

PENERAPAN MODEL *INQUIRY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Eka Setyaning Marsudi Utami¹, Rusnilawati², Rini Laksana Trisnowati³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surakarta

¹setyaningeka34@gmail.com, ²rus874@ums.ac.id,

³rinitrisnowati50@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to enhance student learning outcomes in mathematics education for first-grade elementary school students. This study employs classroom action research (CAR). Data collection methods involve evaluating student learning outcomes through tests. Descriptive analysis is used to analyze the acquired data. The research findings conclude that learning outcomes have improved. In the pre-cycle, the average class score was 62. Meanwhile, in Cycle I, the average class score increased to 78, and in Cycle II, it further improved to an average of 86. Thus, it can be inferred that the implementation of the Inquiry Learning model, assisted by interactive media Canva, enhances student learning outcomes in mathematics during the teaching and learning process at SDN Bratan 2.

Keywords: Model Inquiry Learning, Canva, Learning Outcomes

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas I sekolah dasar. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Metode pengumpulan data menggunakan tes evaluasi hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk menganalisis data yang telah diperoleh. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan, dimana pada pra siklus nilai rata-rata kelas adalah 62. Sementara itu, siklus I nilai rata-rata kelas 78 dan siklus II kembali mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata kelas 86. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan media interaktif Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN Bratan 2 pada proses kegiatan pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Model Inquiry Learning, Canva, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah upaya untuk memajukan budi pekerti (karakter), pikiran (intelektual), dan jasmani (fisik) anak-anak. Tujuannya adalah agar mereka dapat hidup selaras dengan

lingkungannya dan memajukan kesejahteraan hidup. Pendidikan bukan hanya sekadar transfer pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan juga pengembangan seluruh potensi individu. Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah

proses holistik dan berkelanjutan yang mempersiapkan individu untuk menghadapi kehidupan dengan baik dan memberikan kontribusi positif kepada masyarakat. Selain itu, pengajaran bagian dari pendidikan fokus pada transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan dari guru kepada siswa (Marwah et al., 2018). Namun, pengajaran bukan hanya tentang mentransfer informasi, melainkan juga membimbing siswa untuk menemukan dan mengembangkan potensi diri mereka. Salah satu mata pelajaran yang diberikan pada pendidikan di jenjang sekolah dasar adalah matematika (Ikhlās & Asyhar, 2023; Noventue et al., 2024).

Matematika memiliki peran penting dalam kehidupan manusia karena hampir semua kegiatan manusia terkait dengan matematika. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika perlu diajarkan kepada semua siswa, mulai dari sekolah dasar. Hal ini bertujuan untuk membekali kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Dengan mempelajari matematika, siswa akan belajar berpikir secara kritis, kreatif, dan aktif (Trimahesri & Hardini, 2019).

Matematika memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari selain berfungsi sebagai bahasa dan alat untuk kemajuan dalam sains dan teknologi. Oleh karena itu, matematika sering digunakan dalam berbagai bidang bisnis, termasuk perdagangan, perkantoran, pertanian, dan pendidikan. Fungsi utama matematika di pendidikan adalah untuk mengajarkan siswa menghitung, mengukur, menurunkan, dan menggunakan rumus matematika dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan materi geometri dan pengukuran (Hayati & Jannah, 2024; Sapta, 2018).

Matematika pada dasarnya melibatkan memberi tahu siswa konsep. Untuk membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan dan keterampilan, mata pelajaran matematika sangat penting di sekolah dasar. Dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi materi pelajaran, guru harus bertindak secara profesional. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Amienati et al., 2023; Haryaka, 2019).

Hasil belajar matematika siswa adalah indikator keberhasilan pengembangan kemampuan matematika siswa. Hasil belajar ini menunjukkan seberapa baik siswa dalam menguasai matematika. Karena pentingnya pembelajaran matematika, pemerintah dan semua pihak yang terlibat dalam pendidikan harus berusaha untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara konsisten (Astuti et al., 2021).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah belajar. Ini mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengukuran hasil belajar biasanya dievaluasi melalui simbol, huruf, atau kalimat yang menggambarkan pencapaian siswa dalam periode tertentu. Meskipun seharusnya siswa mencapai hasil belajar sesuai dengan standar yang ditetapkan atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Indah et al., 2023).

