

Penerapan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil belajar Bahasa Indonesia Pada kelas V di SDN 060827 Medan SM Raja

Rima Rizky Melati¹, Ramadhani², Putri Juwita³, Rizky Kurniawan⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Profesi Guru Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah

E-mail: rimarizkymelati0810@gmail.com¹

Article History:

Received: 27 Mei 2025

Revised: 05 Juni 2025

Accepted: 15 Juni 2025

Keywords: Hasil Belajar,
Bahasa Indonesia, Canva

Abstract: *Capaian pembelajaran siswa menunjukkan derajat kemahiran yang dicapai dalam menguasai program pendidikan, yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penelitian tindakan kelas ini berupaya untuk meningkatkan prestasi akademik siswa Kelas V di SD Negeri 060827 Medan SM Raja dalam topik bahasa Indonesia dengan memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, pencatatan, dan dokumentasi yang menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif. Partisipan penelitian terdiri dari 31 siswa dari Kelas V di SD Negeri 060827 Medan SM Raja. Temuan penelitian dari dua siklus menunjukkan bahwa persentase capaian pembelajaran siswa pada Siklus 1 mencerminkan skor rata-rata, sedangkan Siklus 2 menghasilkan persentase 86,7%. Pemanfaatan Canva sebagai media pendidikan dapat meningkatkan kinerja siswa dalam bahasa Indonesia untuk Kelas V di SD Negeri 060827 Medan SM Raja.*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi, serta kemampuan untuk membuat keputusan yang tepat dalam menanggapi jaringan saling ketergantungan yang kompleks yang membentuk kehidupan mereka sehari-hari. Pendidikan juga berperan sebagai indikator dalam meningkatkan kualitas masyarakat, rangkaian ideologi, kebudayaan, serta perekonomian. Oleh karena itu, pemerintah terus berupaya meningkatkan regulasi, sarana, dan prasarana sistem pendidikan agar peserta didik dan guru dapat menghadapi tantangan serta kemajuan pendidikan, baik secara nasional maupun global.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan bagian penting dari kurikulum akademik setiap siswa. Peserta dalam proses pembelajaran ini akan berupaya meningkatkan kemahiran mereka dalam empat bidang penggunaan bahasa: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, sangat penting bagi pengajar bahasa Indonesia untuk menggunakan pendekatan yang konsisten dengan tujuan pendidikan siswa dan karakter pemerolehan bahasa.. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan

Guru di sekolah memiliki tanggung jawab yang besar dalam mencapai hasil pendidikan yang baik. Di tingkat sekolah dasar, mereka mengajarkan keterampilan dasar seperti membaca dan menulis. Namun, dalam proses pembelajaran, guru sering menghadapi tantangan dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan pemanfaatan

teknologi yang memfasilitasi kontak yang lebih baik antara guru dan siswa, yang mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dan terlibat dalam pendidikan mereka sendiri. Pendekatan ini diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Media pembelajaran saat ini telah menjadi kebutuhan penting bagi tenaga pendidik. Tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi, tetapi juga sebagai alat asesmen dan refleksi terhadap proses pembelajaran. Para pendidik terinspirasi untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif saat mereka menggunakan media untuk menyampaikan kurikulum, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa. Pendidikan modern juga menekankan penggunaan media pembelajaran untuk memfasilitasi bidang pendidikan berbasis teknologi yang terus berkembang. Jika sebelumnya pembelajaran cenderung dilakukan secara satu arah, saat ini pembelajaran dilakukan secara dua arah dan menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Pembelajaran abad 21 juga menuntut pendidik dan peserta didik untuk menguasai keterampilan 4C, yang meliputi berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta kreativitas.

Kurangnya pengalaman atau kreativitas dari pihak instruktur dalam memanfaatkan berbagai bentuk media pembelajaran merupakan hambatan umum dalam pembelajaran, khususnya dalam mata kuliah bahasa Indonesia. Akibatnya, siswa kehilangan minat dan motivasi saat belajar bahasa Indonesia, yang menghambat kemajuan mereka. Untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan hasil belajar, penting untuk menggunakan sumber belajar yang relevan dan selaras dengan mata kuliah yang diajarkan. Hal ini akan membangkitkan minat siswa dan meningkatkan motivasi mereka.

