



## **Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Balasklumprik I/434 Surabaya**

**Miftahul Arifin, Pance Mariati, Yuanita**

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur 60237

[ppg.miftahularifin40@program.belajar.id](mailto:ppg.miftahularifin40@program.belajar.id)

**Abstrack:** This research aims to improve the learning outcomes in Social Studies (IPS) using *Canva*-based learning media among fifth-grade students at SDN Balasklumprik I/434 Surabaya. The study was conducted with 33 students from the fifth grade at SDN Balasklumprik I/434. It employed an action research design, and data collection techniques included observation and tests. Data analysis was carried out descriptively, calculating averages and overall student completion rates. The research findings from the implementation of *Canva*-based learning media among fifth-grade students at SDN Balasklumprik I/434 indicate an improvement in student learning outcomes. The percentage of overall student completion rates before the cycle was 42.42% out of 33 participants. In Cycle I, the overall student completion rate increased to 60.60% out of 33 participants, and in Cycle II, it further increased to 87.8% out of 33 participants, with an average score of 87.87. Based on these descriptions, it can be concluded that there was an improvement in social studies (IPS) learning outcomes from the pre-cycle stage to Cycle I and Cycle II. Therefore, the use of *Canva*-based learning media can enhance the IPS learning outcomes of fifth-grade students at SDN Balasklumprik I/434 Surabaya.

**Keywords:** Social Studies Learning Outcomes, *Canva*-Based Learning Media, Social Studies

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* pada peserta didik kelas V SDN Balasklumprik I/434 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V SDN Balasklumprik I/434 dengan jumlah peserta didik sebanyak 33. Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Analisis data dilakukan dengan deskriptif dengan rata-rata dan persentase ketuntasan keseluruhan peserta didik. Hasil penelitian dari penerapan media pembelajaran berbasis *Canva* pada peserta didik kelas V SDN Balasklumprik I/434 dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, dapat dilihat dari persentase ketuntasan keseluruhan peserta didik pra siklus sebesar 42,42% dari 33 peserta didik. Pada siklus I presentase ketuntasan keseluruhan peserta didik meningkat sebesar 60,60% dari 33 peserta didik, kemudian pada siklus II meningkat Kembali menjadi 87,8% dari 33 peserta didik dengan nilai rata-rata 87,87. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar IPS mulai tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN Balasklumprik I/434 Surabaya.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar IPS, Media Pembelajaran Berbasis *Canva*, IPS

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah proses yang mempengaruhi pertumbuhan individu dalam segala situasi. Proses pendidikan berlangsung sepanjang hidup, baik dalam lingkungan khusus yang disediakan untuk pendidikan maupun dalam lingkungan yang ada secara alami. Tujuan pendidikan terkandung dalam setiap pengalaman belajar, dan tidak ditentukan dari luar, melainkan merupakan bagian dari pertumbuhan yang sejalan dengan

tujuan hidup. Pendidikan berusaha memberikan bantuan kepada anak didik agar mereka dapat mengalami perkembangan yang wajar, mencapai ketenangan batin, dan mengatasi berbagai masalah yang dihadapi.

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam memajukan suatu negara. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, kualitas proses belajar mengajar di sekolah menjadi hal yang sangat krusial. Peran guru sebagai pengajar sangat sentral dalam menciptakan lingkungan belajar yang efisien dan efektif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan tepat menjadi hal yang tak bisa diabaikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pendidikan secara tradisional dianggap sebagai usaha untuk meningkatkan kesejahteraan individu (Arikunto, 2009). Tujuan dari kelanjutan proses pendidikan adalah untuk menciptakan generasi yang berkualitas, mampu bersaing, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan ilmu dan pengetahuan (Sudjana, 2019). Dengan menggunakan berbagai kegiatan dan metode pembelajaran, diharapkan bahwa pemahaman ilmiah dapat diperoleh, sehingga mengubah sikap dan perilaku individu dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan. Pendidikan adalah aktivitas yang disengaja untuk setiap anak melalui proses pembelajaran, bimbingan, nilai-nilai yang ditanamkan, motivasi, dan lainnya untuk menciptakan generasi yang terampil secara emosional, spiritual, dan intelektual (Ananda et al., 2017). Pendidikan bisa didapatkan melalui jalur formal dan informal, dengan pendidikan informal berasal dari lingkungan keluarga dan masyarakat, sedangkan pendidikan formal melibatkan tahap pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan dasar dimulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), di mana tujuan dari pembelajaran berbagai ilmu dan pengetahuan adalah untuk meningkatkan kualitas diri.

