



Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Siti Aisyah Ramadhani Fitri ^{1*}, Ma'ruf ², Muhammad Yusran Rahmat ³

Correspondensi Author

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Email:

* itiaisyah90009@gmail.com

Keywords :

Aplikasi Canva;
Media Pembelajaran IPS;
Hasil Belajar;
Siswa Sekolah Dasar

Abstrak. *Persoalan primer pada pengkajian ini yakni seperti apa pemanfaatan perangkat lunak canva diaplikasikan sebagai media pendidikan pada ilmu pengetahuan sosial dapat menaikkan yang akan terjadi belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Cendrawasih I Makassar. Tujuan pengkajian ini yakni agar menaikkan akibat belajar IPS menggunakan media pembelajaran software canva di kelas VI SDN. Cendrawasih I Makassar. Jenis pengkajian ini ialah pengkajian tindakan kelas (group Action Reaserch) yang terdiri atas dua siklus dimana tiap siklus dilakukan sejumlah dua kali pertemuan. Mekanisme penelitian mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Sekitar 30 siswa kelas VI B Sekolah Dasar Negeri Cendrawasih I Makassar adalah subjek penelitian ini. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa dari 30 siswa dalam daur I, hanya 7 atau 23,tiga% memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sebaliknya, dari 30 siswa dalam daur II, 29 siswa, atau 96,6%, memenuhi kriteria ketuntasan. Oleh karena itu, selisih siswa dari daur I ke siklus II yang tuntas adalah 22 siswa, atau 73,3% dari kelompok yang sangat tinggi. Sesuai hasil penelitian memperlihatkan bahwa peserta didik kelas VI B Sekolah Dasar Negeri Cendrawasih I Makassar yang menggunakan perangkat lunak Canva untuk belajar IPS lebih baik.*

Abstract. *The primary issue in this study is how the Canva software application can be utilized as an educational medium in social science to enhance student learning outcomes in Class VI of State Elementary School Cendrawasih I Makassar. The purpose of this study is to increase the learning outcomes of IPS using Canva software as a learning medium in Class VI of SDN Cendrawasih I Makassar. This study is a classroom action research (group Action Reaserch) consisting of two cycles, each conducted over two meetings. The research mechanism includes planning, action implementation, observation, and reflection. Approximately 30 students from Class VI B of SDN Cendrawasih I Makassar were the subjects of this study. The results show that in Cycle I, only 7 or*

23.3% of the students met the minimum criteria for completion (KKM). Conversely, in Cycle II, 29 students or 96.6% met the criteria. Therefore, the difference in the number of students who completed between Cycle I and Cycle II is 22 students, or 73.3% of the group. According to the research results, students in Class VI B of SDN Cendrawasih I Makassar who used the Canva software for IPS learning showed better outcomes.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan diartikan sebagai suatu proses yang terlibat secara aktif, di mana individu mampu mengubah diri dan terus berkembang ketika terjadi ketegangan di masyarakat. Hal ini memungkinkan siswa untuk tetap relevan dengan perkembangan zaman dan tidak ketinggalan jaman di masa depan (Anti et al, 2022). Teknologi sekarang sangat penting bagi semua orang, dari usia muda hingga tua, dan penggunaannya meliputi berbagai aspek kehidupan (Mulyawati et al., 2019). Kemajuan pesat dalam teknologi informasi, terutama di era globalisasi ini, telah memberikan pengaruh yang besar terhadap sektor pendidikan. (Rosdiana et al., 2021; Mudinillah et al., 2021). Oleh karena itu, tuntutan global menekankan pentingnya adaptasi terhadap perkembangan teknologi, khususnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan yang efektif dalam proses pembelajaran (Andriani et al., 2019; Resmini et al., 2021).

Menurut Undang-undang No. 17 tahun 2010 pasal 48 dan 59, terdapat dorongan untuk mengembangkan sistem informasi di bidang pendidikan yang menggunakan teknologi informasi (Wulandari et al., 2022). Dengan menerapkan metode pendidikan yang efektif, Mampu menambah daya saing negara Indonesia dengan menerapkan metode pendidikan yang efektif untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas (Dewanta, 2020).

