

MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SMP DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN CANVA

Delia Puspitasari¹, Euis Eti Rohaeti², Puji Nurfauziah³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jenderal Sudirman, Cimahi, Indonesia

¹deliapuspitasari25@guru.smp.belajar.id, ²e2rht@ikipsiliwangi.ac.id,

³puji_fauziahahmad@ikipsiliwangi.ac.id

ARTICLE INFO

Article History

Received Jul 15, 2025

Revised Aug 25, 2025

Accepted Sep 24, 2025

Keywords:

Mathematical Understanding;

Discovery Learning;

Canva

ABSTRACT

This study aims to determine the application of the Canva-assisted discovery learning model to the mathematical understanding abilities of eighth-grade students in terms of achievement, improvement, and student responses. The method used is a mixed method with a Convergent Parallel Mixed design. The study population was all students of SMPN 3 Cikalongwetan, while the research sample was determined in class VIII B as the experimental class and VIII A as the control class. Data collection techniques were carried out through instruments in the form of questions and questionnaires, while the data were analyzed using SPSS 27 and Microsoft Excel. The results of the study showed that the achievement and improvement of mathematical understanding abilities in the experimental class were better, and students' responses to the application of the Canva-assisted discovery learning model were in the positive criteria.

Corresponding Author:

Delia Puspitasari,
IKIP Siliwangi
Cimahi, Indonesia
deliapuspitasari25@guru.smp.belajar.id

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *discovery learning* berbantuan Canva terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik kelas VIII ditinjau dari aspek pencapaian, peningkatan, dan respon peserta didik. Metode yang digunakan adalah *mix method* dengan desain *Convergent Parallel Mixed*. Populasi penelitian seluruh peserta didik SMPN 3 Cikalongwetan, sedangkan sampel penelitian ditentukan pada kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan VIII A sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen berupa soal dan angket, sedangkan data dianalisis menggunakan SPSS 27 dan Microsoft Excel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencapaian dan peningkatan kemampuan pemahaman matematis pada kelas eksperimen lebih baik, serta respon peserta didik terhadap penerapan model *discovery learning* berbantuan Canva berada pada kriteria positif.

How to cite:

Puspitasari, D., Rohaeti, E. E., & Nurfauziah, P. (2025). Meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa SMP dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan canva. *JPMM – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 8(5), 599-618.

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah karena sangat penting untuk membantu siswa belajar berpikir logis dan teratur. Dengan belajar matematika siswa dapat melatih penalaran, menyelesaikan masalah, serta menentukan pilihan baik untuk aktivitas sehari-hari maupun di dunia pendidikan (Nur, 2017). Salah satu aspek terpenting

dalam matematika adalah pemahaman matematis, pemahaman yang kuat dapat membantu peserta didik untuk menghadapi pelajaran matematika selanjutnya (Natalia et al., 2024).

Menurut NCTM dalam Susanto (2022) menyatakan bahwa salah satu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran yaitu pemahaman matematis. Untuk mencapai pemahaman yang baik dan bermakna dalam pembelajaran, maka perlu diarahkan terhadap kemampuan koneksi matematik agar dapat membentuk pemahaman matematis yang utuh dan bermakna. Kemampuan pemahaman matematis merupakan keterampilan individu untuk memahami konsep, mengingat rumus, dan menerapkan matematika dengan benar dalam menyelesaikan berbagai permasalahan, di sekolah ataupun dalam permasalahan kehidupan sehari-hari menurut hendriana (Sarwoedi et al., 2018).

Saat berbincang dengan guru di SMP Negeri 3 Cikalongwetan, saya merasakan bahwa masalahnya bukan sekadar angka melainkan cara siswa “membaca” atau memahami konsep matematika. Di materi Teorema Pythagoras, banyak anak bingung saat membaca soal mereka tahu rumusnya, tapi belum terbiasa menerjemahkan soal jadi langkah-langkah yang jelas. Begitu juga saat diminta membuktikan teorema atau menentukan jenis segitiga; ide-ide mereka seringkali tercecer dan sulit dirangkai jadi jawaban yang utuh. Hal ini membuat mereka gampang frustrasi dan ragu menghadapi soal berikutnya. Untuk membantu, pendekatan pembelajaran perlu menyentuh sisi praktis dan emosional: memberi contoh nyata, mengajak siswa berdiskusi langkah demi langkah, lalu memberi kesempatan mencoba tanpa takut salah. Dengan begitu, pemahaman bukan hanya tumpukan rumus melainkan pengalaman yang bisa mereka pahami dan gunakan percaya diri. Kondisi ini sejalan dengan temuan Hasibuan & Hasibuan (2022) menyebutkan bahwa capaian belajar siswa terhadap Teorema Pythagoras nilainya masih berada dibawah standar ketuntasan. Penelitian Simanjuntak (2018) juga menegaskan bahwa siswa sering kesulitan dalam memahami masalah, merancang strategi penyelesaian, hingga melaksanakan langkah-langkah pemecahan secara benar.

Pemahaman matematika siswa tidak hanya bergantung pada kemampuan masing-masing, tetapi juga dipengaruhi oleh bagaimana guru merancang proses belajar di kelas. Peran guru bukan hanya menjelaskan rumus atau langkah penyelesaian, tetapi membantu siswa menemukan cara memahami konsep melalui contoh, pengalaman, dan cara berpikir mereka sendiri. Ketika model pembelajaran yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa, materi yang awalnya tampak sulit dapat terasa lebih mudah dipahami dan lebih dekat dengan kehidupan mereka. Karena itu, memilih model pembelajaran bukan hanya urusan teknis dalam mengajar, tetapi bagian dari upaya menciptakan suasana belajar yang memberi ruang bagi siswa untuk bertanya, mencoba, dan menemukan pola berpikirnya sendiri.

Saat siswa merasa proses berpikirnya dihargai dan rasa ingin tahunya didorong, matematika tidak lagi dianggap sebagai beban yang menakutkan. Sebaliknya, ia menjadi tantangan yang bisa dihadapi dengan percaya diri dan strategi yang tepat. Dengan pendekatan seperti ini, pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan siswa dapat menikmati proses memahami setiap konsep secara bertahap. Menurut Puspitasari & Nurhayati (2019) pemilihan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik sangat penting supaya kegiatan belajar lebih efektif dan mampu membantu siswa memahami konsep secara mendalam.

Salah satu model pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih alami adalah Discovery Learning. Dalam model ini, siswa tidak langsung diberi semua jawaban, melainkan diajak untuk mencari, mencoba, dan menyimpulkan sendiri

melalui kegiatan yang terarah. Peran guru bukan sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi sebagai pendamping yang memberi dorongan, pertanyaan pemandu, dan contoh awal agar siswa dapat menemukan pola berpikir mereka sendiri. Pendekatan seperti ini memberi ruang bagi siswa untuk merasa terlibat dan memiliki andil dalam proses belajar, bukan hanya mengikuti instruksi. Menurut Mukarom et al., (2024) merupakan model untuk mendorong peserta didik dengan menggali konsep dengan mandiri ketika pembelajaran berlangsung. Maka, siswa memperoleh pengalaman belajar bermakna dan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Adapun keunggulan dari penerapan model pembelajaran discovery learning terletak pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, peserta didik terlibat dengan aktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi ketika belajar, dalam pembelajaran discovery learning, aktivitas belajar dipandang lebih bermakna dibandingkan dengan belajar melalui buku saja, keterampilan investigatif dan reflektif yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks lain, keterampilan dan strategi baru yang dikuasai oleh peserta didik, metode pembelajaran ini berdasarakan apengetahuan dan pengalaman awal yang dimiliki peserta didik, peserta didik didorong harus mandiri. Dalam metode pembelajaran ini, melalui metode ini diyakini peserta didik mampu mengingat konsep data ataupun informasi jika ditemukan oleh diri sendiri, metode pembelajaran ini mendukung dalam meningkatkan kerja kelompok (Amelia et al., 2024)