Dalam era teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju, media pembelajaran digital menjadi solusi alternatif dalam proses belajar mengajar di kelas. Berbagai platform dan aplikasi telah dikembangkan untuk membantu guru menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Salah satu platform yang semakin populer adalah *Canva*. *Canva* adalah sebuah platform

desain grafis online yang memberikan kemudahan bagi penggunaanya dalam membuat berbagai materi visual, seperti poster, infografis, presentasi, dan lain sebagainya. *Canva* menawarkan antarmuka yang intuitif serta fitur-fitur lengkap yang memudahkan pengguna dalam merancang konten visual yang menarik dan kreatif. Platform ini tidak hanya digunakan oleh para desainer profesional, tetapi juga semakin populer di kalangan pendidik sebagai media pembelajaran yang efektif.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk *Canva*, semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran digital memiliki potensi untuk meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar secara keseluruhan.

Satu dari mata pelajaran dalam kurikulum yang bertujuan membangun dan merefleksikan kemampuan peserta didik dalam menghadapi perubahan dan perkembangan masyarakat yang terus berlangsung adalah IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). IPS merupakan mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar dan menengah yang juga dikenal sebagai social studies di negara lain, dan namanya disepakati oleh para ahli Indonesia dalam seminar nasional tahun 1972 di Tawangmangu Solo. "IPS di sekolah dasar dianggap penting karena peserta didik merupakan makhluk sosial yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan, baik itu lingkungan alam maupun lingkungan sosial" (Tim Dosen Pengajar IPS, 2011:9). Dalam konteks penelitian tindakan kelas ini, kekurangan media pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada tingkat Sekolah Dasar menjadi permasalahan yang relevan untuk diteliti. Media pembelajaran yang terbatas atau kurang variatif dalam pengajaran IPS dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan menciptakan tantangan bagi guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan interaktif. Kekurangan media pembelajaran dapat menyebabkan keterbatasan dalam menyajikan konten yang beragam, visualisasi yang kurang menarik, serta kurangnya pengalaman belajar yang berbasis teknologi. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi kekurangan media pembelajaran IPS SD agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik dalam bidang IPS. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman peserta didik tentang lingkungan sosial, sejarah, geografi, dan

peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di masa lalu dan masa kini. Di kelas V, para peserta didik mulai dipaparkan dengan materi-materi yang lebih kompleks dan mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan efektif untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS.

Pada titik ini, permasalahan muncul di SD Negeri Balasklumprik I/434 Surabaya terkait hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas V. Meskipun para guru telah berupaya memberikan pembelajaran yang berkualitas, tetapi beberapa permasalahan seperti minat belajar yang kurang, pemahaman materi yang terbatas, serta tingkat motivasi belajar peserta didik yang belum optimal masih ditemukan.

Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* di kelas V dianggap sebagai salah satu upaya inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* akan memberikan solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan yang ada serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berkesan bagi peserta didik.

Penelitian tindakan kelas ini akan mencoba mengidentifikasi sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat berdampak positif dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri Balasklumprik I/434 Surabaya. Diharapkan hasil dari penelitian ini akan memberikan sumbangan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran digital yang inovatif dalam proses belajar mengajar.

