**BJSME: Borneo Journal of Science and Mathematics Education**

Volume 6 Nomor 3, October 2026

E-ISSN: 2775-6556

# Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Penyajian Data melalui PjBL Berbantuan Canva Site Interaktif pada Murid Kelas IV SD

**Nurina Eka Putri Septiani [1]*, Sofi Yunianti [2], Dyah Noviyanti[3]**

[1] Universitas Muhammadiyah Surabaya

[2] Universitas Muhammadiyah Surabaya

[3] SDN Keputran VI/337 Surabaya

Received : 26 September 2026
Accepted : 07 October 2026
Published : 11 October 2026

Corresponding Author:
Author Name*: Nurina Eka Putri Septiani
Email*:
nurinaeka577@gmail.com

DOI:

Copyright © 2022 Nurina Eka Putri Septiani, Sofi Yunianti, Dyah Noviyanti

**Abstrak**

*Hasil belajar matematika murid kelas IV pada materi piktogram dan diagram batang perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang melibatkan murid secara langsung dalam mengolah data nyata. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika murid kelas IV melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva Site interaktif. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus dengan model spiral Kemmis dan McTaggart. Subjek penelitian adalah 22 murid kelas IV, yaitu 19 murid yang dinilai secara reguler dan 3 murid berkebutuhan khusus (ABK) yang dianalisis secara individual. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, rubrik keterampilan dan sikap, catatan lapangan, serta dokumentasi. Rata-rata nilai murid reguler meningkat dari 60,5 pada prasiklus menjadi 71,1 pada Siklus I, 82,1 pada Siklus II, dan 92,6 pada Siklus III, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 10,5% menjadi 42,1%, 68,4%, dan 100%. Murid ABK menunjukkan perkembangan respons, dari belum mampu membaca soal secara mandiri hingga mampu menjawab tugas konkret dengan bantuan. Dengan demikian, PjBL berbantuan Canva Site interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika murid kelas IV pada materi piktogram dan diagram batang.*

**Kata Kunci:** hasil belajar matematika, *Project Based Learning*, *Canva Site*, piktogram, diagram batang

**Abstract**

*Fourth-grade students' mathematics learning outcomes on pictograms and bar charts need to be improved through learning that directly involves students in processing real data. This classroom action research aims to improve mathematics learning outcomes through the Project Based Learning (PjBL) model assisted by an interactive Canva Site. The research was conducted in three cycles using the Kemmis and McTaggart spiral model. The research subjects consisted of 22 fourth-grade students, namely 19 students with regular assessments and 3 students with special needs (ABK) who were analyzed individually. Data were collected through learning outcome tests, skills and attitudes rubrics, field notes, and documentation. The average score of regular students increased from 60.5 in the pre-cycle to 71.1 in Cycle I, 82.1 in Cycle II, and 92.6 in Cycle III, while classical completion increased from 10.5% to 42.1%, 68.4%, and 100%. Students with special needs showed a development in their responses, from not being able to read questions independently to being able to provide answers to concrete tasks with assistance. Thus, the implementation of PjBL supported by the interactive Canva Site can improve fourth-grade students' mathematics learning outcomes in pictograms and bar charts*

**Keywords:** mathematics learning outcomes, Project Based Learning, Canva Site, pictograms, bar charts.

## PENDAHULUAN

Matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan bernalar, berpikir logis, dan memecahkan masalah sejak jenjang sekolah dasar. Salah satu kompetensi yang diharapkan pada Fase B Kurikulum Merdeka adalah kemampuan murid untuk menyajikan, membaca, dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram gambar, dan diagram batang (Kemendikbudristek, 2024). Penguasaan kompetensi tersebut tidak hanya berkaitan dengan keterampilan menggambar diagram, tetapi juga menjadi dasar literasi data yang dibutuhkan murid untuk memahami dan menggunakan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Secara kognitif, murid kelas IV berada pada tahap operasional konkret yang membuat pemecahan masalah mereka masih bergantung pada objek, peristiwa nyata, dan situasi yang dapat diamati di sekitar mereka (H. Saputra, 2024). Kondisi ini membuat mereka butuh pengalaman nyata serta gambaran visual agar konsep matematika yang abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah dan bermakna.