Rendahnya hasil belajar disebabkan model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional dan tidak sesuai dengan siswa. Kegiatan pembelajaran di kelas masih berbasis *teacher centered* sehingga menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, tidak adanya media yang digunakan guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Inovasi diperlukan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar untuk mengurangi kesan sulit dan menakutkan yang sering terkait dengan mata pelajaran ini. Tujuan dari upaya inovatif ini adalah agar matematika diajarkan melalui kegiatan yang menekankan penguasaan kompetensi matematika. Selain itu, siswa tidak hanya harus berlatih atau menghafal rumus secara teratur. Sebaiknya materi matematika disampaikan dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan. Model pembelajaran yang tepat dan media interaktif adalah salah satu cara untuk membuat belajar menyenangkan.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas I yang sudah dilakukan, dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa kelas I di SDN Bratan 2 masih rendah. Dari hasil pretes matematika kelas I, menunjukkan bahwa nilai rata-rata hanya mencapai 62 dan masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh satuan pendidikan, yaitu 70.

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan proses pembelajaran di

kelas I SDN Bratan 2 menghasilkan hasil belajar yang rendah. Dengan demikian, untuk mengatasi masalah tersebut solusi yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Inquiry Learning* dan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Model *Inquiry Learning* adalah kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mengajukan pertanyaan, melakukan penyelidikan atau pencarian, eksperimen, atau penelitian secara mandiri untuk mendapatkan pengetahuan yang mereka butuhkan (Fatmawati et al., 2019). Sementara itu, model *Inquiry Learning* menekankan pengembangan keterampilan penyelidikan dan kebiasaan berpikir yang memungkinkan siswa untuk melanjutkan pencarian pengetahuan. Dengan metode ini, siswa memiliki kesempatan untuk memahami konsep lebih mendalam dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreativitas (Fashali et al., 2022).

Model *Inquiry Learning* menjadikan siswa lebih aktif karena lebih tekun dalam menyelesaikan masalah dan cocok diterapkan pada mata pelajaran matematika. Dalam penelitian Haryaka (2019) penerapan model *Inquiry Learning* pada mata

pelajaran matematika kelas IV menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model tersebut. Hasilnya menunjukkan persentase rata-rata siklus I sebesar 53%, siklus II sebesar 68%, dan siklus III sebesar 79%.

Model *Inquiry Learning* memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dengan memberi inspirasi kepada siswa untuk menemukan solusi untuk masalah yang telah dipelajari (Revina & Astuti, 2023). Model *Inquiry Learning* memiliki kelebihan sebagai berikut: 1) memberikan pemahaman siswa lebih mendalam; 2) meningkatkan hasil belajar siswa; 3) meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan logis; 4) meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa (Kartika & Rakhmawati, 2022).

Berikut langkah-langkah Model *inquiry learning*. Melakukan orientasi merupakan tahapan awal. Siswa diperkenalkan masalah yang akan diselidiki. Tahap kedua adalah merumuskan masalah. Siswa didorong untuk menjawab pertanyaan mengenai masalah tersebut. Tahap ketiga adalah merumuskan hipotesis. Siswa membuat hipotesis mengenai

solusi atau jawaban terhadap masalah yang diangkat. Tahapan keempat adalah mengumpulkan data. Siswa melakukan eksplorasi, penelitian, dan pengumpulan data. Tahapan kelima adalah menganalisis data. Siswa menganalisis data yang telah dikumpulkan. Tahapan terakhir adalah menarik kesimpulan. Siswa menyusun kesimpulan berdasarkan analisis data dan hipotesis yang telah dibuat (Kartika & Rakhmawati, 2022).

Media pembelajaran penting dalam menunjang pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran adalah komponen penting yang dapat menarik minat siswa dalam belajar (Saski & Sudarwanto, 2021). Hasil belajar yang rendah disebabkan karena penggunaan media yang masih tradisional. Dengan demikian, untuk meningkatkan hasil belajar siswa digunakan media interaktif *Canva* sebagai penunjangnya. Menurut Piaget dalam (Maiyah et al., 2023) menjelaskan bahwa usia siswa SD masuk dalam tahapan perkembangan operasional kongkret, yang berarti mereka memiliki kesulitan untuk memahami konsep abstrak. Akibatnya, diperlukan alat bantu untuk

mengubah teori abstrak menjadi suatu hal yang mudah dipahami siswa.

