

Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Canva di SMP Negeri 38 Palembang

Cindy Aisyah Pragista¹ Alfiandra²

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia^{1,2}

Email: cindyais95@gmail.com¹ alfiandra@kip.unsri.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran berbasis canva di SMP Negeri 38 Palembang. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mode Kurt Lewin yang terdiri dari empat langkah yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan di Kelas VII.6 SMP Negeri 38 Palembang dengan jumlah peserta didik 36 siswa. Pertimbangan memilih kelas ini karena peserta didik dikelas ini belum pernah mengerjakan LKPD berbasis canva serta hasil belajar kelas ini masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media LKPD berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar. Pada pra siklus rata-rata hasil belajar peserta didik 68,8%. Pada siklus I rata-rata hasil belajar 78,4%, dan pada siklus II rata-rata hasil belajar 84,2%. Peningkatan persentase nilai rata-rata peserta didik dari prasiklus ke siklus I 9,6% dan persentase peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II adalah 5,8%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Canva, Penelitian Tindakan Kelas



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Salah satu aspek penting untuk mencerdaskan bangsa adalah pendidikan. Pendidikan memiliki peranan dalam membentuk dan menentukan kualitas suatu bangsa. Salah satu aspek penting yang menentukan kualitas pendidikan adalah diselenggarakan pembelajaran yang sistematis sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran yang efektif. Hal tersebut karena pembelajaran merupakan faktor penting dalam menentukan kualitas pendidikan (Cholik: 2017). Pendidikan merupakan wadah terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif di dalam proses pembelajaran serta dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, keverdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Suryaman, 2020). Dalam pendidikan proses pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah direncanakan. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara berbagai komponen seperti guru dengan peserta didik dan materi pembelajaran. Interaksi yang terjadi antara ketiga komponen ini tentunya melibatkan sarana dan prasarana seperti metode, media dan lingkungan belajar. Sehingga proses pembelajaran akan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan (dalam Dewi, dkk: 2022).

Saat ini pendidikan telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Namun masih banyak peserta didik yang belum mahir dalam proses pembelajaran digital saat ini. Hal tersebut terjadi karena beberapa kendala seperti kurangnya kesadaran, kurangnya kreatifitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi, serta fasilitas sarana dan prasarana sekolah yang masih belum mendukung. Pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sering kali dipandang pembelajaran yang membosankan.

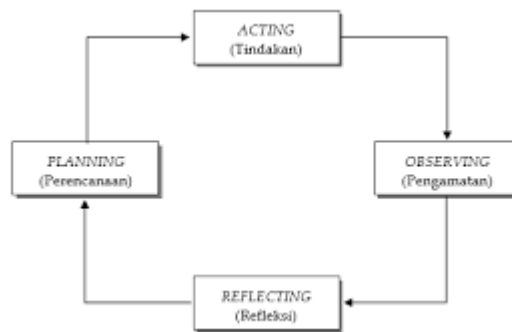
Permasalahan yang sering dijumpai saat pembelajaran PPKn adalah kurangnya keterampilan guru dalam mengajar serta kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga hal tersebut menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik yang berakibat pada rendahnya hasil belajar yang mereka miliki (Fitriyani, 2020). Masih banyak guru yang mengajar mata pelajaran PPKn dengan metode pembelajaran konvensional sehingga hasil belajar peserta didik tergolong masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran PPKn agar peserta didik tertarik dan mudah dalam memahami materi (Utami et al., 2023). Hasil belajar yang rendah perlu segera ditindak lanjuti, salah satunya adalah dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Widya, et al, 2023).

