



Global Journal Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjee>

Volume 1, Nomor 3 Agustus 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

PENGUNAAN LKPD BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS IV UPT SPF SDN MANGKURA IV KOTA MAKASSAR

Asnila¹, Lutfi B², Arlyana Marhaendra Waty³

¹PPG PRAJAB PGSD UNM / ppg.asnilazulqaima08@program.belajar.id

²Universitas Negeri Makassar / lutfi.b@unm.ac.id

³UPT SPF SDN Mangkura IV / arlyanamw@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 05-01-2024</i> <i>Revised; 10-01-2024</i> <i>Accepted; 2-8-2024</i> <i>Published; 5-8-2024</i>	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi akademik siswa dengan menggunakan media pendidikan berbasis Canva di kelas 4.8 SDN Mangkura IV Kota Makassar. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Panel Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan yaitu: persiapan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di Kelas 4.8 SDN Mangkura IV Kota Makassar yang berjumlah 29 siswa. Pemilihan kelas yang menjadi pertimbangan didasarkan pada kemampuan peserta dalam mengajar di kelas tersebut. Namun penggunaan LKPD berbasis Canva dan hasil belajar PPKN pada kelas ini belum terimplementasi sehingga kinerjanya relatif rendah. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media LKPD berbasis Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil pendidikan peserta studi. Penelitian ini menunjukkan hasil perolehan materi. Pada pra siklus rata-rata hasil belajar siswa sebesar 68,8%. Rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 78,4%, sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 84,2%. Rata-rata tingkat pendidikan peserta meningkat sebesar 9,6% dari prasiklus ke siklus 1. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan tingkat pendidikan sebesar 5,8% dari siklus 1 ke siklus 2. Konsep kunci: Hasil pembelajaran, Canva, Penelitian Tindakan Kelas</p>
Keywords: <i>Hasil belajar, Canva, PPKN</i>	artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor krusial dalam menumbuhkan kecerdasan nasional. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam membentuk dan menentukan kualitas suatu bangsa. Salah satu faktor penting dalam menentukan mutu pendidikan adalah terselenggaranya pembelajaran yang sistematis dengan prinsip-prinsip pembelajaran efektif. Arti penting mutu pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran (Cholik: 2017). Pendidikan adalah platform yang dirancang untuk menumbuhkan lingkungan dan proses yang memungkinkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam pembelajaran dan mengembangkan kapasitas yang melekat pada diri mereka, termasuk ketabahan agama dan spiritual, pertumbuhan pribadi, pengendalian diri, kecerdasan, keunggulan moral, dan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan. kemaslahatannya, serta kemajuan masyarakat, bangsa, dan negara (Suryaman, 2020). Dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran mengacu pada suatu prosedur sistematis dan disengaja yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara beberapa komponen antara lain guru, siswa, dan sumber belajar. Keterkaitan ketiga komponen tersebut tentunya mencakup sarana dan prasarana, termasuk metodologi, media, dan lingkungan pembelajaran. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan, proses pembelajaran harus efektif (sebagaimana dikemukakan dalam Dewi, dkk: 2022).

Saat ini pendidikan sudah mengadopsi pembelajaran berbasis teknologi. Namun, masih banyak peserta yang belum menguasai proses pembelajaran digital saat ini. Permasalahan yang dihadapi muncul karena berbagai hambatan, termasuk kurangnya kesadaran, kurangnya metode pengajaran inovatif termasuk teknologi, dan tidak memadainya sumber daya dan infrastruktur sekolah. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) seringkali dianggap membosankan dan tidak menarik.

Tantangan umum dalam proses pembelajaran PKn antara lain kurangnya kemampuan mengajar antar guru dan terbatasnya keberagaman penggunaan bahan ajar. Akibatnya, kurangnya semangat belajar siswa menyebabkan hasil belajarnya di bawah standar (Fitriyani, 2020). Masih banyak pendidik yang menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional dalam mengajar mata pelajaran PKn, sehingga secara umum hasil belajar siswa di bawah standar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif dalam pendidikan PPKn untuk memastikan bahwa peserta terdidik secara efektif dan materi pembelajaran mudah dipahami (Utami et al., 2023). Penelitian yang dilakukan Widya dkk. (2023) menemukan bahwa satu-satunya pendekatan yang salah dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran adalah terus melakukannya tanpa mengatasi rendahnya tuntutan akan penuntutan yang cepat.

