

**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
DI SDI PABAENG-BAENG**

Rafiah Tuzsaliha¹, Indra², Aliem Bahri³, Muhammad Muzaini⁴
PPG Prajabatan PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat e-mail: ¹rafiahtudzsholiha@gmail.com
Alamat e-mail: ²Bismaindra74302@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the improvement in student learning outcomes at SDI Pabaeng-Baeng through the use of Canva as an interactive medium in the learning process. Employing Classroom Action Research (CAR) with the Kurt Lewin model, the research follows the phases of planning, action, observation, and reflection. The study involved 27 third-grade students from class 3 Baji Pamaik at SDI Pabaeng-Baeng, Makassar City. Data were collected using pretest and post-test instruments, which were then analyzed descriptively. The results show that incorporating Canva as an interactive medium in Indonesian language learning positively impacted student learning outcomes. This is evidenced by an increase in completion rates, from 37% (10 students) in the pre-cycle to 56% (15 students) in the first cycle, and significantly rising to 81% (22 students) in the second cycle.

Keywords: Canva, Learning Outcomes, Classroom Action Research

ABSTRAK

Maksud dari penelitian ini untuk menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik di SDI Pabaeng-Baeng dengan mengimplementasikan Canva sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan sebagai metode dalam penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin, yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 3 Baji Pamaik SDI Pabaeng-Baeng Kota Makassar yang berjumlah 27 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes (pretest dan post-test) yang dianalisis secara deskriptif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdampak pada hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan dari 37% (10 peserta didik) pada prasiklus menjadi 56% (15 peserta didik) pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 81% (22 peserta didik) pada siklus II.

Kata Kunci: Canva, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, dan berperan sentral terhadap kualitas sumber daya

manusia dari suatu negara. Melalui kualitas pendidikan yang bermutu dapat melahirkan individu-individu yang memiliki kompetensi dan keterampilan yang baik. Salah satu

kunci dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas adalah melalui proses pembelajaran yang efektif dan sistematis.

Menurut Dewi, dkk (2022) menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, proses pembelajaran adalah rangkaian suatu kegiatan/aktivitas yang dilakukan agar tercapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Dalam proses tersebut melibatkan interaksi antara beberapa elemen utama, yaitu peserta didik, guru, dan materi pembelajaran. Interaksi tersebut juga mencakup pemanfaatan sarana dan prasarana, seperti media, metode, serta lingkungan belajar. Dengan demikian, tujuan yang ditetapkan dapat tercapai pada proses pembelajaran berlangsung.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia salah satunya dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan. Diluncurkan sebagai bagian dari upaya transformasi pendidikan nasional, kurikulum ini menawarkan fleksibilitas yang lebih besar bagi sekolah dalam menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik baik dalam penentuan

metode pembelajaran maupun menentukan materi ajar. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menekankan pada pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik, serta menyediakan ruang yang lebih luas untuk kreativitas dan inovasi di lingkungan sekolah. Dengan mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, diharapkan dapat membentuk proses pembelajaran yang relevan dan lebih efektif didalam kelas, sejalan dengan tuntutan zaman dan serta dapat meningkatkan keberhasilan siswa.

Kualitas dari proses pembelajaran yang guru lakukan dapat tercermin dari bagaimana keberhasilan peserta didik terhadap pencapaiannya dalam belajar secara optimal. Untuk mencapainya, guru diwajibkan memiliki banyak keterampilan, mulai dari kesiapan dan pemahaman materi ajar yang akan diberikan hingga ketepatan dalam pemilihan model, strategi, media, dan metode ajar. Selain itu, penguasaan kelas dan penerapan model pembelajaran yang bervariasi juga penting, karena semua aspek ini berperan dalam pencapaian hasil

belajar peserta didik (Sarumaha, 2022).

Permasalahan yang dihadapi saat ini khususnya dikelas 3 SDI Pabaeng-Baeng adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik, yang tentunya memberikan dampak terhadap hasil belajar mereka. Hasil observasi menunjukkan bahwa saat berlangsungnya proses pembelajaran peserta didik terlihat melakukan aktivitas lain di dalam kelas seperti bercerita, mengganggu teman yang lain, selalu berpindah tempat duduk, dan peserta didik yang pasif ketika guru memberikan pertanyaan. Rendahnya motivasi belajar peserta didik disebabkan oleh aktivitas pembelajaran yang masih didominasi dengan metode ceramah serta materi pembelajaran masih terpaku pada buku cetak. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton, membosankan serta peserta didik menjadi pasif. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga menjadi faktor penyebab dari kasus tersebut.