Media pembelajaran merupakan sumber yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Setiap pendidik memerlukan alat yang digunakan dalam menunjang pembelajarannya. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat besar dalam mendorong peserta didik untuk terlibat dengan pengetahuan dengan cara yang berbeda. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah lembar kerja peserta didik (LKPD) (Syamsidar, 2023). LKPD merupakan salah satu bentuk bahan ajar. LKPD sering digunakan untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. LKPD diharapkan dapat membuat keaktifan peserta didik bertambah karena dalam pemberian LKPD tidak hanya dengan mendengarkan dan melihat tapi juga dengan melakukan kegiatan yaitu menulis (Handayani, 2014). LKPD adalah lembar-lembaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik didalam proses pembelajaran (Depdiknas, 2008). Perangkat pembelajaran ini sering kali digunakan pendidik dalam bentuk cetak. Penggunaan LKPD ini masih banyak digunakan di sekolah, namun tidak dengan desain yang menarik dan monoton.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan didalam pembelajaran PPKn adalah penggunaan platform Canva didalam pembelajaran. Canva merupakan platform digital yang dapat digunakan untuk mendesain berbagai macam konten seperti power point, peta konsep, poster, infografis, dan desain visual lainnya. Penggunaan canva tergolong sangat mudah sehingga dapat menjadi referensi dalam mendesai LKPD pembelajaran yang menarik (Sunarti, 2022). Keunggulan canva antara lain: 1) mempunyai banyak template yang bisa digunakan baik desain grafis, animasi, web dan yang lainnya, 2) dapat digunakan di laptop dan *hanphone*, 3) media yang telah dibuat dapat diunduh dalam bentuk pdf atau gambar (Analicia dan Yoguca, 2021) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dalam pembelajaran agar dapat menjadi lebih inovatif dan menarik bagi peserta didik di mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 38 Palembang selama satu bulan pada tanggal 1 Juli - 18 Agustus 2023. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII.6 SMP Negeri 38 Palembang tahun pelajaran 2023-2024 sebanyak 36 orang siswa. Peneliti memilih kelas ini dengan alasan hasil belajar kelas ini tergolong rendah, sehingga peneliti ingin meningkatkan hasil belajar kelas ini sehingga dapat bersaing dengan kelas lainnya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode penelitian pada penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru yang sekaligus peneliti di kelasnya atau berkolaborasi dengan orang lain dengan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan suatu tindakan tertentu.



Gambar 1. Model Kurt Lewin

Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas menggunakan model Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam suatu siklus tindakan kelas terdiri dari empat langkah pokok yaitu (1) Perencanaan (planning), (2) Tindakan (action), (3) Observasi (observing), dan (4) Refleksi (reflektion). Pada penelitian ini peneliti menerapkan dua siklus. Pada setiap siklus peneliti mengukur hasil belajar peserta didik dan dianalisa setiap kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran. Kemudian merencanakan kembali kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya (Dewi, dkk, 2022).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, dengan menerapkan prasiklus, siklus satu dan siklus 2 didapatkan hasil sebagai berikut:

Kegiatan Pra Siklus

Kegiatan prasiklus diawali dengan peneliti memberikan materi pembelajaran. Setelah menyampaikan materi peneliti memberikan LKPD kepada peserta didik. LKPD yang diberikan dalam bentuk soal uraian dengan memberikan 10 soal pertanyaan. Peserta didik mengerjakan LKPD yang diberikan dan menulis jawaban dibuku latihan masing-masing. Peneliti memberi perlakuan dengan menuliskan LKPD dipapan tulis atau dengan metode konvensional. Dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Prasiklus

No	Praiklus	Jumlah
1	Tuntas	22
2	Tidak Tuntas	14
Nilai Rata-Rata		68,8

Nilai yang didapatkan pada pra siklus dapat dikatakan belum maksimal masih terdapat peserta didik yang belum tuntas. Terdapat 14 peserta didik yang belum tuntas dari 36 peserta didik dengan nilai rata-rata 68,8.

Siklus I

1. Perencanaan. Tahap perencanaan ini diawali dengan peneliti merancang pembelajaran yang akan dilakukan dikelas. Rancangan ini dilakukan dengan membuat modul ajar dan LKPD sesuai dengan karakteristik peserta didik yang telah didapatkan dari hasil tes diagnostik yang dilakukan diawal semester. Peneliti menyiapkan LKPD berbasis canva. Peneliti mendesain LKPD dengan sangat menarik melalui aplikasi canva dengan jenis soal teka teki silang. Yang kemudia hasil desain tersebut di print out agar dapat dibagikan ke peserta didik.