Media Canva adalah sebuah websire yang digunakan sebagai desain grafis yang membantu dalam merancang desain kreatif untuk penggunaan pembelajaran. Canva merupakan salah satu dari sekian banyak situs yang memungkinkan pengguna membuat presentasi yang menarik secara visual dan grafik media lainnya, serta pertanyaan penilaian yang inovatif dan menarik yang dapat meningkatkan kinerja siswa di kelas. Oleh karena itu, diyakini bahwa siswa akan lebih memahami konten dan hasil pembelajaran akan meningkat melalui penggunaan media. Namun, seorang guru tetap perlu berhati-hati saat memilih media untuk memastikannya sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Untuk memastikan pelaksanaan proses pembelajaran yang paling efisien, penting untuk memilih media yang tepat. Media yang digunakan harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah diakses sekaligus membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Abdul Kadir (2024) berjudul "Penerapan Media untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi KPK dan FPB untuk Siswa Kelas 4C Aisyiyah Sukabumi" memberikan kepercayaan pada klaim yang dibuat di atas. Temuan penelitian mengungkapkan hal berikut: (1) Pada prasiklus, 8 siswa menyelesaikannya, yang mencakup 42,10% dari total; 11 mahasiswa tidak tuntas, mewakili 57,89% dari total; dan (2) nilai prasiklus berkisar antara 85 sampai 58, dengan rata-rata 71,5. Tindakan siklus I menghasilkan peningkatan persentase mahasiswa yang tuntas (64,42%, atau 13 mahasiswa), penurunan persentase mahasiswa yang tidak tuntas (31,57%, atau 6 mahasiswa), dan nilai rata-rata 79 (dengan rentang 93 sampai 65). (3) Jumlah mahasiswa pada Siklus II naik menjadi 17, mewakili 89,47% dari total, sedangkan 2 mahasiswa, atau 10,52% dari total, tidak tuntas. Rentang nilai 70-98, dengan nilai rata-rata 84. (4) capaian pembelajaran mencapai target, yaitu dengan persentase 89,47%, berkat perbaikan dalam penggunaan media Canva.

Penelitian selanjutnya ialah Arya Andreansyah Dkk (2023) "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penyajian Data Melalui Media Interaktif Berbasis Canva" berdasarkan Hasil Penelitian (1) Dengan ketrampilan kognitif yakni dari 21,875% pada 7 siswa menjadi 78,125% pada siklus I (2) Pada siklus 1 terjadi peningkatan sebesar 56,25%. (3) Siklus II terjadi penungkatan yang semula dari siklus I sebesar 78,125% (25 Siswa, meningkat menjadi 93,75% (30 Siswa)

dengan demikian terjadinya peningkatan sebesar 15,625%.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas mengenai “Penerapan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Kelas V di SDN 060827 Medan SM Raja” Tujuan penelitian ini ialah peneliti ingin meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 060827 dikelas melalui penggunaan media pembelajaran Canva

METODE PENELITIAN

Strategi Strategi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) versi deskriptif yang mengikuti siklus tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan penelitian, observasi, dan refleksi. Penelitian berlangsung dari bulan Maret sampai April 2025 di SD Negeri 060827 Medan SM Raja Populasi pada penelitian ini adalah semua peserta didik kelas V di SD Negeri 060827 Medan SM Raja yang berjumlah 15 orang. Data penelitian ini dikumpulkan melalui penggunaan peralatan penelitian, catatan, dan dokumentasi. Siswa diberikan tes menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian. Hasil belajar siswa dicatat melalui dokumentasi saat mereka mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan analisis data observasi kualitatif deskriptif sebagai teknik analisis datanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan yang dilakukan pada penelitian dengan menggunakan siklus satu dan siklus dua memperoleh data sebagai berikut:

Prasiklus

Data dari tabel capaian pembelajaran siswa menunjukkan bahwa meskipun 46,7% siswa telah mencapai nilai di atas KKM, 53,3% masih di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pencapaian siswa di kelas belum tercapai.

Tabel 1. Prasiklus

Siklus 1	Jumlah	Presentase
Siswa Tuntas	7	46,7%
Siswa Tidak Tuntas	8	53,3%
Jumlah Siswa	15	100%

Siklus 1

a) Perencanaan

Ini adalah bagian di mana penulis menyiapkan semua materi pembelajaran, termasuk desain dan tata letak. Persiapan adalah kuncinya, dan ini mencakup hal-hal seperti mencari tahu apa yang akan dipelajari siswa, memilih sumber daya yang tepat, membuat rencana pelajaran dan LKPD menggunakan templat Canva yang disesuaikan dengan indikator kinerja utama, dan mengatur semuanya dari awal hingga akhir. Untuk lebih meningkatkan hasil pembelajaran siswa terkait dengan materi informasi dalam brosur, perencanaan ini diubah menjadi materi dan bahan ajar yang dibutuhkan. Serta penutup dilakukan dengan pembagian kertas refleksi dan ditutup dengan doa Bersama

b) Tindakan

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama model Problem Based Learning. Pertama, kelas diawali dengan doa dan sambutan hangat dari instruktur. Kemudian, guru membagikan materi pelajaran dan menggunakan LKPD untuk memberikan penilaian kepada setiap siswa. Hal ini akan menunjukkan seberapa baik siswa mengingat informasi yang diberikan.

