

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Artificial Intelligence Berbasis Canva

Dian Ulfa Sari, Halidin*
Universitas Sembilanbelas November Kolaka
e-mail: halidin887@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui apakah media Artificial Intelligence (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Negeri 26 Buton Tengah berjumlah 20 orang siswa. Pengambilan data dilakukan melalui tes hasil belajar matematika dan lembar observasi. Data lembar observasi dan tes hasil belajar matematika dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil yang dicapai setelah pelaksanaan tindakan melalui Artificial Intelligence (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva selama dua siklus yaitu: a) Terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa yang signifikan dengan skor rata-rata siklus I yaitu 64 dari skor ideal 100 dan berada pada kategori cukup. Meningkat pada siklus II menjadi 85 dari skor ideal 100 dan berada pada kategori Tinggi. b) Terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan selama penelitian, yaitu persentase hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama sebesar 41%, siklus I pertemuan kedua sebesar 66%, dan pada siklus II pertemuan pertama sebesar 83%, siklus II pertemuan kedua 91%. Dari hasil penelitian data tersebut dapat disimpulkan bahwa model Artificial Intelligence (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva pada materi operasi dan sifat-sifat operasi bilangan bulat dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 26 Buton Tengah.

Kata kunci: Artificial Intelligence, Canva, Matematika.

1. PENDAHULUAN

Pembangunan suatu bangsa sangat di tentukan oleh sumber daya manusia. Sumber daya manusia memiliki peran yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa tanpa terkecuali Pendidikan. Karena dengan Pendidikan seseorang meningkatkan kesejahteraan hidupnya (Putra, 2018). Keberlanjutan proses dalam pendidikan mampu melahirkan para generasi bangsa yang mampu bersaing, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan (Sujana, 2019). Pendidikan di harapkan mampu merubah pengetahuan sikap dan moral anak, yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, tidak bermoral menjadi bermoral, dan yang tadinya sikap tidak baik menjadi baik, itu semua bisa di dapatkan lewat pendidikan.

Pendidikan bisa di dapatkan melalui jalur informal dan formal, pendidikan informal diraih melalui lingkungan masyarakat maupun lingkungan keluarga dan pendidikan formal ditempuh melalui tahapan pendidikan dasar menengah, atas sampai ke PT (perguruan tinggi). Semua tingkatan Pendidikan tersebut mengajarkan tentang peningkatan kualitas diri (Zalma, 2020). Matematika sebagai salah satu ilmu pengetahuan yang selalu di dapatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan kemampuan menghitung, mengukur, dan kemampuan menurunkan rumus-rumus yang dapat digunakan sebagai pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat dimanifestasikan pada perubahan sikap yang stagnan, melalui pengalaman ataupun latihan-latihan dalam bentuk interaksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini sejalan yang di sampaikan oleh (Marfu'ah *et al.*, 2022) bahwa pembelajaran Matematika merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan sistematis dan objektif serta dapat diinterpretasikan dalam berbagai pemecahan masalah sosial dalam kehidupan. Materi matematika bisa dikatakan tergolong relatif sulit dan rentan membosankan sehingga pelajaran tersebut jarang diminati oleh peserta didik (Handriani *et al.*, 2022). Akibatnya, hasil belajar peserta didik selalu rendah. Untuk mengetahui

hasil belajar siswa, maka setiap guru melakukan berbagai penilaian untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran, salah satunya melalui tes (Pratiwi *et al.*, 2019).

