

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

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

PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CANVA DAN QUIZIZZ PADA SISWA KELAS 4 SDN KELING 2 DI SEMESTER 1 TAHUN AJARAN 2024/2025

Daniaty Kurniawan¹

DOI : [10.26877/literasi.v5i2.25188](https://doi.org/10.26877/literasi.v5i2.25188)

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman numerasi siswa kelas 4 yang terlihat dari hasil evaluasi pembelajaran, di mana hanya 50% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui peningkatan kemampuan numerasi siswa kelas IV di UPT SD Negeri 59 Gresik pada Semester 1 Tahun Ajaran 2024/2025 melalui penerapan pembelajaran matematika menggunakan Canva dan QUIZIZZ pada materi kalimat matematika dan penghitungan, dan (2) mendeskripsikan penerapan pembelajaran tersebut terhadap aktivitas guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Subjek penelitian adalah 10 siswa kelas IV SD Negeri Keling 2 Kediri tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, pengamatan, dan pengukuran dengan instrumen berupa lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan blangko penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran matematika materi kalimat matematika dan penghitungan dengan Canva dan QUIZIZZ dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor dari 52,31 pada siklus I menjadi 80,08 pada siklus III. Peningkatan juga terjadi pada prestasi belajar siswa, ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan klasikal dari 50% dengan rata-rata skor 68 pada siklus I, menjadi 66,67% dengan rata-rata skor 75,56 pada siklus II, dan mencapai 90% dengan rata-rata skor 81,5 pada siklus III. Dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran matematika berbasis Canva dan QUIZIZZ efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi dan aktivitas belajar siswa kelas IV.

Kata Kunci: Media Canva dan QUIZIZZ, Hasil Belajar, Numerasi

Abstract

This study was motivated by the low level of numeracy among fourth-grade students, as evidenced by learning evaluation results, in which only 50% of students met the learning completion criteria. This study aims to (1) determine the improvement in the numeracy skills of fourth-grade students at UPT SD Negeri 59 Gresik in Semester 1 of the 2024/2025 academic year through the application of mathematics learning using Canva and QUIZIZZ in mathematical sentences and calculations, and (2) describe the application of this learning method on teacher and student activities. This study used a quantitative approach with a Classroom Action Research (CAR) type conducted in three cycles, each cycle consisting of one meeting. The research subjects were 10 fourth-grade students at Keling 2 State Elementary School in Kediri in the 2024/2025 academic year, consisting of 7 male students and 3 female students.

Data collection was carried out through observation, monitoring, and measurement using instruments in the form of teacher and student activity observation sheets, Student Worksheets (LKS), and assessment forms. The results showed that the application of mathematics learning of mathematical sentences and calculations using Canva and QUIZIZZ could increase student learning activities, as evidenced by an increase in the average score from 52.31 in cycle I to 80.08 in cycle III. There was also an increase in student learning achievement, as shown by an increase in classical mastery from 50% with an average score of 68 in cycle I to 66.67% with an average score of 75.56 in cycle II, and reaching 90% with an average score of 81.5 in cycle III. It can be concluded that the application of Canva and QUIZIZZ-based mathematics learning is effective in improving the numeracy skills and learning activities of fourth-grade students.

Keyword: Canva and QUIZIZZ Media, Learning Outcomes, Numeracy

History Article

Received 16 Agustus 2025

Approved 26 Agustus 2025

Published 29 September 2025

How to Cite

Kurniawan, D. (2025).. Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Menggunakan Media Canva dan QUIZIZZ Pada Siswa Kelas 4 SDN Keling 2 di Semester 1 Tahun Ajaran 2024/2025. *Literasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 358-369



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Kota Semarang Indonesia.