Pemahaman terhadap konsep penyajian data berkaitan erat dengan hasil belajar yang dicapai murid. Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh murid setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Darfin dkk., 2025; Nabillah & Abadi, 2020). Berdasarkan pengamatan awal di kelas IV sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada pengerjaan latihan soal dari buku teks, sehingga ruang bagi keterlibatan aktif siswa masih perlu dioptimalkan. Tes prasiklus menunjukkan bahwa hanya 2 dari 19 murid (10,5%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai minimal 75, sedangkan rata-rata kelas mencapai 60,5. Kesalahan yang sering terjadi yaitu ketidaktepatan dalam menentukan skala dan interval pada diagram batang, kesalahan dalam mencacah data pada tabel turus, serta kesulitan dalam memahami informasi yang terdapat pada diagram. Temuan tersebut menunjukkan perlunya perbaikan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat langsung dalam mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan data sesuai dengan kebutuhan belajarnya.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL). Model *Project Based Learning* (PjBL) mengorganisasi pembelajaran melalui proyek yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga murid terlibat dalam kegiatan penyelidikan, berkolaborasi, dan menghasilkan produk sebagai wujud pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Loyens dkk., 2023). Sejumlah kajian menunjukkan bahwa PjBL berpotensi meningkatkan keterlibatan murid, pemahaman konsep, dan keterampilan abad ke-21 (Cahyadi dkk., 2025). Meskipun demikian, keberhasilannya bergantung pada kualitas pelaksanaan, termasuk pengelolaan waktu, pemberian bimbingan oleh guru, dan pengorganisasian kerja kelompok (Nafia dkk., 2025; Wardhani dkk., 2023). Penelitian lain juga melaporkan bahwa penerapan PjBL dapat meningkatkan hasil belajar murid sekolah dasar (Farhin dkk., 2023; Kristin & Ubaidila, 2024). Karakteristik model ini sesuai dengan materi piktogram dan diagram batang karena murid dapat melakukan survei sederhana berdasarkan pertanyaan kontekstual, mengolah hasilnya, kemudian menyajikan data dalam bentuk diagram. Melalui kegiatan tersebut, murid tidak hanya mempelajari prosedur penyajian data, tetapi juga memahami proses pembentukan dan penggunaan data dalam konteks nyata.

Untuk mendukung pelaksanaan proyek dan membantu murid memahami konsep secara bertahap, pembelajaran dapat dipadukan dengan media digital interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Canva Site*, yaitu fitur pembuatan situs web pada platform Canva yang memungkinkan penyajian teks, gambar, video, tautan, dan berbagai elemen pendukung pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan pemrograman. Penggunaan media berbasis Canva

relevan untuk murid sekolah dasar karena mampu menyajikan materi melalui kombinasi teks, ilustrasi, dan elemen visual yang menarik sehingga pembelajaran lebih bervariasi. Hidayatullah dkk. (2023) menjelaskan bahwa aplikasi Canva dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Sejalan dengan itu, Toma dan Reinita (2023) mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva untuk murid kelas IV sekolah dasar dan memperoleh hasil validitas yang sangat baik dari aspek materi, bahasa, dan media.

Dalam penelitian ini, *Canva Site* dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang memuat tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, contoh penyajian data, dan latihan. Materi disusun secara berurutan mulai dari pengenalan konsep, pengamatan contoh, hingga latihan agar murid dapat memahami materi sebelum menerapkannya dalam proyek penyajian data. Penyajian seluruh komponen dalam satu laman juga memudahkan murid mengakses sumber belajar tanpa harus berpindah-pindah aplikasi atau membuka berbagai tautan secara terpisah. Pemanfaatan Canva dalam bentuk media berbasis *website* telah dikembangkan oleh Kamila dkk. (2023) melalui media audiovisual pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Selain itu, penelitian Mawarni dkk. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada jenjang sekolah dasar memiliki tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang baik berdasarkan hasil validasi serta respons pengguna.

Penggunaan media tersebut diharapkan dapat membantu murid menghubungkan penjelasan verbal dengan representasi visual. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa penyajian kata dan gambar secara terpadu dapat mendukung pemahaman dibandingkan penyajian kata saja (D. Saputra & Chaedoni, 2022). Selain mendukung pemahaman materi, pemanfaatan media digital berbasis Canva juga dapat memberikan pengalaman belajar yang mendorong ketertarikan dan pengembangan literasi digital murid sekolah dasar (Ningrum dkk., 2024). Dengan demikian, PjBL menyediakan pengalaman belajar melalui penyelesaian proyek, sedangkan *Canva Site* berfungsi sebagai media pendukung yang membantu murid mengakses materi, memperoleh informasi, dan mengikuti tahapan pembelajaran secara lebih terarah. Meskipun PjBL dan media digital telah digunakan dalam pembelajaran, kajian yang secara khusus memadukan PjBL berbantuan *Canva Site* pada materi piktogram dan diagram batang kelas IV masih perlu dikembangkan untuk memperkaya alternatif pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan dan alternatif solusi tersebut, penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika pada materi piktogram dan diagram batang melalui penerapan model PjBL berbantuan *Canva Site* interaktif pada murid kelas IV sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perkembangan murid ABK selama proses pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif strategi bagi guru dalam merancang pembelajaran matematika yang aktif, kolaboratif, bermakna, dan inklusif