Hasil belajar siswa yang rendah perlu dilakukan terobosan atau inovasi sehingga bisa mengatasi permasalahan yang terjadi dengan berbagai macam cara. Inovasi yang dihadirkan adalah melalui pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) berbasis teknologi dengan berbantuan aplikasi Canva. Aplikasi tersebut disebabkan sangat mudah di akses lewat gadget karena di lengkapi dengan fitur-fitur yang mudah untuk mengoperasikannya. Aplikasi canva sangat cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran matematika. program tersebut di lengkapi dengan fasilitas alat pengajaran berupa presentasi, poster, brosur, leaflet, bagan, infografis, spanduk, bookmark, buku, bulletin dan berbagai macam lainnya. Aplikasi canva merupakan aplikasi online yang bisa dimanfaatkan dalam pembuatan video. Inovasi digital tersebut memberikan kemudahan guru dalam melakukan akses dan mengoperasikan aplikasi tersebut, selain itu dalam keperluan desain grafis canva juga dapat digunakan untuk guru dalam pembuatan perangkat pengajaran yang menarik serta peserta didik juga bisa memanfaatkan canva untuk proses pembelajaran seperti membuat bahan presentasi maupun membuat ringkasan materi yang menarik. Saat ini Guru dan siswa sudah difasilitasi menggunakan canva for education oleh kemendikbud secara gratis.

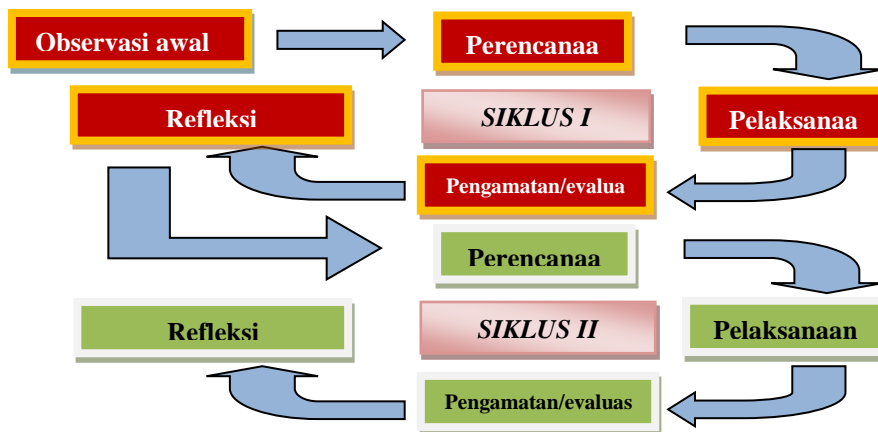
Menurut (Wulandari & Mudinillah, 2022) bahwa melalui canva for education ini seorang guru dapat membuat dan mendesain sendiri berbagai macam bahan ajar baik yang berbasis grafis, voice, maupun video, sehingga diharapkan dapat menarik perhatian dan semangat belajar siswa dalam pembelajaran daring maupun luring. Adapun kelebihan dari aplikasi canva antara lain adalah 1). Dilengkapi berbagai macam design yang menarik, 2). Guru Semakin Kreatif dalam menciptakan media pembelajaran melalui pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia, 3). Efisiensi waktu dan memiliki kepraktisan dalam melakukan desain media pembelajaran, 4). Laptop dan gadget dapat difungsikan sebagai alat untuk melakukan desain pembelajaran.

Pembelajaran saat ini sudah serba digital, sehingga diperlukan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan khususnya pada mata pelajaran Matematika. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada kelas VII SMP Negeri 26 Buton Tengah banyak siswa yang mengalami minat belajar rendah pada pelajaran Matematika. Hampir semua peserta siswa menyatakan bahwa pembelajaran Matematika selama ini sangat membosankan. maka menurut hemat peneliti hal tersebut merupakan efek dari minimnya inovasi pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyampaikan materi di dalam kelas. Selain itu wawancara dengan guru kelas VII juga menunjukkan hal yang sama tentang kurangnya motivasi belajar peserta didik sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. penelitian ini sangat relevan dengan permasalahan tersebut, Sehingga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui Artificial Intelligence berbantuan aplikasi canva.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana dalam implementasinya terdapat 2 siklus. Setiap siklus dapat dilaksanakan terdapat empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan tindakan (refleksi). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 26 Buton Tengah mulai bulan mei sampai pada bulan juni 2023. Adapun Subjek delay penelitian ini adalah kelas VII yang berjumlah 20 orang siswa pada semester genap 2022/2023. Penelitian ini bertujuan memecahkan permasalahan di dalam kelas, baik pada hasil belajar, maupun pada motivasi dan minat belajarnya. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian terapan yang bertujuan untuk memperbaiki situasi kerja dan mengembangkan ilmu tindakan menjadikan pengalaman yang baik (Sugiyono, 2012: 132). Oleh karenanya PTK merupakan tindakan yang dilakukan oeh guru dalam mengatasi berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, serta untuk memperbaiki situasi menjadi lebih baik dan dapat dijadikan pengalaman yang baik dengan harapan penelitian tersebut dapat dijadikan sumber inspirasi untuk diterapkan di sekolah lainnya dengan permasalahan yang serupa.