c) Pengamatan

Hasil dari kegiatan yang diberikan kepada siswa melalui LKPD dengan menggunakan tipe pertanyaan deskriptif Canva digunakan untuk melakukan pengamatan pada level ini. Peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan LKPD berbasis Canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Meskipun 5 siswa tidak berhasil menyelesaikan LKPD, secara keseluruhan, hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakannya. Namun, jika dibandingkan dengan tindakan yang dilakukan sebelum siklus, peningkatan secara keseluruhan terlihat jelas.

Tabel 2. Siklus 1

Siklus 1	Jumlah	Presentase
Siswa Tuntas	10	66,7%
Siswa Tidak Tuntas	5	33,3%
Jumlah Siswa	15	100%

d) Refleksi

Dengan menggunakan kegiatan ini sebagai batu loncatan, pendidik dapat merenungkan siklus I dan membahas area mana saja yang perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diharapkan siklus berikutnya akan menunjukkan peningkatan baik dalam prosedur maupun hasil pembelajaran bagi siswa. Meskipun sebagian besar siswa telah memenuhi harapan sekolah untuk hasil pembelajaran, sejumlah kecil dari mereka belum memenuhi persyaratan penyelesaian minimal. Dengan kata lain, masih ada ruang untuk peningkatan dalam siklus I.

Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II diantaranya ialah:

a) Perencanaan

Dengan mengatasi kekurangan dan kelemahan yang diidentifikasi pada siklus I, perencanaan siklus kedua bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Instruktur sekarang menyiapkan kelas untuk pembelajaran dengan membuat instrumen tes LKPD, rencana pelajaran, dan modul menggunakan Canva. Dengan membuka pelaksanaan belajar dengan menyapa peserta didik dan melakukan doa Bersama, lalu memeriksa kehadiran peserta didik serta melakukan penjelasan materi, melakukan diskusi secara berkelompok dengan menggunakan LKPD menggunakan media Canva lalu penutupnya dengan memberika lembar refleksi pada peserta didik.

b) Pelaksanaan

Siswa masih terlalu banyak mengobrol dan tidak memperhatikan refleksi siklus I karena guru tidak dapat menciptakan lingkungan kelas yang santai. Akibatnya, instruktur menggunakan latihan pemecah kebakuan yang dirancang untuk membuat siswa kembali mengerjakan tugas dan menenangkan kelas. Tujuan dari latihan ini adalah untuk membuat kelas menjadi tempat yang lebih menyenangkan dan aman bagi siswa. Mengembangkan kemampuan siswa untuk berhasil di dunia modern merupakan tujuan utama dari pengajaran di kelas. Cara untuk mencapainya adalah dengan menciptakan lingkungan di mana siswa didorong untuk menyuarakan sudut pandang mereka, menyampaikan argumen, dan terlibat dalam diskusi aktif. Dengan cara ini, mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis, komunikasi, kerja sama tim, dan kreativitas.

c) Pengamatan

Pada bagian pengamatan untuk siklus II dengan Menyusun LKPD yang menerapkan media Canva melalui tipe soal menganalisis, peneliti melihat perubahan dalam hasil belajar

peserta didik. Walaupun masih ada 2 peserta didik yang belum tuntas. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya perubahan yang lebih baik dengan adanya peningkatan pada hasil belajar disbanding dengan siklus I.

Tabel 3. Siklus 2

Siklus 2	Jumlah	Presentase
Siswa Tuntas	13	86,7%
Siswa Tidak Tuntas	2	13,3%
Jumlah Siswa	15	100%

d) Refleksi

Peneliti mempertimbangkan langkah-langkah yang diambil untuk meningkatkan proses pembelajaran di bagian ini. Menciptakan lingkungan kelas yang lebih terorganisasi dan mendukung merupakan salah satu tujuan utama peningkatan untuk meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa dalam menguasai kurikulum. Strategi manajemen kelas yang efektif digunakan untuk mengurangi gangguan dan memaksimalkan keterlibatan siswa di kelas. Sebagai bagian dari pelaksanaannya, peneliti memanfaatkan media pembelajaran Canva untuk menyediakan konten dengan cara yang lebih menarik dan partisipatif. Ada bukti yang menunjukkan bagaimana penggunaan materi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa. Secara umum, penggunaan Canva berdampak signifikan terhadap hasil belajar siswa, meskipun masih ada individu yang belum menyelesaikannya. Peneliti memberikan masing-masing dari lima belas siswa formulir penilaian berisi 10 pertanyaan setelah pelajaran selesai. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengetahui seberapa banyak siswa belajar setelah menggunakan Canva untuk proyek mereka. Penilaian dilakukan secara individual untuk memperoleh data yang akurat mengenai tingkat pencapaian masing-masing siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 13 siswa atau sekitar 86,7% telah mencapai ketuntasan belajar. Capaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang diterapkan pada siklus ini dapat dinyatakan efektif dan layak untuk dipertahankan atau dikembangkan pada pertemuan berikutnya.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas lima di SDN 060827 Medan SM Raja memperoleh manfaat dari penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran, yang mengarah pada peningkatan prestasi akademik secara keseluruhan. Hasil pembelajaran yang lebih baik bagi siswa dapat dicapai dengan menyesuaikan LKPD yang menarik secara visual agar sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan. Berikut ini adalah hasilnya:

1. Hasil belajar pada peserta didik yang telah terjadi pada prasiklus sebanyak 7 Peserta didik dari 15 Peserta didik yang ada menunjukkan presentase sebesar 46,7%. Hal ini menunjukkan bahwa belum memenuhi presentase tuntas yang efektif harus mencapai 75% sehingga presentasi ini menunjukkan belum tuntas.
2. Hasil belajar pada peserta didik yang telah terjadi pada siklus I yaitu sebanyak 10 Peserta didik dari 15 peserta didik yang ada atau menunjukkan presentase sebesar 66,7%. Hal ini menunjukkan bahwa belum memenuhi presentase tuntas yang efektif harus mencapai 75% sehingga presentasi ini menunjukkan belum tuntas.

3. Siswa Siklus II telah mencapai capaian pembelajaran dalam 13 dari 15 kasus, dengan proporsi keseluruhan sebesar 86,7%. Proporsi ini telah menyelesaikan tugas lebih efektif daripada 75% dari waktu.

Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar dikarenakan LKPD yang digunakan meningkatkan minat dan ketertarikan terhadap desain LKPD dengan berbagai jenis untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Peneliti juga dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain dengan penggunaan canva yang menarik, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 5.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penelitian tindakan kelas ini.
2. Ibu Hasniwati Lubis dan Bapak Perdemun Kawal Tarigan selaku orang tua penulis yang telah memberikan doa dan dukungan serta pengorbanan untuk kelancaran dalam penyusunan tugas ini.
3. Kakak Rina Rizky Lestari selaku saudara perempuan penulis yang telah memberikan doa dan dukungan serta pengorbanan untuk kelancaran dalam penyusunan tugas ini.
4. Ibu Ramadhani, S.Pd.I.,M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan penulis yang telah membantu membimbing penulis dalam penyusunan tugas ini.
5. Bapak Irwan Fery selaku guru pamong SD Negeri 060827 Medan SM Raja yang telah banyak membantu penulis dan memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini.
6. Teman-Teman satu Angkatan PPG Gelombang 2 Tahun 2024 yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada penulis serta berjuang Bersama”

DAFTAR REFERENSI

- Andreansyah Arya, Dkk. 2023.Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penyajian Data Melalui Media Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol 10 (4). Universitas PGRI Madiun.
- Fadilah.2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran.*Journal of Student research*. Vol 1 (2) STAI DR KHEZ Muttaqien Purwakarta.
- Fauzan Muhamad,Dkk.2024.Penerapan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Siswa Kelas 4C SD Aisyiyah Sukabumi.*Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan*.Vol 2 (1).
- Priswanti Desi, Dkk. 2022. Pengertian Pendidikan.*Jurnal Pendidikan dan Konseling*.Vol 4 (6). Universitas Sultan Agung Tirtayasa.
- Rosnaeni.2021.Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*. Vol 5 (5). UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Kadir Abdul, Herniyastuti.2024.Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 101 Pajalesang Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal PGSD*. Vol 2 (2). Universitas Lamappapoleonro.
- Khairunnisa fitri Intan, Dkk. 2023. Penerapan Media Canva Dalam Pembelajaran Ketrampilan menulis Teks Prosedur Menggunakan Discovery Learning Di Kelas VII. *Jurnal Pendidikan*

- Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 6 (2). IKIP SILIWANGI.
- Minahul Mubin, Sherif Juniar, Aryanto. 2023. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol 3 (3). Universitas Islam Lamongan.
- Wicaksono Dirgantara, Iswan. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*. Vol 3 (2)
- Yuliana Dyan, Achmad Baijuri, Arico Ayani Suparto. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. Vol 06 (02).
- Harahap Nurhafni. 2023. Penerapan Model Two Stay Two STRAY dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Siswa. *Jurnal Siklus*. Vol 1 (2). MTsN 2 Padangsidempuan.