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengacu pada model spiral (Kemmis & McTaggart, 2014). Model ini dipilih karena memungkinkan perbaikan pembelajaran dilakukan berulang melalui siklus berkelanjutan, dengan hasil refleksi pada satu siklus menjadi dasar revisi perencanaan siklus berikutnya (Arikunto dkk., 2021). Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, dan setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, dan revisi perencanaan. Tindakan yang diberikan adalah pembelajaran matematika dengan model PjBL berbantuan *Canva Site* interaktif, dan variabel yang diamati adalah hasil belajar murid pada materi piktogram dan

diagram batang. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila ketuntasan klasikal mencapai minimal 85% dengan nilai murid ≥ 75 sebagai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas IV SDN Keputran VI/337 Surabaya sebanyak 22 orang tahun ajaran 2026/2027. Sebanyak 19 murid dinilai dengan tes tertulis reguler dan dianalisis secara kuantitatif, sedangkan 3 murid ABK yang belum mampu membaca dan memahami soal tertulis dianalisis secara individual dan deskriptif agar capaiannya tidak disamakan langsung dengan tes tertulis reguler. Pembelajaran dilaksanakan di ruang kelas: guru memproyeksikan *Canva Site* dengan proyektor, sedangkan murid dapat mengakses ulang media tersebut di rumah melalui gawai bersama orang tua. Murid belajar dalam kelompok beranggotakan 4–5 orang. Peneliti berperan sebagai perencana dan pelaksana tindakan, sedangkan guru kelas IV berperan sebagai kolaborator dan pengamat. Pertimbangan etis dipenuhi dengan memperoleh izin kepala sekolah serta persetujuan guru dan orang tua/wali murid, dan identitas murid dirahasiakan melalui penggunaan kode.

*Canva Site* dalam penelitian ini berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang memuat materi, video pembelajaran, contoh penyajian data, dan latihan. Isinya disusun berurutan mengikuti proses belajar murid, yaitu dari memahami tujuan dan materi, mengamati contoh, mengerjakan proyek, hingga menyelesaikan evaluasi, dengan seluruh isi dapat diakses melalui satu tautan (Tabel 1).

Tabel 1. Urutan Isi *Canva Site* Interaktif dan Fungsinya dalam PjBL

| No | Isi Canva Site | Fungsi dalam Pembelajaran |
|---|---|---|
| 1 | Beranda, menu utama, dan tujuan pembelajaran | Mengarahkan murid pada tujuan dan alur belajar sejak apersepsi. |
| 2 | Video pembelajaran | Menayangkan video piktogram, diagram batang, dan (Siklus III) proses pemilihan untuk memunculkan pertanyaan mendasar (Sintaks 1). |
| 3 | Materi dan contoh penyajian data | Memuat pengertian, bagian-bagian, dan langkah membuat piktogram serta diagram batang (tegak dan mendatar) beserta contoh yang dapat dibaca murid (Sintaks 1–2). |
| 4 | LKPD proyek | Panduan pembagian peran, pengumpulan data, dan penyajian data yang dapat ditayangkan atau diunduh (Sintaks 2–4). |
| 5 | *Ice breaking* dan lagu | Menjaga fokus dan suasana belajar yang menyenangkan di sela kegiatan proyek. |
| 6 | Latihan dan kuis/game evaluasi | Menguji pemahaman murid setelah presentasi dan sebagai evaluasi akhir (Sintaks 5–6). |

Instrumen penelitian terdiri atas empat jenis. Pertama, tes hasil belajar tertulis berupa 10 butir soal pilihan ganda pada setiap siklus yang disusun berdasarkan kisi-kisi dengan jenjang kognitif C1–C5; skor dikonversi ke rentang 0–100. Kedua, rubrik penilaian keterampilan untuk produk piktogram dan diagram batang (LKPD atau poster) serta presentasi, dan rubrik sikap serta profil lulusan (keimanan dan ketakwaan, kolaborasi, dan komunikasi). Ketiga, catatan lapangan untuk merekam kendala dan temuan selama pembelajaran, termasuk respons individual murid ABK. Keempat, dokumentasi berupa foto kegiatan dan produk murid. Modul ajar dan instrumen ditelaah dan disetujui guru pamong sebelum digunakan, dan butir yang belum sesuai diperbaiki berdasarkan masukan validator.