PTK ini terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting) (Arikunto, 2009). Tahapan tersebut dapat diilustrasikan melalui Gambar 1 berikut ini



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan Gambar 1 di atas dapat dijabarkan melalui tahapan berikut:

1. *Observasi awal*

Observasi awal dilakukan di kelas melalui pelaksanaan pembelajaran. Kemudian dilaksanakan analisis untuk menemukan permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi di kelas VII SMP Negeri 26 Buton Tengah.

2. *Perencanaan*

- 1) Peneliti berdiskusi, mengeksplorasi teori yang relevan, dan mengidentifikasi masalah pembelajaran, serta menetapkan alternatif tindakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika di sekolah, yaitu penerapan Artificial Intelligence (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva pada materi Operasi dan Sifat-sifat Operasi Bilangan Bulat.
- 2) Peneliti membuat perencanaan atau skenario pembelajaran sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran Artificial Intelligence (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva yang akan ditetapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 26 Buton Tengah.
- 3) Membuat LKS untuk kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.
- 4) Mengembangkan format pengamatan pembelajaran/lembar observasi, untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas ketika Artificial Intelligence (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva diterapkan dan hasil belajar siswa.
- 5) Pembuatan jurnal untuk mengetahui refleksi diri.

3. *Pelaksanaan tindakan*

Pelaksanaan tindakan kelas dimaksudkan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat ketuntasan 70 dengan cara sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti
- 2) Mengobservasi keaktifan siswa selama kegiatan inti dengan lembar observasi dan setiap akhir kegiatan siswa diberikan tes sehubungan dengan materi yang diajarkan
- 3) Setelah melakukan analisis dan refleksi terhadap tindakan penelitian dilanjutkan pada siklus selanjutnya dengan maksud sebagai perbaikan pada tindakan sebelumnya.

4. *Observasi dan evaluasi*

Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dimaksudkan untuk menyaring data-data berupa keaktifan siswa dan mengamati apakah langkah-langkah pembelajaran yang digunakan oleh guru selama kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran Artificial Intelligence (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva. Evaluasi diberikan pada akhir kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

5. Refleksi

Kegiatan refleksi bertujuan untuk menganalisis data-data yang diperoleh pada tahap observasi. Kelemahan-kelemahan atau kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I dan akan diperbaiki pada siklus II.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang tidak berbentuk angka, berupa data aktifitas siswa dan guru, diambil dari lembar observasi. dan data kuantitatif yang berbentuk angka, berupa data hasil belajar matematika siswa, diambil dengan menggunakan tes hasil belajar. Sedangkan teknik analisis data dengan menggunakan teknik statistik deskriptif. adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas selama proses pembelajaran dianalisis secara kualitatif berdasarkan aspek yang telah ditentukan dalam lembar observasi.
2. Penskoran hasil tes yang berupa essay tes ditentukan dengan rumus:

$$\text{Nilai Hasil Tes} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$
3. Menentukan rata-rata nilai hasil tes dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1} (f_i X_i)}{\sum_{i=1} f_i};$$

