

Peningkatan Prestasi dan Kemandirian Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran STAD Menggunakan Media Berbasis Aplikasi Canva

Fatimah Azzahra¹⁾, Arifin Muslim²⁾

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

email: ¹fatimahzahra.fa26@gmail.com

²arifinmuslim@ump.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) menggunakan media berbasis aplikasi canva guna meningkatkan prestasi dan kemandirian belajar matematika berbantu media melalui aplikasi canva pada peserta didik kelas IV SDN Gunungmujil. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dalam 2 siklus di mana tiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik, serta soal-soal evaluasi, sedangkan LKPD digunakan saat kegiatan penemuan. Hasil siklus I dan siklus II menunjukkan tingkat ketuntasan belajar meningkat masing-masing sebesar 73,83% dan 93,36%. Peningkatan tingkat ketuntasan belajar diiringi dengan peningkatan prestasi belajar klasikal, setidaknya 75% peserta didik mencapai nilai ≥ 70 . Hasil penelitian kemandirian belajar peserta didik juga menunjukkan peningkatan dari siklus I sebesar 61,07% dan hasil siklus II menjadi 86,25%. Kesimpulan penelitian ini adalah terjadinya peningkatan prestasi belajar dan kemandirian belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD melalui media berbasis aplikasi canva. Pembelajaran model STAD harus terus dilaksanakan untuk meningkatkan prestasi dan kemandirian belajar peserta didik sekolah dasar.

Kata kunci: Kemandirian Belajar, Media Berbasis Aplikasi Canva, Model Pembelajaran STAD, Prestasi.

Abstract

This study was conducted to apply the STAD (Student Team Achievement Division) type cooperative learning model using Canva application-based media to improve achievement and independence in learning media-assisted mathematics through Canva applications for fourth-grade students of SDN Gunungmujil. The procedure used in this research is classroom action research consisting of 2 cycles where each cycle consists of planning, implementation, observation, evaluation, and reflection stages. The assessment instruments used in this research are teacher observation sheets and student observation sheets, as well as evaluation questions, while LKPD is used during discovery activities. The results of cycle I and cycle II showed that the level of learning completeness increased by 73.83% and 93.36%, respectively. The increase in the level of learning completeness was accompanied by an increase in classical learning achievement, at least 75% of students achieved a score ≥ 70 . The results of the research on student learning independence also showed an increase from cycle I of 61.07% and the results of cycle II to 86.25%. The conclusion of this research is that there is an increase in learning achievement and learning independence of students using the STAD-type cooperative learning model through Canva application-based media. STAD model learning must continue to be implemented to improve the achievement and learning independence of elementary school students.

Keywords: Learning Independence, Canva Application Based Media, STAD Learning Model, Learning Achievement.

1. PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan elemen penting dalam sistem pendidikan. Sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dan meningkatkan Sumber Daya Manusia, kurikulum senantiasa direvisi dan disempurnakan. Nadiem Makarim, selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikburistek), mengumumkan kebijakan baru perubahan kurikulum yang disebut Kurikulum Mandiri. Kebijakan tersebut dikukuhkan dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 56/M/2022 tentang Penerapan Kurikulum Terkait Pemulihan Pembelajaran, khususnya Pedoman Penerapan Kurikulum Mandiri Tahun 2022/2023. Menurut (Saleh, Devi et al., 2024), perubahan kurikulum sekolah merupakan strategi untuk meningkatkan taraf pendidikan dan menciptakan kebebasan belajar di Indonesia. Perubahan kebijakan kurikulum mandiri akan disesuaikan untuk memberikan kebebasan kepada guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, termasuk matematika.