Email: daniatykurniawan86@gmail.com

PENDAHULUAN

Kemampuan numerasi merupakan landasan krusial bagi siswa sekolah dasar, yang mencakup serangkaian keterampilan penting, antara lain: berhitung (operasi matematika dasar), pemahaman angka (konsep bilangan dan representasinya), dan penerapan matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari, seperti pengukuran, pengelolaan keuangan, dan pemecahan masalah praktis (Supriyanto, 2022: 123). Penguasaan numerasi yang kokoh di tingkat dasar tidak hanya penting untuk keberhasilan di mata pelajaran matematika, tetapi juga krusial untuk pembelajaran di jenjang pendidikan selanjutnya dan pemahaman yang lebih baik tentang dunia di sekitar. Kemampuan ini memfasilitasi pengembangan berpikir kritis, komunikasi efektif, dan pemecahan masalah dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, penanaman dan pengembangan kemampuan numerasi sejak dini menjadi prioritas dalam pendidikan dasar.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, pembelajaran numerasi di SD melalui mata pelajaran matematika dapat difokuskan pada pendekatan yang lebih kontekstual dan interaktif (Ardina, 2019; Dwijayanti, 2017; Hanifah, 2019). Misalnya, guru dapat memanfaatkan masalah sehari-hari atau permainan matematika untuk menjelaskan konsep angka dan operasi matematika sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengaitkan dengan pengalaman mereka. Penerapan media pembelajaran yang menarik, seperti kartu angka, alat peraga, atau manipulatif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meminimalkan kebosanan (Hidayah, 2020; Kotijah, 2018; Nursimah, 2021). Selain itu, penggunaan pendekatan diskusi kelompok dan pembelajaran berbasis proyek sederhana mendorong siswa untuk aktif berpikir dan berkomunikasi (Mujayanah, 2021; Pratiwi, 2020). Dengan strategi ini, diharapkan kemampuan numerasi siswa meningkat, minat

belajar lebih tinggi, dan hasil belajar matematika dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan (Putri, 2023; Umayu, 2020).

Namun, tantangan terkait pengembangan numerasi ditemukan di kelas 4 SDN Keling 2 Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri pada Semester 1 Tahun Ajaran 2024/2025. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh wali kelas selama satu minggu proses pembelajaran, teridentifikasi bahwa 5 dari 10 siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks dan soal matematika berbentuk cerita, serta dalam melakukan penghitungan. Permasalahan ini tercermin pada hasil belajar matematika semester 1 tahun ajaran 2024/2025 pada materi Kalimat Matematika dan Penghitungan, di mana hanya 50% siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, yaitu 75. Rata-rata nilai kelas pun masih tergolong rendah dan belum memenuhi KKM, dengan rentang nilai antara 50 hingga 90. Selain data kuantitatif hasil belajar, permasalahan juga nampak dari observasi terhadap perilaku siswa selama pembelajaran. Terdapat beberapa siswa yang menunjukkan kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran, seperti terlihat dari aktivitas bermain sendiri, sikap pasif dan enggan berkomunikasi, serta melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran. Hal ini mengindikasikan rendahnya minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika, khususnya pada materi Kalimat Matematika dan Penghitungan. Beberapa faktor yang diduga berkontribusi terhadap permasalahan ini antara lain penggunaan metode pembelajaran klasikal yang kurang interaktif, kesulitan dalam memahami kosakata matematika, rendahnya motivasi belajar siswa, serta minimnya pemanfaatan media atau alat peraga yang inovatif dan menarik.

Kondisi rendahnya kemampuan numerasi, apabila dibiarkan tanpa adanya intervensi yang tepat, berpotensi menimbulkan dampak negatif yang signifikan bagi perkembangan akademik dan personal siswa (Timuria dan Yulianti, 2020: 118-125). Dampak-dampak tersebut antara lain: (1) penurunan prestasi akademik, khususnya pada mata pelajaran yang berkaitan dengan matematika; (2) kesulitan dalam memecahkan masalah dalam berbagai konteks kehidupan; (3) ketergantungan pada bantuan orang lain dan kurangnya kemandirian dalam belajar; (4) penurunan rasa percaya diri dan motivasi belajar; serta (5) hambatan dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Mengingat dampak negatif yang mungkin timbul, identifikasi dan penanganan permasalahan numerasi sejak dini menjadi sangat penting.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan numerasi siswa, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu alternatif solusi yang diusulkan dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan media digital yang populer dan mudah diakses, yaitu Canva dan *QUIZIZZ*. Canva, sebagai platform desain grafis, memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang visual, menarik, dan mudah dipahami, sehingga memfasilitasi pemahaman konsep matematika melalui visualisasi (Smith, 2022: 315). Fleksibilitas Canva juga memungkinkan guru untuk melakukan diferensiasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individual siswa. Sementara itu, *QUIZIZZ*, sebagai platform pembelajaran daring berbasis permainan (game-based learning), menawarkan kuis interaktif yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara berkala dan memberikan umpan balik secara instan. Pendekatan berbasis permainan ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Integrasi Canva dan *QUIZIZZ* diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, personal,