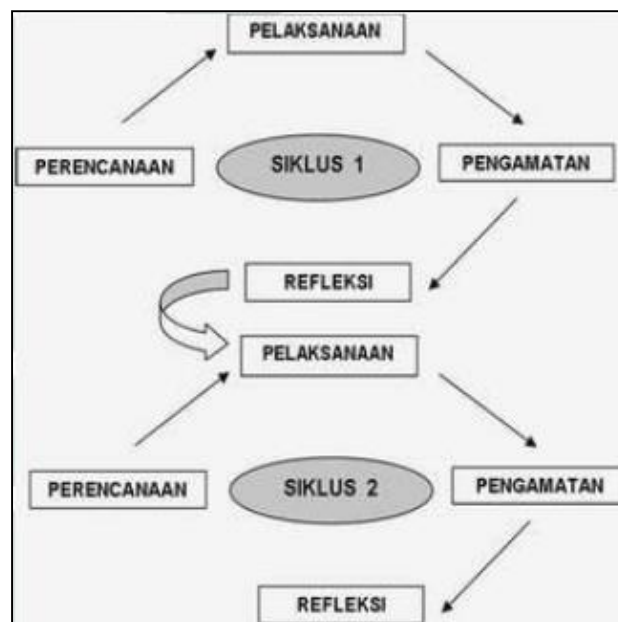
Media pendidikan adalah alat yang digunakan untuk menyebarkan konten pendidikan. Setiap instruktur memerlukan alat untuk memudahkan pembelajarannya. Peran media pembelajaran sangat penting dalam memotivasi siswa untuk aktif berinteraksi dengan pengetahuan melalui berbagai cara. Alat pembelajaran yang umum digunakan dalam proses pendidikan adalah Lembar Kerja Siswa (LKPD) (Syamsidar, 2023). LKPD, atau Bahan Pembelajaran dan Pengajaran, mengacu pada jenis sumber daya pendidikan tertentu yang digunakan untuk tujuan pengajaran. LKPD biasa digunakan untuk menilai kedalaman pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah dipelajarinya. LKPD bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta dengan tidak hanya memberikan informasi melalui mendengarkan dan mengamati tetapi juga dengan melibatkan mereka dalam kegiatan langsung, seperti menulis (Handayani, 2014). LKPD atau Lembar Kegiatan Pembelajaran merupakan hal yang wajib diisi oleh siswa selama proses pembelajaran (Depdiknas, 2008). Pendidik sering kali memanfaatkan materi pembelajaran ini dalam format fisik dan cetak. LKPD banyak terdapat di sekolah, namun desainnya sudah tidak menarik lagi dan kurang bervariasi.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat dimanfaatkan dalam pengajaran PPKn adalah dengan dimasukkannya platform Canva dalam proses pembelajaran. Canva adalah platform digital serbaguna yang memungkinkan pengguna membuat berbagai konten visual, termasuk presentasi PowerPoint, rancangan peta, poster, infografis, dan desain visual lainnya. Canva adalah alat yang mudah digunakan