Selain model pembelajaran, Tersedia media pembelajaran yang memiliki peranan signifikan dalam menumbuhkan daya tangkap peserta didik. media tersebut dapat berfungsi sebagai perantara yang mempermudah pendidik dalam menguraikan pokok bahasan sehingga suasana belajar terasa lebih hidup serta materi lebih mudah diserap, serta bagi siswa untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar (Sari, 2024). Adapun, media yang banyak dimanfaatkan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang menyediakan beragam template edukatif. Canva adalah platform desain grafis yang bisa digunakan secara mudah melalui internet. Pengguna dapat mengaksesnya lewat browser di laptop atau mengunduh aplikasinya di ponsel, sehingga bisa digunakan kapan saja. Di dalamnya tersedia banyak pilihan fitur, mulai dari yang gratis sampai fitur premium yang menawarkan elemen desain lebih lengkap. Karena bekerja secara online, Canva tetap membutuhkan koneksi internet yang baik agar proses membuat dan menyimpan desain berlangsung lancar dan nyaman.

Menurut Junaedi (2021) menyatakan bahwa canva merupakan website yang bergerak dalam bidang desain grafis. Adapun *fitur* yang ditawarkan secara gratis ataupun berbayar, namun website canva membutuhkan koneksi internet dan dapat diakses browser ataupun *handphone* dan dapat di download melalui *Google Play* atau *App Store*. Canva menawarkan fitur seperti presentasi, poster, grafik resume, *pamflet*, brosur, bulletin spanduk, penanda buku, dan lainnya. Selain itu terdapat kelebihan canva yaitu pembuatan desain yang lebih mudah dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta keinginan, berbagai macam *template* canva dapat dimanfaatkan secara gratis dan mudah, dapat digunakan oleh berbagai kalangan karena tanpa sudah disediakan desain, canva dapat diakses melalui *martphone* dan dapat juga diakses melalui web tanpa mendownload aplikasi tersebut (Indriani, 2024).

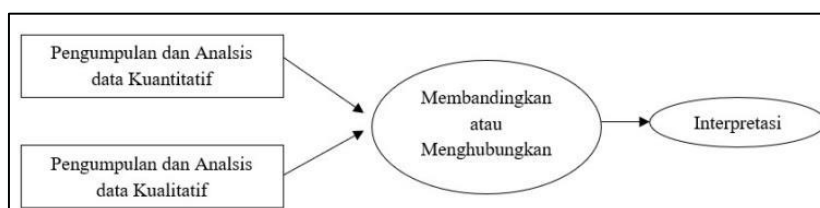
Penelitian Kandaga (2024) Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan model discovery learning mampu memberikan dorongan yang nyata terhadap peningkatan kecakapan pemahaman matematis siswa, jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Hasil serupa ditemukan oleh Azzahra et al., (2023) mengungkap bahwa pemanfaatan media Canva dalam proses belajar turut memperkuat kemampuan pemahaman matematis peserta didik. Ditinjau dari berbagai hasil kajian tersebut, dapat ditarik suatu

pemahaman bahwa masih terdapat hambatan dalam mengoptimalkan kemampuan pemahaman matematis siswa, terutama pada pokok bahasan yang bersifat konseptual seperti Teorema Pythagoras. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengoptimalkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Canva sebagai upaya meningkatkan pemahaman matematis siswa sekaligus membuat proses pembelajaran lebih interaktif, kreatif, dan bermakna.

METODE

Penelitian ini adalah *mix metode*. Metode *mixed methods* memadukan metode kuantitatif dan kualitatif secara terintegrasi. Peneliti menggunakan metode ini untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap terhadap suatu fenomena melalui pengumpulan, analisis, dan interpretasi data numerik serta data deskriptif secara bersamaan (Creswell, 2014). Pada penelitian ini menerapkan desain *Convergent Parallel Mixed Method*. Menurut Creswell (2014) desain ini merupakan salah satu bentuk metode campuran di mana peneliti mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif secara paralel, lalu mengintegrasikan keduanya untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif terhadap isu penelitian. Pemilihan *desain convergent parallel* didasarkan pada kesesuaiannya dengan fokus penelitian ini.

Pada tahap awal, peneliti melaksanakan pengumpulan serta analisis data kuantitatif untuk menjawab pertanyaan penelitian terkait tingkat pencapaian dan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa SMP setelah diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* berbantuan Canva. Selanjutnya, pada tahap berikutnya, peneliti melakukan pengumpulan dan analisis data kualitatif yang berfokus pada respon dan pengalaman peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan model tersebut. Hasil temuan dari data kualitatif kemudian berfungsi sebagai pelengkap sekaligus penguat terhadap hasil analisis kuantitatif. Dengan demikian, kombinasi kedua jenis data ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh, objektif, serta menyeluruh mengenai pelaksanaan model *discovery learning* berbantuan Canva dalam meningkatkan pemahaman matematis siswa.



Gambar 1. *Convergent Parallel Mixed*

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Cikalongwetan, dengan populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII di sekolah tersebut. Pemilihan sampel dilakukan secara non-random (tidak acak), di mana kelas VIII B ditetapkan kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning berbantuan Canva, sedangkan kelas VIII A dijadikan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa bantuan media tersebut.

Adapun lokasi penelitian di SMP Negeri 3 Cikalongwetan, adapun populasi untuk penelitian ini yaitu semua peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Cikalongwetan. Sampel dipilih tidak secara acak dimana kelas VIII B menjadi kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan canva dan VIII A menjadi kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran biasa.

Adapun alat ukur yang dipergunakan untuk penelitian ini yaitu instrument tes dan instrument nontes. Instrument tes dipergunakan untuk pengumpulan data kuantitatif berupa 7 soal uraian, adapun untuk prosedur pengolahan data kuantitatif yaitu menggunakan uji independent t tes dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 27* untuk mengetahui terkait pencapaian dan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa. Sementara itu, untuk instrument nontes digunakan untuk mengetahui data kualitatif, berupa lembar angket dengan jumlah pertanyaan 20 soal, dengan prosedur pengolahan angket menggunakan *Microsoft Excel 2021* untuk mengetahui respon siswa dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Cicalongwetan dan berlangsung selama enam kali pertemuan. Pada pertemuan awal, para peserta didik diminta mengerjakan tes awal (pretest) guna memetakan tingkat pemahaman matematis mereka sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, selama empat sesi pembelajaran berikutnya, kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran dengan menerapkan model Discovery Learning yang dipadukan dengan pemanfaatan media Canva, sedangkan kelompok kontrol tetap mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional tanpa dukungan media tersebut.

