

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SISWA KELAS II SDN CENTRE MANGALLI

Magfirah Jubair¹, Siti Raihan², Nurbaya Mansyur³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: magfirahjubairpgsd18@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: sitiraihan@unm.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SDN Centre Mangalli

Email : nurbayamasnyur@yahoo.co.id

Artikel info

Received; 7-04-2022

Revised; 10-04-2022

Accepted; 25-04-2022

Published; 16-04-2022

Abstrak

Hasil belajar menjadi sebuah indikator ketercapaian dalam proses pembelajaran yang dilakukan, ketercapain ini dimungkinkan terjadi dengan penggunaan media pemebelajaran yang tepat guna dalam suatu pembelajaran. Peningkatan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan memanfaatkan media belajar aplikasi canva yang dimungkinkan sangat efektif penerapannya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian Tindakan Kelas merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Dimana jenis penelitian PTK tersebut terbangun atas tahapantahapan khusus, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan tindakan (refleksi). Tahapan-tahapan tersebut dilakukan pada siklus yang dilakukan secara berlangsung pada langkah-langkah yang serupa dan dilakukan sebanyak 2 kali siklus. Penelitian yang dilakukan dengan 2 siklus ini memberikan suatu penegasan hasil, bahwa pada siklus 1 yang terdiri dari 20 siswa dapat dinyatakan memiliki ketuntasan belajar sedangkan 10 belum memiliki ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan sebesar 61%. Sedangkan pada siklus 2, hasil belajar peserta didik menunjukkan 25 siswa dinyatakan tuntas dan 5 orang siswa belum dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 83%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Centre Mangalli dinyatakan dapat mengalami peningkatan melaui apliaksi tersebut, dimana peningkatan ini diidentifikasi melalui perkembangan hasil belajar antara siklus 1 hingga siklus 2 sebesar 22%

Key words:

Hasil belajar, canva,

Bahasa Indonesia

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi
CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Secara konvensional, pendidikan diproyeksikan sebagai peningkatan kesejahteraan kehidupan manusia (Ari & Ritonga, 2023). Kontinuitas proses dalam pendidikan diharapkan dapat melahirkan kualitas generasi bangsa, mampu bersaing, mudah beradaptasi dengan perkembangan ilmu dan pengetahuan, dan lain sebagainya (Sujana, 2019). Berbagai pemahaman ilmiah dapat diraih melalui bingkai kegiatan dalam pendidikan dan pembelajaran, dimana hal itu diharapkan mampu membawa perubahan sikap dan perilaku, dan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Lebih jelasnya menurut Ananda et al. (2017), pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak yang dengan perencanaan dan bentuk kesengajaan melalui proses pembelajaran, bimbingan dan arahan, penanaman nilai-nilai, motivasi, dan lain sebagainya, sehingga menjadi generasi bangsa yang terbangun, baik secara emosional, spritual, dan daya nalar.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, guru dituntut meningkatkan kompetensinya agar menerapkan teknologi dalam pendidikan. Oleh sebab itu, sudah selayaknya pembelajaran menerapkan teknologi untuk menunjang penerapan pendidikan. Selwyn (2011) yang menyatakan bahwa teknologi digital harus digunakan dalam pembelajaran sebagai fasilitas untuk menunjang pendidikan, baik selaku perlengkapan data ataupun perlengkapan pendidikan. Namun masih banyak ditemukan guru yang menyadari pentingnya teknologi dalam pendidikan (Putra et al, 2021; Wardhani & Kristiani, 2020) sehingga pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan media seadanya tanpa adanya sentuhan teknologi yang tepat. Hal ini tentu kurang tepat mengingat anak jaman sekarang sudah banyak yang mengenal teknologi digital. Jika ini dibiarkan bisa berdampak pada hasil belajar siswa (Tullah et al., 2022). Hasil belajar siswa yang dialami oleh para siswa kelas II SDN Centre Mangalli masih rendah. Dari hasil observasi diketahui pembelajaran yang dilaksanakan masih belum menggunakan media pembelajaran. Guru hanya sesekali menggunakan media pembelajaran itu pun dengan peralatan seadanya tanpa dirancang menggunakan teknologi digital. Antusiasme belajar siswa menjadi tidak nampak, sebagian besar siswa bahkan kurang memperhatikan penjelasan guru. Beberapa siswa tampak mengantuk dan tidak fokus dalam belajar. Saat diberikan kesempatan untuk bertanya, semua siswa hanya diam. Hal ini terlihat dari hasil belajar yang diperoleh masih rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa adanya permasalahan belajar yang harus segera diselesaikan.