Setiap siklus diawali perencanaan berupa penyusunan modul ajar, LKPD, rancangan *Canva Site*, rubrik, dan soal evaluasi. Pelaksanaan tindakan mengikuti enam sintaks PjBL, yaitu menentukan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal pelaksanaan proyek, memonitor keaktifan dan perkembangan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman belajar (Aziziy dkk., 2024; Mahtumi dkk., 2022). Observasi dilakukan kolaborator selama tindakan berlangsung, kemudian refleksi dilakukan bersama untuk menilai keberhasilan dan kendala tindakan serta merevisi perencanaan siklus berikutnya. Fokus materi, proyek, dan ciri tindakan pada setiap siklus disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rancangan Tindakan pada Setiap Siklus

| Siklus | Fokus Materi dan Proyek | Ciri Tindakan |
|---|---|---|
| I | Piktogram (skala satu satuan) dan pengenalan diagram batang; proyek survei alat tulis; 1 pertemuan (2 JP). | Apersepsi alat tulis yang tersebar di meja kelompok; LKPD survei; peran pewawancara, pencatat data, pembuat diagram, pewarna, dan presenter; presentasi; evaluasi 10 soal pilihan ganda. |
| II | Piktogram serta diagram batang tegak dan mendatar; proyek survei makanan favorit melalui "Warung Penyajian Data"; 1 pertemuan (2 JP). | Murid menempelkan pilihan makanan pada papan survei; peran bergilir termasuk verifikator hasil; *scaffolding* dan *checklist* tugas; pilihan cara menjawab, menyajikan, dan merefleksi (Desain Universal untuk Pembelajaran); evaluasi 7 pilihan ganda dan 3 uraian. |
| III | Penyajian data pada poster A3; proyek *roleplay* Pemilu Kelas (pemilihan ketua kelas); 2 pertemuan (4 JP). | Kampanye, pemungutan suara, dan penghitungan suara dengan turus; LKPD ditayangkan dan dijelaskan sebelum dibagikan; peran ketua, sekretaris, pengaman, dan peran tambahan; presentasi poster; evaluasi 10 soal pilihan ganda (C2–C5). |

Data hasil belajar murid reguler dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rata-rata kelas (Persamaan 1) dan persentase ketuntasan klasikal (Persamaan 2).

$$\overline{X} = \frac{\sum X_i}{N} \quad (1)$$

Pada Persamaan (1), $\overline{X}$ adalah rata-rata nilai kelas, ΣXi adalah jumlah seluruh nilai murid, dan N adalah jumlah murid yang dinilai secara reguler.

$$\text{KK} = \frac{n_t}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Pada Persamaan (2), KK adalah ketuntasan klasikal, nt adalah jumlah murid yang mencapai KKTP, dan N adalah jumlah murid yang dinilai. Kelas dinyatakan tuntas secara klasikal apabila KK ≥ 85%.

Capaian murid ABK dianalisis secara deskriptif berdasarkan respons individual, tingkat bantuan, dan jenis tugas. Data kualitatif dari catatan lapangan dan refleksi dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan (Miles dkk., 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan berdasarkan pelaksanaan tindakan pada setiap siklus, hasil belajar murid yang dinilai secara reguler mulai dari prasiklus, dan perkembangan murid ABK.

**Prasiklus.** Sebelum tindakan, pembelajaran berlangsung secara konvensional dan murid mengikuti tes awal. Hasilnya menunjukkan rata-rata kelas 60,5 dengan nilai terendah 40 dan tertinggi 80. Sebanyak 2 murid (10,5%) tuntas, sedangkan 17 murid belum mencapai KKTP. Temuan ini menjadi dasar pelaksanaan Siklus I.