Pada pertemuan keenam, kedua kelompok diberikan tes akhir (posttest) untuk menilai peningkatan pemahaman matematis setelah seluruh rangkaian proses pembelajaran selesai. Hasil perolehan nilai pretest dan posttest tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan sejauh mana penerapan model Discovery Learning berbantuan Canva memberikan pengaruh terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa. Temuan ini sekaligus memberikan gambaran umum mengenai efektivitas peran media digital dalam mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Tabel 1. Data *pretest* dan *posttest* peserta didik

Kelas	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	\bar{x}	s	\bar{x}	S
Eksperimen	8,04	3,469	16,18	2,144
Kontrol	7,38	4,101	12,03	2,719

Merujuk pada data yang disajikan pada Tabel 4.1, tampak bahwa rata-rata nilai pretest kemampuan pemahaman matematis antara kedua kelompok menunjukkan perbedaan awal. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran melalui penerapan model Discovery Learning yang dipadukan dengan media Canva, sedangkan kelas kontrol menerima pembelajaran dengan pendekatan konvensional tanpa dukungan media tersebut menunjukkan perbedaan yang tidak terlalu mencolok.

Rerata nilai kelas eksperimen adalah 8,04, pada kelas kontrol memiliki rata-rata 7,38. Namun, perbedaan yang lebih nyata tampak pada hasil posttest. Setelah proses pembelajaran berlangsung, rerata nilai kelas eksperimen memiliki skor sebesar 16,18, yang berarti lebih tinggi secara signifikan jika dikomparasikan pada kelas kontrol, hanya memperoleh rata-rata 12,03. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan yang lebih besar dalam kemampuan pemahaman matematis siswa yang diperoleh peserta didik dalam penerapan Discovery Learning berbantuan Canva jika dikomparasikan dengan metode pembelajaran biasa.

Tabel 2. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

t-test for equality of mean								
	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the difference		
						Lower	Upper	
Equal <i>posttest</i> variances assumed	6,375	55	,000	4,144	,650	2,841	5,447	

Berdasarkan hasil analisis data posttest, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, diperoleh bahwa data memiliki distribusi normal dan varians yang homogen. Dengan terpenuhinya kedua syarat tersebut, maka analisis dilanjutkan menggunakan uji-t. Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Mengacu pada pendapat Uyanto dalam Ruqoyyah (2018), karena penelitian ini menggunakan uji hipotesis satu arah (one-tailed), maka nilai p dari uji dua arah dibagi dua. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi $<0,05$, maka H_0 ditolak.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan canva menunjukkan kemampuan pemahaman matematis yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran biasa. Selanjutnya, peneliti melaksanakan analisis N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan pemahaman matematis pada kedua kelompok, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan..

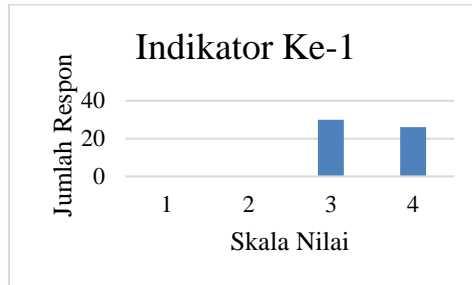
Tabel 3. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

t-test for equality of mean								
	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the difference		
						Lower	Upper	
<i>N- Gain</i> Equal variances assumed	8,524	55	,000	,2946553	,0345665	,225382 4	,363928 2	

Mengacu pada data pretest dan posttest, didapatkan bahwa nilai N-Gain memiliki distribusi yang normal dan varians homogen, sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji Independent Sample t-test. Berdasarkan hasil pada Tabel 3, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti nilai tersebut $<0,05$. Mengacu pada pendapat Uyanto dalam Ruqoyyah (2018), karena penelitian ini menggunakan uji hipotesis satu arah (one-tailed), maka nilai p dari uji dua arah dibagi dua. Dengan demikian, nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Data tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana siswa yang belajar dengan model *Discovery Learning* berbantuan Canva menunjukkan peningkatan kemampuan pemahaman matematis yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran biasa.

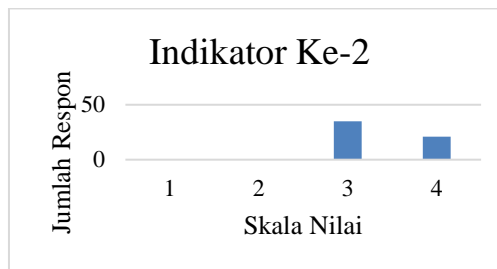
Setelah mendapatkan hasil dari data kuantitatif, peneliti melanjutkan ke tahap analisis data kualitatif yang diperoleh melalui instrumen angket yang diberikan di kelas eksperimen. Angket tersebut digunakan untuk menggali umpan balik siswa terhadap penerapan model pembelajaran

Discovery Learning berbantuan Canva dengan beberapa indikator, antara lain pemahaman konsep melalui Discovery Learning, sikap siswa terhadap pembelajaran matematika dengan model tersebut, keterlibatan selama kegiatan belajar, motivasi belajar yang muncul, sikap terhadap penggunaan Canva, kualitas serta tampilan media Canva, efektivitas penggunaan media tersebut, dan peningkatan motivasi belajar siswa selama pembelajaran berbantuan Canva.



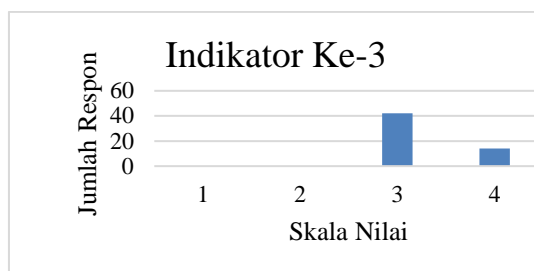
Gambar 2. Penguasaan Konsep Melalui Model *Discovery Learning*

Pada indikator pertama, tampak bahwa penyerapan konsep melalui penerapan model discovery learning memperoleh tanggapan yang cenderung bernada positif, ditunjukkan oleh nilai modus sebesar 3. Adapun distribusi persentase penilaian pada indikator ini adalah “Sangat Tidak Setuju” sebesar 0%, “Tidak Setuju” 0%, “Setuju” 54%, dan “Sangat Setuju” 46%. Dari komposisi tersebut dapat ditarik pemahaman bahwa model discovery learning dipersepsi memberi pengaruh yang menggembarakan serta diterima dengan baik oleh peserta didik dalam membantu mereka menata dan memperluas pemahaman matematis..



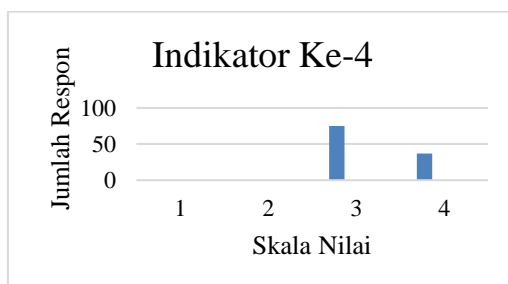
Gambar 3. Sikap yang Ditunjukkan Peserta Didik Terkait Pembelajaran Matematika dengan Model *Discovery Learning*

Pada indikator kedua, sikap yang ditunjukkan peserta didik terhadap pembelajaran matematika melalui model discovery learning memperlihatkan kecenderungan yang bernuansa positif dengan nilai modus sebesar 3. Adapun rincian persentasenya ialah “Setuju” 63%, “Sangat Setuju” 38%, sementara kategori “Sangat Tidak Setuju” dan “Tidak Setuju” masing-masing berada pada 0%. Berdasarkan komposisi tersebut, dapat dipahami bahwa model discovery learning berhasil memunculkan sikap belajar yang hangat dan penuh penerimaan dari seluruh peserta didik, sehingga model ini dipandang mampu menghadirkan suasana belajar yang menggugah kenyamanan serta mendukung proses pemahaman secara lebih mendalam.



