

Penerapan Model *Project Based Learning* Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD

Nurul Hidayatun Nikmah¹, Aldina Eka Andriani²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

e-mail: nurullhn2602@gmail.com

Abstrak

Canva sudah dimanfaatkan oleh guru namun belum semua *tools* dimanfaatkan sehingga kurang interaktif. Oleh karena itu perlu memanfaatkan semua *tools* agar menghasilkan media yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V SD Negeri Jatingaleh 02 dengan menggunakan Media Canva dan Model Pembelajaran *Project Based Learning*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 22 peserta didik, subjek pelaku tindakan yaitu peneliti sebagai guru. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus-siklus I sebesar 12% dan kenaikan persentase siklus I-siklus II sebesar 14%. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Canva dapat meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Jatingaleh 02.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Project Based Learning*, Canva, Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia

Abstract

Canva has been used by teachers, but not all tools have been used so it is less interactive. Therefore it is necessary to utilize all the tools in order to produce interesting and interactive media. This study aims to improve the learning outcomes of Indonesian Language Content for fifth grade students at SD Negeri Jatingaleh 02 by using Canva Media and the Project Based Learning Learning Model. This study uses a type of collaborative classroom action research (PTKK). The research subjects were 22 students in class V, the subject of the action was the researcher as a teacher. Data analysis techniques used are qualitative and quantitative. The results showed that there was an increase in student learning outcomes from pre-cycle I by 12% and an increase in the percentage of cycle I-cycle II by 14%. The conclusion of this study is that the use of the Canva media-based Project Based Learning learning model can improve learning outcomes of Class V Indonesian Language at SD Negeri Jatingaleh 02.

Keywords : Learning Outcomes, Project Based Learning, Canva, Indonesian Language Lesson Content

PENDAHULUAN

Muatan pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan pelajaran yang wajib ada di sekolah dasar. (Okta, 2019). Penguasaan pengetahuan akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang menarik membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran. Ummah (2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan menambah kemudahan siswa dalam mempelajari materi pelajaran, termasuk materi iklan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Implementasi

pembelajaran abad 21 pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan literasi, sikap, kecakapan pengetahuan, keterampilan, dan penguasaan terhadap teknologi. (Sutama, Narimo, & Nuraini, 2019).

Canva merupakan salah satu web dan aplikasi untuk media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik. Aplikasi Canva adalah salah satu pendukung proses pembuatan media pembelajaran yang menyediakan berbagai macam alat desain grafis mulai dari poster, kartu undangan, sampul/cover, photo editor dan pembuatan video, powerpoint, lembar kerja peserta didik, serta banyak lainnya. Tidak hanya itu Canva juga mudah diakses tersedia diperankan desktop maupun mobile. (Supradaka, 2022). Implementasi canva sebagai media pembelajaran perlu diterapkan. Materi pembelajaran harus didesain menggunakan media semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik untuk menerima materi pembelajaran. Selain menggunakan media pembelajaran, model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi proses pembelajaran sehingga pembelajaran efektif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran pembelajaran yang menyenangkan adalah *Project Based Learning* karena model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar kekurangan (Suciani dkk, 2018). *Project Based Learning* merupakan pembelajaran berbasis proyek. Menurut (Shodiqoh, 2022) model pembelajaran ini melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa proyek perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, menghasilkan sebuah produk, yang hasilnya kemudian akan ditampilkan atau dipresentasikan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Jatingaleh 02 Kecamatan Candisari, Kota Semarang, guru sudah memanfaatkan canva untuk pembelajarannamun ada beberapa *tools* yang belum digunakan sehingga media yang digunakan kurang interaktif. Guru memanfaatkan canva untuk mengembangkan bahan ajar agar lebih menarik. Ada beberapa *tools* yang belum digunakanyaitu berupa suara dan link yang membuat media canva menjadi interaktif. Peserta didik kelas V SDN Jatingaleh 02 sangat aktif dalam pembelajaran dan menyukai pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Selain itu, hasilbelajar pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia belum semua tuntas. Oleh karena itu peneliti fokus pada pembuatan media pembelajaran berbasis elektronik berupa powerpointinteraktif dari canva yang berisi suara, gambar, *game*, kuis interaktif, dan poster iklan, dan materi pembelajaran iklan serta penerapannya untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi iklan pada peserta didik kelas V SDN Jatingaleh 02 Semarang.

Berdasarkan penelitian (Hikmah & Maskar, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* dapat menarik minat belajar siswa sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak didik setelah melalui kegiatan belajar. (Amijaya, 2018). Sedangkan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran membuat aktivitas guru dan siswa menjadi lebih efektif karena pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan. (Yuniasih & Mintasih, 2018). Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model *Project Based Learning* berbasis media Canva.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK). Proses PTKK pada siklus I dan siklus II dimulai dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk memecahkan masalah dan mencobakan hal-hal baru demi peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK) karena penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus dan berkolaborasi dengan guru pamongserta dosen pembimbing lapangan yang bertujuan untuk memecahkan masalah dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Subjek penelitian pada Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif ini adalah peserta didik kelas V SDN Jatingaleh 02 tahun

pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 22 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jatingaleh 02 Kecamatan Candisari, Kota Semarang. Adapun waktu pelaksanaan penelitian pada siklus I pada tanggal 10 Mei 2023 dan siklus II pada tanggal 16 Mei 2023. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi pembelajaran, wawancara dengan guru kelas, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah terjadinya peningkatan hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi iklan pada peserta didik dari siklus I ke siklus II mencapai 75% peserta didik mendapat nilai \geq kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti telah melakukan observasi di SD Negeri Jatingaleh 02 yaitu kelas V. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Jatingaleh 02 sebanyak 22 peserta didik. Pada pelaksanaan pra siklus ini peneliti bertindak sebagai observer. Pada tanggal 15 Maret 2023 diadakan test awal muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil tes kemampuan awal dijadikan pedoman untuk mengetahui keadaan siswa sebelum diberi tindakan. Berikut tabel nilai pra siklus muatan pelajaran Bahasa Indonesia Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 usaha pelestarian lingkungan Pembelajaran 5 materi mengidentifikasi informasi penting dari teks kelas V.