Dengan : \bar{x} = Nilai rata-rata (mean)
 $\sum_{i=1} f_i$ = Jumlah siswa
 f_i = Frekuensi
 x_i = Titik Tengah
4. Ketuntasan secara klasikal

$$\% \text{ Tuntas} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$
5. Untuk data kualitatif digunakan teknik pengkategorian dengan skala lima berdasarkan kategorisasi standar yang ditetapkan oleh Depdiknas (Topan, 2007) sebagai berikut:

Tabel 1. Teknik pengkategorian dengan skala lima

Nilai Kuantitatif	Kategori
0 – 54	Sangat Rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di SMP Negeri 26 Buton Tengah di kelas VII pada pembelajaran Matematika dengan pemanfaatan aplikasi canva pada proses pembelajarannya ini dilakukan melalui 2 siklus dengan 2 pertemuan di setiap siklusnya. Sebelum proses penelitian dilakukan dan diperoleh data dari wawancara guru kelas bahwa pada mata pembelajaran Matematika sangat membosankan, siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah. Adapun uraian rangkaian dari setiap siklus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Siklus 1

Siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan penyajian materi sesuai dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi dan pertemuan kedua dilaksanakan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi yang tidak terlaksana pada pertemuan pertama hasil belajar untuk Siklus I. Analisis deskriptif skor perolehan siswa setelah penerapan pembelajaran *Artificial Intelligence* (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva. pada Materi operasi dan sifat-sifat operasi bilangan bulat adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Statistik Skor Hasil Tes Siswa Pada Siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	20
Skor Ideal	100
Skor Rata-rata	64
Skor Tertinggi	80
Skor Terendah	45

Tabel 2 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika setelah diterapkan pembelajaran yang melibatkan model pembelajaran *Artificial Intelligence* (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva pada Materi Operasi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Buton Tengah skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Sedangkan secara individual skor yang dicapai siswa pada penerapan ini dengan skor tertinggi 80 dan skor terendah 45.

Setelah skor hasil tes siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori, diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

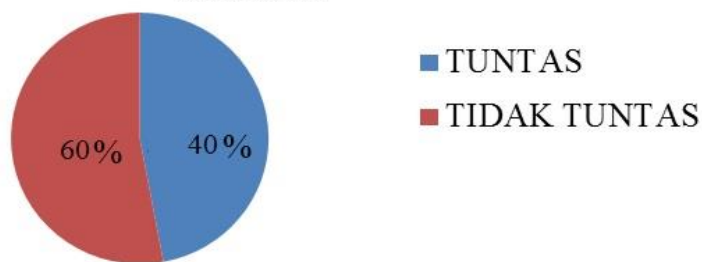
Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Tes pada Siklus I

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 54	Sangat Rendah	6	30
55 – 64	Rendah	3	15
65 – 79	Sedang	10	50
80 – 89	Tinggi	1	5
90 – 100	Sangat Tinggi	-	-
Jumlah		20	100%

Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat 30% siswa yang berada pada kategori sangat rendah, 15% siswa berada pada kategori rendah, 50% berada pada kategori sedang, 5% berada pada kategori tinggi, dan 0% hasil belajar siswa berada dalam kategori sangat tinggi. Ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa masih kurang. Disamping itu, sesuai skor rata-rata dari hasil tes pada Siklus I yaitu sebesar 64. Jika dikonversikan kedalam skala lima berada dalam kategori rendah. Hal ini berarti skor rata-rata prestasi hasil belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Buton Tengah setelah penerapan pembelajaran yang melibatkan Media Pembelajaran *Artificial Intelligence* (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva pada Materi Operasi Bilangan Bulat berada dalam kategori cukup.