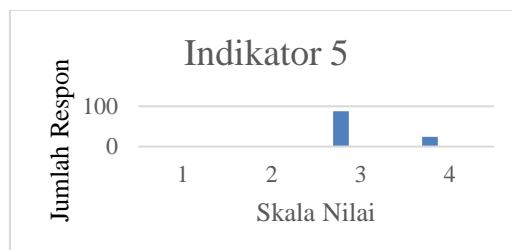
Gambar 4. Keterlibatan Peserta Didik Dalam Pembelajaran dari Model *Discovery Learning*

Pada indikator ketiga, yang berkaitan dengan tingkat keterlibatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan model discovery learning, terlihat bahwa respons yang diberikan berada pada kategori positif dengan modus sebesar 3. Adapun rincian persentase tanggapannya yaitu “Sangat Tidak Setuju” 0%, “Tidak Setuju” 0%, “Setuju” 75%, dan “Sangat Setuju” 25%. Dari sebaran nilai tersebut dapat dipahami bahwa penerapan model discovery learning mampu menumbuhkan sekaligus menjaga partisipasi aktif peserta didik sepanjang proses pembelajaran berlangsung, sehingga interaksi belajar tetap terpelihara dan berjalan dinamis.



Gambar 5. Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran dari Model *Discovery Learning*

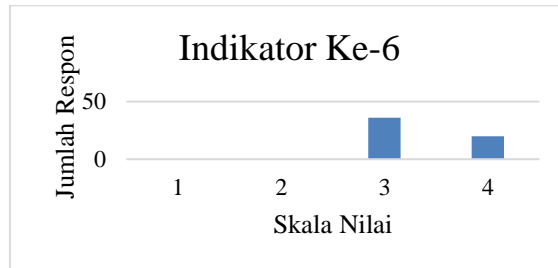
Pada indikator keempat yang menitikberatkan pada dorongan belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan model Discovery Learning, hasil angket memperlihatkan kecenderungan respons positif dengan nilai modus sebesar 3. Adapun distribusi persentase menunjukkan bahwa 67% peserta didik memberikan penilaian “Setuju”, dan 33% menyatakan “Sangat Setuju”, sementara tidak terdapat tanggapan pada kategori “Tidak Setuju” maupun “Sangat Tidak Setuju”. Temuan ini mengisyaratkan bahwa model Discovery Learning berperan dalam memperkuat motivasi belajar siswa secara nyata. Model ini tidak hanya mendorong keterlibatan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang memantik rasa ingin tahu, menghidupkan kemandirian belajar, serta menumbuhkan partisipasi yang sungguh-sungguh dalam memahami materi yang dipelajari.



Gambar 6. Sikap yang Ditujukan Peserta Didik Selama Pembelajaran Berbantuan Canva

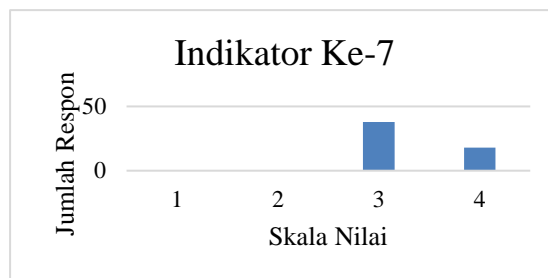
Pada indikator kelima, yang berkaitan dengan sikap peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan dukungan media Canva, diperoleh respons yang berada dalam kategori

positif dengan nilai modus sebesar 3. Distribusi persentase tanggapan menunjukkan bahwa 79% peserta didik menyatakan “Setuju” dan 21% menyatakan “Sangat Setuju”, sedangkan tidak ditemukan tanggapan pada kategori “Tidak Setuju” maupun “Sangat Tidak Setuju”. Berdasarkan sebaran tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran mampu menumbuhkan serta menjaga sikap positif peserta didik. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa Canva dipersepsi sebagai sarana bantu yang relevan, mudah diterima, dan mendukung lingkungan belajar yang lebih komunikatif dan berdaya guna.



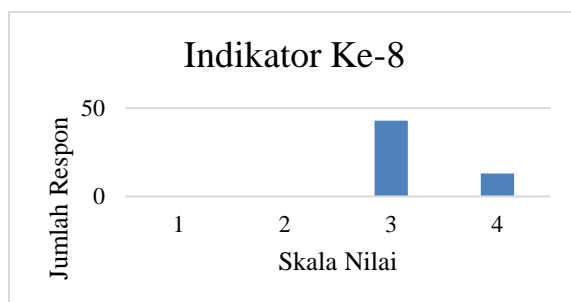
Gambar 7. Kualiatas dan Desain Media Pembelajaran Canva

Pada indikator keenam, yang menyoroiti mutu serta rancangan media pembelajaran berbasis Canva, diperoleh tanggapan yang cenderung bernilai positif dengan modus sebesar 3. Adapun distribusi persentase menunjukkan bahwa 0% peserta didik menyatakan “Sangat Tidak Setuju”, 0% menyatakan “Tidak Setuju”, sementara 64% memberikan penilaian “Setuju” dan 36% menyatakan “Sangat Setuju”. Berdasarkan data tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa media pembelajaran Canva dipandang memiliki kualitas visual yang baik dan mampu menarik perhatian peserta didik. Keunggulan pada aspek estetika dan penyajian informasi yang tertata dengan jelas menjadi faktor pendukung yang memperkaya pengalaman belajar, sekaligus selaras dengan penerimaan positif peserta didik terhadap media yang dihadirkan dalam proses pembelajaran.



Gambar 8. Penggunaan Media Pembelajaran Selama Pembelajaran Berbantuan Canva

Pada indikator ke-7 yang meninjau pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva selama proses belajar-mengajar, diperoleh hasil dengan kategori respon positif dan modus sebesar 3. Persentase tanggapan menunjukkan bahwa “Setuju” sebesar 68%, “Sangat Setuju” 32%, sedangkan “Tidak Setuju” dan “Sangat Tidak Setuju” masing-masing 0%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pendukung pembelajaran terbukti efektif dalam membantu jalannya proses belajar. Media ini mampu digunakan dengan optimal, menunjukkan penerimaan yang baik oleh peserta didik, serta berperan penting untuk memperkuat penerapan model pembelajaran discovery learning yang mendorong keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang lebih interaktif.



Gambar 9. Motivasi Peserta Didik Selama Berbatuan Canva

Pada indikator kedelapan yang berfokus pada dorongan belajar peserta didik saat menggunakan media pembelajaran berbantuan Canva, diperoleh respons yang tergolong positif dengan nilai modus sebesar 3. Adapun distribusi persentasenya menunjukkan bahwa 77% peserta didik memberikan penilaian “Setuju” dan 23% menyatakan “Sangat Setuju”, sementara kategori “Tidak Setuju” maupun “Sangat Tidak Setuju” masing-masing berada pada 0%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dipahami bahwa pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran mampu memantik antusiasme serta keterlibatan aktif peserta didik. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai tampilan pendukung visual, tetapi turut berperan sebagai pemicu utama yang menumbuhkan motivasi intrinsik siswa dalam memahami materi matematika dengan cara yang lebih menarik, berkesan, dan bermakna.

