

Penerapan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV-A pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bab II di Bawah Atap SDN Wonotingal Semarang

Ninda Ayu Andanawarih¹, Iin Purnamasari², Bernardus Irianto³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Email: nindaandanawarih0703@gmail.com, iinpurnamasari@upgris.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN Wonotingal Semarang dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV-A pada materi Bahasa Indonesia bab II Di Bawah Atap. Jumlah peserta didik kelas IV-A di SDN Wonotingal berjumlah 25 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik Perempuan dan 10 peserta didik laki – laki. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV-A SDN Wonotingal Semarang dengan menggunakan media pembelajaran Canva. Hasil pembelajaran prasiklus dengan KKTP 70 diperoleh rata – rata kelas yaitu 67,4. Pada siklus I nilai rata – rata kelas meningkat dari 67,4 menjadi 71,6. Peserta didik yang tuntas dalam belajarnya berjumlah 15 peserta didik atau 60%. Sebanyak 10 peserta didik atau sebanyak 40% belum mengalami ketuntasan belajar. Pada siklus II nilai rata – rata kelas yang tadinya 71,6 meningkat menjadi 83,2. Peserta didik yang tuntas dalam belajarnya berjumlah 23 peserta didik atau 92%. Sebanyak 2 peserta didik atau 8% belum mengalami ketuntasan belajar. Dari data pengamatan siklus II terdapat 23 peserta didik atau 92% dapat menjawab soal dengan benar dan sebanyak 2 peserta didik atau 8% belum mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Dengan demikian diharapkan kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran canva dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Canva, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research is Classroom Action Research (PTK) which was carried out at SDN Wonotingal Semarang with the research subjects being class IV-A students on Indonesian language material chapter II Under the Roof. The number of students in class IV-A at SDN Wonotingal is 25 students consisting of 15 female students and 10 male students. This research aims to improve the learning outcomes of class IV-A students at SDN Wonotingal Semarang by using Canva learning media. The pre-cycle learning results with a KKTP of 70 obtained a class average of 67.4. In cycle I the class average value increased from 67.4 to 71.6. There were 15 students who completed their studies or 60%. As many as 10 students or 40% have not yet completed their learning. In cycle II the class average score which was previously 71.6 increased to 83.2. There were 23 students who completed their studies or 92%. As many as 2 students or 8% have not yet completed their learning. From observation data from cycle II, there were 23 students or 92% who could answer the questions correctly and 2 students or 8% could not answer the questions correctly. Thus, it is hoped that teaching and learning activities using Canva learning media can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Canva, Learning Results

1. PENDAHULUAN

Zaman sekarang yang lebih canggih ini dan yang lebih mudah ini telah memberikan dampak tersendiri bagi setiap kehidupan manusia di dunia ini. Salah satunya berasal dari dunia Pendidikan. Dunia Pendidikan di zaman sekarang ini telah berevolusi untuk menjadi dunia pendidikan yang lebih baik lagi. Dampak yang dapat kita rasakan Ketika kita mendapatkan Pendidikan di zaman dulu di bandingkan dengan zaman sekarang yaitu dapat dilihat dari penggunaan teknologinya.

Teknologi yang di gunakan pada zaman dahulu masih kurang canggih di banding dengan teknologi yang sekarang ini. Sederhananya yaitu Ketika zaman dahulu masih menggunakan papan tulis sebagai alat tulisnya dan buku sebagai media utama dalam memperoleh ilmu sekarang tidak lagi. Zaman sekarang ini papan tulis bukan hal utama lagi dalam menulis akan tetapi sudah tergantikan dengan LCD proyektor, bahkan LCD proyektor saja akan berevolusi lagi penggunaannya yaitu dengan menggunakan smart TV, dan buku bukan lagi menjadi hal utama untuk seseorang dalam memperoleh ilmu.