dan menyenangkan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa secara signifikan. *Canva for Education* menyediakan beragam fitur yang mendukung pembuatan materi visual yang menarik, kolaborasi antar guru dan siswa, serta pembelajaran aktif. *QUIZZZ* juga menawarkan fitur-fitur penting seperti personalisasi pembelajaran, variasi format soal, pemantauan dan evaluasi otomatis, serta integrasi dengan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva dan *QUIZZZ* diharapkan dapat memberikan variasi dalam metode pengajaran, memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, dan memungkinkan diferensiasi instruksi sesuai dengan kebutuhan individual siswa. Selain itu, penggunaan media ini juga relevan dengan karakteristik siswa generasi digital yang cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang interaktif dan visual. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui peningkatan kemampuan numerasi siswa kelas 4 SDN Keling 2 Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri di Semester 1 Tahun Ajaran 2024/2025 melalui penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan Canva dan *QUIZZZ*. 2) Mengetahui peningkatan ketuntasan belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika dengan menggunakan Canva dan *QUIZZZ*.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kalimat matematika dan penghitungan. PTK dilakukan di SDN Keling 2 dengan subjek penelitian adalah siswa kelas 4 yang terdiri dari 10 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, di mana setiap siklus terdiri dari langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan berkelanjutan terhadap proses pembelajaran berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari setiap siklus.

Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Keling 2, yang terletak di Jl. Jegles Desa Keling, Kecamatan Kepung, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Alasan pemilihan lokasi ini adalah karena peneliti bekerja di sekolah tersebut, sehingga memudahkan komunikasi dan koordinasi selama penelitian. Siswa kelas 4 dipilih karena mereka memiliki karakteristik yang beragam, yang dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Prosedur/Siklus Penelitian

Secara garis besar, penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah utama: 1) Perencanaan (*Planning*): Mengidentifikasi masalah pembelajaran dan merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa. 2) Tindakan (*Acting*): Melaksanakan rencana yang telah disusun dengan mengajarkan materi

menggunakan media Canva dan *QUIZIZZ*. 3) Pengamatan/Observasi (Observing): Mengamati proses pembelajaran dan mencatat interaksi serta respon siswa. 4) Refleksi (*Reflecting*): Menganalisis hasil pengamatan dan evaluasi untuk menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan teknik pengumpulan data, ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) Tes; yang meliputi: a) Tes awal untuk mengetahui kemampuan dasar siswa, b) Tes formatif di akhir setiap siklus untuk menilai kemajuan belajar, dan c) Tes akhir untuk mengevaluasi hasil belajar setelah pembelajaran. 2) Observasi: yang meliputi: a) Mengamati keterampilan guru dalam mengajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, b) Mencatat respon dan antusiasme siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. 3) Dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan bukti fisik seperti foto dan video kegiatan pembelajaran serta hasil kerja siswa.

Sumber Data

Untuk bisa melakukan analisis data, maka diperlukan sumber data. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari: 1) Siswa: Data diperoleh melalui tes yang diberikan kepada siswa, observasi aktivitas mereka selama pembelajaran, serta umpan balik yang diberikan. 2) Guru: Observasi dilakukan untuk menilai keterampilan mengajar guru dan interaksi selama pembelajaran. 3) Dokumentasi: Berupa catatan kegiatan pembelajaran dan hasil kerja siswa.