**Siklus I.** Perencanaan mencakup modul ajar topik piktogram, LKPD proyek survei alat tulis, rubrik, soal evaluasi, dan *Canva Site* awal. Pada tahap tindakan, guru memunculkan masalah dengan meminta murid menebak jumlah alat tulis yang tersebar di meja kelompok tanpa menghitungnya satu per satu, sehingga murid

menyadari perlunya penyajian data secara visual. Murid menonton video dan mempelajari materi pada *Canva Site*, membentuk kelompok, membagi peran, mewawancarai teman, mencatat data pada tabel LKPD, lalu menyajikannya dalam piktogram dan diagram batang serta mempresentasikannya. Hasil tes menunjukkan rata-rata 71,1 dengan ketuntasan klasikal 42,1% (8 dari 19 murid), atau naik dari 10,5% pada prasiklus, tetapi indikator keberhasilan belum tercapai. Refleksi menemukan bahwa pembagian peran dalam kelompok belum merata, murid yang mengalami kesulitan belum cukup terbantu, dan pengalaman konkret belum memadai untuk memahami skala. Selain itu, posisi duduk berkelompok membuat sebagian murid membelakangi papan tulis dan proyektor sehingga tayangan *Canva Site* kurang terlihat jelas.

**Siklus II.** Revisi perencanaan berupa peran kelompok yang bergilir dengan tambahan peran verifikator hasil, *scaffolding* dan *checklist* tugas bagi murid yang memerlukan, simulasi konkret "Warung Penyajian Data" tempat murid menempelkan pilihan makanan favoritnya, pilihan cara menjawab dan menyajikan hasil, penataan ulang posisi duduk agar seluruh murid menghadap papan tulis dan proyektor, serta materi diagram batang tegak dan mendatar pada *Canva Site*. Rata-rata nilai meningkat menjadi 82,1 dengan ketuntasan klasikal 68,4% (13 dari 19 murid), tetapi indikator belum tercapai. Terdapat 1 murid yang nilainya menurun dari Siklus I, dan sebagian murid masih lemah dalam menafsirkan data serta bernalar dari soal cerita. Selain itu, gambar diagram pada poster yang dibuat di kertas A4 terlalu kecil sehingga tidak terlihat jelas.

**Siklus III.** Revisi berikutnya meliputi penggunaan konteks yang lebih dekat dengan murid melalui *roleplay* Pemilu Kelas, penambahan waktu menjadi dua pertemuan (4 JP), pembuatan poster pada kertas ukuran A3 agar gambar diagram lebih besar dan jelas, penayangan dan penjelasan LKPD sebelum dibagikan, pembagian peran ketua, sekretaris, pengaman, dan peran tambahan, serta soal evaluasi yang menuntut penalaran (C4–C5). Rata-rata nilai mencapai 92,6 dengan ketuntasan klasikal 100,0% (19 dari 19 murid), melampaui indikator keberhasilan, sehingga penelitian dihentikan pada siklus ini. Ringkasan refleksi dan revisi pada setiap siklus disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Refleksi dan Revisi Perencanaan pada Setiap Siklus

| Siklus | Temuan Refleksi | Revisi Perencanaan |
|---|---|---|
| I | Pembagian peran belum merata; murid yang kesulitan belum terbantu; pengalaman konkret untuk memahami skala belum memadai. Posisi duduk sebagian murid membelakangi papan tulis dan proyektor. | Peran bergilir dan verifikator; *scaffolding* dan *checklist*; simulasi "Warung Penyajian Data"; pilihan cara menjawab dan menyajikan; penataan posisi duduk menghadap papan tulis/proyektor (Siklus II). |
| II | Penafsiran data dan penalaran soal cerita masih lemah; konteks proyek dan waktu belum optimal. Gambar diagram pada poster di kertas A4 terlalu kecil sehingga tidak terlihat jelas. | Poster dibuat pada kertas A3; konteks Pemilu Kelas; waktu 2 pertemuan (4 JP); LKPD dijelaskan sebelum dibagikan; peran ketua, sekretaris, pengaman; soal C4–C5 (Siklus III). |
| III | Indikator keberhasilan tercapai; seluruh murid reguler tuntas. | Penelitian dihentikan; murid ABK tetap didampingi secara individual. |

Tabel 3 memperlihatkan alur spiral penelitian: setiap temuan refleksi diterjemahkan menjadi perbaikan konkret pada siklus berikutnya. Rekapitulasi hasil belajar murid yang dinilai secara reguler disajikan pada Tabel 4.