## METODE

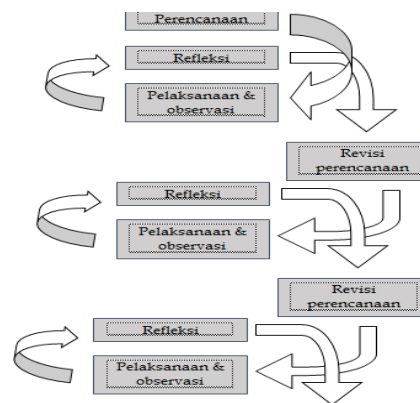
Penelitian ini merupakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan kebenaran serta manfaat praktis melalui pelaksanaan tindakan yang kolaboratif dan partisipatif. Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari konsep penelitian tindakan secara umum. Menurut Arikunto (2013), penelitian tindakan adalah kombinasi antara tindakan berarti dengan prosedur penelitian, yang dilakukan secara sengaja dan berdasarkan ilmu pengetahuan.

PTK menggabungkan tiga elemen penting, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian merupakan kegiatan yang melibatkan pengamatan terhadap objek untuk memperoleh data dan informasi. Tindakan adalah langkah yang sengaja diambil dengan tujuan tertentu, dalam bentuk siklus aktivitas. Sedangkan kelas merujuk pada lingkungan di mana sejumlah peserta didik menerima pengajaran secara bersamaan dari seorang guru. Dengan menggabungkan pengertian dari ketiga kata tersebut, dapat diartikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan observasi terhadap tindakan yang sengaja diimplementasikan dalam konteks kelas. PTK adalah jenis penelitian tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di dalam kelas (Kunandar, 2009).

Fokus utama dari PTK adalah peserta didik dan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Tujuan utamanya adalah untuk mengatasi masalah konkret yang muncul di kelas dan meningkatkan kualitas tindakan guru dalam pengembangan profesionalisme. PTK dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, dengan melibatkan berbagai disiplin ilmu, keahlian, dan profesi dalam usaha memecahkan masalah. Partisipasi dari para peserta sasaran juga ditekankan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan tindakan, hingga evaluasi akhir (Mulyasa, 2006).

Desain Penelitian Penelitian ini menggunakan model rancangan yang dikembangkan oleh Hopkins. Rancangan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan dan observasi, dan (3) refleksi. Arikunto (2013) menggambarkan bahwa tiga tahap tersebut membentuk suatu siklus atau putaran, sehingga setelah tahap keempat, proses kembali ke tahap pertama dan berlanjut secara berulang.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik dan guru yang tergabung dalam kelas V di SD Negeri Balasklumprik I/434 Surabaya. Kelas yang menjadi fokus adalah kelas V-A yang terdiri dari total 33 peserta didik, terdiri dari 18 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan.



Gambar 1. Alur Spiral PTK. Diadopsi dari Spiral PTK Hopskin (Mulyana, 2009)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk menggali informasi tentang prestasi belajar peserta didik di kelas. Teknik tes digunakan untuk menghimpun data mengenai pencapaian belajar peserta didik.

Metode analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat hasil belajar peserta didik kelas V melalui media pembelajaran berbasis *Canva* dalam pembelajaran IPS di SD Negeri Balasklumprik I/434 adalah pendekatan deskriptif komparatif. Pendekatan ini menggunakan teknik statistik untuk membandingkan skor antara siklus-siklus pembelajaran, menghitung persentase, nilai rata-rata, skor terendah, dan skor tertinggi.

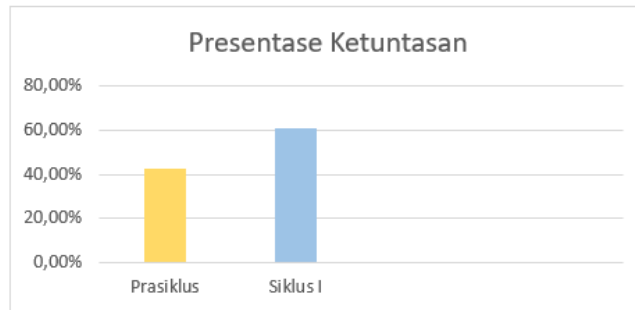
Dalam rangka menilai kesuksesan dari penelitian ini, ditetapkan tanda keberhasilan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan dalam hasil pembelajaran, yang dinyatakan oleh peningkatan skor prestasi belajar peserta didik. Target Kelulusan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS adalah  $\geq 80$  dan berhasil dicapai oleh seluruh peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini

## PEMBAHASAN

Data awal yang digunakan sebagai dasar untuk menilai kebutuhan penelitian di kelas V di SD Negeri Balasklumprik I/434 Surabaya adalah hasil pretest. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh oleh peserta didik sebelum tindakan dilakukan adalah 73,5. Dari 33 peserta didik di kelas V, hanya 14 peserta didik yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 19 peserta didik mendapat nilai di bawah KKM. Oleh karena itu, persentase ketuntasan klasikal peserta didik hanya mencapai 42,42%, yang masuk dalam kategori ketuntasan belajar yang sangat rendah. Persentase tersebut jauh di bawah KKM, yang biasanya dianggap mencapai ketuntasan klasikal jika  $\geq 80\%$ . Penyebab utama dari hasil belajar yang rendah ini adalah metode pengajaran IPS yang masih menggunakan metode konvensional, seperti papan tulis dan buku sebagai media pembelajaran, serta metode ceramah dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran IPS, dan mereka kurang berminat dalam proses belajar, sehingga hasil belajar mereka tetap rendah. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas dalam pembelajaran IPS di kelas juga membuat peserta didik merasa bosan dan ilmu yang mereka dapatkan hanya bertahan sementara.

Berikut perbandingan presentase ketuntasan kelas V antara pra siklus dengan Tindakan siklus I, disajikan dalam bentuk grafik:

Grafik 1. Presentase ketuntasan prasiklus dan siklus I



Dari grafik tersebut diperoleh data bahwa ada peningkatan presentase ketuntasan kelas V pada prasiklus ke siklus I. Perolehan presentase ketuntasan pada prasiklus yaitu 42,42% setelah dilakukan tindakan siklus I maka terjadi peningkatan menjadi 60,60%. Namun pada hasil tes evaluasi siklus I masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM yaitu 13 dari 33 peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM. Tabel berikut adalah aktivitas peserta didik setelah dilakukan tindakan pada siklus I:

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No.	Aspek yang diamati	O <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>	Hasil
1	Merespon motivasi Guru	4	4	4
2	Merespon apresepsi Guru	4	3	3,5
3	Mempersiapkan diri untuk belajar	3	3	3
4	Mendengarkan penjelasan guru	4	3	3,5
5	Membagi kelompok	3	3	3
6	Bekerja kelompok	3	3	3
7	Menyajikan hasil karya	4	3	3,5
8	Mengerjakan evaluasi	4	3	3,5
9	Menyimpulkan kegiatan pembelajaran	3	3	3
10	Merespon penguatan Guru	3	4	3,5
Jumlah: 33				

Keterangan:

O<sub>1</sub>= Observer 1 (peneliti)

O<sub>2</sub>= Observer 2 (guru kelas)

Indikator:

1 = tidak baik

2 = kurang baik

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

Secara keseluruhan nilai aktivitas peserta didik dalam pembelajaran pada siklus I, dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Hasil yang didapat}}{\text{Jumlah keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{50} \times 100\%$$

$$P = 66\%$$

Kriteria ketuntasan klasikal :

- 80 – 100% = sangat baik  
 66 – 79% = baik  
 56 – 65% = cukup  
 40 – 55% = kurang baik  
 < 40% = tidak baik

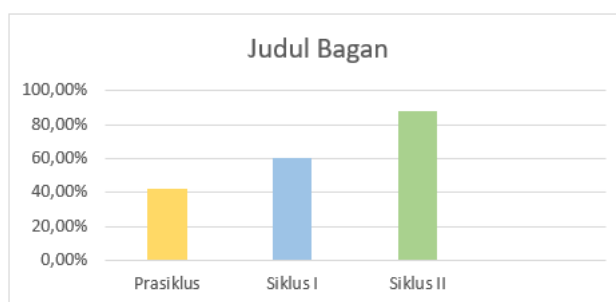
Dengan mendapatkan nilai 66%, maka dapat dikatakan baik namun masih dalam tingkat memerlukan perbaikan atau revisi pada siklus berikutnya atau siklus II.