Pembahasan

Hasil pengamatan di lapangan terkait pencapaian pemahaman matematis mengalami pencapaian yang signifikan, dikarenakan peserta didik merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran canva, peserta didik dapat berpendapat, peserta didik merasa lebih memahami materi ketika belajar berkelompok, desain media pembelajaran yang menarik juga menarik perhatian siswa dan peserta didik merasa termotivasi dalam belajar, sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi *theorem* pythagoras. Pencapaian hasil belajar ini dapat dilihat dari nilai *posttest* peserta didik, yakni kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan model *discovery learning* berbantuan Canva hasilnya memperlihatkan hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran secara biasa. Menurut (Gunawan et al., 2024) peserta didik merasa terbantu dengan penerapan model *discovery learning*, hal ini disebabkan oleh pelaksanaan model *discovery learning* tersebut mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Melalui penerapan *discovery learning*, kesempatan diberikan kepada peserta didik untuk menyuarakan pendapatnya, sementara materi dapat ditemukan secara mandiri oleh peserta didik secara konseptual, dan guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Menurut Nugraha et al., (2023) menyatakan bahwa capaian belajar siswa dapat ditingkatkan dengan adanya pembelajaran media berbasis Canva, karena pada platform ini dapat membuat peserta didik mau keterlibatan dalam pembelajaran, sehingga meningkat capaian belajar siswa.

Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini dikarenakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang memengaruhi hasil belajar siswa. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat menuntun peserta didik menemukan sendiri rumus *theorem* pythagoras cukup melekat dalam ingatan siswa, peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media pembelajaran, dan peserta didik merasa terbantu dengan pembelajaran berkelompok. Skor *gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kriteria sedang. Namun, berdasarkan hasil rata-rata *gain*, ditunjukkan bahwa peningkatan hasil

belajar kelas eksperimen lebih dominan dari pada kelas kontrol. Peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik dapat diamati melalui hasil *posttest*, di mana hasil yang lebih tinggi ditunjukkan oleh kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* berbantuan Canva dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberikan pembelajaran biasa. Penelitian yang dilakukan oleh Rohayati et al., (2023) juga mendukung hasil ini, di mana siswa yang belajar dengan model Discovery Learning menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode tradisional. Model ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang berkesan melalui kegiatan eksploratif dan penemuan konsep secara mandiri. Sementara itu, penelitian oleh Azzahra et al., (2023) membuktikan bahwa penggunaan Canva dalam model pembelajaran *problem-based learning* mampu memperkuat pemahaman matematis siswa secara lebih efektif dibandingkan pendekatan konvensional

Untuk pencapaian dan peningkatan terhadap kemampuan pemahaman matematis menggunakan model *discovery learning* dengan bantuan canva menunjukkan signifikansi yang memenuhi syarat dan data gain ada di klasifikasi tinggi, yaitu mengacu pada hasil penelitian data pretest dan posttest hasil uji Independent t Test. Adapun faktor yang mempengaruhi yakni model pembelajaran *discovery learning* juga dapat mempengaruhi pencapaian dan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa karena siswa dituntut menemukan suatu konsep secara mandiri. Melalui penggabungan antara model pembelajaran *discovery learning* yang menuntut siswa untuk berpikir secara mandiri dan eksploratif dengan dukungan teknologi digital seperti Canva, proses pembelajaran tidak hanya sebatas penyampaian informasi, tetapi juga menjadi sarana pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, siswa terdorong untuk menganalisis, menalar, dan mengevaluasi setiap permasalahan yang dihadapi, khususnya dalam konteks mata pelajaran matematika.

Selain itu, penggunaan Canva mampu memberikan stimulus pada saat pembelajaran karena dengan adanya bantuan video animasi yang telah disediakan oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan menunjukkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini dikarenakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat menuntun peserta didik menemukan sendiri rumus teorema Pythagoras cukup melekat dalam ingatan siswa, peserta didik lebih tertarik belajar dengan media pembelajaran dan juga peserta didik merasa terbantu dengan pembelajaran berkelompok. Hal ini menimbulkan dampak yaitu dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, meningkatkan kemampuan kolaboratif, serta memperkuat keterampilan *problem solving* siswa dalam menghadapi berbagai tantangan akademik. sejalan dengan hasil penelitian Kurniadi & Purwaningrum (2018) Siswa yang belajar menggunakan model *discovery learning* dengan bantuan asesmen *hands on activities* memperoleh pencapaian kemampuan pemahaman matematis yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui pembelajaran ekspositori. Hal ini terjadi karena melalui pembelajaran *discovery learning*, siswa secara aktif dituntut untuk menggali informasi terkait konsep dengan usaha sendiri.

Dalam model pembelajaran *Discovery Learning*, proses belajar dimulai melalui enam tahapan. Tahap pertama disebut stimulus, yaitu saat guru memperkenalkan sebuah permasalahan atau situasi yang dekat dengan materi yang akan dipelajari. Tujuannya bukan sekadar memberi soal, tetapi membangkitkan rasa ingin tahu siswa agar mereka terdorong untuk berpikir. Di sini siswa diajak untuk melihat, mendengar, atau mengamati sesuatu yang memancing pertanyaan dalam diri mereka. Saat rasa penasaran muncul, proses belajar mulai berjalan dengan sendirinya.

Setelah itu, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelidiki permasalahan tersebut. Mereka saling bertukar pendapat, mencari informasi, dan mencoba memahami inti persoalan bersama-sama. Guru tidak langsung memberi jawaban, tetapi hadir sebagai pendamping yang memberikan arahan ketika diperlukan. Suasana belajar seperti ini memberi kesempatan bagi siswa untuk menemukan makna dan kesimpulan melalui usaha mereka sendiri, sehingga pembelajaran terasa lebih hidup dan berkesan..

Tahap kedua dalam model *Discovery Learning* adalah tahap identifikasi masalah. Pada tahap ini, guru memberi ruang bagi siswa untuk benar-benar memahami persoalan yang sedang dipelajari. Siswa diajak untuk memperhatikan informasi yang ada, mendiskusikannya bersama teman satu kelompok, lalu memikirkan kemungkinan-kemungkinan jawaban yang mungkin muncul. Guru tidak langsung memberikan penjelasan panjang, melainkan mendorong siswa untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan mencoba membaca situasi dari sudut pandang mereka sendiri. Dengan cara ini, siswa belajar untuk menghadapi masalah bukan hanya dengan menghafal, tetapi dengan memahami. Setelah itu, siswa diminta menyampaikan dugaan atau perkiraan awal mereka terhadap jawaban yang mungkin benar, berdasarkan pemahaman awal yang terbentuk dari diskusi. Dugaan ini tidak harus sempurna. Justru inilah momen di mana siswa belajar bahwa berpikir itu adalah proses, dan proses tersebut layak diapresiasi. Guru hadir sebagai pendamping yang mendukung keberanian siswa untuk mencoba, bukan sebagai pemberi jawaban yang harus diikuti. Suasana belajar seperti ini membuat siswa merasa bahwa ide mereka berharga, dan bahwa kesalahan adalah bagian alami dalam proses menemukan pemahaman yang lebih baik..

Tahapan ke-3 yaitu pengumpulan data, Kesempatan diberikan kepada peserta didik diarahkan untuk mencari berbagai informasi yang sesuai dengan masalah yang dikaji. Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk memperoleh data dari hasil berbagai sumber yang berkaitan dengan materi serta permasalahan yang ada dalam LKPD. Pada tahap ini, peserta didik dituntun agar lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung guna menemukan informasi yang ada hubungan dengan permasalahan yang disajikan pada dalam LKPD.