Dalam konteks berkomunikasi,

penggunaan media sering kali diaplikasikan menjadi sarana untuk menyampaikan informasi, termasuk di dalam bidang pendidikan (Nurhayaty et al, 2022). Dengan waktu pembelajaran yang terbatas, penggunaan media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk mengoptimalkan efisiensi waktu dalam penyampaian materi pelajaran (Sparviero, 2019; Subiyakto et al, 2019). Oleh sebab itu, sangat utama bagi pendidik untuk mampu menyajikan materi secara efisien dalam waktu yang singkat namun tetap menyampaikan informasi yang relevan kepada siswa (Anwar, 2021).

Diperlukan guru yang inovatif sebagai fasilitator demi mendukung peserta didik memajukan potensi mereka agar mendapatkan ilmu dan keahlian tambahan. Kualitas pengkajian belajar dipengaruhi oleh daya tarik desain pembelajaran yang tersusun secara terstruktur dan sistematis (Puspita et al, 2021). Media yang dipilih merupakan elemen krusial atas proses perancangan pembelajaran. Media ini dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pengajar kepada peserta didik secara efektif. (Tanjung et al., 2019). Dalam konteks penelitian ini, media visual dirancang menggunakan aplikasi Canva (Gabriela, 2021). Selama kunjungan di sekolah, peneliti mendapatkan beberapa kasus yang timbul, seperti rendahnya keinginan belajar siswa yang berdampak atas penurunan hasil belajar, kemonotonan metode pembelajaran,

dan ketidakmenarikannya media pembelajaran (Tanjung et al., 2019).

Berdasarkan perumusan masalah ini, peneliti melakukan survei untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan guru terhadap aplikasi Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi. Survei dilakukan melalui wawancara langsung dengan setiap guru di SD Negeri Cendrawasih 1 Makassar. Sebagai hasil dari survei, 80% guru dan siswa memahami cara menggunakan aplikasi WhatsApp, 68% memahami aplikasi YouTube, 48% memahami aplikasi TikTok, dan 38% memahami aplikasi Canva.

Berdasarkan hasil survei tersebut, peneliti mengusulkan untuk mengimplementasikan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran di SDN Cendrawasih 1 Makassar. Aplikasi ini dipilih karena fitur lengkap dan daya tariknya yang dianggap sangat mendukung kebutuhan pendidikan, dengan agar dapat membantu pencapaian belajar peserta didik. Berdasarkan informasi yang telah diuraikan, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan dibawah:

1) Minimnya semangat belajar siswa

2) Keterbatasan variasi dalam media pembelajaran

3) Kurangnya minat siswa terhadap materi pembelajaran

Ada beberapa faktor yang berkontribusi terhadap kurangnya antusiasme siswa dalam hasil belajar, di antaranya adalah kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang mengakibatkan penurunan nilai akademik peserta didik. Maka dari itu, dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan menyelidiki peningkatan hasil belajar siswa memakai penerapan Aplikasi Canva di kelas VI SDN Cendrawasih I Makassar.

Dari berbagai macam alat peraga yang tersedia, peneliti memilih untuk memakai media peraga yang berhubungan dengan teknologi, seperti Gadget/Handphone, yang telah umum digunakan di era 4.0 saat ini.

Sehubungan bahan dan alat demonstratif yang dipergunakan, peneliti menyimpulkan bahwa percobaan tindakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan aplikasi canva sebagai metode pembelajaran mampu menaikkan prestasi belajar siswa di UPT SDN Cendrawasih I Makassar