Pembelajaran matematika erat kaitannya dengan penggunaan media konkrit. Menurut (Yuliana & Budianti dalam Nisa et al., 2024), “media konkrit atau media nyata dalam pembelajaran mengacu pada gambar nyata yang memberikan gambaran nyata yang dapat digunakan sebagai pembawa informasi berupa alat yang dapat memberikan rangsangan dalam proses pembelajaran. “Memperhatikan perasaan, pikiran, dan minat peserta didik serta mampu menunjang proses belajarnya sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar adalah:” usia 7 sampai dengan 11 tahun. Piaget (Huda, & Susdarwono, 2023) mengemukakan bahwa pada tahap tindakan operasional konkret, anak sudah mampu menarik kesimpulan secara kolektif dari situasi nyata, namun belum mampu menghadapi abstraksi. Penggunaan benda konkrit pada saat pembelajaran membantu peserta didik memahami isi materi karena berada pada tahap operasional konkret. Tahapan operasional konkret dengan menggunakan benda sangat penting dalam proses pembelajaran karena lebih mudah dipahami dibandingkan dengan menggunakan benda yang bersifat abstrak, seperti penerapan pada pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis atau secara logika. Menurut (Cipta et al., 2020) menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses belajar tentang pengembangan logika berpikir yang sesuai dengan prinsip, dalil, sifat, dan teorema tertentu. Pembelajaran matematika juga merupakan mata pelajaran umum yang mulai diajarkan dari tingkat Sekolah Dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Mempelajari materi matematika dianggap sulit, membosankan, dan menakutkan. Menurut (Sumain, 2019), menyatakan bahwa menganggap hal tersebut hanya bersifat abstrak dan matematika memerlukan pemahaman konsep yang baik, karena pemahaman konsep baru memerlukan prasyarat untuk memahami konsep sebelumnya. Menurut (Mailani et al., 2022), menyatakan salah satu tujuan khususnya adalah untuk “memperluas dan mengembangkan keterampilan matematika sebagai alat untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari.” Hal ini menunjukkan bahwa matematika dapat dilihat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu diperlukan keterampilan untuk merancang sebuah proses pembelajaran, termasuk kecerdasan dalam memilih alternatif pendekatan dan model pembelajaran yang di dalamnya melibatkan peserta didik secara aktif.

Proses pembelajaran yang diterapkan di kelas IV SDN Gunungmujil masih didasarkan pada pendekatan pembelajaran tradisional, yang utamanya melibatkan partisipasi pasif melalui metode ceramah dan menyelesaikan latihan soal dari buku teks. Akibatnya, peserta didik sebagian besar diposisikan sebagai penerima pasif yang duduk diam, mendengarkan penjelasan dari guru, dan menghafalkan isi pelajaran. Bentuk

keterlibatan pada kasus ini menimbulkan berkurangnya tingkat partisipasi peserta didik dalam upaya pendidikan, yang dapat mengakibatkan meningkatkan kurangnya kemandirian peserta didik dalam mendalami materi dan berpengaruh pada prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan analisis data prestasi akademik Penilaian Tengah Semester (PTS) genap 2023/2024, terlihat bahwa hanya 43,75% peserta didik yang berhasil memenuhi syarat kelulusan minimal 70% pada mata pelajaran matematika. Menurut penelitian (Murray, 2019), ukuran keberhasilan dalam belajar ditentukan oleh persentase peserta didik yang mencapai tingkat ketuntasan belajar rentang dari 65% hingga 75%. Hal ini menunjukkan peserta didik sebagian besar setidaknya 56,25%, memperoleh nilai di bawah 75% pada pembelajaran di kelas. Proses belajar mengajar harus diperkuat dan ditekankan untuk meningkatkan pemahaman komprehensif tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Prestasi belajar di dalam proses pembelajaran yang berhasil merupakan aspek penting dalam pembelajaran. Menurut (Dewi, 2024), "prestasi pembelajaran mempunyai beberapa fungsi utama yaitu, prestasi belajar sebagai indikator dari kualitas dan kuantitas pengetahuan yang diperoleh peserta didik, prestasi belajar sebagai lambang pengetahuan yang memuaskan, dan prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam menginovasi pendidikan, serta sebagai keberhasilan pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik." Peran dari prestasi belajar berperan penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menjadikannya sebagai acuan untuk mengecek pemahaman peserta didik setelah melalui proses pembelajaran selain itu, peserta didik memerlukan kemandirian dalam belajarnya.

Kemandirian seringkali menjadi fokus di dalam kelas dan dianggap sebagai topik penting karena dapat menumbuhkan minat belajar (Nurani & Hartati, 2020). Menurut (Burhani et al., 2024; Deswita et al., 2024) Kemandirian belajar adalah suatu bentuk kreativitas berpikir untuk menguasai dan memotivasi diri sendiri, mendorong peserta didik menjadi pembelajar yang aktif dan rajin, serta sistem pembelajaran yang didasarkan pada disiplin diri sendiri sebagai peserta didik, yang disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan individu tersebut. Kemandirian belajar dari peserta didik tergolong belum sesuai dengan yang diharapkan. Bukti terkait kemandirian belajar peserta didik dapat dilihat dari data kemandirian belajar yang sebagian besar peserta didik masih di kategori rendah. Berdasarkan pemerolehan hasil kemandirian belajar peserta didik dari data awal kelas IV SDN Gunungmujil dengan jumlah 16 peserta didik, sebanyak 50% peserta didik tergolong rendah, 31% dengan kategori sedang dan 19% termasuk kategori tinggi. Hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa kemandirian belajar peserta didik kelas IV SDN Gunungmujil belum memuaskan, sehingga kemandirian belajar perlu adanya peningkatan.