Tahap keempat dalam *Discovery Learning* adalah tahap pengolahan data. Pada tahap ini, siswa mulai menata kembali informasi yang sudah mereka temukan pada tahap sebelumnya. Mereka mencoba memahami apa yang sudah diperoleh, mencari keterkaitan antar informasi, dan merangkumnya menjadi pemahaman yang lebih jelas. Guru mendampingi proses ini dengan memberikan arahan seperlunya, agar siswa dapat menemukan konsep inti dengan caranya sendiri. Pendampingan ini penting agar siswa merasa bahwa proses berpikir mereka dihargai, bukan sekadar diarahkan menuju satu jawaban. Selain itu, pada tahap ini siswa juga diberikan kesempatan untuk bertanya ketika ada bagian yang dirasa belum dipahami. Mereka dapat berdiskusi dan melakukan uji coba secara berkelompok untuk memperkuat pemahaman yang sedang dibangun. Suasana belajar di sini bersifat kolaboratif, di mana siswa belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari pengalaman dan pemikiran teman-temannya. Dengan cara ini, pemahaman tidak hadir secara instan, melainkan tumbuh perlahan melalui proses menemukan, berdiskusi, dan menguji, sehingga hasil belajar menjadi lebih bermakna dan melekat dalam ingatan siswa.

Pada tahap kelima, yaitu pembuktian, siswa diajak untuk meninjau kembali hasil yang mereka peroleh dari langkah-langkah sebelumnya. Di sini, mereka mencoba memastikan apakah temuan yang dihasilkan sudah sesuai dengan dugaan awal yang mereka buat. Proses ini bukan sekadar memeriksa benar atau salah, tetapi memberi kesempatan bagi siswa untuk memahami

alasan di balik jawaban yang muncul. Guru hadir sebagai pendamping, memberi dorongan ketika siswa ragu, dan membantu mereka melihat hubungan antara data yang ditemukan dengan konsep yang sedang dipelajari. Apabila hasil yang diperoleh ternyata sesuai dengan hipotesis, siswa dapat merasakan kepuasan karena pemikirannya tervalidasi. Namun, jika hasilnya berbeda, hal tersebut bukan dianggap sebagai kesalahan, melainkan sebagai kesempatan untuk belajar lebih dalam. Siswa didorong untuk menelusuri kembali pemikirannya dan menemukan konsep baru yang lebih tepat. Suasana belajar seperti ini membantu siswa tumbuh sebagai pembelajar yang tidak takut mencoba, berani mengevaluasi, dan menghargai proses berpikir mereka sendiri..

Pada tahap terakhir, yaitu menarik kesimpulan, siswa diajak untuk melihat kembali perjalanan berpikir yang sudah mereka lakukan dari awal. Mereka mengingat kembali informasi yang telah dikumpulkan, cara mereka mencoba memahami masalah, hingga bagaimana mereka membuktikan kebenaran dari jawaban yang ditemukan. Dari proses refleksi itu, siswa mulai menyadari inti atau makna dari konsep yang sedang dipelajari. Yang terpenting bukan sekadar mengetahui hasil akhirnya, tetapi memahami alasan dan pola pikir yang melatarinya. Ketika sampai pada titik ini, siswa bukan hanya menghafal, tetapi benar-benar memiliki rasa “mengerti”. Tahap ini juga membantu siswa merasakan hubungan antara usaha dan pemahaman. Apa yang sebelumnya tampak rumit perlahan menjadi lebih jelas. Guru mendampingi dengan memberikan penguatan, memastikan kesimpulan yang dibuat siswa benar dan dapat diterapkan secara lebih luas. Dengan begitu, siswa tidak hanya mendapatkan jawaban untuk satu soal saja, tetapi memperoleh pemahaman yang bisa digunakan pada berbagai situasi lain. Kesimpulan yang muncul dari proses ini menjadi semacam “bekal” belajar yang bisa mereka bawa ke pembelajaran berikutnya.

Penggunaan media pembelajaran canva dapat membantu peserta didik dalam memahami materi agar lebih mudah, didalam LKPD terdapat *QR Code* untuk mengakses canva oleh peserta didik, setiap permasalahan yang disajikan oleh peneliti dalam vidio animasi tersebut, sehingga pembelajaran lebih baik dan berpusat pada peserta didik. Setiap langkah-langkah pembelajaran disajikan melalui vidio animasi canva sehingga peserta didik memiliki ruang belajar yang lebih luas. Pemanfaatan media Canva dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang sangat positif serta meningkatkan motivasi, minat, serta antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini disebabkan karena penyajian materi pelajaran yang dibuat melalui Canva dapat dikemas dengan menarik, terdapat unsur interaktif, dan visualisasi sehingga mampu menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dengan tampilan yang lebih hidup serta mudah dipahami, siswa dapat lebih fokus, aktif, dan terlibat langsung selama proses belajar, yang akhirnya dapat mendukung peserta didik dalam memahami konsep-konsep pembelajaran secara lebih mendalam dan menyeluruh.

Disamping hal tersebut, penggunaan Canva juga dapat membantu guru untuk menyusun konten pembelajaran yang menarik, kreatif dan interaktif, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Melalui pendekatan visual yang kuat, peserta didik juga terlibat aktif bukan hanya menerima informasi saja, tetapi juga dapat mengonstruksi pengetahuan sendiri, memperkuat daya ingat, serta mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran Canva yang digunakan dalam penelitian ini berupa video interaktif, di mana guru menampilkan animasi yang disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran *discovery learning*. Selain itu, terdapat juga kuis interaktif untuk mengingatkan siswa terkait materi yang sebelumnya, agar dapat membantu siswa dalam pembelajaran, sehingga tidak monoton. Sejalan dengan pendapat Pelangi (2020) menyatakan bahwa canva membantu guru dan siswa untuk belajar yang terintegrasi dengan

teknologi yang tampilan materi menarik dan interaktif. Penggunaan Canva juga mendorong kreativitas, keterampilan digital, serta meningkatkan minat dan penyajian bahan ajar yang lebih inovatif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun pembahasan terkait respon perindikatornya yaitu, pada indikator ke-1 terkait pemahaman konsep dengan model *discovery learning* menunjukkan model *discovery learning* memiliki dampak yang positif dan pemahaman matematis dapat difasilitasi dengan baik melalui penerimaan yang positif dari peserta didik. Pemahaman konsep matematika secara lebih mendalam dapat diperoleh oleh siswa melalui keterlibatan aktif selama proses penemuan dan juga dapat melatih peserta didik dalam berpikir kritis, mandiri, serta termotivasi untuk belajar. Pada indikator ke-2 terkait sikap yang ditunjukkan peserta didik pada pembelajaran matematika dengan model *discovery learning* menunjukkan dengan aktivitas penemuan dan eksplorasi, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan percaya diri. Suasana kelas pun menjadi lebih dinamis, kolaboratif, dan mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian, *discovery learning* bukan semata meningkatkan hasil pencapaian belajar, tetapi juga sekaligus mengembangkan karakter dan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran itu sendiri.