Metode

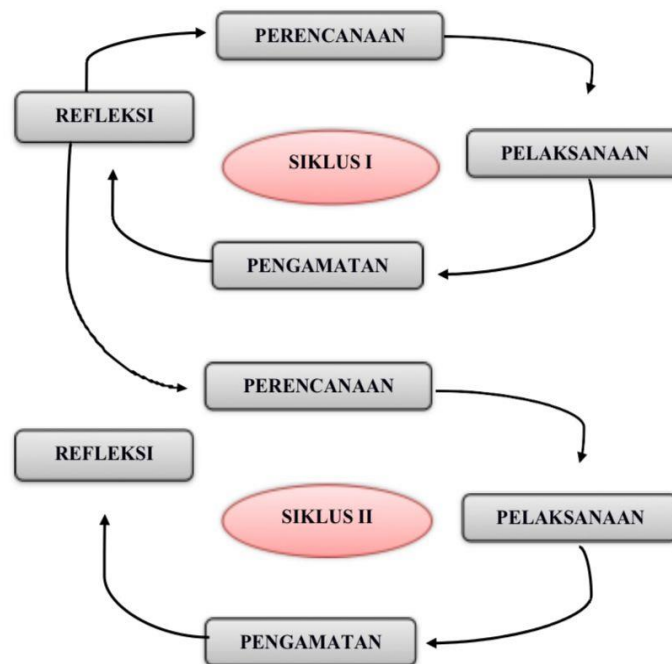
Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, yang merupakan jenis penelitian yang melibatkan refleksi oleh pelaku tindakan terhadap proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk lebih memahami tindakan yang dilaksanakan saat proses belajar mengajar, mengidentifikasi kelemahan yang mungkin muncul, dan meningkatkan pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran tersebut (Widayanti et al, 2021).

Jika pengembangan dan peningkatan dalam proses pembelajaran terus dilakukan secara berkesinambungan, dipercaya bahwa kemampuan profesional guru akan terus berkembang sesuai dengan harapan banyak pihak, dan hal ini juga dimaksudkan agar

mampu memajukan nilai proses dan hasil pembelajaran (Isnaini et al, 2021).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Cendrawasih I Makassar, tepatnya di Jalan Cendrawasih No. 368A Kelurahan Tamparang Keke Kecamatan Mamajang. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VI B UPT SPF SD Negeri Cendrawasih I Makassar. Berdasarkan tinjauan pustaka, fokus penelitian ini adalah pada penggunaan media pembelajaran Aplikasi Canva dalam proses pembelajaran dan dampaknya pada peningkatan akhir pembelajaran kelas VI SDN Cendrawasih I Makassar. Penelitian ini menggunakan satu siklus dalam tindakan kelasnya. Rancangan penelitian ini pada gambar berikut:



Gambar .1 Skema Siklus I dan II dalam Penelitian Tindakan Kelas.

Pelaksanaan penelitian ini mengikuti pendekatan PTK dengan diterapkan dalam dua siklus, yakni Siklus I dan Siklus II. Terdapat tiga pertemuan pada setiap siklus, yang mencakup tahapan-tahapan sebagai berikut (Yuanta, 2020) : 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, 4) Refleksi.

Instrumen dan Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ialah pedoman tertulis yang dipakai dalam wawancara, pengamatan, atau daftar pertanyaan guna mengumpulkan informasi. Tergantung pada metodenya, instrumen ini bisa berupa panduan pengamatan, panduan wawancara, kuesioner, atau panduan dokumenter. Penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes hasil belajar, dan kuesioner respons siswa, yang semuanya bertujuan dalam mengukur perbaikan dalam pencapaian belajar siswa. (Jumiatun et al, 2016; Komalasari et al, 2021).

1. Lembar Observasi:

Instrumen pengamatan yang dihasilkan dari penelitian ini digunakan untuk menilai aktivitas pengajar dan peserta didik selama proses belajar mengajar. Lembar observasi diterapkan untuk menilai hasil akhir

pembelajaran siswa dengan menggunakan metode pembelajaran kolaboratif serta alat bantu seperti gadget/handphone dan LCD.

2. Uji hasil akhir:

Pengujian digunakan sebagai alat ukur dalam menilai kesuksesan dan perbaikan pencapaian belajar. Dalam penelitian ini, uji terdiri dari tes langsung seperti kuis atau pertanyaan dan tes tertulis LKPD untuk siswa kelas VI UPT SD Negeri Cendrawasih I Makassar. Tujuan uji ini ialah mengevaluasi pemahaman dan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran kolaboratif dan penggunaan gadget/handphone sebagai alat peraga.

3. Angket respon siswa:

Angket ini adalah lembar instrumen yang dipakai dalam mengumpulkan opini peserta didik semenjak mengikuti proses pembelajaran dengan media Aplikasi Canva.