Canva adalah platform media interaktif desain grafis *online* yang memungkinkan guru dan pengguna lainnya membuat berbagai jenis konten kreatif. *Canva* memungkinkan dapat menggabungkan inovasi dengan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif. Sangat bermanfaat untuk membuat presentasi, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), video, poster, dan tampilan lainnya (Monoarfa & Haling, 2021). *Canva for Education* terutama terintegrasi dengan akun belajar, sehingga memudahkan guru membuat materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Sementara itu, *Canva* adalah sarana media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara praktis. Itu praktis secara waktu dan hasilnya. Visual aplikasi *Canva* ini menuangkan secara langsung pemikiran, kreativitas, dan perasaan siswa dengan menggunakan warna, suasana, gambar, dan simbol lainnya yang dapat digunakan dalam desain aplikasi *Canva*, media visual (Mahardika et al., 2021).

Canva for Education merupakan alat desain grafis yang mudah digunakan dan memiliki berbagai fitur

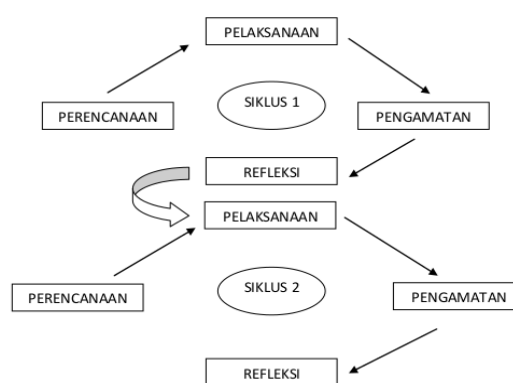
untuk membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual. *Canva for Education* sebagai alat desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi, infografis, dan materi pembelajaran dengan tampilan yang profesional (Sari & Yatri, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Ramadhan et al. (2023) bahwa penggunaan media interaktif *Canva* memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini, serta menghasilkan hasil belajar yang meningkat secara signifikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas I di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas ini menggunakan model

Kemmis dan Taggart yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu : 1) perencanaan (*planning*); 2) tindakan atau pelaksanaan (*acting*); 3) pengamatan (*observing*); dan 4) refleksi (*reflecting*). Berikut desain penelitian model Kemmis dan Taggart dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Bratan 2 tahun ajaran 2023/2024 semester genap dengan jumlah 28 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes evaluasi pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk menganalisis data yang telah diperoleh. Hasil kerja siswa pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II dibandingkan dengan menentukan rata-rata nilai tertinggi dan terendah.

Setiap siklus memiliki indikator kinerja dengan kriteria keberhasilan mencapai 80% dari seluruh jumlah siswa, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan durasi masing-masing 35 menit. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas I di SD Negeri Bratan 2 dengan mata pelajaran matematika. Pengamatan dilakukan sesuai dengan pedoman modul ajar yang telah disusun oleh peneliti, mengikuti model *Inquiry Learning*. Berikut rumus yang digunakan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa:

$$\text{Tingkat keberhasilan: } \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pra siklus, hasil belajar siswa kelas I masih rendah. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa guru biasanya menggunakan model dan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakter siswanya. Model pembelajaran konvensional biasanya digunakan oleh guru. Metode yang digunakan adalah ceramah. Siswa menjadi bosan dan tidak terlibat dalam proses pembelajaran jika mereka hanya memperhatikan mendengarkan dan mencatat selama pelajaran di kelas. Hal ini menyebabkan hasil belajar

yang buruk di SD Negeri Bratan 2 Kelas I, terutama dalam mata pelajaran matematika. Setelah kegiatan pra-siklus, siklus pertama dimulai di SD Negeri Bratan 2, yang memiliki 28 siswa. Peneliti melakukan siklus pertama dan kemudian melakukan siklus kedua dengan jumlah siswa yang sama, yaitu 28 siswa.

Hasil penelitian tindakan kelas prasiklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa siswa kelas I SDN Bratan 2 adanya peningkatan yang signifikan. Hasil penilaian terus menerus pembelajaran berupa angka disebut hasil belajar. Menurut sejumlah teori di atas, hasil belajar adalah proses pelaksanaan sesuatu yang mengubah siswa. Perubahan ini termasuk perubahan tingkah laku, keterampilan, dan tugas-tugas materi setelah siswa menyelesaikan pelajaran.