Penggunaan canva sebagai media yang interaktif pada kegiatan pembelajaran adalah salah satu upaya dan bentuk penerapan Kurikulum Merdeka. Media

pembelajaran merupakan sumber daya penting dalam proses pengajaran. Manfaat dari media ini selain dari menyampaikan/menyajikan informasi, juga membangkitkan semangat peserta didik untuk aktif terlibat dan berpartisipasi pada saat berlangsungnya pembelajaran dengan berbagai pendekatan dan metode. Dengan memanfaatkan berbagai media, pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Menurut Movitara & Shandra (2020), penerapan model pembelajaran membutuhkan media yang mampu membantu minat dan motivasi dari peserta didik dalam belajar meningkat sehingga aktivitas belajar mereka berjalan dengan baik dan optimal. Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis online yang dapat diakses melalui perangkat seluler dan komputer.

Canva menyediakan beragam alat yang berguna untuk membuat berbagai jenis materi, termasuk presentasi, brosur, grafik, resume, infografis, pamflet, spanduk, penanda buku, dan bulletin, yang semuanya

tersedia melalui website dan aplikasi Canva (Tanjung dan Faiza, 2019 dalam jurnal Garis Pelangi, 2020: 81). Selain itu, Canva adalah platform desain gratis yang dirancang untuk memudahkan penggunaanya dalam menciptakan desain dengan hasil yang professional. (Demarest dalam jurnal Rahmasari dkk, 2021: 166)

Media pembelajaran berbasis canva memiliki sejumlah kelebihan, diantaranya adalah mampu mendukung berbagai jenis format file dalam kontennya seperti MP4, Pdf, Png, Jpg, dan lainnya, sehingga pembelajaran tidak monoton. Selain itu, dalam aplikasi ini juga terdapat banyak animasi yang dapat meningkatkan daya tarik visual dalam materi pembelajaran (Hanifah, 2022: 227).

Canva memiliki berbagai macam template untuk berbagai kategori desain termasuk namun tidak terbatas pada infografis, bagan, brosur, logo, poster, presentasi, CV, pamflet, dokumen A4, surat kabar, sampul komik, undangan, kolase foto, kartu nama, kertas dinding, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi media sosial, pengumuman, menu, video, bagan organisasi, pribadi, surat, kop surat, proposal, tag, lembar kerja,

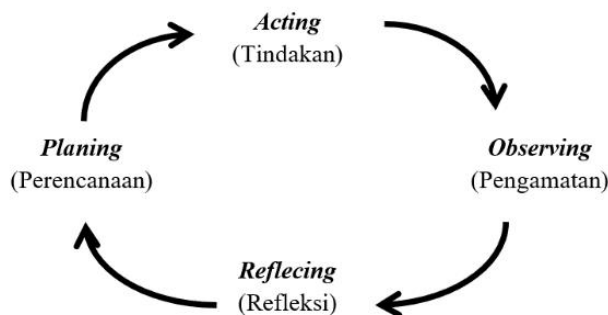
jadwal kelas, kalender, dokumen berukuran surat AS, perencana, program, sampul e-book, dan bahkan papan cerita (Rahmatullah et al., 2020: 320)

Berdasarkan uraian diatas, pembelajaran interaktif berbasis canva diterapkan sebagai penelitian tindakan kelas yang diharapkan dapat memberikan solusi yang tepat kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mereka terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi dan referensi praktis bagi guru dalam memberikan pengajaran yang lebih menarik didalam kelas dengan memanfaatkan pembelajaran digital dalam pembelajaran sehari-hari baik di pembelajaran Bahasa Indonesia maupun di pembelajaran lainnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diadaptasi dalam penelitian ini dan dilaksanakan di SDI Pabaeng-Baeng pada peserta didik kelas 3 Baji Pamaik dengan partisipan sebanyak 27 orang, terdiri atas 12 sampel laki-laki dan 15 sampel perempuan. Penelitian ini diterapkan kedalam dua

siklus dengan mengadaptasi model Kurt Lewin yang mengemukakan bahwa setiap siklus memuat 4 tahapan diantaranya yakni perencanaan, tindakan, observasi/ pengamatan atau pengumpulan data, dan refleksi. Rancangan siklus penelitian tindakan kelas dari tahap awal hingga akhir ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 1 Model Kurt Lewin