Kemandirian belajar pada peserta didik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar (Larasati et al., 2020). Upaya mengatasi masalah kemandirian peserta didik, perlu dicari alternatif strategi untuk mengurangi kemunduran dalam proses pembelajaran. Berbagai model pembelajaran tersedia untuk meningkatkan proses pembelajaran matematika dan mengatasi tantangan yang dihadapi oleh peserta didik. Beberapa pendekatan yang telah diusulkan dan dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan paradigma pembelajaran kolaboratif STAD (*Student Team Achievement Division*). Implementasi pembelajaran melalui strategi model pembelajaran STAD dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan kolaborasi antar peserta didik. Telah diterima secara luas bahwa keadaan emosi positif yang ditandai dengan rasa bahagia dapat meningkatkan proses kognitif dan dengan demikian mengoptimalkan penyerapan informasi. Menurut (Harisuddin, 2021), mengemukakan bahwa model pembelajaran STAD bertujuan untuk saling membantu peserta didik dalam memahami materi dan mencapai keberhasilan yang maksimal, serta melatih peserta didik untuk belajar secara kolaboratif dengan orang lain. Sangat penting

untuk menciptakan lingkungan yang mendukung yang mendorong peserta didik secara individu dan rekan tim untuk menunjukkan semangat, sekaligus menekankan pentingnya pembelajaran sebagai sesuatu hal yang bermanfaat, memuaskan, dan menyenangkan.

Penerapan media pembelajaran diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, karena penggunaan model pembelajaran saja dirasa kurang dalam proses pembelajaran. Menurut (Rahim, 2023), menyatakan, “Media pembelajaran adalah alat pendidikan yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang ditentukan. Sependapat dengan hal tersebut (Lestari, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memberikan dampak yang signifikan terhadap peserta didik. Media pembelajaran yang cocok digunakan dengan model pembelajaran kolaboratif STAD adalah media pembelajaran berbasis aplikasi Canva.

Inovasi penerapan media berbasis aplikasi Canva merupakan salah satu bentuk inovasi yang dilakukan peneliti. Menurut (Junaedi, 2021), “Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai produk antara lain presentasi, poster, spanduk, brosur, booklet, dan media pembelajaran lainnya di Canva.” Media pembelajaran berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan prestasi dan kemandirian belajar bagi peserta didik. Kreativitas guru tidak terlepas dari merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang meningkatkan kinerja dan kemandirian belajar peserta didik.

Peneliti melakukan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada pembelajaran peserta didik kelas IV yang menggunakan metode STAD dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, sebagai bentuk upaya peneliti membantu guru dan peserta didik untuk memecahkan masalah serta meningkatkan kinerja dan kemandirian belajar peserta didik. Tujuan pertama penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah SDN Gunungmujil dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif tipe STAD berbantuan media berbasis aplikasi pembelajaran matematika Canva. Kedua, mendeskripsikan tentang peningkatan kemandirian belajar matematika kelas IV di SDN Gunungmujil dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif tipe STAD melalui media berbasis aplikasi Canva.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, prestasi dan kemandirian peserta didik kelas IV SDN Gunungmujil tergolong rendah. Mengingat pentingnya prestasi dan kemandirian dalam belajar di tingkat Sekolah Dasar. Peneliti tertarik untuk mengkaji dan melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Prestasi dan Kemandirian Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran STAD Menggunakan Media Berbasis Aplikasi Canva.”

1. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV SDN Gunungmujil, Desa Kedungpring, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Penelitian ini khusus dilakukan pada semester genap kelas IV mata pelajaran matematika materi pengukuran luas dan volume benda tahun ajaran 2023/2024. Jumlah subjek penelitian ini adalah 16 peserta didik yang terdiri dari 5 laki-laki dan 11 perempuan kelas IV. Alasan dilaksanakannya penelitian pembelajaran pada kelas IV di SDN Gunungmujil adalah prestasi belajar dan kemandirian siswa dalam mata pelajaran matematika khususnya kelas IV masih tergolong rendah. Penelitian ini dilaksanakan bekerjasama dengan guru kelas sebagai guru pengamat dan rekan sejawat sebagai pengamat peserta didik.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan pada bulan Januari hingga Februari 2024. Menurut (Ginting et al., 2024), metode ini merupakan jenis penelitian sistematis dan reflektif yang dilakukan dengan cara atau melalui metodologi tertentu oleh

guru untuk membantu peserta didik mendapatkan hasil yang memuaskan. Penelitian ini mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan Mc. Taggart (Bloom dan Reenen 2020) mencakup empat elemen: perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*refleksi*). Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui tes dan non tes. Metode tes yang digunakan adalah soal uraian yang didasarkan pada indikator tujuan pembelajaran yang pada materi penyajian data. Tes ini digunakan untuk mengukur prestasi belajar peserta didik dalam bidang kognitif. Metode non-tes merupakan format lembar observasi ranah afektif untuk mengukur tingkat kemandirian peserta didik