dan dapat menjadi sumber berharga untuk menciptakan desain LKPD pembelajaran yang menawan (Sunarti, 2022). Keunggulan kanvas ini terletak pada beberapa aspek. Pertama, ia menawarkan berbagai macam template yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti desain grafis, animasi, pengembangan web, dan banyak lagi. Kedua, ini kompatibel dengan komputer dan ponsel, memungkinkan penggunaan yang nyaman di berbagai perangkat. Terakhir, media yang dibuat dengan menggunakan kanvas ini dapat diunduh dalam format PDF maupun gambar, seperti yang diungkapkan Analicia dan Yoguca (2021). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber daya yang berharga untuk meningkatkan pengalaman pendidikan dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), mendorong inovasi dan keterlibatan di kalangan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di kelas 4.8 SDN Mangkura IV Kota Makassar dengan durasi waktu selama satu bulan yaitu tanggal 16 April sampai dengan tanggal 16 Mei 2024. Partisipan penelitian terdiri dari 29 siswa yang terdaftar di kelas 4.8 SDN Mangkura IV Kota Makassar pada tahun ajaran 2023-2024. Peneliti memilih kelas ini karena hasil belajarnya yang tergolong rendah, untuk menyempurnakannya agar kelas tersebut bisa setara dengan kelas lainnya. Jenis penelitian yang biasa digunakan dalam penelitian akademis antara lain penelitian eksperimen, penelitian observasional, dan penelitian survei. Metode penelitian khusus yang disebutkan, Studi Tindakan Kelas (PTK), termasuk dalam kategori penelitian tindakan. Metodologi penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh guru yang bertindak sebagai peneliti di kelasnya atau berkolaborasi dengan orang lain untuk mengembangkan, menerapkan, dan melaporkan tindakan kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui intervensi khusus.



Gambar 1. Kurt Lewin, PTK.

Paradigma penelitian tindakan kelas menggunakan kerangka Kurt Lewin yang menguraikan empat proses penting dalam siklus tindakan kelas: (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan dua siklus. Dalam setiap siklus penelitian, temuan-temuan diukur, peserta penelitian dididik, dan setiap kekurangan yang dihasilkan dari pelaksanaan pembelajaran dinilai. Selanjutnya melakukan revisi kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan yang teridentifikasi pada siklus sebelumnya (Dewi, dkk, 2022).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas Pra-Siklus

Kegiatan pra-siklus dimulai dengan peneliti menyediakan sumber daya pendidikan. Setelah informasi disampaikan, peneliti memberikan Dokumen Kinerja Pembelajaran dan Pengetahuan (LKPD) kepada peserta untuk keperluan pendidikan. LKPD disajikan dalam bentuk uraian soal yang terdiri dari sepuluh soal. Peserta wajib menjalankan tugas pendidikan mengerjakan LKPD dan mencatat jawabannya dalam buku latihan yang telah ditentukan.

Siklus 1

Hasil kegiatan yang diberikan kepada siswa menggunakan LKPD berbasis Canva dengan soal-soal bergaya teka-teki silang. Pada tahap observasi, peneliti memantau dengan cermat perubahan hasil pendidikan peserta penelitian setelah mengikuti program Perangkat Pembelajaran dan Pengembangan Profesi (LKPD) yang berbasis platform Canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta Siklus I telah terdidik. Namun perlu diketahui, masih ada 8 peserta yang belum menyelesaikan pendidikannya. Apabila kegiatan prasiklus dibandingkan dengan hasil kemajuan, diperoleh hasil belajar siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 78,4% yang menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan hasil prasiklus ketika tidak menggunakan LKPD berbasis Canva.

Siklus 2

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemui pada Siklus 1 berhasil diselesaikan pada Siklus 2. Penelusuran terhadap data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa penggunaan basis LKPD Canva dapat secara efektif mengoptimalkan hasil pendidikan peserta penelitian. Temuan penilaian menunjukkan bahwa 29 orang telah menyelesaikan evaluasi, sementara hanya 4 orang yang tidak menyelesaikannya. Karena hasil yang dicapai sudah optimal, maka penelitian ini dihentikan setelah menyelesaikan siklus II saja.