Pada indikator ke-3 terkait keterlibatan peserta didik selama pembelajaran dari model *discovery learning* menunjukkan bahwa keterlibatan siswa ternyata lebih aktif ketika berlangsungnya pembelajaran, sehingga menciptakan ruang belajar yang kolaboratif. Pada indikator ke-4 terkait motivasi peserta didik selama pembelajaran dari model *discovery learning* karena *discovery learning* dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, ketika pembelajaran di kelas guru berperan sebagai fasilitator, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong siswa aktif bereksplorasi dalam proses pembelajaran. Karena peserta didik berperan langsung dalam menemukan pengetahuan, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan akan tahan lama dalam ingatan peserta didik, sehingga antusiasme dan rasa percaya peserta didik meningkat. Pada indikator ke-5 terkait sikap yang ditunjukkan peserta didik selama pembelajaran berbantuan canva, karena dengan menggunakan canva pembelajaran bisa diwujudkan menjadi lebih efektif, menarik dan juga interaktif. Maka berdampak dengan sikap peserta didik, peserta didik menunjukkan sikap mandiri dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Pada indikator ke 6 terkait kualitas dan desain media pembelajaran canva, menurut peserta didik kualitas dan desain sangat menarik, dengan dilengkapi *tools* yang dapat membantu peserta didik pada setiap kegiatan tahapan pembelajaran *discovery learning*. Pada indikator ke-7 terkait penggunaan media pembelajaran selama pembelajaran berbantuan canva, menurut peserta didik penggunaan canva ini sangat mudah karena terdapat *tools* yang memudahkan peserta didik dalam mengakses setiap video animasi ataupun kuis yang terdapat di dalam media pembelajaran tersebut. Pada indikator ke-8 terkait motivasi peserta didik selama berbantuan canva, berdasarkan pengamatan dilapangan motivasi peserta didik dalam pembelajaran berbantuan canva menunjukkan motivasi yang baik, karena dengan media canva khususnya video animasi peserta didik menjadi lebih tertarik dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, kedelapan indikator yang dianalisis menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis penemuan melalui *Discovery Learning*, terlebih ketika dipadukan dengan media Canva, mampu menciptakan suasana belajar yang hidup dan bermakna bagi peserta didik. Hal ini terlihat dari sikap antusias, keterlibatan aktif, hingga peningkatan motivasi yang tampak konsisten pada setiap kegiatan pembelajaran. Peserta didik tidak lagi hanya menjadi penerima

informasi, tetapi turut berperan sebagai pencari dan pengolah pengetahuan melalui proses eksplorasi, percobaan, dan penarikan kesimpulan mandiri. Pengalaman belajar seperti ini memberi ruang tumbuh bagi rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir yang lebih mandiri, sehingga pemahaman yang diperoleh tidak bersifat sementara, tetapi lebih mendalam dan bertahan lama.

Integrasi media Canva dalam proses pembelajaran juga terbukti memberikan pengaruh yang nyata terhadap pengalaman belajar peserta didik. Tampilan visual yang menarik, penggunaan warna, ikon, elemen grafis, hingga penyajian animasi dan kuis, memberikan dimensi tambahan dalam memahami konsep matematika yang sering kali dianggap abstrak. Dengan hadirnya media ini, siswa merasa bahwa materi yang dipelajari menjadi lebih dekat, lebih mudah diakses, dan lebih menyenangkan untuk diikuti. Situasi ini bukan hanya meningkatkan kenyamanan belajar, namun juga menumbuhkan sikap positif berupa kemandirian, tanggung jawab, dan rasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

Lebih jauh, temuan ini mengisyaratkan bahwa proses belajar yang mampu menyentuh aspek kognitif sekaligus afektif akan menghasilkan hasil yang lebih utuh. *Discovery Learning* mendorong siswa untuk berpikir, menyelidiki, dan membangun pemahaman; sedangkan Canva menambah warna dalam proses penyajiannya sehingga siswa merasa dihargai dan diperhatikan kebutuhannya sebagai pembelajar visual, kinestetik, maupun auditori. Dengan demikian, kombinasi keduanya tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga menumbuhkan hubungan emosional yang sehat antara siswa dengan pembelajaran itu sendiri, di mana belajar bukan lagi sekadar tuntutan, melainkan pengalaman yang dapat dinikmati.

Berdasarkan pengamatan lapangan menunjukkan bahwa, peneliti mengetahui bahwa peserta didik memberikan tanggapan yang positif dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Canva menunjukkan kecenderungan yang positif. Hal ini terlihat dari antusiasme dan ketertarikan yang terlihat selama kegiatan proses kegiatan pelaksanaan pembelajaran berlangsung, di mana mereka menunjukkan keaktifan, semangat, serta antusiasme yang kuat terhadap materi pembelajaran. Salah satu faktor yang mendukung kondisi tersebut adalah guru merancang media pembelajaran melalui Canva dengan tampilan yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga media tersebut mampu menarik perhatian siswa serta menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak jenuh bagi peserta didik. Selain itu, penggunaan media digital ini juga memudahkan peserta didik dalam mengakses dan memahami materi, khususnya pada topik Teorema Pythagoras. Melalui penerapan model *Discovery Learning* yang memberikan ruang bagi siswa untuk menemukan konsep penting secara mandiri, mereka dapat berpikir kritis, mengemukakan pendapat, serta berdiskusi secara aktif dalam kelompok.

Maka dari itu, pembelajaran tidak saja bersifat satu arah, tetapi juga menjadi interaktif, kolaboratif, dan relevan, karena siswa merasa lebih terlibat secara langsung ketika proses penemuan pengetahuan, yang pada akhirnya membantu siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam dan juga reflektif. Hal ini sejalan dengan penelitian Mawaddah & Maryanti (2016) menyatakan ternyata siswa cenderung memberikan tanggapan yang positif dalam pembelajaran matematika berbasis *Discovery Learning* karena merasa lebih terlibat dan senang menemukan jawaban secara mandiri.

Selain itu, hasil penelitian terkait *flatform* canva menurut Khoir et al., (2024) menyatakan rata-rata persentase respons siswa terhadap angket yang diberikan diketahui melalui hasil analisis data berada pada kategori sangat positif. Hal ini mengindikasikan tanggapan siswa yang positif

terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan. Respons positif tersebut muncul karena siswa merasa lebih nyaman, termotivasi, dan tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar menggunakan *platform* Canva. Meskipun demikian, sebagian siswa masih memerlukan bimbingan dalam menggunakan berbagai fitur yang tersedia pada *tools* Canva. Secara keseluruhan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi serta menikmati setiap tahapan pembelajaran dengan model *Learning Cycle 7E* berbantuan *platform* Canva, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan oleh peneliti di atas, hasil yang lebih baik ditunjukkan oleh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Canva terhadap pencapaian dan peningkatan kemampuan pemahaman matematis jika dibandingkan dengan model pembelajaran biasa. Respons positif ditunjukkan terhadap penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Canva. Terbukti penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dan penggunaan media Canva diterima oleh peserta didik dengan baik, perasaan senang saat belajar menggunakan media Canva serta pemahaman terhadap materi pembelajaran yang lebih baik dirasakan oleh peserta didik ketika penerapan model *Discovery Learning* dilakukan. Oleh karena itu maka secara perlahan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Adapun saran bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk lebih memahami karakteristik dan motivasi siswa dalam penerapan media pembelajaran agar media pembelajaran pada penerapannya lebih optimal dan juga efektif. Selain itu, perlu disadari bukan hanya media atau model pembelajaran yang dapat disesuaikan, namun harus mempertimbangkan karakteristik dan gaya belajar siswa. Karena model *discovery learning* berbantuan canva pada penelitian ini belum diuji terhadap peningkatan standar proses lainnya, maka peneliti selanjutnya diharapkan dapat menerapkannya pada standar proses berpikir lain seperti berpikir kritis, kreatif, dan sebagainya. Dengan demikian, model *discovery learning* berbantuan canva dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa secara lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada keluarga besar SMPN 3 Cicalongwetan yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. (2018). Problem based learning (PBL): suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kreatif siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 164–172. <https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/view/173>
- Alan, U. F., & Afriansyah, E. A. (2017). Kemampuan pemahaman matematis siswa melalui model pembelajar Azzahra, D. M., Yusepa, B. P. G., & Rahman, T. (2023). Peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa SMA melalui model problem based learning berbantuan canva. *Symmetry | Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 8(1), 146–158. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v8i1.9385>
- Creswell, J. w. (2014). *Research design* (4 ed.). PUSTAKA BELAJAR.
- Gunawan, G., Yuliani, A., & Amelia, R. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Edpuzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Smp Kelas VII di SMPN 3 Cicalongwetan. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*,