Perkembangan teknologi pada dunia digital masa kini sangatlah pesat dan tentunya berkaitan dengan segala bidang kehidupan yang ada pada masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan.

Seiring berjalannya waktu perkembangan ilmu pengetahuan akan memunculkan teknologi-teknologi terbaru yang lebih modern. Dalam dunia pendidikan teknologi dapat membantu mempermudah proses pemerolehan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Salah satu dari sekian banyak aplikasi teknologi dalam dunia pendidikan yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran di sekolah dasar adalah Canva, program aplikasi design online dengan fasilitas berbagai alat pengajaran yang antara lain berbentuk presentasi, poster, brosur, bagan, infografis, spanduk, *bookmark*, buku, dan berbagai macam lainnya. (Masitoh, 2023). Aplikasi canva merupakan suatu instrumen bantu online design secara gratis dan bisa dimanfaatkan dalam pembuatan video. Inovasi digital tersebut memberikan peluang kemudahan guru dalam melakukan akses dan operasionalisasi aplikasi tersebut, disamping juga terdapat varian design inovatif pada *template* yang dipilih, fitur-fitur dan kategori kategori yang sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan (Alvendri et al., 2023). Selain dalam keperluan desain grafis canva juga dapat digunakan untuk guru dalam pembuatan perangkat pengajaran yang menarik serta peserta didik juga bisa memanfaatkan canva untuk proses pembelajaran seperti membuat bahan presentasi maupun membuat ringkasan materi yang menarik Guru dan peserta didik sudah difasilitasi menggunakan canva for education oleh kemendikbud. Fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengakses segala fitur yang ada dengan gratis.

Adapun kelebihan dari aplikasi canva menurut Kharissidqi & Firmansyah(2022), yang antara lain adalah 1). Ketersediaannya bermacam disegni yang menarik, 2). Terciptanya kreativitas guru menciptakan media pembelajaran melalui pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia, 3). Efisiensi waktu dan memiliki kepraktisan dalam melakukan desain media pembelajaran, 4). Laptop dapat difungsikan sebagai alat untuk melakukan desain pembelajaran. Pembelajaran pada masa kini adalah pembelajaran yang serba digital, sehingga perlunya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran agar mampu menciptakan sebuah pembelajaran dengan proses belajar yang dapat memunculkan ketertarikan dan menorehkan kesan di hadapan peserta didik terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia . Melalui hasil observasi peneliti pada kelas II SDN Centre Mangalli yang mengalami hasil rendah pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini sangat membosankan. Hal tersebut merupakan efek dari minimnya inovasi pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyampaikan materi di dalam kelas. Selain itu wawancara dengan guru kelas II juga menunjukkan hal yang sama tentang kurangnya motivasi belajar peserta didik sehingga berakibat akan rendahnya hasil belajar yang mereka peroleh.

Guru kelas II juga ingin menerapkan pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran yang

belum sempat diterapkan guna meningkatkan hasil belajar peserta didiknya. Maka dengan merujuk pada fakta-fakta yang dinarasikan melalui latar belakang di atas, penelitian ini sangat relevan untuk dilakukan dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokuskan “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* pada Siswa Kelas II SDN Centre Mangalli”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dalam pelaksanaannya dilakukan 2 siklus. Masing-masing siklus yang dilaksanakan terdapat empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan tindakan (refleksi). Penelitian dilakukan bulan Agustus 2023 di SDN Centre Mangalli, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Siswa kelas II yang berjumlah 30 orang siswa pada semester ganjil 2022/2023 menjadi subjek dalam penelitian ini.