Dari pengamatan pada siklus I ini, kegiatan refleksi difokuskan pada temuan masalah pada siklus I, dan perencanaan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II. Berikut adalah hambatan-hambatan yang ditemui pada tahap siklus I, di antaranya adalah sebagai berikut: pada saat guru menyampaikan pengantar dan pertanyaan terkait pembelajaran, masih terdapat banyak peserta didik yang kurang memberikan atensi yang cukup dan belum sepenuhnya memahami pertanyaan tersebut, peserta didik tidak sepenuhnya fokus dan belum benar-benar memahami manfaat dari pembelajaran yang diajarkan oleh guru, persiapan diri peserta didik sebelum memasuki pembelajaran dapat dinilai cukup, masih ada peserta didik yang masih sibuk sendiri walau sudah diperingatkan, ketika materi diajarkan oleh guru, masih ada peserta didik yang kurang memberikan perhatian yang adekuat dan justru lebih suka bermain-main sendiri, peserta didik menghadapi kesulitan dalam menyajikan hasil kerjanya di depan kelas dan mengemukakan pendapatnya mengenai kelompok lain, saat mengerjakan evaluasi, peserta didik juga terlalu tergesa-gesa sehingga kualitas pengerjaannya terpengaruh, guru belum mencatat kesimpulan di papan tulis dan belum cukup memberikan dorongan motivasi kepada peserta didik dalam hal penguatan.

Berdasarkan hambatan-hambatan yang terjadi pada tahap siklus I, peneliti membuat usaha-usaha perbaikan (revisi) yang diharapkan pada siklus berikutnya atau siklus 2, berupa: menyajikan apersepsi yang lebih menarik dengan mengubahnya menjadi apersepsi yang berbeda dari sebelumnya, mengkomunikasikan manfaat pembelajaran dengan bahasa yang lebih sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik dan sesuai dengan pengalaman mereka, meningkatkan kesadaran peserta didik tentang pentingnya persiapan sebelum pembelajaran dengan memberikan penekanan pada manfaat dari persiapan yang baik, saat mengajar dengan menggunakan media powerpoint, guru diharapkan bisa mengaktifkan keterlibatan peserta didik, selama proses penyampaian materi dalam mengatasi kejenuhan peserta didik, disarankan untuk memasukkan aktivitas “*ice breaking*” dan membantu mereka untuk kembali fokus pada materi, memberikan panduan kepada peserta didik agar mereka berani mempresentasikan hasil kerja mereka dan memberikan tanggapan konstruktif terhadap kelompok lain sebagai bentuk penghargaan.

Pada pelaksanaan siklus II, langkah-langkah pembelajaran tetap sama dengan siklus I namun terdapat perbaikan seperti yang telah disebutkan diatas, berikut hasil belajar pada siklus II beserta perbandingan dengan prasiklus dan siklus I.

Tabel 4. Presentase Ketuntasan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II