Pembahasan

Kegiatan pra-siklus dimulai dengan peneliti menyediakan sumber daya pendidikan. Setelah informasi disampaikan, peneliti memberikan Dokumen Kinerja Pembelajaran dan Pengetahuan (LKPD) kepada peserta untuk keperluan pendidikan. LKPD disajikan dalam bentuk uraian soal yang terdiri dari sepuluh soal. Peserta wajib menjalankan tugas pendidikan mengerjakan LKPD dan mencatat jawabannya dalam buku latihan yang telah ditentukan. Peneliti melakukan pengobatan dengan menuliskan LKPD di papan tulis atau menggunakan cara tradisional. Nilai yang dicapai pada prasiklus masih tergolong kurang optimal karena masih ada siswa yang belum tuntas. Dari total 36 siswa tersebut, kini terdapat 14 peserta didik yang belum menyelesaikan studinya. Nilai rata-rata siswa ini adalah 68,8%

Siklus pertama yaitu Menyusun strategi. Tahap perencanaan dimulai dengan peneliti menciptakan kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung di kelas. Perancangan tersebut dilaksanakan dengan mengembangkan modul pembelajaran dan Perangkat Pembelajaran serta menyesuainya dengan karakteristik siswa yang diidentifikasi melalui penilaian diagnostik yang dilakukan pada awal semester. Peneliti membuat Pengembangan Produk Pembelajaran dan Pengetahuan (LKPD) berbasis Canva. Peneliti telah menghasilkan lembar kerja yang menarik menggunakan program Canva, yang dilengkapi dengan soal teka-teki silang. Selanjutnya, desain tersebut diterjemahkan ke dalam format cetak yang dapat didistribusikan kepada peserta untuk tujuan pendidikan. Aktivitas. Selama pertunjukan, peneliti ini melakukan kegiatan dengan desain yang telah ditentukan. Kegiatan diawali dengan pengenalan, dilanjutkan dengan kegiatan pengenalan pembelajaran seperti doa, apersepsi, dan motivasi. Lanjutkan ke tugas utama. Selama tugas utama, peneliti menyajikan konten pendidikan menggunakan presentasi PowerPoint. Setelah materi selesai peneliti melakukan penilaian dengan memberikan Lembar Kegiatan Belajar Mengajar (LKPD) yang telah dibuat menggunakan Canva,

berupa soal teka-teki silang. LKPD dilaksanakan secara individual untuk menilai prestasi pendidikan setiap peserta didik. Selanjutnya sesi pembelajaran diakhiri dengan siswa menyelesaikan halaman refleksi.

Pengamatan. Hasil kegiatan yang diberikan kepada siswa menggunakan LKPD berbasis Canva dengan soal-soal bergaya teka-teki silang. Pada tahap observasi, peneliti memantau dengan cermat perubahan hasil pendidikan peserta penelitian setelah mengikuti program Perangkat Pembelajaran dan Pengembangan Profesi (LKPD) yang berbasis platform Canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta Siklus I telah terdidik. Namun perlu diketahui, masih ada 8 peserta yang belum menyelesaikan pendidikannya. Apabila kegiatan prasiklus dibandingkan dengan hasil kemajuan, diperoleh hasil belajar siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 78,4% yang menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan hasil prasiklus ketika tidak menggunakan LKPD berbasis Canva.

Ketika menghadapi permasalahan dalam pemrosesan LKPD, penting untuk mencari solusi yang secara spesifik mengatasi situasi yang ada. Ketika siswa terlibat dalam LKPD, mereka mengalami peningkatan nilai dan menunjukkan partisipasi aktif dalam soal-soal yang diberikan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dibahas secara kolektif dengan para peserta, yang diinstruksikan untuk memberikan tanggapan lain. Tanggapan-tanggapan ini kemudian ditulis di papan tulis dan ditampilkan melalui proyektor. Kelemahan yang melekat pada pelaksanaan LKPD ini adalah masih adanya siswa yang belum mencapai penguasaan konten sehingga menghasilkan hasil yang kurang optimal. Selanjutnya, peneliti melakukan kegiatan refleksi untuk mengukur sikap siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan yang baik terhadap Lembar Kerja Kegiatan Pembelajaran (LKPD) karena dianggap menarik dan membangkitkan semangat mereka dalam menyikapinya. Karena hasil yang diperoleh pada siklus pertama kurang optimal, maka peneliti melanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang teridentifikasi. Bidang perbaikan yang memerlukan perhatian adalah distribusi sumber daya pendidikan.