Menurut Megaria et al. (2022), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu langkah yang digunakan guru sebagai upaya pemecahan masalah yang terjadi dikelas, baik pada aspek motivasi belajar siswa maupun pada aspek hasil belajarnya. PTK merupakan penelitian terapan yang memiliki tujuan yaitu untuk memperbaiki situasi kerja dan mengembangkan ilmu tindakan menjadikan pengalaman yang baik (Sugiyono, 2012: 132). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi berbagai masalah dalam proses pembelajaran untuk memperbaiki situasi menjadi lebih baik dan dapat dijadikan pengalaman yang baik dengan harapan penelitian tersebut dapat dijadikan sumber inspirasi atau dapat diterapkan di sekolah lainnya dengan permasalahan yang serupa. Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 2 siklus dan setiap siklusnya merujuk terhadap desain Kemmis dan MC (Midian & Rizal, 2020). Tahap yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2009).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi dan tes. Observasi dilakukan peneliti sebagai langkah guna mengamati proses pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi *canva*. Tes digunakan untuk mencari tahu tentang hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik dengan pemanfaatan aplikasi *canva*. dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan menggunakan kriteria pencapaian ketuntasan belajar secara klasikal yang dihitung berdasarkan rumus dibawah ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan di SDN Centre Mangalli pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan aplikasi canva pada proses pembelajarannya ini dilakukan melalui 2 siklus dengan 1 pertemuan di setiap siklusnya. Sebelum proses penelitian dilakukan dan diperoleh data dari wawancara guru kelas. Bahwa pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik relatif mengalami kebosanan dan kurang terbangunnya motivasi belajar sehingga berakibat pada instabilitas ketercapaian pemahaman materi dan mengalami keberdampakan akan hasil belajar yang cukup rendah.

Uraian berikut merupakan rangkaian dari setiap siklus dalam penelitian ini:

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Dalam tahapan ini, penelitian dimulai dengan mengidentifikasi masalah kemudian dilanjutkan konstruksi perencanaan tindakan yang akan dilakukan. Setelah peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi peneliti berkonsultasi dengan guru kelas menemukan solusi dari permasalahan yang terjadi. Masalah yang ditemukan adalah rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia kelas II SDN Centre Mangalli. Peneliti dan guru kemudian melakukan perencanaan tindakan pada siklus 1. Yang mana dalam siklus ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan dengan durasi waktu 90 menit, dengan materi mengenal perasaan. Langkah-langkah dalam perencanaan yang dipersiapkan sebelum mengajar adalah menyiapkan modul ajar dan perangkat pembelajaran serta menyusun instrumen penilaian dalam proses pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi canva. Selain itu peneliti juga mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan seriap aktivitas dari peserta didik selama keikutsertaannya dalam aktivitas belajar mengajar.

b. Pelaksanaan

Pembelajaran yang telah diimplementasikan telah sesuai berdasarkan modul ajar yang telah dirancang sebelumnya yaitu meliputi kegiatan pembuka (awal), kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal meliputi ucapan salam, membaca

doa, mengecek kehadiran siswa, serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka capai pada proses belajar di pertemuan tersebut. Dalam kegiatan inti pada siklus 1, guru mengulas dan menerangkan kembali materi tentang mengenal perasaan kepada peserta didik, yang dilanjutkan dengan pembagian kelompok peserta didik dengan menugaskannya untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan pemanfaatan aplikasi canva. Sedangkan dalam kegiatan akhir, materi disimpulkan yang dilakukan oleh guru dan siswa secara bersama-sama, lalu diselingi dengan memberikan soal evaluasi untuk menilai tingkat keberhasilan belajar siswa selepas mengikuti kegiatan pembelajaran, kemudian pembelajaran ditutup melalui berdoa dan salam.

c. Observasi

Aktivitas pengamatan langsung (observasi) dilakukan peneliti pada waktu berlangsungnya pembelajaran. Pada konteks ini, peneliti bertindak sebagai pengajar dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan-kegiatan peserta didik sejauh kegiatan pembelajaran yang diikutinya. Hal ini dilakukan oleh peneliti, guna mendapatkan akurasi dan data sesuai dengan kondisi sebenarnya yang dialami oleh siswa. Dari hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa peserta didik terlihat antusias dan juga tertarik pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan aplikasi canva.

d. Refleksi

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan terdapat kendala yang ditemui yaitu peserta didik merasa kesulitan menggunakan aplikasi canva sehingga mereka tidak dapat sepenuhnya fokus terhadap materi. Hal itu dibuktikan dengan peserta didik yang terus bertanya kepada guru bagaimana cara menggunakan aplikasi canva tersebut.

