Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan pada deskripsi pelaksanaan pembelajaran per siklus berikut:

1. Keterampilan Guru

Keterampilan guru pada pembelajaran pra intervensi belum begitu tampak karena guru belum menggunakan media yang menarik bagi peserta didik sehingga menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran di kelas dampaknya mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pra intervensi masih rendah ditujukan peserta didik kurang aktifnya dalam mengikuti pembelajaran yang dikarenakan keterampilan guru dalam mengajar masih menggunakan ceramah. Kurang aktifnya peserta didik saat pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik secara klasikal.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik saat pembelajaran pra intervensi sangat dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam mengajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar pada pembelajaran pra intervensi ini masih sangat rendah dengan nilai rata-rata kelas 64 atau masih di bawah kriteria ketuntasan minimal yang

telah ditentukan yaitu 70. Dari jumlah keseluruhan peserta didik sebanyak 12 Siswa hanya 5 siswa yang tuntas dan sisanya 7 siswa belum tuntas.

Sajian Data Hasil Penelitian Tiap siklus

Siklus I

Pada siklus I penelitian dilakukan dengan dua kali pertemuan.

1. Siklus I pertemuan 1

Beberapa hal yang harus dipersiapkan peneliti sebelum melakukan penelitian pada siklus I pertemuan 1 diantaranya : peneliti mempersiapkan perangkat media pembelajaran berbasis aplikasi yang bernama *Canva for education*, lembar pengamatan yang berbentuk lembar penilaian keterampilan guru dan penilaian aktivitas siswa, hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengelolaan kelas dan tingkat antusias peserta didik dalam pembelajaran. Rancangan tes formatif yang berupa lembar soal *essay* untuk mengukur hasil belajar siswa ,hal – hal tersebut disusun dalam RPP.

Berdasarkan hasil nilai tes formatif siswa pada siklus I pertemuan 1 dihasilkan data sebagai berikut:

- 1) Nilai terendah 50.
- 2) Nilai tertinggi 95.
- 3) Rata – rata kelas 70.

Ketuntasan hanya baru mencapai 50% dari total 12 siswa yang telah tuntas atau mencapai KKM 6 siswa dan 6 siswa yang lainnya masih di bawah KKM. Kreatifitas guru dalam menjelaskan materi serta dalam membuat contoh soal sulit dipahami oleh siswa hal ini menjadikan hasil pada siklus I pertemuan 1 sangatlah rendah dan masih ditemukannya beberapa siswa dalam pembelajaran belum memahami secara maksimal dikarenakan pusat perhatiannya kurang. Siswa masih kurang percaya diri ketika bertanya, memperhatikan penjelasan dari guru karena kurang antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Siklus I pertemuan 2

Karena hasilnya masih rendah penelitian dilanjutkan pada Siklus I pertemuan 2. Persiapannya sama seperti pada sebelumnya yaitu peneliti mempersiapkan: perangkat media pembelajaran berbasis aplikasi yang bernama *Canva for education*, mempersiapkan lembar pengamatan yang berbentuk lembar penilaian keterampilan guru dan penilaian aktivitas siswa, hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengelolaan kelas dan tingkat antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Rancangan tes formatif yang berupa lembar soal *essay*

untuk mengukur hasil belajar siswa ,hal – hal tersebut disusun dalam RPP.

Berdasarkan hasil nilai tes formatif siswa pada siklus I pertemuan 2 dihasilkan data sebagai berikut:

- 1) Nilai terendah 60.
- 2) Nilai tertinggi 95.
- 3) Rata – rata kelas 75.

Pada siklus I pertemuan 2 ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan namun hanya sedikit yaitu 66% . Dari 12 siswa yang telah tuntas atau mencapai KKM 8 siswa dan 4 siswa masih di bawah KKM. Keterampilan guru dari indikator yang dinilai belum baik alias kategori cukup , guru belum dapat mengelola kelas dengan baik hal ini masih ditemukannya terdapat pada keaktifan siswa yaitu masih ada siswa yang berbicara sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan dari peneliti. Sehingga hasil pada siklus I pertemuan 2 masih tergolong rendah atau kurang. Siswa masih kurang percaya diri ketika bertanya, memperhatikan penjelasan dari guru karena kurang antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka tindakan selanjutnya peneliti perlu melakukan perbaikan kembali pada penelitian siklus II.