Teknik Analisis Data

Pengumpulan data adalah tahap di mana data diklasifikasikan dan dikelompokkan. Pada proses ini, data yang serupa dikelompokkan bersama, sementara data yang berbeda dibedakan, dan data yang mirip tetapi tidak identik dipisahkan.

Pengklasifikasian dan pengelompokan data harus mengikuti tujuan penelitian, yang dirancang untuk mengatasi masalah utama yang menjadi fokus studi.

Dalam penelitian ini, peneliti menyatakan bahwa pengumpulan data dapat dilakukan melalui tiga tahap, yakni (Muhamad et al, 2021) : reduksi data, penyajian data, dan yang terakhir penarikan kesimpulan.

1. Reduksi Data: Dalam bagian ini, peneliti melaksanakan penggolongan dan penyaringan data untuk memastikan bahwa data yang dihasilkan lebih relevan dan sesuai dengan topik penelitian. Data yang diperoleh di lapangan sering kali tidak semuanya terkait dengan fokus penelitian, serta mungkin belum terorganisir dengan baik dan masih sangat rumit.
2. Penyajian data: Setelah reduksi data, langkah selanjutnya ialah penyajian data. Dalam bagian ini, peneliti menggunakan percobaan berupa matrik, grafik, dan jaringan. Dalam penelitian kualitatif, data disajikan melalui uraian ringkas, tabel, diagram, dan hubungan antar kategori. Tujuannya adalah agar mempermudah peneliti dalam memutuskan hasil akhir karena data sudah tersusun dan terklasifikasi secara terstruktur.
3. Penarikan Kesimpulan: Langkah akhir pada teknik pengumpulan data menurut Miles & Huberman ialah membuat hasil

akhir, yang juga dikenal sebagai pengecekan. Dalam bagaian ini, peneliti menyusun akhir bagian data yang telah melewati masa reduksi juga penyajian, sehingga menghasilkan informasi yang memiliki arti yang mudah dipahami. Pada studi ini, penarikan kesimpulan akan bersifat deskriptif.

4. Teknik Analisis Kuantitatif: Persentase ketuntasan belajar dan rata-rata kelas dihitung dengan analisis data kuantitatif. Di bawah ini adalah beberapa studi yang dapat digunakan untuk menyajikan dan memahami data kuantitatif:

Indikator Keberhasilan

Parameter kesuksesan pada penelitian ini meliputi:

1. Proses belajar mengajar dianggap berhasil jika setidaknya 85% dari pelaksanaannya sama dengan skenario yang telah ditetapkan.
2. Di SDN Cendrawasih I Makassar, yang terletak di Jl. Cendrawasih No. 368A, Kelurahan Tamparung Keke, Kecamatan Mamajang, 85% dari siswa mencapai nilai 75 atau lebih, hasil belajar dianggap memuaskan.
3. Dari segi hasil, peningkatan hasil belajar IPS melalui penggunaan aplikasi Canva di kelas VI SDN Cendrawasih I Makassar menunjukkan keberhasilan.

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil

Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas VI SD Negeri Cendrawasih I Makassar. Studi ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing dengan dua pertemuan. Kegiatan siswa dipantau melalui lembar observasi selama proses pembelajaran. Di sisi lain, pada akhir setiap siklus, hasil belajar diperoleh melalui tes

tertulis yang dilakukan pada akhir setiap siklus.

Gambaran tentang kegiatan belajar siswa pada siklus I menunjukkan hasil observasi terhadap 30 siswa kelas VI B SD Negeri Cendrawasih I Makassar dalam berbagai bagian kegiatan studi. Hasilnya, dalam skala deskriptif, dapat diuraikan dibawah ini: Pada kegiatan awal, 98,3% siswa hadir selama proses pembelajaran, dan 88,3% siswa

memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, 75% siswa menyimak penjelasan materi guru, 20% siswa bertanya selama diskusi, 13,3% siswa mengemukakan pendapat pribadi tentang materi, 43,3% siswa memberikan ide dalam sesi tanya jawab bersama, dan 86,6% siswa fokus melihat tayangan materi dari guru. Selain itu, 25% siswa mengimplementasikan dan mengulang materi menggunakan media Canva, 11,6% siswa berani

mempresentasikan poster hasil karya mereka, dan 8,3 persen siswa berani mengemukakan pendapat dan membuat poster setelah menggunakan aplikasi Canva, serta 8,3% siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada hari itu. Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan pada siswa VI B di SD Negeri Cendrawasih I Makassar, peneliti mendapatkan dan mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen tes siklus I. Hasil tes siklus I disajikan pada tabel dibawah:

Tabel 1. Nilai Statistika Hasil Belajar IPS Siklus I.