Internet merupakan salah satu alternatif bagi setiap orang dalam mendapatkan segala informasi dan segala ilmu dari seluruh dunia yang dapat diakses dengan mudah oleh siapapun kapanpun yang diinginkan dan dimanapun tempatnya. Zaman dahulu mungkin buku Pelajaran bagi peserta didik dianggap tidak menarik karena gambarnya yang jumlahnya sedikit dan warna gambarnya yang kurang menarik. Oleh sebab itu kini saatnya buku di upgrade keberadaanya agar lebih menarik lagi bagi peserta didik lewat teknologi yang lebih modern ini.

Canva merupakan salah satu sebuah aplikasi online yang dapat dimanfaatkan oleh siapapun terutama bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Aplikasi canva dapat membuat berbagai jenis desain grafis antara lain yaitu pamphlet, poster, kartu undangan, presentasi, edit video, edit foto, dan geafik. Aplikasi canva ini sangat bermanfaat sekali terutama untuk guru dalam membuat

media pembelajaran yang lebih menarik karena canva sendiri menyediakan banyak sekali template dan gambar yang sangat menarik.

Canva sendiri sangat mudah dalam penggunaannya. (Triningsih, 2021) berpendapat bahwa canva mempermudah setiap guru dan peserta didik Ketika melaksanakan proses pembelajaran yang berbasis teknologi, kreativitas, keterampilan, dan banyak manfaat lainnya, hal ini dikarenakan hasil dari desain menggunakan canva dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik lewat gambar dan desainnya. Canva sendiri memiliki beberapa kelebihan dan kekurangannya.

Beberapa kelebihan pada aplikasi canva antara lain yaitu guru dapat mendesain media pembelajaran yang menarik, dapat menghemat waktu, banyak templatnya, banyak gambar yang menarik, dapat di download dengan mudah masil karyanya, bisa otomatis ngesave jadi filenya tidak hilang. Kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi canva antara lain yaitu jika ingin membuka aplikasi canva harus membutuhkan koneksi internet, jika tidak terconnect dengan internet maka aplikasi tidak dapat di jalankan, Jika ingin template yang lebih menarik lagi jika orang umum penggunaanya mereka harus mengupgrade ke canva premium dan berbayar.

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih mudah dan menarik Ketika menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik dan membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami materi tersebut. Media pembelajaran menjadi salah satu factor utama dalam penentuan keberhasilan proses pembelajaran. (Suprpto dkk, 1986) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Sependapat dengan (Supriyono, 2018) media pembelajaran merupakan alat

yang digunakan untuk mengajar dan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif. (Rahmatullah, 2020) berpendapat bahwa Media pembelajaran adalah bagian utuh dalam sebuah sistem pembelajaran, oleh karena itu penggunaannya harus dapat mengalami peningkatan dalam perolehan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru Ketika melakukan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dari peserta didiknya.

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari peserta didik untuk mengevaluasi seberapa paham peserta didik tentang apa yang telah didapatkannya pada saat itu. Berbeda pendapat dengan (Windiyani, 2018) hasil belajar yaitu sebuah perilaku, ilmu pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dibentuk oleh peserta didik berdasarkan apa yang telah peserta didik kuasai dan pahami. Berbeda pendapat dengan (Audie, 2019) hasil belajar yaitu tingkat perkembangan mental seseorang yang menjadi lebih baik lagi jika dibandingkan ketika seseorang belum melakukan proses belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut yang dimaksud antara lain jenis-jenis hasil belajar seperti aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari tingkah laku atau mental seseorang untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi daripada pribadi yang sebelumnya. Tingkat perkembangan mental tersebut yang dimaksud antara lain jenis-jenis hasil belajar seperti aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif.

Hasil pengamatan di kelas IV-A SDN Wonotingal Semarang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bab II Di Bawah Atap, terlihat bahwa masih terdapat peserta didik yang belum focus dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan peserta didik hanya focus pada buku pelajarannya saja. Kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik membuat peserta didik enggan untuk

melihat buku pelajarannya bahkan enggan untuk mendengarkan gurunya Ketika sedang menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan bahwa Ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran terdapat peserta didik yang masih asyik sendiri dengan mainannya bahkan ada yang masih menutup buku pembelajarannya.