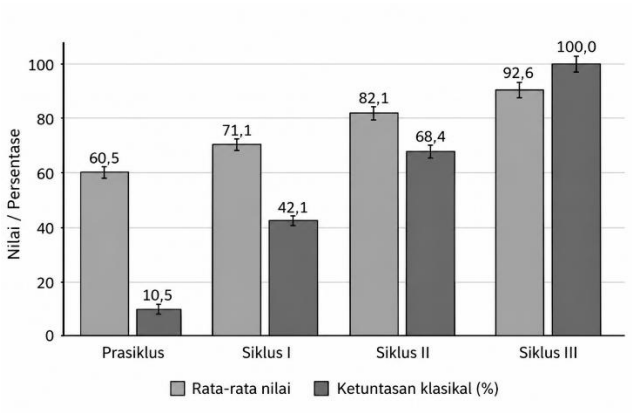
Konteks proyek yang dekat dengan kehidupan murid, seperti survei alat tulis, makanan favorit, dan Pemilu Kelas, memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat langsung dalam proses pengumpulan, pengolahan, dan penyajian data. Karakteristik tersebut sesuai dengan kajian Azis (2024), yang menekankan pentingnya penyelidikan, kolaborasi, dan bimbingan guru dalam pelaksanaan PjBL. Dalam penelitian ini, proses pembelajaran diperbaiki melalui pembagian peran, pemberian *scaffolding*,

penyesuaian waktu, dan penggunaan media yang lebih mudah diamati. Perbaikan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan PjBL memerlukan penyesuaian berdasarkan hasil refleksi agar kegiatan proyek dapat berlangsung lebih terarah.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Murid Reguler pada Prasiklus dan Siklus I–III

| Indikator | Prasiklus | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|---|---|---|---|---|
| Jumlah murid dinilai | 19 | 19 | 19 | 19 |
| Rata-rata nilai | 60,5 | 71,1 | 82,1 | 92,6 |
| Nilai tertinggi | 80 | 90 | 100 | 100 |
| Nilai terendah | 40 | 50 | 70 | 80 |
| Murid tuntas (orang) | 2 | 8 | 13 | 19 |
| Murid belum tuntas (orang) | 17 | 11 | 6 | 0 |
| Murid bernilai ≥ 90 (orang) | 0 | 2 | 7 | 15 |
| Ketuntasan klasikal (%) | 10,5 | 42,1 | 68,4 | 100,0 |
| Ketercapaian indikator (≥ 85%) | Belum | Belum | Belum | Tercapai |

Tabel 4 menunjukkan peningkatan yang konsisten pada seluruh indikator. Rata-rata nilai naik dari 60,5 pada prasiklus menjadi 71,1 pada Siklus I, 82,1 pada Siklus II, dan 92,6 pada Siklus III. Ketuntasan klasikal meningkat dari 10,5% (2 murid) menjadi 42,1% (8 murid), 68,4% (13 murid), dan 100,0% (19 murid), serta melampaui indikator keberhasilan 85% pada Siklus III. Nilai terendah naik dari 40 menjadi 80, dan sebanyak 19 dari 19 murid memperoleh nilai Siklus III lebih tinggi daripada prasiklus, yang berarti peningkatan dialami hampir seluruh murid, bukan hanya murid berkemampuan tinggi.




**Gambar 1.** Grafik Rata-rata Nilai dan Ketuntasan Klasikal pada Setiap Siklus

Gambar 1 memperlihatkan kenaikan yang searah pada rata-rata nilai dan ketuntasan klasikal tanpa penurunan di antara tahap. Ketuntasan klasikal bertambah 31,6 poin persentase pada Siklus I, 26,3 poin pada Siklus II setelah revisi berupa peran bergilir, *scaffolding*, dan simulasi konkret, dan 31,6 poin pada Siklus III setelah konteks proyek dibuat lebih dekat dengan murid dan waktu ditambah. Hasil ini menunjukkan bahwa perbaikan bertahap antarsiklus memberi dampak nyata pada hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Canva Site* interaktif diikuti peningkatan hasil belajar matematika pada materi piktogram dan diagram batang. Rata-rata nilai murid reguler meningkat sebesar 32,1 poin, dari 60,5 pada prasiklus menjadi 92,6 pada Siklus III, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 10,5% menjadi 100%. Temuan ini sejalan dengan penelitian Farhin dkk., (2023), yang membahas peningkatan hasil belajar murid sekolah dasar melalui penerapan PjBL. Meskipun demikian, penelitian Ferrero dkk., (2021) menunjukkan bahwa bukti empiris mengenai efektivitas PjBL pada jenjang pendidikan dasar masih beragam dan memiliki keterbatasan metodologis. Oleh karena itu, peningkatan dalam penelitian ini perlu dipahami dalam konteks perbaikan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap selama tiga siklus,

bukan sebagai bukti bahwa PjBL merupakan satu-satunya faktor yang memengaruhi hasil belajar.