Cara Menganalisis Data

Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan cara: 1) Mengkategorikan data berdasarkan hasil observasi dan tes. 2) Membandingkan hasil dari setiap siklus untuk melihat adanya peningkatan pemahaman siswa. 3) Menggunakan kriteria penilaian yang telah ditetapkan untuk menilai keterampilan guru dan aktivitas siswa.

Hasil analisis bertujuan untuk mengetahui apakah tindakan yang diambil dalam setiap siklus berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Jika terdapat kemajuan, maka tindakan tersebut dapat diimplementasikan lebih lanjut sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa instrumen yang digunakan peneliti untuk mengambil data: 1) Lembar Pengamatan: Untuk mencatat keterampilan guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. 2) Lembar Kerja Siswa: Digunakan saat pembelajaran berlangsung untuk menilai pemahaman siswa. 3) Blangko Penilaian: Untuk menilai hasil belajar siswa melalui tes soal matematika mengenai kalimat matematika dan penghitungan.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini meliputi: 1) Peningkatan Hasil Belajar, dengan indikator sebagai berikut: a) Rata-rata nilai tes formatif dan akhir menunjukkan peningkatan

dibandingkan dengan tes awal. B) Persentase siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada tes akhir minimal 75%. 2) Keterlibatan Siswa, dengan indikator sebagai berikut: a) Aktivitas siswa selama pembelajaran menunjukkan partisipasi aktif. b) Siswa terlibat dalam diskusi dan tanya jawab. 3) Respon dan Antusiasme Siswa, dengan indikator sebagai berikut: a) Umpan balik positif dari siswa mengenai metode pembelajaran yang diterapkan, b) Siswa merasa senang dan termotivasi belajar dengan metode baru. 4) Interaksi, dengan indikator sebagai berikut: Terjadi interaksi positif antara siswa dengan guru serta antar sesama siswa selama proses pembelajaran.

Dengan pendekatan sistematis melalui PTK, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SDN Keling 2 serta memberikan wawasan bagi pengembangan metode pengajaran lainnya di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam tiga siklus dengan setiap siklus mencakup tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh dari observasi aktivitas siswa, keterampilan guru, serta hasil tes formatif siswa.

Hasil Observasi Siswa

Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus III. Tabel berikut menyajikan data perkembangan aktivitas siswa:

Tabel 1. Data Perkembangan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
1	Mengungkapkan pendapat	52,31	75,23	80,08
2	Bertanya kepada guru	52,31	75,23	80,08
3	Bersemangat mengikuti pelajaran	52,31	75,23	80,08
4	Bekerja sama dalam kelompok	52,31	75,23	80,08
5	Senang dengan kelompok	52,31	75,23	80,08
6	Mengerjakan tugas	52,31	75,23	80,08
Rata-rata Aktivitas		52,31	75,23	80,08

diamati, yaitu:

1. Mengungkapkan pendapat: Aktivitas ini meningkat dari 52,31% pada siklus I menjadi 80,08% pada siklus III. Hal ini menunjukkan siswa semakin percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka selama pembelajaran.
2. Bertanya kepada guru: Pada siklus I, siswa cenderung pasif dengan skor aktivitas 52,31%, namun meningkat hingga 80,08% pada siklus III, yang mencerminkan keberanian siswa untuk bertanya semakin berkembang.
3. Bersemangat mengikuti pelajaran: Skor aktivitas meningkat dari 52,31% ke 80,08%, mencerminkan bahwa metode pembelajaran yang menggunakan Canva dan *QUIZIZZ* berhasil membuat siswa lebih antusias.

4. Bekerja sama dalam kelompok: Skor aktivitas kelompok juga meningkat tajam dari 52,31% menjadi 80,08%, menandakan peningkatan kolaborasi siswa.
5. Senang dengan kelompok: Kepuasan siswa dalam kelompok meningkat dari 52,31% menjadi 80,08%, menandakan suasana kerja kelompok menjadi lebih nyaman dan produktif.
6. Mengerjakan tugas: Aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas meningkat dari 52,31% ke 80,08%, menunjukkan peningkatan kesadaran akan tanggung jawab mereka.