Pada penelitian ini, Penelitian Kegiatan Kelas (PTK) dirancang untuk dilaksanakan dalam dua siklus, dengan satu siklus berlangsung selama (2 x 35 menit). Fase pertama adalah pra siklus untuk memulai PTK di kelas. Siklus pertama dijalankan untuk mengidentifikasi kekurangan dan masalah yang belum selesai diidentifikasi. Kekurangan dan permasalahan pada siklus I merupakan hasil refleksi pada akhir siklus I untuk menghindari permasalahan yang sama pada saat pelaksanaan siklus II, dengan harapan dapat tercapainya hasil pembelajaran yang maksimal dengan pelaksanaan tersebut. Standar Kriteria Ketercapaian Tahap Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah adalah 75% dari jumlah peserta didik Kelas IV SDN Gunungmujil.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada temuan penelitian sebelumnya. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan materi pengukuran luas dan volume matematika dengan model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) menggunakan media berbasis aplikasi Canva meningkatkan prestasi dan kemandirian belajar peserta didik kelas IV mengenai materi luas dan volume. Salah satu tujuan Pendidikan adalah prestasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan pada setiap tahapan pembelajaran dan dapat dibahas, sebagai berikut:

Peningkatan Prestasi Peserta Didik

Langkah awal untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik adalah penerapan model pembelajaran kooperatif STAD. Pelaksanaan ini dilakukan dengan menggunakan media berbasis aplikasi canva yang telah digunakan sebelumnya. Proses pembelajaran pada setiap pertemuan diakhiri dengan pengisian formulir evaluasi. Bentuk evaluasi ini digunakan untuk mengukur tingkat prestasi peserta didik setelah selesai belajar.

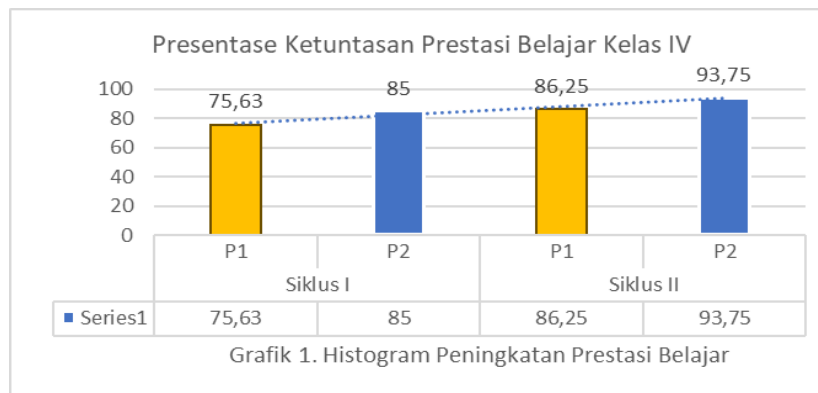
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melebihi indikator sehingga menunjukkan keberhasilan. Table berikut menunjukkan hasil capaian pembelajaran:

Tabel 1. Hasil Capaian Pembelajaran Siswa

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	PI	PII	PI	PII
Kriterian Capaian Belajar	70	70	70	70
Total Siswa	16	16	16	16
Total Siswa Tuntas	11	13	14	15
Total Siswa Tidak Tuntas	5	3	2	1
Rata-Rata	75,63	85	86,25	93,75
Rata-Rata Klasikal	80,94		92,11	
Ketuntasan Belajar	68,75%	81,25%	87,5%	93,75%
Ketuntasan Klasikal Siklus I	73,83%		93,36%	

Tabel 1 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal yang dicapai mencapai adalah 73,83% dari jumlah peserta didik dengan KKTP 70; dan hasil ketuntasan Siklus I masih rendah dan belum tercapai indeks keberhasilan. Berdasarkan hasil Siklus I dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai KKTP 75% yang ditentukan maka analisis pembelajaran matematika Siklus I sebaiknya ditindaklanjuti melalui proses Siklus II. Hal ini disebabkan peserta didik belum menguasai materi dan mengalami kebingungan saat mengerjakan evaluasi pelajaran. Oleh karena itu, peran guru adalah memantau dan mendukung peserta didik secara individu maupun kelompok.