Siklus II

Pada siklus II penelitian dilakukan dengan dua kali pertemuan.

1. Siklus II pertemuan 1

Rencana perbaikan pembelajaran siklus II pada pertemuan 1 berdasarkan pada hasil refleksi pembelajaran siklus I pertemuan 1 dan 2. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berbasis aplikasi yang bernama *Canva for education* dan peneliti merancang perbaikan pembelajaran dengan penekanan pada pemberian latihan soal yang berulang – ulang sehingga siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan, menyiapkan lembar observasi sebagai panduan observer dalam pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa selama proses perbaikan pembelajaran berlangsung.

Dari data nilai tes formatif yang diperoleh siswa pada perbaikan siklus II pada pertemuan 1 adalah sebagai berikut.

- 1) Nilai terendah 60.
- 2) Nilai tertinggi 100.
- 3) Rata – rata kelas 80.

Pada siklus II pertemuan 1 ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan yang baik yaitu dengan ketuntasan 75% . Dari 12 siswa yang telah tuntas atau mencapai

KKM 9 siswa dan 3 siswa masih di bawah KKM. Keterampilan guru dari indikator yang dinilai sudah memuaskan atau dengan kategori baik, guru dapat mengelola kelas dengan baik hal ini dibuktikan pada pembelajaran siklus II pertemuan 1 berjalan sangatlah baik dan siswa terlihat lebih aktif sehingga siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Kekurangan pada siklus II pertemuan 1 yaitu terdapat pada masih adanya kemampuan siswa yang memang lemah dalam materi tersebut.

Karena dirasa belum memenuhi target oleh peneliti yaitu peneliti mengharapkan target ketuntasan belajar peserta 80%. Maka tindakan selanjutnya peneliti perlu melakukan perbaikan kembali pada penelitian siklus II pertemuan 2.

2. Siklus II pertemuan 2

Perbaikan pembelajaran siklus II pada pertemuan 2 Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berbasis aplikasi yang bernama *Canva for education* dan peneliti merancang perbaikan pembelajaran dengan penekanan pada pemberian latihan soal yang berulang – ulang sehingga siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan, menyiapkan lembar observasi sebagai panduan observer dalam pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa selama proses perbaikan pembelajaran berlangsung.

Dari data nilai tes formatif yang diperoleh siswa pada perbaikan siklus II pada pertemuan 2 adalah sebagai berikut.

- 1) Nilai terendah 60.
- 2) Nilai tertinggi 100.
- 3) Rata – rata kelas 85

Dari penelitian siklus II pertemuan 2 siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 10 siswa dan di bawah KKM sebanyak 2 siswa dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata kelas 85. Pada siklus II pertemuan 2 presentase siswa yang telah mencapai ketuntasan KKM mencaapai 83% dan sisanya 17% di bawah KKM artinya pada pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan 2 telah menampakkan hasil yang sangat bagus dan sangat memuaskan hal ini sesuai dengan target peneliti yaitu mengharapkan ketuntasan klasikal 80%.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SDN 02 Gebangkerep Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Penelitian yang dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan

keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah sehari – hari yang berkaitan dengan KPK dan FPB. Berikut akan dijabarkan hasil data temuan penelitian yang meliputi aspek keterampilan memecahkan masalah sehari – hari , keterampilan guru, dan aktivitas siswa.