Secara keseluruhan, rata-rata aktivitas siswa meningkat dari kategori cukup pada siklus I (52,31%) ke kategori baik pada siklus III (80,08%). Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa.

Hasil Observasi Keterampilan Guru

Data keterampilan guru menunjukkan peningkatan yang konsisten. Pada siklus I, keterampilan guru mencapai 71,5%, termasuk kategori cukup. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, keterampilan guru meningkat menjadi 82,69% dan tetap stabil hingga siklus III. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran, memanfaatkan media Canva dan *QUIZZ*, serta menciptakan suasana kelas yang interaktif.

Hasil Tes Formatif Siswa

Perolehan hasil belajar siswa berdasarkan tes formatif menunjukkan peningkatan rata-rata nilai kelas dan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut adalah tabel perbandingan hasil belajar siswa:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Setiap Siklus

Siklus	Rata-rata Nilai	Jumlah Tuntas	Persentase Tuntas (%)
I	68	5	50%
II	76	7	70%
III	81,5	9	90%

Tabel hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata nilai kelas meningkat secara bertahap:

1. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 68, dengan 50% siswa mencapai KKM (75).
2. Pada siklus II, rata-rata meningkat menjadi 76, dengan tingkat ketuntasan 70%.
3. Pada siklus III, rata-rata nilai kelas mencapai 81,5, dengan tingkat ketuntasan 90%.

Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa siswa semakin memahami materi yang diajarkan, didukung oleh penggunaan media pembelajaran inovatif yang membantu mereka dalam memecahkan masalah numerasi.

Pembahasan

Dari hasil penelitian di atas, dapat dilihat adanya peningkatan signifikan dari siklus pertama ke siklus ketiga. Pada siklus pertama, hanya 50% siswa yang tuntas, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 80%, dan pada siklus ketiga mencapai 90%. Hal ini menunjukkan bahwa

penerapan media Canva dan *QUIZIZZ* berkontribusi positif terhadap pemahaman siswa mengenai materi kalimat matematika dan penghitungan. Peningkatan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Motivasi dan Keterlibatan Siswa:

- Penggunaan media interaktif seperti Canva dan *QUIZIZZ* berhasil menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Aktivitas belajar yang menyenangkan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Teknologi:

- Media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa lebih mudah memahami konsep-konsep matematika ketika diajarkan dengan cara visual dan interaktif.

3. Refleksi dan Perbaikan Berkelanjutan:

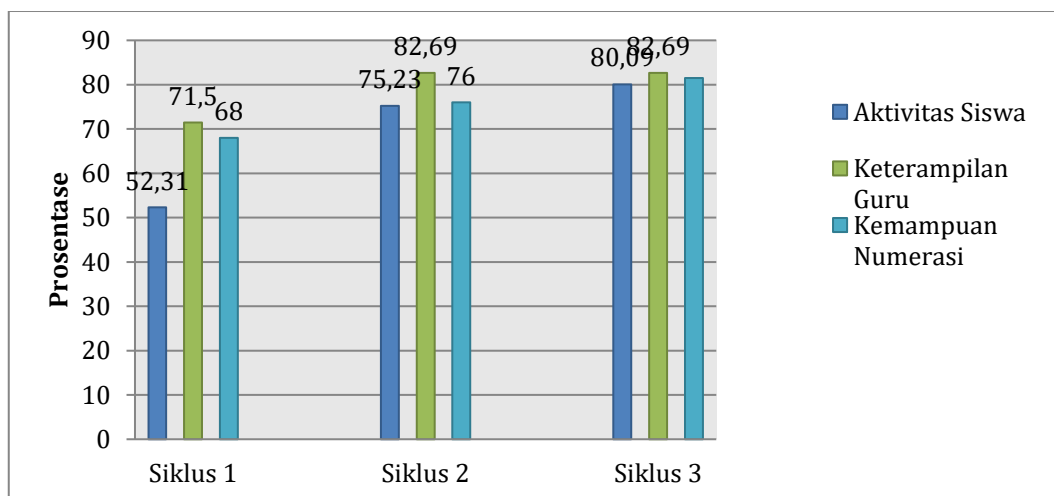
- Setiap siklus dilakukan refleksi untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Temuan dari setiap siklus digunakan untuk memperbaiki metode pengajaran di siklus berikutnya, sehingga efektivitas pembelajaran meningkat secara berkelanjutan.