Penggunaan *Canva Site* interaktif melengkapi pelaksanaan PjBL melalui penyajian tujuan, video, materi, contoh diagram, LKPD, dan evaluasi secara berurutan. Relevansi media Canva dalam pembelajaran matematika sekolah dasar didukung oleh tinjauan Hariyadi dkk., (2026), yang melaporkan bahwa media pembelajaran matematika berbantuan Canva dalam artikel-artikel yang dikaji umumnya dinilai valid dan praktis. Selain itu, Fernanda dkk., (2026) secara khusus mengkaji penggunaan media Canva untuk keterampilan representasi data dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut memberikan landasan pembanding bagi penggunaan *Canva Site* dalam penelitian ini, meskipun bentuk media, karakteristik murid, dan desain penelitiannya berbeda.

Perkembangan tiga murid ABK dianalisis secara individual dan tidak dibandingkan dengan nilai tes reguler karena ketiganya belum mampu membaca dan memahami soal tertulis. Ringkasan catatan perkembangannya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Perkembangan Individual Murid ABK pada Siklus I–III

| Murid | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|---|---|---|---|
| ABK 1 | Belum mampu membaca soal mandiri; perlu instruksi lisan dan pendampingan | Mulai merespons pertanyaan dengan bantuan. | Menunjukkan respons pada tugas konkret dengan bantuan. |
| ABK 2 | Belum mampu membaca soal mandiri; instruksi perlu disederhanakan | Dapat mengikuti sebagian instruksi lisan dengan pendampingan | Menunjukkan pilihan/jawaban melalui bantuan visual atau benda konkret. |
| ABK 3 | Belum memahami soal tertulis dan belum bisa membaca; perlu bantuan intensif. | Mulai terlibat saat instruksi disampaikan lisan dan bertahap. | Menunjukkan keterlibatan pada aktivitas konkret dengan bantuan. |

Tabel 5 menunjukkan bahwa ketiga murid ABK bergerak dari belum mampu mengakses soal tertulis pada Siklus I menjadi mampu merespons, memilih jawaban, atau terlibat pada tugas konkret pada Siklus III, meskipun tetap dengan bantuan. Kemajuan ini muncul seiring penggunaan benda dan gambar konkret pada proyek, seperti menempel pilihan makanan dan mencoblos pada *roleplay*.

Pada murid ABK, penggunaan video, gambar, dan tugas konkret memberikan alternatif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan bantuan sesuai kebutuhan. Namun, perkembangan murid ABK perlu ditafsirkan berdasarkan respons individual, jenis tugas, dan tingkat bantuan yang diperlukan. Kajian Lubis (2024), mengenai PjBL bagi murid penyandang disabilitas juga menyoroti peluang pembelajaran berbasis proyek sekaligus tantangan dalam penerapannya. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek perlu disertai penyesuaian kegiatan dan pendampingan agar murid dengan kebutuhan belajar yang beragam memperoleh kesempatan untuk terlibat.

## SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan Canva Site interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi piktogram dan diagram batang di kelas IV sekolah dasar. Rata-rata nilai murid reguler meningkat dari 60,5 pada prasiklus menjadi 71,1 pada Siklus I, 82,1 pada Siklus II, dan 92,6 pada Siklus III. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 10,5% menjadi 42,1%, 68,4%, dan 100%, sehingga melampaui indikator keberhasilan sebesar 85%. Murid ABK menunjukkan perkembangan dalam merespons tugas konkret dengan bantuan.

*Canva Site* yang menyajikan tujuan pembelajaran, video, materi, contoh, LKPD, latihan, dan evaluasi secara berurutan mendukung pelaksanaan setiap tahap PjBL. Guru disarankan menerapkan model ini melalui proyek

kontekstual, pembagian peran yang jelas, serta penyesuaian pembelajaran bagi murid ABK. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas penerapan model ini melalui desain kuasi-eksperimen pada sekolah dan materi yang lebih beragam.