2. Tindakan. Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan rancangan yang telah dirancang, kegiatan diawali dengan kegiatan pendahuluan lalu dilanjutkan dengan kegiatan awal pembelajaran seperti berdoa, apersepsi dan motivasi. Selanjutnya masuk ke kegiatan inti. Pada kegiatan inti peneliti menampilkan materi pembelajaran melalui power point. Setelah materi selesai dilakukan peneliti melakukan tindakan asesmen dengan memberikan LKPD yang telah dirancang dengan menggunakan canva berbentuk soal teka-teki silang. Pengerjaan LKPD dilakukan secara individu untuk melihat hasil belajar masing-masing peserta didik. dan kegiatan pembelajaran diakhiri peserta didik mengisi lembar refleksi.
3. Pengamatan. Berdasarkan hasil tindakan yang telah diberikan kepada peserta didik melalui LKPD berbasis canva dengan tipe soal teka-teki silang. Pada tahap pengamatan ini peneliti mengamati perubahan hasil belajar peserta didik setelah mengerjakan LKPD berbasis canva. Hasil belajar peserta didik pada siklus I ini menunjukkan masih terdapat 8 peserta didik yang belum tuntas. Dibandingkan dengan kegiatan prasiklus terdapat kemajuan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata nilai peserta didik adalah 78,4 %, meningkat dibandingkan hasil pra siklus tanpa menggunakan LKPD berbasis canva.

Tabel 2. Siklus I

No	Siklus I	Jumlah
1	Tuntas	28
2	Tidak Tuntas	8
Nilai Rata-rata		78,4

4. Refleksi. Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap kekurangan dan kelebihan LKPD yang telah diberikan. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki mencari solusi atas permasalahan yang muncul selama proses pengerjaan LKPD. Kelebihan yang nampak selama peserta didik mengerjakan LKPD ini adalah nilai yang didapatkan meningkat, dan peserta didik aktif saat mengerjakan soal yang telah diberikan. Pembahasan soal dilakukan secara bersama-sama peserta didik secara bergantian mengisi soal yang diberikan dipapan tulis yang ditayangkan melalui proyektor. Kekurangan dalam penerapan LKPD ini adalah masih terdapat peserta didik yang belum menguasai materi sehingga hasil yang didapatkan kurang maksimal. Kemudian peneliti melakukan refleksi kegiatan pembelajaran dengan menanyakan suasana hati peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dan didapatkan hasil peserta didik menyukai LKPD yang diberikan karena menarik dan membuat peserta didik bersemangat dalam menjawabnya.

Berdasarkan hasil pada siklus satu masih belum mendapatkan hasil yang maksimal oleh karena itu peneliti melanjutkan kegiatan penelitian pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I. Kegiatan perbaikan yang perlu diperbaiki adalah penyampaian materi pembelajaran.

Siklus II

1. Perencanaan. Pada tahap siklus II peneliti merencanakan desain baru LKPD dengan canva. Rencana LKPD yang diberikan kepada peserta didik adalah bentuk soal mencocokkan. Bentuk soal telah dibuat dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan materi kelahiran Pancasila. Kemudian peneliti memprint out soal yang akan diberikan kepada para peserta didik esok hari.
2. Tindakan. Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan rancangan yang telah dirancang, kegiatan diawali dengan kegiatan pendahuluan lalu dilanjutkan dengan kegiatan awal pembelajaran seperti berdoa, apersepsi dan motivasi. Selanjutnya masuk ke kegiatan

inti. Pada kegiatan inti peneliti menampilkan materi pembelajaran melalui power point. Setelah materi selesai dilakukan peneliti melakukan tindakan asesment dengan memberikan LKPD yang telah dirancang dengan menggunakan canva berbentuk soal teka-teki silang. Pengerjaan LKPD dilakukan secara individu untuk melihat hasil belajar masing-masing peserta didik. dan terakhir dilakukan kegiatan penutup dimana peserta didik mengisi lembar refleksi.