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	30
Nilai Ideal	100
Rentang Skor	30
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	52
Nilai Rata-rata	66,16
Standar Deviasi	2,69

Jika nilai hasil belajar IPS siswa dimasukkan ke dalam lima kategori, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.2 di atas, distribusi frekuensi dan persentase akan seperti berikut: Nilai rata-rata untuk hasil

belajar IPS siswa adalah 66,16, dengan skor maksimum 100, skor terendah 52, skor tertinggi 80, dan rentang skor 30 dengan standar deviasi 2,69.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Siklus I.

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$93 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0
2.	$85 \leq x \leq 92$	Tinggi	0	0
3.	$75 \leq x \leq 84$	Sedang	7	23,3%
4.	$67 \leq x \leq 74$	Rendah	7	23,3%
5.	$0 \leq x \leq 66$	Sangat Rendah	16	53,3%
Jumlah			30	100%

Pada siklus I, tidak ada siswa dalam kategori tinggi atau sangat tinggi; 16 siswa, atau 53,3%, berada dalam kategori sangat rendah, 7 siswa, atau 23,3%, berada dalam kategori rendah, dan 7 siswa lainnya, atau 23,3%, berada dalam kategori sedang, menurut tabel 2 di atas. Tindakan diperlukan

pada siklus II untuk mencapai tujuan karena rata-rata hasil belajar pada siklus I masih sangat rendah. Tabel di bawah menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar IPS siswa kelas VI B SD Negeri Cendrawasih I Makassar pada siklus I.

Tabel 3 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS Setelah Penerapan Siklus I

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$0 \leq x \leq 74$	Tidak Tuntas	23	76,6
2.	$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	7	23,3
Jumlah			30	100

Siswa di SD Negeri Cendrawasih Kota Makassar mengisi skala Likert untuk mendapatkan data tentang program adiwiyata dalam penelitian ini. Nilai rata-rata (mean) adalah 45,73, nilai median (nilai tengah) adalah 46, dan nilai mode (nilai yang paling sering muncul) adalah 45, menurut Tabel 4.1 yang telah dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics 27.00 for Windows. Dengan nilai minimum 37 dan nilai maksimum 55, standar deviasi tercatat sebesar 3,277.

Hasil studi pada tabel 3 menunjukkan bahwa siswa memperoleh hasil belajar IPS dengan nilai rata-rata; siswa dalam kategori tidak tuntas memperoleh 76,6% dan siswa dalam kategori tuntas memperoleh 23,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa, dari 30 siswa, hanya 7 yang mencapai ketuntasan. Akibatnya, peneliti ingin melakukan perbaikan dengan melanjutkan penelitian ke siklus II untuk melihat seberapa baik siswa memahami mata pelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi pembelajaran Canva.

Proses belajar mengajar siklus I difokuskan pada pengembangan hasil pembelajaran IPS melalui model Cooperative Learning memakai media pembelajaran aplikasi Canva. Seluruh data dirangkum dengan melihat dan menilai hasil belajar. Berdasarkan hasil tes siklus I, data menunjukkan bahwa 23,3% dari siswa berada dalam kategori rendah, dan 23 siswa tidak menyelesaikan ujian. Setelah menerapkan siklus I sebesar 53,3% dalam kategori sangat rendah, 23,3% pada kategori rendah, 23,3% pada kategori sedang, dan tidak ada yang menduduki pada kategori tinggi dan sangat tinggi.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya interaksi pribadi antara guru dan siswa, serta minimnya motivasi yang diberikan kepada siswa dalam memahami materi, yang menyebabkan rasa jenuh. Di samping itu, siswa masih belum merasa yakin untuk

bertanya atau menyampaikan pendapat mereka tentang materi yang sedang dipelajari. Karena terdapat siswa yang masih menunjukkan hasil belajar yang tidak tuntas dan berada di bawah standar atau kategori rendah, hal ini menjadi masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru percaya bahwa siklus II harus dilakukan sebagai pengganti siklus I.