Setelah berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam siklus 1, guru melaksanakan tes mengenai materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang mengenal perasaan tersebut kepada peserta didik untuk memperoleh data tingkat keberhasilan belajarnya. Hasil belajar pada akhir tindakan siklus 1 tersebut, dapat diidentifikasi dalam tabel di bawah ini:

Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1

Jumlah siswa yang tuntas	20
Jumlah siswa yang tidak tuntas	10
Persentase Ketuntasan	61%

Berdasarkan data pada tabel 1, hasil belajar yang diperoleh oleh 20 siswa telah berhasil dalam pembelajaran, sedangkan dari 10 siswa belum dapat mencapai ketuntasan. Sehingga pada proses pembelajaran di siklus 1, keberhasilan belajar peserta didik secara klasikal mencapai 61%. Dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus 1 belum menunjukkan hasil yang baik sehingga perlu dilakukan siklus selanjutnya untuk memperbaiki dan memecahkan permasalahan yang dihadapi pada siklus 1 tersebut.

2. Siklus 2

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi kendala yang dialami dalam implementasi pada proses pembelajaran yang terdapt di siklus 1, maka dilakukan upaya untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi dengan memberikan sebuah contoh penggunaan aplikasi canva kepada peserta didik. Adapun perencanaan di siklus 2, tidak ada suatu perbedaan dengan di siklus 1 yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Kegiatan awal meliputi ucapan salam, membaca doa, mengecek kehadiran siswa, serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan mereka capai pada proses belajar di pertemuan tersebut. Kegiatan inti pada siklus 2, yaitu guru mengulas dan menjelaskan kembali materi tentang mengenal perasaan kepada peserta didik. Kemudian guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan mengerjakan

tugas yang diberikan oleh guru dengan penggunaan aplikasi canva. Pada kegiatan akhir, materi disimpulkan yang dilakukan oleh guru dan siswa secara bersama dari . Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah mereka pelajari, lalu diselingi dengan memberikan soal evaluasi untuk menilai tingkat keberhasilan belajar siswa selepas mengikuti kegiatan pembelajaran, kemudian pembelajaran ditutup melalui berdoa dan salam

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan proses pembelajaran disesuaikan modul ajar dan perangkat pembelajaran yang telah dibuat. Guru juga mengulas kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya sebagai penguatan terhadap anak didik. Guru menistruksikan kepada mereka untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka dan dinilai oleh teman. Diakhir pembelajaran guru memberikan tes guna mengidentifikasi hasil belajar peserta didik mengenai materi-materi yang sudah dipelajari.

c. Observasi

Setelah dilaksanakannya pembelajaran pada siklus 2 dilaksanakan, peserta didik mengalami peningkatan pemahaman akan materi yang disajikan. Hasil ini dapat diidentifikasi melalui hasil pekerjaan kelompok yang dipresentasikan dan juga umpan balik dari peserta didik lainnya.

d. Refleksi

Proses pembelajaran pada siklus 2 berjalan dengan baik dan peserta didik menunjukkan antusiasnya dalam proses belajarnya. Diakhir pelaksanaan siklus 2 ini peserta didik juga diberikan tes yang bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajarnya Adapun hasil tes peserta didik pada akhir pembelajaran siklus 2 sebagaimana berikut:

Hasil Belajar Siswa pada Siklus 2	
Jumlah siswa yang tuntas	25
Jumlah siswa yang tidak tuntas	5
Persentase Ketuntasan	83%

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dapat dilihat bahwa 25 siswa telah berhasil dalam pembelajaran dan 5 orang siswa belum dapat mencapai

ketuntasan. Sehingga pada proses pembelajaran di siklus 2 ini keberhasilan belajar peserta didik secara klasikal mencapai 83%. Dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus 2 ini mengalami peningkatan sebanyak 22% dari tindakan yang dilakukan pada siklus sebelumnya.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 2 SDN Centre Mangalli dengan jumlah siswa 30 orang. Penelitian tindakan kelas ini terlaksana dalam 2 siklus yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian.

Pada siklus 1 hasil belajar yang diperoleh oleh 20 siswa telah berhasil dalam pembelajaran, sedangkan dari 10 siswa belum dapat mencapai ketuntasan. Sehingga pada proses pembelajaran di siklus 1, keberhasilan belajar peserta didik secara klasikal mencapai 61%. Dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus 1 belum menunjukkan hasil yang baik sehingga perlu dilakukan siklus selanjutnya untuk memperbaiki dan memecahkan permasalahan yang dihadapi pada siklus 1 tersebut. Kemudian pada siklus 2 hasil belajar yang diperoleh dapat dilihat bahwa 25 siswa telah berhasil dalam pembelajaran dan 5 orang siswa belum dapat mencapai ketuntasan. Sehingga pada proses pembelajaran di siklus 2 ini keberhasilan belajar peserta didik secara klasikal mencapai 83%. Dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus 2 ini mengalami peningkatan sebanyak 22% dari tindakan yang dilakukan pada siklus sebelumnya.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran. Pembelajaran berupa video merupakan salah satu media yang banyak digunakan guru dalam pembelajaran secara daring. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk pembuatan video pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Guru juga dapat memilih pemakaian secara gratis atau berbayar. Desain yang tersedia bervariasi dari segala bidang. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan kreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Disamping efektivitas dan kemudahan dalam penggunaan aplikasi canva, banyak ditemukan penelitian yang membahas mengenai efektivitas dari penggunaan canva dalam pembuatan media pembelajaran. Seperti hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh (T (Talizaro Tafonao, 2018) yakni mengenai pemanfaatan media pembelajaran audio visual yang didesain dengan mempergunakan aplikasi canva menunjukkan bahwa media pembelajaran