Keterampilan kerjasama dan berkolaborasi kelompok dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan belum terlaksana dengan baik dan hal ini menjadi salah satu faktor penghambat pelaksanaan Siklus I. Oleh karena itu, penilaian dan interaksi kelompok belajar diperlukan untuk meningkatkan fokus dan minat belajar peserta didik dalam berkelompok, serta untuk melakukan evaluasi. Dengan dilaksanakannya Siklus II, tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 93,36%. Hal ini menunjukkan dampak penerapan model pembelajaran STAD menggunakan media berbasis aplikasi Canva terhadap peluang untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.



Gambar 1. Peningkatan Prestasi Peserta Didik

Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan secara bertahap di setiap siklusnya. Rata-rata skor prestasi belajar peserta didik yang mencapai skor di atas 70 sebelum menerapkan model pembelajaran STAD menggunakan media berbasis aplikasi Canva adalah 73,83%. Setelah diterapkan model pembelajaran STAD berbantuan media berbasis aplikasi Canva pada Siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 55,94%. Setelah diperkenalkan pembelajaran STAD berbantuan media berbasis aplikasi Canva pada Siklus II, nilai rata-rata kelas peserta didik meningkat menjadi 93,36%. Hasil analisis pra siklus ke Siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran STAD menggunakan media berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Gunungmjil.

Penerapan model pembelajaran STAD dilaksanakan secara berkelompok dengan melakukan kegiatan “presentasi, menambahkan dan bertanya”. Setiap kelompok mempunyai tugas masing-masing selama proses pembelajaran, seperti kelompok presentasi, kelompok memberikan masukan tambahan, dan kelompok tanya jawab. Hal ini memungkinkan setiap kelompok dapat fokus pada tugasnya masing-masing, mencari materi secara lengkap secara mandiri, dan mendapatkan materi yang lebih komprehensif dibandingkan hanya berfokus pada materi yang diberikan oleh guru di kelas.

Penerapan model pembelajaran STAD menggunakan media berbasis Canva meningkatkan kemandirian belajar dan mencapai indikator kemandirian belajar yang

telah ditentukan. (Agustina et al, 2023) menyebutkan bahwa ada tiga indikator keberhasilan pembelajaran. Yaitu: Kognitif. Aspek kognitif ini terdapat enam tingkatan, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehensif*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*); 2) Afektif. Aspek afektif merupakan ranah berfikir yang meliputi watak perilaku, seperti minat, perasaan, sikap, nilai atau emosi. Prestasi belajar yang bersifat afektif, yaitu meliputi penerimaan sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), dan karakteristik (penghayatan); 3) Psikomotorik. Aspek psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan olah gerak, seperti otot-otot syaraf, contohnya berjalan, berbicara, membongkar dan memasang peralatan, dan lain sebagainya. Prestasi belajar terdapat tiga indikator yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik, serta pada penelitian ini indikator yang digunakan peneliti adalah ranah cipta atau ranah kognitif.

Presentasi adalah kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Guru melakukan presentasi di kelas menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, hal ini membuat minat peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran menjadi cukup tinggi. Menurut (Umam, 2023), media pembelajaran berbasis aplikasi Canva sangat membantu pengajaran guru, membuat pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan, dan meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat memberikan keasyikan bagi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa melalui implementasi model STAD menggunakan media berbasis aplikasi canva, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima materi pembelajaran, tetapi juga berperan mengungkapkan hasil pengetahuannya, sehingga memudahkan mereka memahami dan memperoleh materi pembelajaran yang tepat dan akurat. Kerja sama antar peserta didik dalam proses pembelajaran meningkatkan semangat menerima materi pembelajaran, meningkatkan respon langsung terhadap materi pembelajaran, dan meningkatkan tingkat keberhasilan belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran STAD efektif dan inovatif melalui media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, yang dapat meningkatkan pemahaman dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran dan selanjutnya meningkatkan prestasi belajar peserta didik di kelas.

Pada saat pelaksanaan Siklus II di Kelas IV, siswa memperoleh Lembar Kerja Siswa (LKPD) untuk menunjang pemahaman dan praktik terhadap materi pembelajaran. Sebelum memulai kegiatan, guru akan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang dan merupakan kelompok heterogen. Guru kemudian menjelaskan isinya secara singkat dan padat kepada peserta didik. Pertemuan selanjutnya kita akan memulai treatment dengan mempraktekkan pembelajaran menggunakan model STAD di kelas melalui media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, dan pada setiap pertemuan akhir guru akan mengevaluasi kemajuan pemahaman dari peserta didik.