**DAFTAR PUSTAKA**


1. Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
2. Azis, H. S. A. (2024). Pengembangan Model Projec Based Learning (PjBL) Berwawasan Lingkungan sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar (SD): Development of an Environmentally-Based Project-Based Learning (PjBL) Model as an Effort to Enhance Critical Thinking Skills in Elementary School Students. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, *9*(2). https://doi.org/10.25078/aw.v9i2.4291
3. Aziziy, Y. N., Wardhani, D. K., Usman, N. F., Shofwan, I., Maing, C., Dewa, E., & Norman, E. (2024). *Project-Based Learning dalam Kurikulum Merdeka Belajar*. Mifandi Mandiri Digital.
4. Cahyadi, F., Subekti, E. E., & Sundari, R. S. (2025). *Inovasi Pembelajaran untuk PGSD (Berbasis Project Based Learning)*. Cahya Ghani Recovery.
5. Darfin, S. A., Jannah, M., Nurfadillah, N., Nurhuda, N., Sarif, A., & Wahyuni, N. (2025). Konsep Dasar Belajar dan Hasil Belajar. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, *6*(2), 111–117. https://doi.org/10.59059/tarim.v6i1.2009
6. Farhin, N., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui penerapan "project based-learning." *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(2), 132–136. https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.144
7. Fernanda, A. M. D., Setyaningsih, N. S., Pramesta, A. L. D., Suranti, P. S., & Murtiyasa, B. M. (2026). The Effectiveness of Canva Media on Data Representation Skills Mathematics Learning in Elementary School. *Daya Matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, *14*(1), 12–20. https://doi.org/10.26858/jdm.v14i1.82179
8. Ferrero, M., Vadillo, M. A., & León, S. P. (2021). Is project-based learning effective among kindergarten and elementary students? A systematic review. *PLOS ONE*, *16*(4), e0249627. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0249627
9. Hariyadi, M., Prabowo, A., Avrilianda, D., & Widiarti, N. (2026). A Systematic Literature Review of Canva-Assisted Interactive Learning Media Development in Elementary School Mathematics (2021–2026). *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *5*(2), 127–137. https://doi.org/10.33578/kpd.v5i2.p127-137
10. Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarci, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(2), 943–947. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823
11. Kamila, L., Taufik, M., & Dewi, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Website Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Topik Perkembangbiakan Tumbuhan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, *15*(2), 247–262. https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i2.10528
12. Kemendikbudristek. (2024). *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang*

*Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
13. Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2
14. Kristin, F., & Ubaidila, S. N. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* (Bag. 3). *4*. https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.531
15. Loyens, S. M. M., van Meerten, J. E., Schaap, L., & Wijnia, L. (2023). Situating Higher-Order, Critical, and Critical-Analytic Thinking in Problem- and Project-Based Learning Environments: A Systematic Review. *Educational Psychology Review*, *35*(2). https://doi.org/10.1007/s10648-023-09757-x
16. Lubis, R. E. (2024). Project Based Learning: Implementasi pada Anak Inklusi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2), 28159–28164. https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.42147
17. Mahtumi, I., Purnamaningsih, I. R., & Purbangkara, T. (2022). *PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECTS BASED LEARNING)*. Uwais Inspirasi Indonesia.
18. Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(4), 2660–2671. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184
19. Miles, M. B., Huberman, M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4 ed., Vol. 14). SAGE Publications.
20. Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA. *Prosiding Sesiomadika*, *2*(1c). https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685
21. Nafia, F. A., Putri, A. I., Ramadhani, S., Febrianti, D., & Khoirunnisa, K. (2025). Analisis Hambatan dan Strategi Guru dalam Menerapkan Model Project Based Learning: Suatu Kajian Literatur. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, *4*(4),

2227–2231. https://doi.org/10.31004/jpion.v4i4.728

22. Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(2), 1500–1511. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432
23. Saputra, D., & Chaedoni, M. (2022). Teori Kognitif Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik Animasi. *Journal of Multimedia Trend and Technology*, *1*(1), 36–42. https://doi.org/10.35671/jmtt.v1i1.13
24. Saputra, H. (2024). Perkembangan Berpikir Matematis Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, *6*(2), 53–64. https://doi.org/10.30599/v3ps3257
25. Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, *32*(2), 162–177. https://doi.org/10.17977/um009v32i2023p162-177
26. Wardhani, A. I., Rukayah, R., & Kurniawan, S. B. (2023). Analisis Kesulitan Guru dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBl) pada Kurikulum Merdeka Materi Membangun Masyarakat yang Beradab. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *11*(2), 141–148. https://doi.org/10.20961/jpd.v11i2.79476