4. Peningkatan Kerjasama antar Siswa:

- Dalam pembelajaran kelompok, siswa saling membantu satu sama lain, sehingga meningkatkan pemahaman kolektif terhadap materi.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dan *QUIZIZZ* dalam pembelajaran matematika tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa inovasi dalam metode pengajaran dapat membawa perubahan positif dalam pendidikan dasar, khususnya dalam memahami konsep numerasi. Secara garis besar hasil dari penelitian dapat dilihat dari grafik di bawah ini:

Grafik 1. Perbandingan Aktivitas Siswa, Keterampilan Guru, Kemampuan Numerasi Pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III



Dari grafik di atas dapat dijabarkan bahwa penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan media Canva dan *QUIZIZZ* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas 4 SDN Keling 2 Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri di semester 1 tahun ajaran 2024/2025, hal ini dapat dilihat dengan adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran setiap seklusnya dan dibuktikan dengan rata-rata skor 52,31 pada siklus I menjadi 80,09 pada siklus III.

Penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan media Canva dan *QUIZIZZ* dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas 4 SDN Keling 2 Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri di semester 1 tahun ajaran 2024/2025 pada materi kalimat matematika dan penghitungan, hal ini dapat dilihat dari terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar pada evaluasi akhir materi dan dibuktikan dengan ketuntasan klasikal 50% rata-rata skor 68 pada siklus I menjadi ketuntasan klasikal 90% dengan rata-rata skor 81,5 pada siklus 3.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SDN Keling 2 terhadap materi kalimat matematika dan penghitungan melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu Canva dan *QUIZIZZ*. Melalui penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam tiga siklus, ditemukan bahwa penerapan metode pembelajaran inovatif ini berhasil meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari siklus ke siklus. Pada siklus pertama, hanya 50% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan rata-rata nilai 68. Namun, pada siklus kedua, persentase siswa yang tuntas meningkat menjadi 80%, dengan rata-rata nilai 78. Puncaknya, pada siklus ketiga, 90% siswa mencapai KKM dengan rata-rata nilai 85. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya membantu siswa memahami materi tetapi juga meningkatkan minat belajar mereka.

Pembahasan dari setiap siklus mengindikasikan bahwa penggunaan media Canva dan *QUIZIZZ* membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya dan berpartisipasi selama pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti kesulitan akses teknologi dan kurangnya inisiatif dari beberapa siswa, refleksi dari setiap siklus membantu peneliti untuk memperbaiki metode pengajaran secara berkelanjutan. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dalam memahami konsep numerasi dalam matematika. Dengan demikian, inovasi dalam metode pengajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

Penelitian ini memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di masa depan. Pentingnya kolaborasi antara guru dan siswa juga terlihat dalam penelitian ini. Guru sebagai fasilitator tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung interaksi positif di antara siswa. Hal ini mendorong siswa untuk saling membantu dan berbagi pengetahuan, sehingga meningkatkan pemahaman kolektif terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, kolaborasi ini berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan produktif.

Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru lain dalam mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis teknologi di kelas mereka. Dengan memanfaatkan alat-alat digital seperti Canva dan *QUIZIZZ*, guru dapat merancang pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu siswa mencapai tujuan belajar mereka dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y., & Gunawan, A. (2016). Pentingnya literasi dan numerasi dalam mewujudkan pendidikan holistik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–14.

Abidin, Y., dkk. (2017). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan model realistic mathematic education berbantu media manipulatif terhadap hasil belajar matematika pada materi operasi pecahan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 151–158.