Penerapan model pembelajaran STAD melalui media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, keberhasilan ditentukan berdasarkan keberhasilan masing-masing kelompok. Tes yang akan diberikan kepada peserta didik terdiri dari berbagai permainan yang dapat meningkatkan partisipasi dari peserta didik dalam kegiatan kerjasama secara kelompok. Sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas dan agar peserta didik tidak bosan pada saat pembelajaran.

Hal ini membuat daya ingat dan rasa kebersamaan peserta didik sangat penting dalam penerapan model pembelajaran STAD menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Peserta didik diberikan beberapa pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan dan harus menjawabnya bersama-sama dengan kelompok melalui permainan yang menyenangkan. Melalui permainan menyenangkan berbasis aplikasi Canva, diharapkan dapat meningkatkan semangat dan antusiasme peserta didik dalam menerima

materi pembelajaran sehingga meningkatkan tingkat prestasi belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran STAD dinilai efektif dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva.

Upaya penerapan model pembelajaran STAD menggunakan media berbasis aplikasi Canva di kelas IV SDN Gunungmujil Siklus II untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik menghasilkan pencapaian kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu 75%. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata persentase prestasi belajar peserta didik meningkat sebesar 19,53% dari Siklus I dan mencapai 73,83% pada Siklus II (93,36%). Penerapan model pembelajaran STAD melalui media pembelajaran berbasis aplikasi Canva telah meningkat secara signifikan pada Siklus I dan Siklus II sehingga memberikan kesempatan yang baik bagi peserta didik untuk mengkonstruksikan pengetahuannya ke dalam proses belajar di kelas. Hal ini sejalan dengan (Robert M, Gagne dalam Nurhadi, 2020) yang menyatakan: “Pembelajaran dipandang sebagai suatu proses pengelolaan informasi dalam otak manusia.” Model pembelajaran STAD memungkinkan pemahaman informasi materi dari tiga arah: dari guru, dari teman sejawat, dan dari diri sendiri, yang memungkinkan peserta didik bergerak dalam mempelajari materi pelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran STAD menggunakan media berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

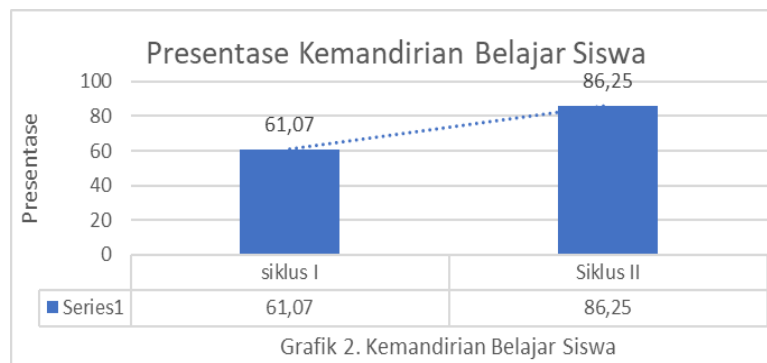
Peningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik

Proses pelaksanaan pembelajaran mandiri peserta didik pada kelas IV pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kolaboratif tipe STAD menggunakan media berbasis aplikasi Canva dilaksanakan dan dinilai oleh mahasiswa sebagai pengamat (observer) kelas dengan izin yang telah diberikan dari guru kelas. Kegiatan penelitian yang didapatkan oleh peneliti sehubungan dengan kemandirian belajar peserta didik menunjukkan hasil yang mengalami peningkatan.

Hasil kemandirian belajar peserta didik kelas IV SDN Gunungmujil dapat dilihat pada tabel rekapitulasi di bawah ini:

Tabel 2. Hasil kemandirian belajar peserta didik kelas IV SDN Gunungmujil

Keterangan	Presentase Skor Rata-Rata	Kriteria
Siklus I	61,07	Mandiri
Siklus II	86,25	Sangat Mandiri



Gambar 2. peningkatan kemandirian belajar peserta didik

Berdasarkan grafik di atas bisa diketahui bahwa peserta didik sudah mengalami peningkatan kemandirian belajar. Indikator yang naik disetiap siklusnya dapat menunjukkan peningkatan pada kemandirian belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran disetiap siklusnya sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu rata-rata kemandirian belajar peserta didik dengan kriteria "baik" atau 75% dari total peserta didik. Pada siklus I presentase skor rata-rata kemandirian belajar adalah 61,07% dan hasil siklus II menjadi 86,25%. Hasil analisis pada siklus I sampai siklus II menunjukkan bahwa upaya peningkatan kemandirian belajar peserta didik dapat meningkat dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN Gunungmujil.