Peneliti melakukan tes dalam pengumpulan data di penelitian ini untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Untuk mengetahui peningkatan peserta didik, peneliti memberikan tes awal sebelum memberikan pembelajaran dan di akhir siklus peneliti memberikan tes akhir. Tes yang diberikan kepada sampel dalam bentuk tes tertulis.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk menyajikan secara sederhana perolehan nilai peserta

didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

$$P = F/N \times 100\%$$

Penjelasan:

P = Presentasi

f = Jumlah peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan

N = Total peserta didik

(Sudijono, 2005)

Penelitian ini menghasilkan nilai rata-rata, daya serap, dan ketuntasan belajar secara klasikal. Pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata peserta didik mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ≥ 78 dan secara klasikal, 75% peserta didik mencapai nilai KKM.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas mengenai penggunaan canva sebagai media interaktif diimplementasikan pada dua siklus, yakni siklus I dan II. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan pretest sebagai pra tindakan kepada peserta didik.

Hasil Penelitian Prasiklus

Peneliti mengumpulkan data awal berupa hasil pretest kepada 27 peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis canva. Dari tes prasiklus tersebut, diperoleh informasi bahwa peserta didik kelas 3 Baji Pamaik SDI Pabaeng-Baeng memiliki nilai rata-rata Bahasa Indonesia yang masih rendah.

Tabel 1 Analisis Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Prasiklus

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Tuntas	10	37%
2	Belum Tuntas	17	63%
	Jumlah	27	100%

Berdasarkan table tersebut, diketahui bahwa 10 peserta didik (37%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 17 peserta didik lainnya (63%) belum mencapai ketuntasan. Temuan tersebut membuktikan hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah dan persentase ketuntasan belum mencapai taraf klasik. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan dengan refleksi/tindakan melalui penggunaan media

pembelajaran interaktif yang menggunakan platform Canva pada siklus berikutnya.

Hasil Penelitian Siklus I

Di tahap ini, peneliti membuat rancangan pembelajaran (modul ajar), membuat bahan pembelajaran di canva yang disajikan dalam bentuk power point yang menarik dan membuat LKPD berbasis canva kemudian di print out. Kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan modul ajar, dimana kegiatan diawali dengan doa, apersepsi, motivasi, menyajikan materi dalam bentuk ppt canva, menayangkan video. Setelah itu, peserta didik secara individu mengerjakan soal LKPD yang disediakan. Pada akhir pertemuan siklus I, peserta didik diberikan tes untuk mengukur hasil belajar mereka.

Hasil belajar peserta didik pada siklus I yakni sebagai berikut.

Tabel 2 Persentase Hasil Belajar Peserta didik Pada Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Tuntas	15	56%
2	Belum Tuntas	12	44%
	Jumlah	27	100%

Dari total 27 peserta didik, sebanyak 15 (56%) peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan, sementara 12 (44%) peserta didik belum memenuhi kriteria. Jika dibandingkan dengan hasil pretest pada tahap prasiklus, terdapat peningkatan sebesar 19% pada siklus I. Meskipun demikian, temuan siklus I secara keseluruhan membuktikan kemajuan hasil belajar siswa secara klasikal masih berada di bawah 75%. Oleh karena itu, peneliti melakukan refleksi terhadap kekurangan dan kelebihan dari penggunaan media canva dalam pembelajaran.

Adapun kelebihan yang nampak selama proses pembelajaran adalah antusias peserta didik saat menjawab pertanyaan dan mengerjakan LKPD dari guru sehingga nilai yang diperoleh meningkat. Kekurangan dalam penerapan media ini adalah bahan ajar canva belum lengkap dan belum menyertakan audio atau efek suara

dan beberapa peserta didik tampak belum sepenuhnya memahami materi, maka dari itu optimalisasi hasil belajar belum tercapai.

Hasil yang diperoleh peserta didik pada siklus I belum sesuai dengan standar indikator keberhasilan, sehingga dibutuhkan penerapan siklus II untuk meningkatkan pencapaian peserta didik. Pembuatan bahan ajar berbasis canva akan dibuat lebih menarik dengan mengadaptasi musik latar atau suara dari media canva, pembuatan LKPD yang lebih bervariasi, serta penyampaian materi pembelajaran yang lebih sederhana.

Hasil Penelitian Siklus II

Pada fase ini, peneliti merancang modul ajar, membuat bahan ajar yang lebih menarik dengan menyisipkan gambar-gambar animasi, audio/suara latar, serta membuat LKPD yang lebih menarik dan bervariasi dari sebelumnya. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan baik, dimana pembelajaran diawali dengan berdoa, aperspsi, dan motivasi. Kemudian, peneliti mengoptimalkan pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis canva, menyajikan materi

menggunakan bahasa yang lebih sederhana, serta memberikan LKPD individu kepada peserta didik. Pada kegiatan penutup, peserta didik mengisi lembar refleksi. Diakhir pertemuan siklus II, dilakukan tes kepada peserta didik untuk mengukur pencapaian belajar mereka.