Dwijayanti, I., Utami, R. E., & Budiman, M. A. (2017). Profil kesadaran belajar mahasiswa berkemampuan pemecahan masalah tinggi pada matakuliah analisis. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 11(1).

Hanifah, N. M., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh model open ended problem berbantu media kotak telur pelangi (KOTELA) terhadap hasil belajar matematika. *Journal of Education Technology*, 3(3), 134–139.

Hidayah, N., Budiman, M. A., & Cahyadi, F. (2020). Analisis kesulitan siswa dalam memecahkan masalah matematika materi operasi hitung pecahan kelas V SDN Bugangan 02 Semarang. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1).

Hidayat, R., & Rahmawati, S. (Tahun). Pemanfaatan media Canva dan *QUIZIZZ* sebagai upaya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi di sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 20(2), 189–203.

Kharizmi, M. (2021). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan literasi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(3), 102–108. <http://jfkkip.umuslim.ac.id/index.php/jupendas/article/view/233>

Kotijah, S., Sukamto, S., & Budiman, M. A. (2018, September). Pengembangan media audio visual berbantu Macromedia Flash materi FPB dan KPK untuk pembelajaran matematika SD. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA) 2018*.

Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi numerasi siswa dalam pemecahan masalah tidak terstruktur. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–88. <https://doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol4no1.2019pp69-88>

- Mujayanah, S. M., Saputro, B. A., & Budiman, M. A. (2021). Analisis kesalahan memahami dan menulis bacaan prosedural dalam menggambar bangun geometri siswa kelas III SD Negeri Manyaran 02 Semarang. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 16(2).
- Munahefi, D., Lestari, F., Mashuri, M., & Kharisudin, I. (2023). Pengembangan kemampuan literasi numerasi melalui pembelajaran tematik terintegrasi berbasis proyek. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 663–669. <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/66721>
- Nursimah, D. A. P., Purnomo, D., & Budiman, M. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran Numbered Head Together berbantu media kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(2), 155–163.
- Pratiwi, M. F., Budiman, M. A., & Cahyadi, F. (2020). Analisis kesulitan belajar siswa dalam memecahkan masalah matematika materi operasi hitung pecahan kelas V SD Negeri Cepagan 01 Batang. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4(3), 267–273.
- Pratiwi, N. K., & Surya, I. (Tahun). Pengembangan kemampuan literasi dan numerasi melalui Canva dan QUIZIZZ: Studi kasus di kelas VII. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(3), 210–225.
- Putri, F. A., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2023). Analisis dampak penggunaan media sosial TikTok terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Pandean Lamper 02. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 3(2), 745–754.
- Setiawan, A., & Rachmawati, D. (Tahun). Efektivitas penggunaan Canva dan QUIZIZZ dalam meningkatkan literasi dan numerasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 8(1), 123–135.
- Siskawati, F. S., Chandra, F. E., & Irawati, T. N. (2021). Profil kemampuan literasi numerasi di masa pandemi COVID-19. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 3(1), 253–261. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1673
- Smith, J. A. (2022). Enhancing mathematics understanding through visual representations: A case study using Canva. *Journal of Computers in Education*, 49(2), 315–330.
- Sukarno, B., & Utami, S. (Tahun). Pengaruh penggunaan Canva dan QUIZIZZ terhadap peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 45–60.
- Supriyanto, A. (2022). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 123–135.
- Suyanto, S. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi QUIZIZZ dan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 45–55.

Timuria, S., & Yulianti, E. (2020). Pengaruh kemampuan literasi numerasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus II. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 118–125.

Umayu, U., Budiman, M. A., & Wardhana, Y. S. (2020, September). Peningkatan pembelajaran matematika materi FPB melalui media sandal FPB dalam penerapan model contextual teaching and learning (CTL) pada siswa kelas IV pembelajaran secara daring. *In Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA, Vol. 2, No. 1)*.

Wibowo, A., & Susanti, R. (2021). Implementasi media Canva dan *QUIZIZZ* dalam pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 78–92.