Hasil observasi awal ditemukan ternyata ada ketidak tertarikannya peserta didik terhadap buku pembelajarannya dan mereka tidak paham dengan tulisan yang ada di buku mereka. Maka dari itu mereka enggan untuk focus Ketika mengikuti pembelajaran bahkan enggan untuk mendengarkan penjelasan dari gurunya Ketika proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Ketika peserta didik tidak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari gurunya maka peserta didik tidak mendapatkan pengalaman belajarnya dan tidak paham dengan ilmu yang diperoleh pada hari itu juga. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil ulangan harian peserta didik. Proses pembelajaran dilakukan untuk mengingat dan menimbun informasi tanpa dituntut untuk memahami dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran yang kurang menarik menjadi salah satu penyebab peserta didik kurang bersemangat dan kurang tertarik Ketika mengikuti pembelajaran. Kenyataan ini membuat peserta didik tidak memahami konsep materi, peserta didik tidak berminat dalam berinisiatif mengidentifikasi masalah karena pembelajaran masih satu arah (Oktalativa, 2020). Peserta didik seharusnya menerima pembelajaran yang inovatif dimana peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Peserta didik kurang diberi kesempatan untuk menyusun pengetahuannya secara mandiri.

Keadaan inilah yang membuat peserta didik berpikir bahwa apa yang dipelajari di sekolah tidak bermakna bagi kehidupannya sehari-hari. Peserta didik kurang diberi kesempatan untuk menyusun pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran. Keadaan tersebut membuat peserta didik berpikir bahwa apa yang mereka pelajari di kelas tidak

bermakna bagi kehidupannya kelas. Hal ini berdampak pada hasil belajar anak yang berkurang pada pelajaran Bahasa Indonesia bab II Di Bawah Atap. Selain itu, karena kurangnya peran peserta didik dalam pembelajaran akan membuat peserta didik pasif, jenuh, dan bosan.

Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil pekerjaan peserta didik bahwa proses kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia bab II Di Bawah Atap yang dilakukan dengan cara menyampaikan materi, pemberian contoh soal, dan mengerjakan soal-soal latihan. Terlihat dari uraian jawaban peserta didik, mereka tidak bisa menganalisis soal yang diberikan, mereka kesulitan untuk memahami apa yang diketahui dari soal tersebut dan apa yang ditanyakan dari soal tersebut. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa hal misalnya kurangnya kemampuan pemecahan masalah dan perhatian peserta didik ketika belajar, metode atau media pembelajaran yang kurang tepat, serta kondisi lingkungan yang tidak mendukung peserta didik untuk menerima pelajaran. Untuk itu, guru harus bijaksana dalam menemukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didiknya.

Bahasa Indonesia berperan penting dalam Upaya peningkatan pendidikan di Indonesia baik bagi perorangan, masyarakat maupun bangsa dan negara. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang resmi di negara kita ini. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini peserta didik diharuskan untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKTP). Dapat diartikan bahwa KKTP dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam menerima pembelajaran di sekolah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) Bahasa Indonesia 70.

Jumlah seluruh peserta didik kelas IV-A yaitu sebanyak 25 peserta didik. Sebanyak 13 peserta didik atau sebanyak 52% peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM dan 12 peserta didik atau 48% peserta didik dari jumlah keseluruhan mendapatkan nilai di bawah KKTP. Keadaan seperti ini seharusnya dapat segera diatasi, baik dengan cara menindak

lanjuti kinerja peserta didik ataupun media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV-A Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bab II Di Bawah Atap SDN Wonotingal Semarang”