Berdasarkan hasil grafik di atas terlihat bahwa kemandirian belajar peserta didik semakin meningkat. Indikator yang meningkat setiap siklusnya dapat menunjukkan bahwa peserta didik semakin mandiri dalam belajar. Kegiatan pembelajaran pada setiap siklus mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu rata-rata kemandirian belajar peserta didik dengan kriteria "baik" atau 75% dari seluruh peserta didik. Rata-rata persentase penilaian kemandirian belajar pada Siklus I sebesar 61,07% dan hasil pada Siklus II sebesar 86,25%. Hasil analisis dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa upaya peningkatan kemandirian belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dapat meningkat di kelas IV SDN Gunungmujil.

Observasi pada Siklus I kegiatan difokuskan untuk menemukan permasalahan pada Siklus I dan mengembangkan perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II. Fase ini mengidentifikasi permasalahan yang perlu diatasi pada siklus berikutnya dan membuat rencana tindakan dalam bentuk desain pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STAD. Rencana perbaikan telah disesuaikan dengan daftar permasalahan yang ditemui pada Siklus I. Hasil penelitian yang dilakukan pada kelas IV SDN Gunungmujil menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika, penggunaan model pembelajaran STAD meningkatkan pemahaman belajar karena menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik serta memungkinkan dalam memanfaatkan media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Pembelajaran berbasis aplikasi Canva juga membantu penyediaan dan penyampaian materi pembelajaran. Peserta didik belajar secara tidak langsung dalam kelompok, menjadikan peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan meningkatkan kemandirian belajar.

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada Siklus I peserta didik cukup aktif karena guru melakukan rangkaian kegiatan pembelajaran, sebagai berikut: kegiatan diskusi, kegiatan presentasi, kegiatan respon, dan kegiatan tanya jawab untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar. Hasil siklus I peserta didik masih kurang aktif dalam mengemukakan pendapatnya. Beberapa peserta didik masih kurang percaya diri dan kurang motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, Siklus I melanjutkan kegiatan Siklus II untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar. Terdapat beberapa upaya yang dapat meningkatkan kemandirian belajar dan berujung pada tercapainya indikator kemandirian belajar yang telah ditetapkan. (Harisuddin, 2021) menyebutkan ada tujuh indikator kemandirian belajar. 1) mempunyai inisiatif untuk belajar mandiri tanpa bergantung kepada orang lain; 2) mempunyai kemampuan menafsirkan kebutuhan belajar yang dibutuhkan; 3) mengembangkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. 4) Sumber belajar tersedia. 5) memiliki strategi pembelajaran dan penilaian hasil belajar. 6) dapat bekerjasama selama proses pembelajaran. 7) tidak membatasi diri sendiri.

Peneliti juga mempelajari kelebihan dan kekurangan dari proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu guru mempersiapkan penerapan model pembelajaran STAD, yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva, dengan baik selama siklus kedua. Berdasarkan hasil dari siklus kedua, kemandirian belajar meningkat karena perencanaan pembelajaran yang matang. Berdasarkan hasil

kemandirian belajar pada Siklus II terdapat peningkatan yang tidak terlepas dari perencanaan pembelajaran yang matang.

Kegiatan Siklus I peneliti belum mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sukses. Beberapa kelemahan dan hambatan yang menghambat peningkatan kemandirian belajar adalah: 1) Peneliti kurang memanfaatkan waktu secara optimal dan efektif ketika kegiatan pembelajaran dilaksanakan. 2) Kurangnya inisiatif peserta didik untuk belajar mandiri tanpa bergantung pada orang lain. 3) Peneliti belum maksimal dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik. 4) Timpangnya pendampingan peneliti dalam kegiatan diskusi. Berdasarkan permasalahan dan kelemahan yang ada pada Siklus I, maka peneliti melakukan inovasi dan penyesuaian rencana pembelajaran Siklus II. Artinya, pelaksanaan upaya dalam pemanfaatan waktu secara optimal dan efektif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, penyampaian pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan efektif, perbaikan yang mendorong peserta didik untuk mandiri dalam belajar dan tidak membatasi diri, meningkatkan kerjasama selama proses pembelajaran dan meningkatkan dukungan kepada peserta didik dalam kegiatan diskusi.