- 7(5), 823–834. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i5.24752>
- Hasibuan, D., & Hasibuan, L. R. (2022). analisis kemampuan pemahaman dan penalaran matematis siswa Mts tarbiyah islamiyah ulumahuam kelas VIII materi teorema pythagoras. *Prisma*, 11(1), 240–247. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i1.2168>
- 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*, 7(2), 80–89. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Kandaga, T. (2024). Pemahaman konsep matematika siswa mts dalam model discovery learning berbantuan aplikasi quizizz. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 57–67. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1221>
- Kurniadi, G., & Purwaningrum, J. P. (2018). Kemampuan pemahaman matematis siswa melalui discovery learning berbantuan asesmen hands on activities. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 8–13. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2463>
- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa smp dalam pembelajaran menggunakan model penemuan terbimbing (discovery learning). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 76–85. <https://doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2292>
- Mukarom, R. F. Al, Sugiaryo, & Jumanto. (2024). Pengaruh model discovery learning terhadap kemampuan metakognisi peserta didik kelas III SDN 1 glagahwangi tahun ajaran 2022 / 2023. *uin Raden Intan lampung*, 8(1), 14456–14460. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/14438>
- Natalia, B. E., Yantoro, & Putri, A. G. E. (2024). Meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa menggunakan model contextual teaching and learning berbantuan media kartu angka kelas iii sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 489–495. <https://repository.unja.ac.id/61377/>
- Nor Fastabiqul Khoir, Martini, & Mahdiannur, M. A. (2024). Analisis respons siswa terhadap pembelajaran learning cycle 7e berbantuan media canva. *Eksakta Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Mipa*, 9, 235–241. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/eksakta/article/view/16824>
- Nugraha, B., Subiyantoro, S., & Purwitasari, K. (2023). Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Penyajian Data Mata Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Interaktif Canva. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(4), 166–177. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i4.360>
- Nur, F. (2017). Pengembangan bahan ajar matematika kelas vii smp berdasarkan model pembelajaran kolb-knisley berbantuan geogebra sebagai upaya meningkatkan higher-order thinking skill dan apresiasi siswa terhadap matematika. *MaPan*, 5(1), 96–109. <https://doi.org/10.24252/mapan.2017v5n1a7>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 93–108. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>
- Rohayati, T., Mardjohan, & Dwiyantri, W. (2023). Penerapan model pembelajaran discovery learning dalam upaya meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis. *PI-MATH: Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(2), 84–95. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-mathTlp>
- Ruqoyyah, S. (2018). meningkatkan kemampuan komunikasi matematik siswa ma melalui contextual teaching and learning. *P2M STKIP Siliwangi*, 5(2), 85–99.

- <https://doi.org/10.22460/p2m.v5i2p85-99.1052>
- Sari, R. H. Y. (2024). Penyuluhan penggunaan media pembelajaran calistung untuk meningkatkan minat belajar siswa. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3), 58–65. <https://doi.org/10.47776/praxis.v2i3.1020>
- Sarwoedi, Marinka, D. O., Febriani, P., & Wirne, I. N. (2018). Efektifitas etnomatematika dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 03(02), 171–176. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/7521>
- Simanjuntak, M. (2018). Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Teorema Pythagoras dengan Kotak Musik Spiral Theodorus. *Jurnal EduMatSains*, 3(1), 87–98. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/782aran> auditory intellectually repetition dan problem based learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 68–78. <https://doi.org/10.22342/jpm.11.1.3890.67-78>
- Creswell, J. w. (2014). *Research design* (4th ed.). PUSTAKA BELAJAR.
- Handriastuti, S. W., Nizaruddin, N., Handayani, E. S., & Zuhri, M. S. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Lembar Kerja Siswa. *Journal on Education*, 7(1), 3703–3712. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6960>
- Khairani, B. P., & Kartini, K. (2021). Analisis kesalahan siswa kelas XI SMK pada materi matriks. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 505–514. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.981>
- Muhammad, B., Efendi, S., Insani, N., Profesi, P., Universitas, G., & Malang, N. (2024). Implementasi e-modul berbantuan google sites dengan model pbl dalam pembelajaran ips untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 402–416. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1406>
- Mulyani, A., Indah, E. K. N., & Satria, A. P. (2018). Analisis kemampuan pemahaman matematis siswa smp pada materi bentuk aljabar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 251–262. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i2.506>
- Munawaroh, N., & Sholikhah, N. (2022). Pengembangan lkpd berbasis problem based learning melalui video interaktif berbantuan google site untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Ecogen*, 5(2), 167–182. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v5i2.12860>
- Najah, N. Q., & Lestari, A. S. B. (2024). Studi literature: analisis pengembangan media pembelajaran matematika berbasisi web google site pada materi himpunan. *Jurnal Jendela Matematika*, 2(01), 37–44. <https://doi.org/10.57008/jjm.v2i01.644>
- Nugroho, M., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis google sites pada mata pelajaran sosiologi kelas x. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59–70. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>
- Nurdiyana, R. A., Pujiastuti, H., & Anriani, N. (2022). Analisis kemampuan pemahaman matematis siswa smp ditinjau dari minat belajar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2735–2748. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1583>
- Radiusman, R. (2020). Studi literasi: pemahaman konsep anak pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rahmawati, H., Zakiah, N. E., Ruswana, A. M., Galuh, U., & Learning, P. B. (2023). Penerapan media website google sites berbasis problem based learning pada materi bangun ruang sisi datar. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference*, 3(1), 72–80. <https://jurnal.unigal.ac.id/GAMMA-NC/article/view/12969>
- Ripai, I., & Sutarna, N. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah menggunakan model.

- Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 1146–1155.
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/167>
- Rosiyana, R. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran google sites dalam pembelajaran bahasa indonesia jarak jauh siswa kelas vii SMP Islam asy-syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 5(2), 217–226. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>
- Sarwoedi, Marinka, D. O., Febriani, P., & Wirne, I. N. (2018). Efektifitas etnomatematika dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 03(02), 171–176. <https://doi.org/10.33369/jpmr.v3i2.7521>
- Sengkey, D. J., Deniyanti Sampoerno, P., & Aziz, T. A. (2023). Kemampuan pemahaman konsep matematis: sebuah kajian literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 67–75. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.265>
- Syah, Y. A., & Hidayatullah, R. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif google sites untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 6(1), 56–65. <https://doi.org/10.26740/jvte.v6n1.p56-65>
- Syarifah, L. L. (2017). Analisis kemampuan pemahaman matematis pada mata kuliah pembelajaran matematika SMA II. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 57–71. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2031>
- Titasari, N., Hendriana, H., & Setiawan, W. (2019). Meningkatkan kemampuan pemahaman dan motivasi belajar siswa smp dalam menyelesaikan masalah teorema pythagoras menggunakan problem based learning. *Journal On Education*, 01(03), 550–561. <https://doi.org/10.31004/joe.v1i3.204>
- Zulfa, T., Tursinawati, T., & Darnius, S. (2023). Pengaruh model problem based learning (pbl) terhadap hasil belajar ipa siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2111–2120. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5451>