Penelitian ini juga di dukung oleh penelitian – penelitian yang terdahulu. Penelitian tersebut salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Sulfemi, 2018) yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas 3 SD Menggunakan Model Picture and Picture dan Media Gambar. Penelitian yang dilakukan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada peserta didik SD Negeri Pitara 2 Kota Depok yang berjumlah 38, yang terdiri dari 18 laki-laki dan 20 perempuan. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD Negeri Pitara 2 dengan menggunakan model pembelajaran picture and picture dan media gambar seri. Hasil pembelajaran Prasiklus dengan KKM 75 diperoleh rerata kelas 63,8. Pada Siklus I nilai rerata kelas 70,8, yang tuntas dalam belajar berjumlah 23 atau 60,5 %. Dari data pengamatan sebanyak 25 orang 66%, atau dapat menjawab dengan benar dan yang tidak dapat menjawab dengan benar 13 orang atau 34%. Pada Siklus II hasil nilai rerata kelas adalah 80. Data pengamatan hasil belajar juga menunjukkan peningkatan yaitu sebanyak 32 orang atau 84% menjawab dengan benar, dan yang tidak dapat menjawab dengan benar ada 6 atau 16%. Dengan demikian pembelajaran menggunakan Picture and Picture dan media gambar seri dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan dan motivasi bagi peserta didik.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tanjung, 2019) yang menyatakan bahwa penerapan

media pembelajaran canva telah dinyatakan valid dan praktis untuk diterapkan pada kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan uji validitas, reliabilitas dan praktikalitas media tersebut. Media canva juga dapat diimplementasikan pada mata pelajaran lain karena juga sudah dilakukan uji validitas media yang diberikan kepada guru mata pelajaran lain yaitu sistem instalasi tata udara di SMK Negeri 3 Pariaman.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (Wardhani, 2017) dan (Endah, 2017) berpendapat bahwa penelitian Tindakan kelas adalah penelitian yang dilaksanakan oleh kepala sekolah, konselor sekolah, atau guru yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang praktik yang telah dilakukannya. Berbeda pendapat dengan (Isman, 2013) dan (Iskandar, 2009) berpendapat bahwa PTK bisa membantu seseorang terutama untuk guru dalam mengatasi segala permasalahan yang dihadapinya dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan dari PTK antara lain yaitu 1. Menumbuhkembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah, 2. Meningkatkan dan memperbaiki pembelajaran, dan 3. Meningkatkan mutu Pendidikan (Rahmat Fauzi, 2011) dan (Sukayati, 2008)

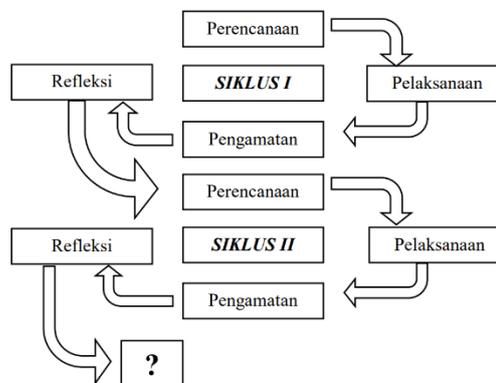
Subjek penelitian ini yaitu sebanyak 25 peserta didik yang ada di kelas IV-A SDN Wonotingal Semarang tahun ajaran 2023/ 2024. Sebanyak 15 peserta didik berjenis kelamin Perempuan dan sebanyak 10 peserta didik berjenis kelamin laki – laki. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV-A pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia bab II Di Bawah Atap di SDN Wonotingal Semarang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus, masing-masing terdiri dari 3 tahapan yaitu 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan dan observasi, 3) refleksi. Dalam penelitian ini, untuk mengumpulkan data selama proses

pembelajaran peneliti menggunakan teknik analisis data yakni dengan cara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Berikut ini adalah alur Penelitian Tindakan Kelas yang peneliti lakukan yang tersaji pada gambar 1.

Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Peneliti juga menggunakan nilai pra siklus yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada peserta didik mulai dari pra siklus, siklus I sampai siklus II. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase keberhasilan belajar pada peserta didik pada setiap akhir siklus diberikan soal evaluasi berupa tes tertulis dalam bentuk uraian. Deskriptif kualitatif merupakan data hasil observasi terhadap kegiatan guru dan pada peserta didik selama proses pembelajaran baik siklus I maupun siklus II dengan menggunakan media pembelajaran canva untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan target persentase ketuntasan minimal adalah 80% dari total jumlah peserta didik dinyatakan tuntas apabila telah memperoleh nilai sesuai dengan KKTP yang telah ditentukan sebesar 70.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang penerapan media pembelajaran Bahasa Indonesia bab II Di Bawah Atap terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada perbandingan nilai pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 tabel 4.7 berikut:

Indikator Keberhasilan	Deskripsi	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II		
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
Hasil Belajar	Rata-rata Nilai	67,2	Baik	71,6	Baik	83,2	Sangat Baik
	Presentase jumlah siswa tuntas KKTP	13		15		23	

Tabel 4. 7

Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik dari Prasiklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan table 4.7 dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar kognitif mengalami peningkatan baik dalam rata-rata hasil belajar maupun dalam persentase jumlah peserta didik yang tuntas KKTP. Proses pembelajaran tiap siklus juga mengalami peningkatan. Untuk memudahkan dalam memahami hasil peningkatannya, berikut data hasil penelitian dalam bentuk diagram batang dari tiap indikator keberhasilan yang ditentukan.

PEMBAHASAN



Gambar 4. 5 Diagram Peningkatan Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Gambar 4.5 terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas IV-A SDN Wonotingal Semarang pada BAB II di bawah atap dengan meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran mengalami peningkatan di tiap siklusnya. Mulai dari siklus I rata-rata hasil belajar peserta didik sudah menunjukkan ketuntasan KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu 70.

Pada pra siklus rata-rata belajar siswa mencapai 67,2 dengan kategori baik. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 71,6 di banding dengan prasiklus dengan katagori baik.

Pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar dari siklus I menjadi 83,2 dengan kategori sangat baik. Selain menganalisis hasil rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV-A, peneliti juga menganalisis presentasi jumlah siswa yang

tuntas KKTP dengan tiap siklusnya. Berikut ini disajikan data rekapitulasi persentase peningkatan jumlah siswa tuntas KKM dari siklus I, II, dan III

No	Nilai	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Rata – Rata Kelas	67,2	71,6	83,2
2.	Nilai Tertinggi	100	100	100
3.	Nilai Terendah	10	30	60
4.	Jumlah peserta didik tuntas	13	15	23
5.	Jumlah peserta didik tidak tuntas	12	10	2
6.	Presentase peserta didik tuntas	52%	60%	92%
7.	Presentase peserta didik tidak tuntas	48%	40%	8%
8.	Kriteria ketuntasan belajar klasikal ($\geq 75\%$)	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas

Tabel 4. 7 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik dari Prasiklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan gambar 4.7 terdapat peningkatan persentase jumlah peserta didik yang tuntas KKTP pada tiap siklusnya. KKTP yang ditetapkan oleh pihak sekolah adalah 70 dan indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu minimal 75% dari jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran. Dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran pada pra siklus, peserta didik yang tuntas KKTP sebanyak 13 peserta didik dengan persentase ketuntasan yaitu 52% dan yang belum tuntas KKTP terdapat 12 peserta didik dengan persentase ketuntasan yaitu 48%.

Pada siklus I ini terdapat 15 peserta didik yang mengalami ketuntasan sesuai dengan KKTP yang telah di tetapkan dengan presentase ketuntasannya yaitu sebanyak 60% dan sebanyak 10 peserta didik belum tuntas atau belum memenuhi KKTP yang telah ditentukan dengan presentase 40% belum mengalami ketuntasan.

Pada siklus II memeperkuat hasil penelitian siklus I dengan meningkatnya persentase peserta didik yang tuntas KKTP yaitu 23 peserta didik dengan persentase ketuntasannya yaitu sebanyak 92% dan yang belum tuntas KKTP sebanyak 2 peserta didik dengan persentase 8% artinya sudah menunjukkan bahwa siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan. Hasil penelitian terhadap hasil belajar peserta didik, peneliti juga melakukan pengamatan untuk mendukung proses pembelajaran dengan bantuan observer yaitu guru dan teman sejawat sebagai kolaborator. Hasil pengamatan juga menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Peningkatan nilai proses

pembelajaran dari siklus I,II dan III disajikan dalam tabel 4.7

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain membantu pendidik dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik memberikan materi pelajaran kepada peserta didik secara interaktif dan dapat mengefesienkan waktu pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Media dapat mengstimulus otak siswa untuk belajar, siswa cenderung tidak bosan jika menggunakan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu, audio, visual, dan audiovisual. Dari ketiga jenis media pembelajaran tersebut, audio-visual cenderung lebih efektif untuk meningkatkan motivasi siswa karena tidak membuat siswa merasakan bosan.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Dengan menggunakan media pembelajaran canva dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia bab II Di