Berdasarkan tabel 4 dapat dijabarkan bahwa pada tahap prasiklus, ditemukan bahwa hanya 14 peserta didik dari total 33 peserta didik yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan tingkat ketuntasan awal sebesar 42,42%. Tingkat ini mencerminkan tingkat pemahaman yang masih perlu ditingkatkan pada materi pembelajaran. Setelah melalui tahap perbaikan dalam siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar. Sebanyak 19 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar, mencapai presentase 57,58%. Ini menunjukkan bahwa pendekatan dan perbaikan. yang

diterapkan pada siklus I telah memberikan dampak positif pada pemahaman peserta didik. Peningkatan lebih lanjut terjadi pada tahap siklus II. Dari 33 peserta didik, sebanyak 29 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar, mencapai presentase 87,88%. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas tindakan perbaikan dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan pada siklus II. Tabel berikut adalah sebaran nilai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Ketuntasan					
		Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		T	TT	T	TT	T	TT
1	Adiva Dwi Tanisha	√		√		√	
2	Afrin Sabila Qur'aini	√		√		√	
3	Ahmad Naufal Nuruddin Najib		√		√		√
4	Alvina Dwi Roberto		√		√	√	
5	Citra Nur Isnaini		√		√	√	
6	Clarisa Aulia Jelita Maharani	√		√		√	
7	Clarisma Aulia Jelita Prameswari	√		√		√	
8	Dewi Cinta Pransiska	√		√		√	
9	Dimas Aditya		√		√		√
10	Dwi Nur Nanda Richa	√		√		√	
11	Fajar Maulana		√		√	√	
12	Forbes Bertrand Hasudungan Lumban Raja	√		√		√	
13	Insyirah Fauzia Raziq Rifa'i		√	√		√	
14	Maudi Ayudinda Trijaya		√	√		√	
15	Moch. Rivalda Adityapuja		√		√	√	
16	Mochammad Dandy Axe'llo		√	√		√	
17	Muhamad Rafka Aditya	√		√		√	
18	Muhammad Andriansah Setiawan		√		√		√
19	Muhammad Bagaskara Trisnandra	√		√		√	
20	Muhammad Fawwas Subastian		√		√		√
21	Nabhan Radinka Kevan		√		√	√	
22	Natan Anugrah	√		√		√	
23	Pasya Awalunuri Ramadhan		√		√	√	
24	Pito Rogabe Simangunsung	√		√		√	
25	Raja Ashraf Kurniawan		√		√	√	
26	Reza Adityan Pratama		√		√	√	
27	Rhezha Deananda Tristalyn		√	√		√	
28	Salsabillah Syafa Kharisma	√		√		√	
29	Siti Aulia Ramadhani		√	√		√	

30	Syifaul Karimah		√		√	√	
31	Titania Anggista Salsabillah		√	√		√	
32	Yonandimas DanendraNararya	√		√		√	
33	Elvina Bethania Calvari	√		√		√	
	Jumlah	14	19	20	13	29	4
	Presentase	42,42%	57,58%	60,60%	40,40%	87,8%	12,2%

Untuk data aktivitas peserta didik pada siklus II dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No.	Aspek yang diamati	O <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>	Hasil
1	Merespon motivasi Guru	5	4	4,5
2	Merespon apresepsi Guru	5	5	5
3	Mempersiapkan diri untuk belajar	5	5	5
4	Mendengarkan penjelasan guru	4	5	4,5
5	Membagi kelompok	5	5	5
6	Bekerja kelompok	5	5	5
7	Menyajikan hasil karya	4	5	4,5
8	Mengerjakan evaluasi	4	4	4
9	Menyimpulkan kegiatan pembelajaran	4	4	4
10	Merespon penguatan Guru	5	5	5
Jumlah ;		45		

Keterangan:

O<sub>1</sub>= Observer 1 (peneliti)

O<sub>2</sub>= Observer 2 (guru kelas)

Indikator:

1 = tidak baik

2 = kurang baik

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

Secara keseluruhan nilai aktivitas peserta didik dalam pembelajaran pada siklus II, dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Hasil yang didapat}}{\text{Jumlah keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{46,5}{50} \times 100\%$$

$$P = 93\%$$

Kriteria ketuntasan klasikal :