Berdasarkan Indikator kinerja maka adanya peningkatan pada hasil belajar dan keaktifan siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari sebelum dilaksanakan perbaikan pembelajaran masih banyak siswa yang belum memahami materi KPK dan FPB yang kaitan pemecahan masalah sehari - hari . Dalam penyampaian materi guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa menjadi bingung dalam memahami bagaimana menentukan nilai KPK dan FPB. Hasil diskusi dengan teman sejawat agar peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran siklus I. Perbaikan pembelajaran pada siklus I sudah menggunakan media pembelajaran yang menarik yaitu berupa media aplikasi *Canva for educaion*.

Pada perbaikan pembelajaran siklus I pertemuan 1 dan 2 dihasilkan data sebagai berikut: dari 12 siswa hanya 6 - 8 siswa yang tuntas dengan rata- rata nilai 70 – 75 dan persentase ketuntasan 50% - 66% dengan hasil tersebut sudah meningkat dibanding pra siklus atau pra intervensi dengan presentase ketuntasan hanya 42% dan nilai rata-rata 64.

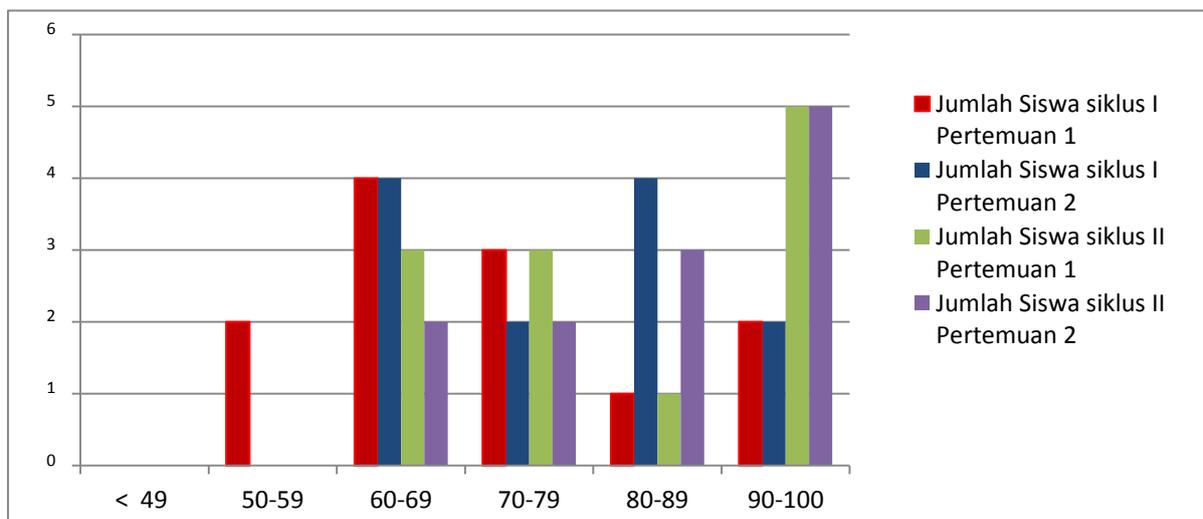


Diagram Batang 1.

Perbandingan Nilai Formatif Siswa Siklus I dan Siklus II

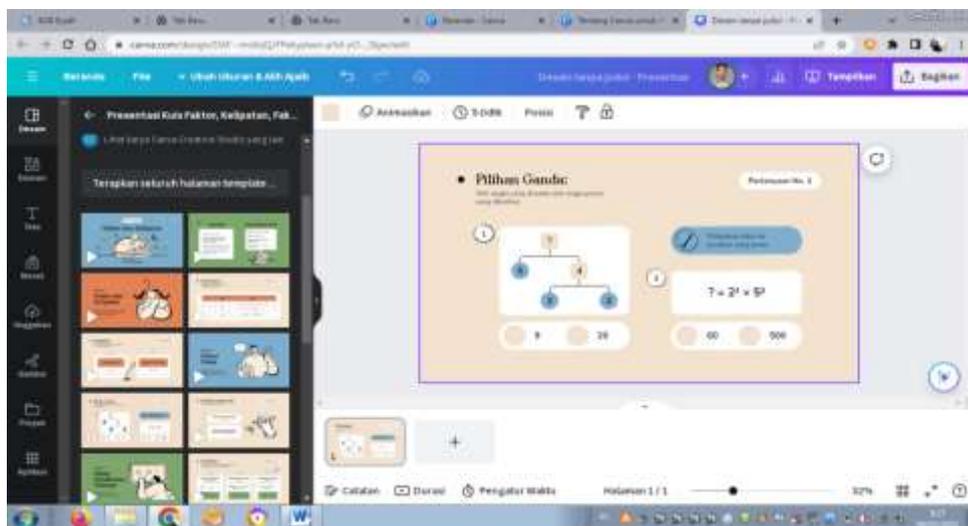
Adapun kekurangan dari pembelajaran tersebut, diantaranya adalah sebagai berikut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Hasil belajar peserta didik dalam menentukan nilai KPK dan FPB masih rendah, hal