Bawah Atap peserta didik kelas IV-A SDN Wonotingal Semarang semester 1 Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dibuktikan dengan setiap perolehan nilai hasil belajar Bahasa Indonesia bab II Di Bawah Atas peserta didik kelas IV-A SDN Wonotingal Semarang tahun Pelajaran 2023/ 2024 setelah diberikan tindakan pada tiap siklusnya. Keberhasilan untuk meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik dapat dilihat dari Pra siklus sebesar 52% peserta didik mencapai batas tuntas. Siklus 1 meningkat sebesar 60% peserta didik mencapai ketuntasan. Siklus 2 meningkat sebesar 92% peserta didik mencapai ketuntasan. Penerapan langkah-langkah media pembelajaran canva pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia bab II Di Bawah Atas dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV-A SDN Wonotingal Semarang. Hal ini terjadi karena peserta didik tertarik kepada media pembelajaran canva yang telah disiapkan oleh gurunya dan peserta didik memahami materi yang telah disampaikan oleh gurunya sehingga hasil pembelajaran peserta didik kelas IV-A pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia bab II Di Bawah Atas tahun Pelajaran 2023/ 2024 SDN Wonotingal Semarang mengalami kenaikan yang bagus.

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia bab II Di Bawah Atas yang menggunakan media pembelajaran canva tersebut akan mempunyai makna dan dapat membagikan suatu pandangan yang jelas kepada peserta didik dalam menganalisis dan memahami nilai kegunaan serta manfaat pembelajaran Bahasa Indonesia bab II Di Bawah Atas, Dalam hal ini, pendidik juga perlu merancang kegiatan pembelajaran dimana peserta didik akan memunculkan sikap aktif, (Rahmalia, 2020)

Selain itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang menarik berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV-A SDN Wonotingal Semarang dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia bab II Di Bawah Atas. Dengan menggunakan media pembelajaran canva membuat pembelajaran yang Tengah berlangsung menjadi lebih menarik bagi peserta didik karena aplikasi ini memberikan beragam

pilihan template dan gambar yang lebih menarik bagi peserta didik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis ditujukan oleh pihak SD Negeri Wonotingal Semarang khususnya guru kelas IV-A dan peserta didik kelas IV-A SDN Wonotingal Semarang yang telah bersedia membantu peneliti dalam melakukan penelitiannya serta Bapak Ibu Dosen Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang yang telah membimbing dan memberikan bantuan secara teknis selama pelaksanaan riset penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta
- Boholano, H.B. (2017). Smart Social Networking: 21st Century Teaching and Learning Skill. *Journal of Research in Pedagogy*, 7(1), pp 21-29.
- Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam,[SL]*, 7(1), 35-50.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 7(2, Oktober), 80-89.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Khasanah, U., & Purnamasari, V. (2023, July). 303. Penerapan Model PBL Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Perkembangan Teknologi dan Komunikasi Kelas III SDN Sendangmulyo 02 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 2129-2135).
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281. <https://jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi canva for education bagi guru bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180.
- Rahmalia, R. D. (2020). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Disposisi Peserta didik SMP Melalui Model Problem Based Learning. . . *Jurnal Numeracy*. Volume 7, Nomor 1.
- Saputra, Y. A., & Susilowati, A. R. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 96-103.
- Sulfemi, W. B., & Minati, H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model Picture And Picture dan Media Gambar Seri. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 228-242.
- Supardi, K. (2017). Media Visual Dan Pembelajaran Ipa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(10), 160-171. <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/266/189>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7(2).

- Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Selama
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Windiyan, Tustiyana. Novita, Lina dan Permatasari, Anisa. 2018. Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JPSD Vol. 4 (1)*. 1-14.