Siklus II

Gambaran aktivitas belajar siswa pada siklus II menunjukkan hasil observasi terhadap 30 siswa kelas VI B di SD Negeri Cendrawasih I Makassar dalam berbagai segi kegiatan belajar. Hasilnya dapat diuraikan dalam skala deskriptif, yaitu siswa hadir pada semua kegiatan sebesar 100% atau hadir semua, siswa yang mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran sebesar 96,6%, dan siswa yang hadir pada semua kegiatan sebesar 96,6%. Pada kegiatan inti siklus II, 93,3% siswa menyimak penjelasan materi guru, dan 18,3% bertanya selama diskusi dan siswa yang menyampaikan pendapat pribadi tentang materi mencapai 20%. Sebanyak 86,6% siswa memberikan ide dalam diskusi kelompok, dan semua siswa fokus menonton tayangan materi dari guru.

Selain itu, 66,6% siswa menggunakan media Canva untuk menerapkan dan mengulang materi, 23,3% siswa berani mempresentasikan poster yang telah dibuat, setelah menggunakan Canva dan membuat poster, 36,6% siswa menunjukkan keberanian untuk mengemukakan pendapat dan 15% siswa merasa percaya diri untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada hari ini. Sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VI B SD Negeri Cendrawasih I Makassar, peneliti mengumpulkan data melalui instrumen tes siklus II. Hasil tes siklus II ditunjukkan dalam tabel dibawah:

Tabel 4. Nilai Statistika Hasil Belajar IPS Siklus II.

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	30
Nilai Ideal	100
Rentang Skor	32
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	68
Nilai Rata-rata	90,36
Standar Deviasi	7,50

Nilai hasil belajar siswa rata-rata pada tabel 4.6 adalah 90,36 dari 100 skor maksimum; skor terendah adalah 68, dan skor tertinggi adalah 100, dengan rentang skor 32.

Dilaporkan bahwa standar deviasi adalah 7,50. Jika nilai hasil belajar dimasukkan ke dalam lima kategori, kita dapat melihat distribusi frekuensi dan persentase dibawah:

Tabel 5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPS Siklus II.

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$93 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	24	80
2.	$85 \leq x \leq 92$	Tinggi	4	13,3
3.	$75 \leq x \leq 84$	Sedang	1	3,3
4.	$67 \leq x \leq 74$	Rendah	1	3,3
5.	$0 \leq x \leq 66$	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			30	100

Menurut tabel 4.7 di atas, tidak ada siswa dalam siklus II yang berada dalam kategori sangat rendah. Satu siswa, atau 3,3%, berada dalam kategori rendah, satu siswa, atau 3,3%, berada dalam kategori sedang, empat siswa, atau 13,3%, berada dalam kategori tinggi, dan 24 siswa, atau 80%, berada dalam kategori sangat tinggi. Karena rata-rata hasil belajar

pada siklus II sudah mencapai kategori tinggi dan memenuhi target yang diinginkan, tidak diperlukan tindakan tambahan pada siklus selanjutnya. Tabel berikut menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar IPS siswa kelas VI B di SD. Negeri Cendrawasih I Makassar pada siklus II:

Tabel 6 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS Setelah Penerapan Siklus II.

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$0 \leq x \leq 74$	Tidak Tuntas	1	3,3
2.	$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	29	96,6
Jumlah			30	100

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, siswa memperoleh hasil belajar IPS dengan nilai rata-rata, dan 96,6% siswa dikategorikan tuntas dan 3,3% dikategorikan tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan 29 dari 30 siswa mencapai ketuntasan dalam proses belajar mengajar, sehingga peneliti mengakhiri siklus kedua karena pemahaman siswa tentang materi telah tercapai.