Persentase ketuntasan belajar matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Buton Tengah setelah diterapkannya pembelajaran *Artificial Intelligence* (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva pada Materi Operasi Bilangan Bulat siklus I dapat dilihat pada Gambar 2 berikut:

KATEGORI KETUNTASAN SECARA KLASIKAL SIKLUS I



Gambar 2. Ketuntasan secara klasikal Siklus I

Berdasarkan Gambar 2 dapat dilihat bahwa dari 20 orang siswa terdapat 12 orang siswa atau 60% yang hasil belajar matematikanya berada pada kategori tidak tuntas, sedangkan yang berada pada kategori tuntas sebanyak 8 orang siswa atau 40% artinya lebih banyak siswa yang hasil belajar matematikanya berada pada kategori tidak tuntas

Siklus II

Analisis terhadap skor hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran *Artificial Intelligence* (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva pada Materi Operasi Bilangan Bulat dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Statistik Skor Hasil Tes Siswa pada Siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	20
Skor Ideal	100
Skor Rata-rata	85
Skor Tertinggi	97
Skor Terendah	46

Tabel 4 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika setelah diterapkan pembelajaran yang melibatkan pembelajaran *Artificial Intelligence* (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva pada Materi Operasi Bilangan Bulat Kelas VII SMP Negeri 26 Buton Tengah skor ideal yang dicapai adalah 100. Sedangkan secara individual skor yang dicapai siswa pada penerapan ini dengan skor tertinggi 97 dan skor terendah 46.

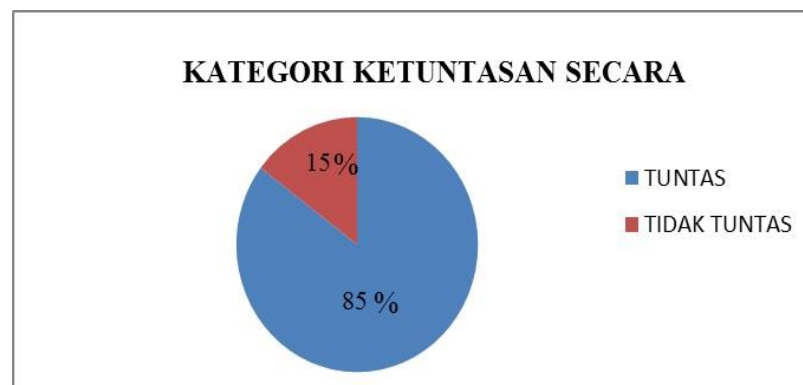
Setelah skor hasil tes siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Tes pada Siklus II

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 54	Sangat Rendah	-	-
55 – 64	Rendah	1	5
65 – 79	Sedang	7	35
80 – 89	Tinggi	8	40
90 – 100	Sangat Tinggi	4	20
Jumlah		20	100%

Tabel 5 menunjukkan bahwa 5% siswa yang berada pada kategori rendah, 35% siswa berada pada kategori sedang, 40% berada pada kategori tinggi, dan 20% siswa berada dalam kategori sangat tinggi, ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa mengalami peningkatan. Disamping itu, sesuai skor rata-rata dari hasil tes pada Siklus II yaitu sebesar 85 jika dikonversikan kedalam skala lima berada dalam kategori tinggi.

Persentase ketuntasan belajar matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Buton Tengah skor setelah diterapkannya pembelajaran Artificial Intelligence (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva pada Materi Operasi Bilangan Bulat pada siklus II dapat dilihat pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Ketuntasan secara klasikal Siklus II

Gambar 3 menunjukkan bahwa dari 20 orang siswa terdapat 3 orang siswa atau 15% yang hasil belajar matematikanya berada pada kategori tidak tuntas, sedangkan yang berada pada kategori tuntas sebanyak 17 orang siswa atau 85% artinya lebih banyak siswa yang hasil belajar matematikanya berada pada kategori tuntas.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif di atas menunjukkan bahwa hasil belajar matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Buton Tengah setelah diterapkannya pembelajaran *Artificial Intelligence* (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva pada materi Operasi dan Sifat-sifat Operasi Bilangan Bulat. Hal ini dikatakan dengan melihat peningkatan skor rata-rata yang diperoleh siswa dari 64 pada Siklus I menjadi 85 pada Siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis dapat dilihat bahwa hasil evaluasi siswa setelah dilakukan pemberian soal yang diselesaikan mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya skor rata-rata siswa selama penelitian ini dilakukan, hal ini berarti bahwa metode yang diterapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dan berkurangnya siswa yang memperoleh angka rendah. Skor rata-rata hasil belajar siswa jika dikonversikan kedalam kategorisasi skala lima berada dalam kategori tinggi yang pada mulanya berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa meningkat.