Berdasarkan hasil post-test, dalam siklus II capaian pembelajaran siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Dapat dilihat pada data berikut.

Tabel 3 Persentase Hasil Belajar Peserta didik Pada Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Tuntas	22	81%
2	Belum Tuntas	5	19%
	Jumlah	27	100%

Berdasarkan data pada tabel, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Sebanyak 22 (81%) peserta didik berhasil mencapai kriteria ketuntasan individu, sedangkan 5 (19%) peserta didik belum mencapainya. Berbeda dengan temuan pada siklus I, jumlah sampel yang mencapai indikator penilaian mengalami peningkatan dari 15 menjadi 22, atau sebesar 25%.

Peningkatan ini menunjukkan kemajuan yang substansial dan signifikan, di mana ketuntasan klasikal pada siklus II mencapai 81%, melampaui indikator ketuntasan klasikal yang ditetapkan ($\geq 75\%$).

Temuan yang didapatkan dan menjadi kekurangan di siklus I berhasil diatasi dengan baik di siklus II. Ini ditunjukkan dari keaktifan dan antusias peserta didik dalam menjawab pertanyaan, menyimak materi dan video pembelajaran, serta menyelesaikan LKPD individu sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian, tindakan pada siklus dihentikan karena hasil belajar peserta didik telah optimal dan mencapai ketuntasan secara keseluruhan.



Gambar 2 Grafik Hasil Belajar Peserta Didik Keseluruhan

Grafik di atas memperlihatkan kemajuan belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada setiap siklus, yaitu dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II. Sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva (prasiklus), hanya 10 peserta didik atau sekitar 37% yang mencapai tingkat ketuntasan. Setelah menerapkan bantuan media interaktif berbasis canva dalam menyajikan materi dan membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) secara variatif dan menarik pada pembelajaran siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar dimana 15 peserta didik mencapai ketuntasan dengan persentase sebesar 56%. Peneliti melanjutkan tindakan pada pembelajaran siklus II untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan dalam siklus I, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar. Pada siklus II, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan, di mana 22 peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan dan mencapai persentase sebesar 81%.

Berdasarkan analisis data, disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia telah terbukti efektif dan mampu membuat

peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan analisis data, ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dalam persentase ketuntasan yang diperoleh di setiap siklus. Pada prasiklus, hanya 37% sampel (10 peserta didik) yang mencapai ketuntasan, sedangkan pada siklus I persentase tersebut meningkat menjadi 56% (15 orang). Selanjutnya, pada siklus II, jumlah peserta didik yang memenuhi ketuntasan mengalami peningkatan signifikan menjadi 81% (22 orang). Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis canva telah memberikan manfaat khususnya pada peningkatan hasil belajar peserta didik dikelas 3 Baji Pamaik SDI Pabaeng-Baeng khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, dkk (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran

Pendidikan Agama Islam dan
Budi Pekerti Dengan
Menggunakan Media
Pembelajaran Aplikasi
Canva.com Pada Siswa SMK
Pancasila. *Jurnal Program
Studu PGMI*.9(4)

Hanifah, Noor (2022). *Penggunaan
Media Pembelajaran Berbasis
Aplikasi Canva Dalam
Meningkatkan Hasil Belajar
Kimia*. 2(2), 226-233.

Movitaria, M. A., & Shandra, Y. (2020).
Improving Teachers' Abilities In
Video Based
Learning By Using Microsoft
Powerpoint Application
Through Workshop. *Jurnal
Basicedu*, 4(4), 1423–1428

Pelangi, Garis. (2020). "Pemanfaatan
Aplikasi Canva Sebagai Media
Pembelajaran Bahasa Dan
Sastra Indonesia Jenjang
SMA/MA". *Jurnal Sasindo
Unpam*. Vol 8.

Rahmasari, Erisa Adyanti, dkk.
(2021). Kajian *Usability* Aplikasi
Canva: Studi Kasus
Penggunaan Mahasiswa
Desain. *Jurnal Desain
Komunikasi Visual &
Multimedia*. Vol 7.

Rahmatullah, Inanna, & Ampa, Andi
Tenri (2020). *Media
Pembelajaran Audio Visual
Berbasis Aplikasi Canva*. 12
(2), 317-327.