Fokus pembelajaran siklus II adalah meningkatkan hasil belajar IPS melalui model kooperatif belajar yang digunakan aplikasi

Canva. Data yang dikumpulkan melalui pengamatan dan penilaian hasil belajar telah disusun. Di siklus II, perhatian dan minat belajar siswa meningkat dari pertemuan pertama hingga terakhir. Ini memberi guru semangat dan motivasi untuk memahami pembelajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. Guru juga membantu siswa melakukan apa yang harus dilakukan agar siswa tidak bosan dan memperhatikan selama proses pembelajaran.

Selain itu terlihat juga semakin besarnya antusias siswa yaitu semakin banyak yang

ingin bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Pada siklus ini, siswa sangat baik dalam menyelesaikan tes; pada siklus kedua, mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih memahami materi. Jika materi kurang dipahami pada siklus pertama dan guru harus menjelaskan materi berulang kali, pada siklus kedua, kebanyakan siswa sudah memahami materi dengan cepat setelah satu atau dua penjelasan. Kemajuan dalam pemahaman materi siswa selama siklus kedua menunjukkan keberhasilan hasil belajar mereka.

Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Hasil Siklus I menunjukkan keberhasilan Siklus II, jadi penelitian Siklus II dihentikan. Aplikasi Canva dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa telah berkembang atau meningkat setelah menganalisis dan membandingkan hasil penelitian di setiap siklus. Kemajuan hasil belajar siswa dapat diamati dari nilai rata-rata angket respon siswa dan tingkat persentase ketuntasan antara siklus I dan siklus II, sebagaimana ditunjukkan dalam tabel dibawah:

Tabel 7. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus		Kemajuan I ke II
	I	II	S2-S1
Nilai rata-rata	66,16	90,36	24,2
Prestasi Ketuntasan Siswa	23,3%	96,6%	73,3%

Berdasarkan tabel di atas, rekapitulasi hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 24,2 poin dalam analisis angket dan peningkatan sebesar 73,3% dalam ketuntasan hasil belajar antara siklus I dan siklus II. Adapun hasil

angket respon siswa yaitu hanya 4 orang yang menjawab sangat tidak setuju dan 7 orang yang menjawab tidak setuju 13 orang yang menjawab setuju, dan 6 orang yang menjawab sangat setuju. Maka total penilaian 58,3% yang dimana hasil angket respon siswa termasuk dalam kriteria kategori setuju.

B. Pembahasan

Hasil belajar setelah pelaksanaan siklus I pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang negara-negara ASEAN menggunakan aplikasi Canva menunjukkan skor rata-rata 66,16%. Nilai tertinggi adalah 80, sementara nilai terendah adalah 52 dari skor maksimum 100. Dari segi keberhasilan hasil belajar, 7 siswa berhasil tuntas, dan 23 siswa tidak mencapainya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar dan bimbingan kepada siswa, sehingga banyak siswa yang tertinggal. Selain itu, siswa masih ragu untuk mengemukakan pendapat atau bertanya tentang hal-hal yang belum mereka pahami saat pertama kali menggunakan aplikasi Canva.

Pada siklus kedua, skor rata-rata adalah

90,36%, dengan skor tertinggi 100 dan terendah 68 dari skor maksimum 100. Pada siklus II, ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa 29 siswa berhasil tuntas dan hanya 1 siswa yang tidak tuntas. Meskipun pelaksanaan pembelajaran pada siklus II tidak jauh berbeda dari siklus I, siswa sudah lebih termotivasi. Setiap awal pembelajaran, guru memberikan ice breaking untuk menambah motivasi siswa. Selain itu, siswa menjadi lebih terlibat selama proses pembelajaran karena fitur-fitur unik aplikasi dan handphone Canva.

Kesuksesan dari siklus I ke siklus II disebabkan oleh kemampuan guru untuk menerapkan rancangan pembelajaran yang efektif menggunakan aplikasi Canva. Hasil

angket respons siswa menunjukkan bahwa 4 siswa atau 3,3% sangat tidak setuju, 7 siswa atau 11,6% tidak setuju, dan 13 siswa atau 32,5% setuju. Keseluruhan hasil jawaban siswa pada angket mencapai 70% dari keberhasilan siklus I dan siklus II, yang menunjukkan bahwa hasil angket respons siswa berada dalam kategori setuju berdasarkan interval skor.