Penelitian ini dikatakan berhasil setelah melaksanakan siklus II karena telah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan. Setelah siklus II, perolehan nilai siswa meningkat dengan nilai rata-rata adalah 85 dengan ketuntasan belajar klasikal 85%, sedangkan siklus I siswa hanya mampu memperoleh nilai rata-rata adalah 64 dengan ketuntasan klasikal 60%. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, maka penelitian dihentikan pada siklus II, karena indikator keberhasilan penelitian ini telah tercapai dengan tercapainya indikator kinerja 75% dalam penelitian ini yaitu 85% dikatakan tuntas.

Penerapan pembelajaran *Artificial Intelligence* (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva pada materi Operasi Bilangan Bulat dapat menyebabkan siswa tidak bermalas-malasan lagi. Dengan cara ini pula siswa dapat lebih konsentrasi dalam memperhatikan pelajaran dan aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas karena dapat memudahkan dirinya dalam menyelesaikan soal yang diberikan, jika materinya sudah dipahami. Selain itu, dapat membuat siswa dan teman-temannya mempunyai keinginan untuk belajar bersama jika mengalami kesulitan dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa, “Penerapan pembelajaran *Artificial Intelligence* (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva pada Materi Operasi dan Sifat-sifat Operasi Bilangan Bulat dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Buton Tengah.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran melalui *Artificial Intelligence* (AI) berbasis Digital dengan bantuan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Buton Tengah. Tahun Pelajaran 2022/2023 pada materi Operasi dan Sifat-sifat Operasi Bilangan Bulat.

Peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes tindakan setiap siklus ditunjukkan dari hasil evaluasi tindakan siklus I, ketuntasan secara klasikal belum tercapai yaitu 60% atau sebanyak 12 siswa yang tidak tuntas dari 20 siswa yang memperoleh nilai ≤ 72 dengan nilai rata-rata 64. Karena nilai tes siklus I belum mencapai indikator keberhasilan maka dilanjutkan sampai siklus II. Dari hasil evaluasi tes siklus II diperoleh ketuntasan secara klasikal sebanyak 85% atau sebanyak 17 siswa nilai tuntas dari 20 siswa yang memperoleh nilai ≥ 72 dengan nilai rata-rata 85 Pelaksanaan tindakan siklus II ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu $\geq 75\%$ siswa telah memperoleh nilai ≥ 72 .

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*: Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Handriani, D. S., Hulukati, E., & Ismail, S. (2022). *Profil Minat Belajar Matematika Siswa di Masa Pandemi Covid-19*. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(1), 18–27.
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Z., Masrukan, M., & Walid, W. (2022). *Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa*. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 50–54.
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). *Pembelajaran IPA abad 21 dengan literasi sains siswa*. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 9(1), 34–42.
- Putra, dkk. (2018). *Peningkatan kesejahteraan masyarakat melalui pendidikan, pemberdayaan ekonomi, peningkatan sarana dan prasarana serta kesehatan di kota gunung sitoli: implementasi corporate social responsibility (csr) pt. pertamina (persero) marketing operating region (mor) i – terminal bahan bakar minyak (tbbm) gunung sitoli*: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, hal. 776-786.
- Sujana, I. W. C. (2019). *Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia*. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- Sugiyono (2012). *Memahami penelitian Kualitatif*. Alfabeta: Bandung.
- Topan. 2007. *Sukses Beternak Puyuh*. Agromedia Pustaka. Jakarta.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD*. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- Zalma, dkk (2020). *Kompetensi Tutor dan Kualitas Pembelajaran di Lembaga Kursus English is Friend Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, hal, 82–92.