Berikut adalah tabel hasil penelitian tindakan kelas dengan model *Inquiry Learning* berbantuan media interaktif *Canva* :

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

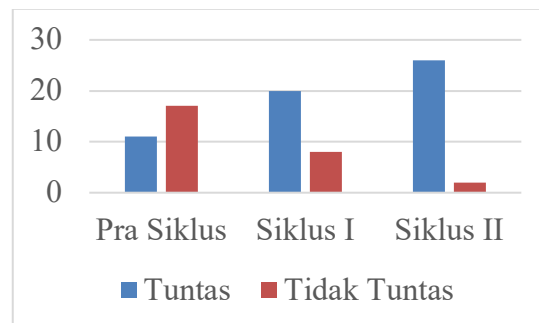
Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Mean	62	78	86
Jumlah Siswa Tuntas	11	20	26

Persentase	39,2%	71,4%	92,8%
Jumlah Siswa	17	8	2
Tidak Tuntas			
Persentase	60,7%	28,5%	7,14%

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa nilai siswa berada di atas KKM, yaitu 70, setelah menerapkan model *Inquiry Learning* berbantuan media interaktif *Canva*. Pada siklus I dan siklus II, modul pembelajaran yang dirancang secara khusus disesuaikan dengan model dan media yang telah dipilih. Dalam kegiatan pendahuluan, siswa melihat proses pembelajaran dan meminta nilai hasil evaluasi harian guru tentang pengajaran Matematika siswa. Setelah itu, nilai hasil pembelajaran Matematika kelas I di SDN Bratan 2 diperoleh.

Hasil belajar siswa kelas I SDN Bratan 2 telah meningkat, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai. Hasil belajar siswa dievaluasi untuk menilai temuan penelitian tindakan ini. Tujuh belas siswa tidak mencapai ketuntasan atau mencapai nilai ≥ 70 atau 39,2% sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga menghasilkan nilai rata-rata kelas 62 pada tahap pra siklus.

Dalam siklus I, siswa mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 78 dari 28 siswa, tetapi ada 8 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Sementara itu, siklus II sudah mencapai hasil semua siswa mencapai nilai ketuntasan kecuali 2 orang siswa dengan nilai rata-rata kelas yaitu 86. Temuan dari siklus I dan II menunjukkan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan dengan menerapkan model *Inquiry Learning* dengan bantuan media interaktif *Canva*. Temuan dari siklus I dan II menunjukkan bahwa model *Inquiry Learning* bantuan media interaktif *Canva*.



Gambar 2 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik diatas, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan selama prasiklus, siklus I, dan siklus II, seperti yang ditunjukkan pada Grafik 1. Peningkatan ini ditunjukkan oleh peningkatan

penggunaan model dan media pada siklus I dan peningkatan kegiatan pembelajaran pembentukan kelompok dengan menyamaratakan kemampuan pada siklus II, serta peningkatan jumlah siswa yang tuntas KKM selama setiap siklus. Pada siklus kedua, dua siswa tidak memenuhi KKM, yang merupakan kurang dari 7,14% dari jumlah siswa. Hasil dari siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah dipenuhi, sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Penemuan menunjukkan bahwa penggunaan model *Inquiry Learning* dengan bantuan media interaktif *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 dalam materi penjumlahan.

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan hasil yang dilakukan di kelas 1 SDN Bratan 2, ada bukti yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran tanya dengan bantuan media interaktif *Canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tentu saja, hasil belajar siswa yang lebih baik dengan model ini, bersama dengan faktor pendukung dan penghambatnya, meningkat. Adapun faktor pendukungnya antara lain: 1) kegiatan diskusi dalam pembelajaran berjalan dengan baik; 2)

siswa aktif dan terlibat dalam pelajaran; 3) guru membantu siswa menyelesaikan masalah; 4) pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan keterlibatan siswa. Namun, faktor penghambatnya antara lain: 1) keterbatasan waktu; 2) gangguan dari teman yang suka memecahkan konsentrasi.

Berdasarkan hasil penelitian, model *Inquiry Learning* bantuan media interaktif *Canva* yang diterapkan dalam pelajaran matematika dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Pada proses pembelajaran, siswa lebih aktif dalam mencari informasi, menganalisis masalah, dan menarik kesimpulan sendiri. Dengan pendekatan ini, siswa diajak untuk menemukan pengetahuan secara mandiri melalui pertanyaan dan investigasi. Pada pembelajaran konvensional, dominasi guru dalam proses pembelajaran lebih menonjol. Siswa cenderung menjadi pasif dan mengandalkan guru sebagai sumber utama belajar. Dengan demikian, siswa dapat mencapai titik jenuh yang berdampak pada berkurangnya motivasi untuk belajar. Kondisi ini juga dapat menghambat kreativitas dan inisiatif siswa dalam menggali pengetahuan lebih lanjut.