Siswa dikelompokkan dalam kelompok yang heterogen meningkatkan kualitas pembelajaran, dan kolaborasi antar siswa menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan menyenangkan. Masalah yang dapat menghambat sikap positif siswa telah

diatasi dengan sukses melalui perbaikan pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan, tenaga pendidik harus memiliki kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran. Hasil empiris penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru untuk menggunakan aplikasi Canva berkontribusi pada hasil belajar IPS yang lebih baik. Proses pembelajaran yang berkualitas tinggi didukung oleh peningkatan dalam merencanakan dan menyajikan program pengajaran. Oleh sebab itu, penting untuk terus meningkatkan kompetensi mengajar guru supaya proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif.

Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan diskusi sebelumnya, siswa kelas VI B SD Negeri Cendrawasih I Makassar menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS setiap siklus dengan menggunakan aplikasi pembelajaran Canva. Siswa kelas VI B di SD Negeri Cendrawasih I Makassar menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan belajar IPS, dengan nilai rata-rata 66,16% pada siklus pertama meningkat

menjadi 90,36% pada siklus kedua. Selain itu, SD Negeri Cendrawasih I Makassar mengalami kemajuan. Ada 7 siswa (23,3%) yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus I, dan 29 siswa (96,6%) mencapai ketuntasan belajar pada siklus II. Dengan demikian, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara klasik dari siklus I ke siklus II adalah 22 siswa (73,3%).

Daftar Pustaka

1. Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 4(1), 80-86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
2. Anti, S., & Bahri, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Edlink Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Di SMP Nasional Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 95-104. <https://doi.org/10.62388/jpdp.v2i2.169>
3. Anwar, K. (2021). The perception of using technology canva application as a media for english teacher creating media virtual teaching and english learning in loei thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), 62-69. <http://dx.doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
4. Dewanta, A. A. N. B. J. (2020). Pemanfaatan aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia*, 9(2), 79-85.
5. Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasi audio visual terhadap peningkatan hasil belajar sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104-113.

6. Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
7. Jumiatusun, J., Samad, A., & Maruf, M. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Melalui Pemberian Tugas Terstruktur Disertai Umpan Balik pada Model Pembelajaran Langsung Peserta Didik Kelas VIIA SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(2), 185-196. <https://doi.org/10.26618/jpf.v4i2.309>
8. Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 71-77. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v1i2.380>
9. Mudinillah, A., & Rizaldi, M. (2021). Using the Canva Application as an Arabic Learning Media at SMA Plus Panyabungan. *At-Tasyrih: jurnal pendidikan dan hukum Islam*, 7(2), 95-106. <https://doi.org/10.55849/attasyrih.v7i2.67>
10. Muhamad, A., & Rahmat, M. Y. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Spiritual Anak Kelompok B Di TK ABA III Paranga. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(1), 25-30. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.1.2022.1670>
11. Mulyawati, Y., Sumardi, S., & Elvira, S. (2019). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 01-14. <https://doi.org/10.33751/pedagog.v3i1.980>
12. Nurhayaty, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). Pelatihan membuat media promosi sederhana dengan aplikasi Canva di yayasan desa hijau. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69-77. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.10522>
13. Puspita, K., Nazar, M., Hanum, L., & Reza, M. (2021). Pengembangan E-modul praktikum kimia dasar menggunakan aplikasi canva design. *JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*, 5(2), 151-161. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i2.20334>
14. Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
15. Rosdiana, A., & Nurnazmi, N. (2021). Dampak Aplikasi Tiktok dalam Proses Sosial di Kalangan Remaja Rabadompu Timur. *Edu Sociata: jurnal pendidikan sosiologi*, 4(1), 100-109. <https://doi.org/10.33627/es.v4i1.490>
16. Sparviero, S. (2019). The case for a socially oriented business model canvas: The social enterprise model canvas. *Journal of social entrepreneurship*, 10(2), 232-251. <https://doi.org/10.1080/19420676.2018.1541011>
17. Subiyakto, B., & Mutiani, M. (2019). Internalisasi nilai pendidikan melalui aktivitas masyarakat sebagai sumber belajar ilmu pengetahuan sosial. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 17(1), 137-166. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v17i1.2885>
18. Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata

- pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
19. Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
20. Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
21. Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100. <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>