Penerapan model STAD menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, guru dapat meningkatkan pembelajaran peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih aktif dan mandiri. Penerapan kemandirian belajar pada penelitian ini juga dapat memperkuat sikap tidak bergantung pada orang lain. Menurut (Nurizqi et al., 2024) mengemukakan bahwa keterampilan dalam pemecahan masalah dan membutuhkan kemandirian pribadi untuk belajar serta bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa guru memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam belajarnya, menjadikan mereka bertanggung jawab dalam memecahkan permasalahan dan melatih kemandirian peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Gunungmujil, menunjukkan hasil pencapaian peningkatan sebesar 75% dari nilai yang ditetapkan melalui upaya peningkatan kemandirian belajar peserta didik kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata persentase kemandirian belajar peserta didik meningkat sebesar 25,18% dari 61,07% pada siklus I menjadi 86,25% pada siklus II. Menurut (Belanisa, 2020; Nursaptini et al., 2020) kemandirian belajar menjadi salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan merupakan bentuk pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi pengembangan menjadi pribadi yang mandiri. Oleh karena itu, kemandirian belajar sangat penting bagi peserta didik hal ini dapat didukung dengan penerapan model pembelajaran STAD menggunakan media berbasis aplikasi canva kepada peserta didik. Sehingga, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran STAD menggunakan media berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.

3. KESIMPULAN

Perencanaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD melalui media berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran matematika materi pengukuran luas dan volum untuk meningkatkan prestasi dan kemandirian belajar peserta didik kelas IV SDN Gunungmujil pada penelitian ini berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan, terdapat peningkatan prestasi dan kemandirian belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran STAD melalui media berbasis aplikasi canva di kelas IV disertai dengan penjelasan tujuan pembelajaran, membuat kelompok diskusi dalam memecahkan persoalan dengan anggota kelompok dan memberikan perhatian maksimal kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan terlihat anatara siklus I dan siklus II. Data menunjukkan bahwa pada siklus I rata-ratanya adalah 73,83% dan terjadi peningkatan yang cukup signifikan di siklus II adalah 93,36%. Peningkatan prestasi belajar peserta didik tersebut dapat dilihat melalui data yang diperoleh dan

menunjukkan adanya peningkatan pada presentase skor yang diperoleh peserta didik. Kemandirian belajar peserta didik yang didapatkan memalui angket terjadi peningkatan skor kemandirian belajar. Diketahui nilai rata-rata peserta didik pada siklus I 61,07% dan pada siklus II nilai rata-rata peserta didik kembali meningkat menjadi 86,25%.

4. REFERENSI

- Cipta dkk. (2020). *Pembelajaran Matematika untuk siswa pervasive developmental disorder-not otherwise specified melalui Montessori*. Malang: Media Nusa Creative.
- Devi, S., Asbari, M., & Anggel, C. (2024). Kurikulum merdeka yang memerdekakan manusia: Perspektif Munif Chatib. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 48-52.
- Dewi, K. Y. F. (2024). *Diagnosa Kesulitan Belajar*. Yayasan DPI.
- Ginting, R. F., Hamidah, N., & Syahir, M. (2024). Pengenalan Metode Penelitian Pendidikan Melalui Konsep Dasar Tindakan Kelas. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(8), 31-40.
- Harisuddin, M. I. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa dengan PJJ Dimasa Covid-19. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 6(1), 98-106.
- Huda, S. T., & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan Antara Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dan Teori Belajar Bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 54-66.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah *English For Information Communication And Technology*. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 7(2), 80-89.
- Larasati, I, dkk., (2020). Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Buluspesantren. *Edubasic Jurnal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 125-135
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Mailani, Elvi, Nanda Ayu Setiawati, Edi Surya, and Dian Armanto. 2022. “Implementasi *Realistics Mathematic Education* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi/ HOTS Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu*6(4): 6813–21.
- Mulyasa. (2019). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi Dalam Era Revolusi. Industri 4.0*. Jakarta: Bumi Aksara
- Murray, F. B. (2019). *Co-operative learning*. In *Handbook of Educational Ideas and Practices (Routledge Revivals)* (pp. 859-864). Routledge.
- Nisa, U. K., Gusti, V. Y. K., & Nadiyyah, K. (2024). Pengembangan Media Konkret Berbasis RME Pada Pembelajaran Bangun Ruang. *Journal Of Scince And Social Research*, 7(1), 368-377.
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.

- Suharti, S., Muslim, A., & Sriyanto, S. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Daerah Binaan 1 Sumbang Banyumas. Madrasah: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 13(1), 51-64.
- Sumain, Sumain. 2019. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Bilangan Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Pada Siswa Kelas IX.B SMPN 2 Pujut Tahun Pelajaran 2018 /2019." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*3(2). <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/731> (December 6, 2023).
- Rahim, B. (2023). *Media Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada Rajawali Pers.
- Umam, M. K. (2023). *Mahir Menggunakan Canva Bagi Pemula*. Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.