audio visual tersebut layak untuk diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran, yang mana pada penelitian tersebut terlihat bahwa efektivitas penggunaannya tidak hanya pada saat proses pembelajaran luring namun juga pada proses pembelajaran daring. Hasil desain media audio visual tersebut sangat disenangi oleh peserta didik tidak hanya dari aspek kelengkapan dari konten namun juga tampilan dari media tersebut disukai oleh peserta didik.

Umar (2019) menyampaikan bahwa proses pembelajaran dapat didukung dengan memanfaatkan media canva, yang mana dapat membantu guru dalam memajukan mutu pendidikan, meningkatkan kreativitas guru serta membantu guru dalam menghemat waktu disaat membuat desain dari media pembelajaran tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan hidayah yang diberikan sehingga karya ini bisa disusun dengan baik. Terima kasih kepada segenap pihak Universitas Negeri Makassar, Program Studi Pendidikan Profesi Guru, dosen pembimbing lapangan, guru pamong yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis. Terima kasih keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan berbagai hal dengan baik. Dan juga diucapkan terima kasih kepada SDN Centre Mangalli yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih kepada rekan-rekan seperjuangan PGSD 005 dan sahabat-sahabat penulis yang senantiasa mendampingi selama penyusunan karya ini.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah adanya pemanfaatan aplikasi canva pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SDN Centre Mangalli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan perolehan hasil ketuntasan belajar di siklus 1 sebesar 61%. Kemudian pada siklus 2 sebesar 83% sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar dari siklus 1 dan siklus 2 adalah 22%.

Saran

Mempertimbangkan pemanfaatan aplikasi canva dalam proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik pada lintas mata pelajaran. Sehingga pemanfaatan canva tidak hanya difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia saja namun dapat diintegrasikan pada semua mata pelajaran dan menciptakan ide kreatif lainnya yang dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvendri, D., Huda, Y., & Darni, R. (2023). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis Android*. Journal on Education, 5(4), 11062–11076.
- Ananda, R., Amiruddin, A., & Rifa'i, E. M. (2017). *Inovasi Pendidikan: Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif*. Indonesian Journal Of Education and Humanity, 2(4), 108-113.
- Masitoh, S. (2023). *Pengaruh Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Canva Terhadap Student Well Being Dan Hasil Belajar Ips Siswa Sd Pada Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 509–523
- Megaria, R., Sunardin, S., & Fitriani, F. (2022). *Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Media Gambar Berseri pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SDN 331 Inpres Minanga Kabupaten Tana Toraja*. Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 4(2), 156–168.
- Midian, M., & Rizal, R. (2020). *Efforts To Improve Student Learning Outcomes Through Pakem Learning Model On Ips Ips Lessons In Class V Sdn 2 Sindue*. Education Journal, 1(2), 151–162
- Putra, W. E., Setiawan, D., Nusifera, S., Kartika, S., & Prasetyo, P. (2021). *Implementasi sistem informasi administrasi sekolah dan peningkatan mutu kualitas guru berbasis tik sekolah di desa nyogan*. Jurnal Inovasi, Teknologi dan Dharma Bagi Masyarakat, 3(2), 33-41.

- Selwyn, N. (2011). *In praise of pessimism-the need for negativity in educational technology*. British Journal of Educational Technology, 42(5), 713-718
- Sujana, I. W. C. (2019). *Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia*. Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 29–39.
- Sugiyono. (2012). *Model Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (4th ed.)*. Alfabeta.
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2(2), 104–105.
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021 / 2022*
- Umar.2019. *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Tarbawiyah. Vol. 11 (1), 137.