80 – 100% = sangat baik

66 – 79% = baik

56 – 65% = cukup

40 – 55% = kurang baik

< 40% = tidak baik



Setelah adanya perbaikan tindakan pada siklus II, didapat nilai 93% yang dimana angka tersebut termasuk dalam tingkat sangat baik. Dalam tahapan Tindakan siklus II, nilai peserta didik telah di atas KKM dan sudah tidak ditemukan masalah-masalah yang utama dan harus diperbaiki, maka pembelajaran IPS dengan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat disimpulkan bahwa penelitian siklus ke II dikatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus III.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Balasklumprik I/434 Surabaya", dapat diambil beberapa kesimpulan yang relevan. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Canva* secara efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Pada tahap awal, sebelum penerapan media *Canva*, tingkat ketuntasan belajar masih rendah. Namun, melalui dua siklus penelitian, terjadi peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar peserta didik. Siklus pertama menunjukkan peningkatan yang cukup baik hingga akhirnya mencapai tingkat ketuntasan yang lebih tinggi pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Canva* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan untuk pengembangan selanjutnya: Pengembangan Konten *Canva*: Dalam upaya meningkatkan hasil belajar lebih lanjut, pengembangan konten yang lebih bervariasi dan interaktif dalam *Canva* dapat menjadi langkah berikutnya. Konten yang menarik dan beragam dapat lebih menggugah minat peserta didik dalam pembelajaran. Pengintegrasian Materi Lain: Media pembelajaran *Canva* juga dapat digunakan untuk mengintegrasikan materi dari mata pelajaran lain. Ini akan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih holistik dan menghubungkan konsep antar mata pelajaran. Pelatihan Guru: Guru dapat menjalani pelatihan tambahan terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Canva*. Ini akan memungkinkan guru mengoptimalkan penggunaan alat ini untuk pembelajaran yang lebih efektif. Evaluasi Rutin: Langkah-langkah perbaikan yang diambil dalam penelitian ini sebaiknya diterapkan secara berkelanjutan dengan evaluasi rutin. Hal ini akan membantu dalam memonitor kemajuan hasil belajar peserta didik dan mengidentifikasi area yang perlu peningkatan lebih lanjut. Penelitian Lanjutan: Penelitian serupa dapat dilakukan pada mata pelajaran lain dengan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya. Ini akan memberikan wawasan lebih lanjut tentang efektivitas media pembelajaran modern dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dengan mengambil langkah-langkah tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dan teknologi serupa di sekolah dapat ditingkatkan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik, serta mempersiapkan peserta didik dengan lebih baik dalam menghadapi tantangan pendidikan masa depan yang semakin digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Ananda, R. & Rafida, T. (2017). *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Aqib, Z. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research — C4R)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. Undang-undang Republik Indonesia 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bandung: Citra Umbara.
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- NCU | Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Balasklumprik I/434 Surabaya

- Kunandar. (2009). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- O'Grady, Cathleen. "How Canva Became Design's Darling". Fast Company, April 28, 2015 (Online). Diakses pada 25 Agustus 2023.
- Perkins, Melanie. 2018. "Canva: A Disruptive Innovator in the Graphic Design Industry". *International Journal of Innovation Management*, vol. 22, no. 02.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Pusat Kurikulum Balitbang Depdikbud. 2010. *Panduan Pengembangan Belajar Aktif Paket I*. Jakarta. Pusat Kurikulum.
- Radicati, Sara. "The Rise of Canva as a Design and Publishing Platform." Forbes, March 17, 2021 (Online). Diakses pada 25 Agustus 2023.
- Ross, Nicholas. "Building Canva: From a One-Person Startup to a Global SaaS Powerhouse". TechCrunch, June 9, 2021 (Online). Diakses pada 25 Agustus 2023.
- Sadirman, A.M. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tim Dosen Pengajar IPS. (2011). *Bahan Ajar Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: UPI Kampus Tasikmalaya.
- Toshniwal, Ankit. "How Melanie Perkins Built Canva into a \$6 Billion Company." Business Insider, May 20, 2021 (Online). Diakses pada 25 Agustus 2023.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani, Naniek Sulistyia, dkk. 2009. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta. Depdiknas.