Model *Inquiry Learning* dapat membantu mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional. Dengan model ini, siswa diajak untuk bertanya, berpikir kritis, dan mengeksplorasi materi secara aktif. Model *Inquiry Learning* berfokus pada proses dan hasil belajar. Dengan menerapkannya, pembelajaran lebih berpusat pada siswa dan belajar berdasarkan pengalaman daripada hafalan, meningkatkan pemahaman siswa. Model *Inquiry Learning* adalah model pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran matematika. Dengan demikian, akan membuat matematika lebih menyenangkan dan berkesan karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Harni, 2021).

Model *Inquiry Learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan signifikan sekaligus meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Partisipasi aktif siswa dalam proses model *Inquiry Learning* juga berdampak positif terhadap motivasi mereka untuk belajar dan rasa percaya diri mereka dalam memahami matematika. Siswa juga menjadi lebih terlibat dan antusias dalam pembelajaran, dan mereka belajar mengaitkan konsep

matematis dengan situasi dunia nyata (Hikmah & Vioresa, 2023).

Penggabungan teknologi, media pembelajaran yang menggunakan pendengaran dan penglihatan dapat membantu guru dan siswa dalam belajar. Dengan demikian, kehadiran teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah transfer pengetahuan tanpa terbatas ruang dan waktu. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara konvensional dapat lebih variatif dengan adanya teknologi. Penelitian ini menerapkan model *Inquiry Learning* berbantu media interaktif *Canva*. Media interaktif adalah suatu inovasi dalam cara kita berinteraksi dengan informasi dan konten di era digital. Berbeda dengan media tradisional, yang hanya memberikan pengalaman pasif, media interaktif memungkinkan kita untuk terlibat secara aktif, menjelajahi, dan bahkan berkontribusi pada pengalaman tersebut. Dengan memungkinkan kita untuk mengklik, menavigasi, dan berinteraksi dengan elemen-elemen konten, media interaktif memungkinkan kita untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang apa yang ada di dalamnya (Pulungan et al., 2022).

Salah satu media interaktif yang saat ini sering digunakan adalah

Canva. *Canva* adalah alat desain grafis *online* gratis yang memungkinkan membuat presentasi, poster, video, kiriman media sosial, logo, dan banyak lagi. Selain itu, dapat menggunakan jutaan aset gratis dan mengkustomisasi ribuan templat. *Canva* adalah aplikasi desain grafis *online* yang menawarkan banyak template dan opsi desain untuk dipilih. *Canva* menawarkan desain untuk poster, foto profil, banner, dan presentasi lainnya (Mahardika et al., 2021; Nurhosen et al., 2024).

Media pembelajaran *Canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan mempermudah guru menjelaskan materi pelajaran. Karena media *Canva* dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lain-lain dengan cara yang diinginkan, mereka dapat membuat siswa fokus pada pelajaran (Herlina et al., 2023).

Pada dunia pendidikan, *Canva*, sebuah aplikasi berbasis teknologi, memberikan ruang belajar yang memungkinkan guru memanfaatkan media pembelajaran, termasuk aplikasi *Canva*, yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Dalam aplikasi *Canva*,

guru dapat menggunakan berbagai template menarik untuk presentasi PowerPoint.

Untuk mempresentasikan ide kepada orang lain, dapat menggunakan aplikasi Microsoft Office PowerPoint, yang merupakan lembar kerja berfungsi sebagai objek berganti (Rukman & Samsudin, 2022).