3. Pengamatan. Hasil yang didapatkan pada siklus II ini menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Siklus II

No	Siklus II	Jumlah
1	Tuntas	32
2	Tidak Tuntas	4
Nilai Rata-rata		84,2

Temuan yang dapatkan adalah masalah-masalah yang timbul selama siklus I dapat diatasi pada siklus II ini. Dari hasil analiis data yang diperoleh, memuktikan bahwa dengan penggunaan LKPD berbasis canva dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. hal ini dibuktikan dengan hasil asesmen yang diperoleh peserta didik yaitu sebanyak 32 orang tuntas dan hanya 4 orang yang belum tuntas pada asesmen ini. Oleh karena hasil yang didapatkan telah optimal maka penelitian ini dihentikan hanya sampai siklus II.

4. Refleksi. Refleksi pada tahap ini adalah penerapan LKPD berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar. Kelebihan yang didapatkan pada kegiatan siklus II ini adalah hasil belajar yang meningkat. Kekurangan yang dihadapi pada siklus ini hanya terdapat beberapa peserta didik yang masih mendapatkan hasil belajar yang rendah, dan masalah tersebut dapat diatasi dengan memberikan tugas tambahan untuk memperbaiki hasil belajar yang belum baik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran yang dilakukan pada prasiklus, siklus I dan siklus II menunjukkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dengan menggunakan media LKPD berbasis canva. Sejalan dengan hal tersebut (Dewi, 2022). Yang menyatakan bahwa penggunaan canva sebagai media pembelajaran dapat membawa perubahan positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. seperti yang terlihat pada hasil belajar peserta didik pada prasiklus dilihat bahwa hanya terdapat 22 peserta didik yang mencapai nilai tuntas, kemudian dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus II didapatkan 28 Peserta didik yang telah mencapai nilai tuntas dan puncaknya pada siklus II peserta didik yang tuntas berjumlah 32 siswa secara klasikal mencapai 84,2%. Dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus I dan II ini mengalami peningkatan sebanyak 15,4% sebelum prasiklus. Maka sejalan dengan (Pratiwi et al, 2023) kesimpulan dari tindakan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II adalah proses pembelajaran dengan menggunakan canva sebagai LKPD berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibuktikan dari ketuntasan belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Bedasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Tetrjadi peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas VII.6 SMP Negeri 38 Palembang, dengan terapkannya media pembelajaran LKPD berbasis canva. Dengan tampilan LKPD yang menarik dan menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik hasil belajar peserta didik meningkat. Hal ini ditunjukan oleh hasil belajar pra siklus peserta didik dengan rata-rata hasil belajar adalah 68,8%. Sedangkan pada siklus I diperoleh hasil belajar peserta didik dengan

rata-rata 78,4%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar 84,2%. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Dari kesimpulan tersebut maka penerapan media berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar. Karena tampilan yang dihasilkan dari media berbasis canva tidak monoton serta kita dapat mendesain LKPD dengan variasi yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan peserta didik. penting untuk meningkatkan kreativitas agar pembelajaran dapat bervariasi dan tidak monoton terutama pada pembelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Analicia, Tenty, dan Relsas Yogica. 2021. Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pda Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*. 9(2):260.
- Cholik, C.A. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan kemonikasi untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2 (6):21-30.
- Dewi, dkk (2022). Peningkatan Hasil Belajar meta Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva.com Pada Siswa SMK Pancasila. *Jurnal Program Studu PGMI*. 9(4).
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M.Z. (2020). Motivasi belajar Maha Peserta Didik pada Pembelajaran Dasring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*. 6 (2):165-175.
- Pratiwi, Widya.P, Edy.S, Siti.M. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada siswa kelas vi sdn glingsangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dasar*. 8(1):4497-4509.
- Sunarti, Sri. 2022. Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Cnva Pada Pelatihan Media Pembelajaran. *Jurnal Perspektif*. 15(1).
- Suryaman, M. (2020). Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. Posiding Seminar Daring Nasional : Pengemabngan Kurikulum Merdeka Belajar, 13-28.
- Syamsidar, dkk (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vii Smpn 24 Makassar. *Jurnal IPA Terpadu*. 7(1):62-70.
- Utami, F. H., Yanzi, H., & Nurhayati. (2023). Pengaruh Proyek Teater dan Poster Terhadap Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary*, 1(1), 23-30.