Pada siklus kedua, peneliti merancang tata letak baru untuk Pengembangan Produk Pembelajaran dan Pengetahuan (LKPD) menggunakan Canva. Rencana LKPD melibatkan pemberian kegiatan edukasi kepada peserta dalam bentuk pertanyaan yang cocok. Soal-soal tersebut dikonstruksi dengan memodifikasi tujuan pembelajaran agar selaras dengan muatan Pancasila. Peneliti akan mencetak angket yang akan dikirimkan kepada siswa besok. Aktivitas. Selama penelitian, peneliti mengikuti desain yang telah ditentukan. Kegiatan diawali dengan pengenalan, dilanjutkan dengan kegiatan pengenalan pembelajaran seperti doa, apersepsi, dan motivasi. Selain itu, lanjutkan ke aktivitas. Penting. Selama tugas utama, peneliti menyajikan konten pendidikan menggunakan presentasi PowerPoint. Setelah materi selesai peneliti melakukan penilaian dengan memberikan Lembar Kegiatan Belajar Mengajar (LKPD) yang telah dibuat menggunakan Canva, berupa soal teka-teki silang. Pekerjaan individu pada LKPD dilakukan untuk menilai hasil belajar setiap peserta didik. Terakhir, dilakukan kegiatan penutup dimana siswa melengkapi formulir refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemui pada Siklus I berhasil diselesaikan pada Siklus II. Penelusuran terhadap data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa penggunaan basis LKPD Canva dapat secara efektif mengoptimalkan hasil pendidikan peserta penelitian. Temuan penilaian menunjukkan bahwa 32 orang telah menyelesaikan evaluasi, sementara hanya 4 orang yang tidak menyelesaikannya. Karena hasil yang dicapai sudah optimal, maka penelitian ini dihentikan setelah menyelesaikan siklus II saja

Analisis pembelajaran yang dilakukan pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 menunjukkan bahwa peserta penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemahiran menggunakan media LKPD berbasis Canva. Konsisten dengan hal tersebut (Dewi, 2022). Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta diamati. Pada prasiklus, hanya 22 siswa yang mencapai nilai sempurna. Pada siklus II, setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran, jumlah siswa yang mencapai nilai sempurna bertambah menjadi 28 siswa. Pada puncak siklus II, siswa yang memenuhi seluruh persyaratan berjumlah 29 siswa. Siswa tersebut memperoleh nilai 84,2% yang dianggap sangat baik. Dapat disimpulkan terdapat peningkatan kinerja pada siklus I dan II sebesar 15,4% dibandingkan periode sebelum siklus. Menurut temuan Pratiwi dkk. (2023), hasil siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai Bahan Belajar dan Mengajar (LKPD) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan prestasi belajar siswa secara keseluruhan

PENUTUP

Berdasarkan penelaahan data hasil dan pembahasan selanjutnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Penerapan media pembelajaran LKPD berbasis Canva menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa kelas 4.8 SDN Mangkura IV Kota Makassar. Dengan adanya tampilan LKPD yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa, terdapat peningkatan nyata pada hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pra siklus dengan rata-rata hasil belajar sebesar 68,8%. Selama penelitian siklus pertama, saya mencapai hasil dengan mendidik peserta penelitian. Rata-ratanya adalah 78,4%. Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi peserta penelitian mengenai peningkatan hasil materi. Pada siklus 2 rata-rata hasil belajar sebesar 84,2%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan kesimpulan tersebut, pemanfaatan Canva sebagai platform media dapat meningkatkan hasil belajar. Penampilan yang dihasilkan dari media berbasis Canva menawarkan beragam desain LKPD, memungkinkan kami memenuhi kebutuhan spesifik siswa dan menghindari monoton. Meningkatkan kreativitas sangat penting untuk mendiversifikasi dan mencegah monoton dalam proses pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan PPKN.

DAFTAR PUSTAKA

- Analia, 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 Dasing 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.