Aplikasi *Canva* ini sangat membantu saat membuat media pembelajaran. Oleh karena itu, terdapat beberapa kendala yang menghalangi pengguna aplikasi *Canva* ; salah satunya adalah bahwa kita perlu belajar dasar-dasar desain sebelum menggunakannya. Aplikasi *Canva* memiliki template untuk berbagai format seperti PowerPoint, Poster, Video, Brosur, dan sebagainya, jadi jika kita pengguna gratis, kita tidak dapat menggunakan semua template (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

D. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Bratan 2. Model *Inquiry Learning* bantuan media interaktif *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I SD Negeri Bratan 2. Hasil penelitian pada penerapan model *Inquiry*

Learning menjadikan siswa diajak untuk bertanya, berpikir kritis, dan mengeksplorasi materi secara aktif. Sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dengan adanya berbantuan *Canva*, memperkaya pengalaman belajar siswa dan memotivasi mereka untuk terus berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amienati, A. R., Malawi, I., & Lelono, A. P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pembulatan Angka Dengan Metode TGT (Team Game Tournament). *Journal of Education Research*, 4(3), 1054–1063.
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.300>
- Astuti, P. H. M., Bayu, G. W., & Aspini, N. N. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 243.
<https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36105>
- Fashali, A. J. I., Maizora, S., Muchlis, E. E., Stiadi, E., & Utari, T. (2022). Penerapan Model *Inquiry Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 14 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 6(1), 1–12.
<https://doi.org/10.33369/jp2ms.6.1.1-12>
- Fatmawati, F., Sukariasih, L., Fayanto, S., & Retnawati, H. (2019). *Investigating the Effectiveness of Inquiry Learning and Direct Learning Models Toward Physics Learning*. 317(IConProCS), 260–265.
<https://doi.org/10.2991/iconprocs-19.2019.54>
- Harni, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya di SD Negeri 2 Uebone. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 181.
<https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3481>
- Haryaka, U. (2019). Peningkatan Aktivitas Siswa Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Inkuiri Terbimbing Siswa Kelas V SDN 002 Samarinda. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 83–92.
<https://doi.org/10.30872/primatik.a.v8i2.143>
- Hayati, M., & Jannah, M. (2024). Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40–54.
<https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.416>
- Herlina, U., Nina, N., & Yulia, E. S. Y. (2023). The Use Of Canva Application To Developing Integrated Language Skills Teaching Materials Based On Local Wisdom. *European Journal of Humanities and Educational Advancements (EJHEA) Available Online At*, 4(10), 68–72. <https://www.scholarzest.com>
- Hikmah, S. N., & Vioeza, N. (2023). Penerapan Model Inkuiri pada Materi Operasi Hitung Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman

- Konsep Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar. *EUREKA: Journal of Educational Research and Practice*, 1(1), 12–22.
- Ikhlas, A., & Asyhar, R. (2023). Trik Konsolidasi Pendidikan Karakter Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Pembelajaran MIPA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3228–3237.
- Indah, A. P. N., Nuraeni, I., Azima, N. S., Novitasari, S., & Komariah. (2023). Penerapan Model CTL untuk Melatih Aktivitas dan Hasil Belajar Bangun Ruang di SD Kelas I. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 5440–5446. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.7061>
- Kartika, Y. K., & Rakhmawati, F. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Menggunakan Model Inquiry Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2515–2525. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1627>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Maiyah, I. N., Pratiwi, Y. N., Oktavia, L., Saputra, D. bobby, & Utami, R. (2023). Implementasi Teori Piaget Menggunakan Puzzle Pada Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Indonesia*, 1(1), 32–37. <https://doi.org/10.47134/jpi.v1i1.2088>
- Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, E. (2018). Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13336>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Noventue, R., Ginanjar, S., & Astutik, A. (2024). Hakikat Pendidikan: Menginternalisasikan Budaya Melalui Filsafat Ki Hajar Dewantara Dan Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 2809–2818.
- Nurhosen, N., Sayyinu, S., Iskandar, R., & Bilqis, M. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(2), 81–96.
- Pulungan, A. F., Harumy, T. H. F., Manik, Y. F., Ginting, D. S. B., Purnamasari, F., Selvida, D., Nababan, A. M., Nasution, U. R. P., & Nuzuliaty. (2022).

- Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva Bersama Guru Yayasan Harum Sentosa sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 2(2), 483–488. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i2.372>
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178–195. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Revina, T. T., & Astuti, S. (2023). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DAN INQUIRY LEARNING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD GUGUS PUSPITALOKA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2667–2676. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8392>
- Rukman, V. R., & Samsudin, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Aplikasi Canva Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 133–141. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.11757>
- Sapta, A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Sukubanyak Melalui Model Pembelajaran Quiz Team Berbantuan Aplikasi Maple. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 2(2), 166. <https://doi.org/10.36294/jmp.v2i2.215>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Trimahesri, I., & Hardini, A. T. A. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Realistic Mathematics Education. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 2(2), 111–120. <https://doi.org/10.23887/tscj.v2i2.22272>