itu dibuktikan dengan nilai ulangan formatif yang hanya memiliki ketuntasan 42%.

- b. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif dan menarik sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.



Gambar 2. Contoh Desain Pada Aplikasi *Canva For Education*

	18	24	32
2	9	12	16
2	-	6	8
2	-	3	4
2	-	-	2
2	-	-	1
3	3	1	-
3	1	1	1

	18	24	32
2	9	12	16
2	-	6	8
2	-	3	4
2	-	-	2
2	-	-	1
3	3	1	-
3	1	1	1

Gambar 3. Tabel KPK dan FPB

Dengan media *Canva for education* dapat meningkatkan sikap keaktifan siswa dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa terpacu untuk menguasai materi pelajaran karena hal itu berhubungan dengan perolehan nilai kuantitatif. Setelah diadakan perbaikan pembelajaran siklus II, ketuntasan belajar siswa menjadi 83% Artinya dari 12 siswa hanya tinggal 2 siswa yang belum mencapai KKM, hal ini disebabkan oleh siswa yang tergolong lamban pada mata pelajaran matematika khususnya materi KPK dan FPB. Dari hasil nilai tes formatif siswa yang sudah dilakukan pada pra intervensi atau pretest

sebesar 42% dilanjut ke siklus I naik dengan ketuntasan belajar 70% setelah itu dilanjut ke siklus II dengan ketuntasan belajar 83%. Hal ini dapat dikatakan pada perbaikan pembelajaran mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB dengan media *Canva for education* hasilnya meningkat tajam. Maka dengan hasil tersebut sudah dapat dikategorikan memuaskan dan dengan predikat mendekati kategori sangat baik dengan nilai aktifitas siswa dengan skore 21, 25 atau 88,54% dan aktifitas guru memperoleh skore 3,50 atau 87,50%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik simpulan keterampilan guru dalam pembelajaran meningkat dilihat dari siklus I memperoleh 70,83 % dan dalam siklus II meningkat menjadi 87,50 %

Dengan Metode bimbingan intensif dan latihan soal berulang - ulang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sehari – hari pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari pembelajaran siklus I dengan persentase ketuntasan belajar 73,96 % menjadi 88,54% pada persentase ketuntasan pembelajaran siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Fitriani Nur. 2022. “Pengembangan Pembelajaran Matematika”. Yogyakarta:

PT. Nas Media Indonesia.

https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Pembelajaran_Matematika/tESHEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1. Diakses pada tanggal 01 Pebruari 2024.

Jayanti dkk. 2020. *Analisis Self Regulated Learning di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Sambisari*. Yogyakarta.

Magdalena, Ina, dan PGSD 4G. 2021. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV. Jejak.

Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.

Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol.2 No.3, 441.

Putri, D. N., Islamiah, F., Andiri, T., & Marini, A. (2022). *Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol.2 No.2, 367.

Rasyid, Irsan. 2018. “Manfaat Media dalam Pembelajaran”. “Axiom”, Vol. VII, No. 1, Januari-Juni 2018.

Samidi dan Istarani. 2016. *Kompetensi & Profesionalisme Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Dan Matematika*. Jakarta : LARISPA.