Tabel 1. Hasil Belajar Kondisi Awal (Pra Siklus)

No	Perolehan Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	<75	10	45%
1	75-83	9	41%
2	84-92	3	14%
3	93-100	0	0

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas V, diketahui bahwa peserta didik kelas V memiliki nilai yang belum memenuhi KKM sebanyak 45% dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 3 usaha pelestarian lingkungan Pembelajaran 5 materi mengidentifikasi informasi penting dari teks. Peneliti menyimpulkan akar permasalahan dari hal tersebut adalah sebagai kurangnya penggunaan media interaktif dan peserta didik lebih menyukai pembelajaran berbasis proyek.

Berdasarkan data yang di dapat peneliti perlu tindakan yang inovatif dan kolaboratif untuk meningkatkan hasil belajar muatan Bahasa Indonesia peserta didik yang dilakukan pada tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Diharapkan dengan digunakannya model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Canva. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2023. Pada tindakan siklus ini peneliti menerapkan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai model pembelajaran dan Canva sebagai media pembelajaran pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia Tema 9 Subtema 1 pembelajaran 1 materi iklan media cetak dan pembelajaran 2 materi iklan media elektronik.

Tabel 2. Hasil Belajar Pra Siklus-Siklus I

No	Perolehan Nilai	Jumlah Siswa		Persentase	
		Pra Siklus	Siklus I	Pra Siklus	Siklus I
1	<75	10	7	45%	32%
2	75-83	9	9	41%	41%
3	84-92	3	6	14%	27%
4	93-100	0	0	0%	0%
	Belum Tuntas	10	7	45%	32%
	Tuntas	12	15	56%	68%

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi Iklan pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 1 dengan KBM

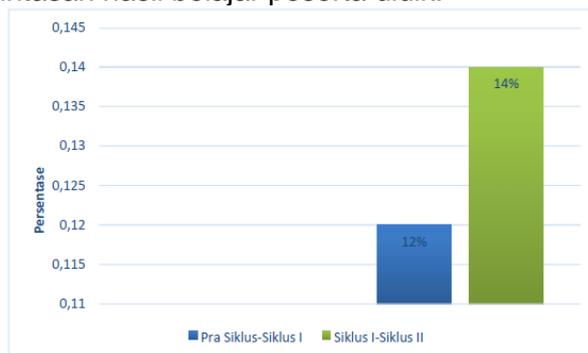
(Ketuntasan Belajar Minimum) yaitu 75 mengalami peningkatan pada siklus I dibandingkan dengan kondisi awal yaitu ketuntasan pada pra siklus 56% setelah siklus I meningkat menjadi 68%. Keseluruhan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I ini yaitu masih perlu diadakan perbaikan pada putaran selanjutnya karena hasil yang dicapai belum maksimal. Rencana tindakan siklus I perlu diperbaiki, dan hasilnya akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan siklus II. Beberapa hal yang perlu diperbaiki peneliti dalam siklus II yaitu guru diharapkan dapat memberitahukan didik untuk mempersiapkan proyek iklan yang akan dibuat oleh peserta didik agar tidak melebihi alokasi waktu yang telah ditentukan, mempersiapkan LCD agar tampilannya lebih lebar sehingga dapat dijangkau oleh semua peserta didik, membuat kesepakatan kepada peserta didik agar saat menjawab pertanyaan tidak gaduh, melakukan percobaan *quizizz paper mode* sebelum digunakan oleh peserta didik.

Pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2023. Materi yang diajarkan pada siklus II ini adalah Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 2 muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi iklan media elektronik.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus I-Siklus II

No	Perolehan Nilai	Jumlah Siswa		Persentase	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	<75	7	4	32%	18%
2	75-83	9	11	41%	50%
3	84-92	6	2	27%	10%
4	93-100	0	5	0%	22%
	Belum Tuntas	7	4	32%	18%
	Tuntas	15	18	68%	82%

Berdasarkan tabel tersebut pada siklus II hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Canva meningkat dari siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil dari siklus I dan II, terdapat peningkatan hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil belajar peserta didik meningkat dari siklus ke siklus. Mulai dari siklus I dengan ketuntasan 68 %, meningkat di siklus ke II dengan ketuntasan 82% sebanyak 14%. Maka penelitian dihentikan dikarenakan hasil penelitian pada siklus II sudah mencapai target minimal yang ditetapkan oleh peneliti sebesar 75% pada ketuntasan hasil belajar peserta didik.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Pra Siklus-Siklus I-Siklus II

Berdasarkan grafik dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan setiap siklus. Hasil tindakan siklus I sampai siklus II terjadi peningkatan hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Pada siklus II persentase ketuntasan belajar peserta didik sudah mencapai yaitu 82% atau melebihi target awal yaitu 75%. Persentase peningkatan setiap siklus yaitu pada pra siklus-siklus I sebesar 12% dan persentase siklus I-siklus II sebesar 14%. Dengan demikian hal tersebut mendukung diterimanya hipotesis dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 1 pada siklus I

dan pembelajaran 2 pada siklus II menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media Canva pada kelas V SD Negeri Jatingaleh 02 Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dan media pembelajaran Canva dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Hapsari dkk, 2021) bahwa Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswaserta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu juga sejalan dengan pendapat(Suciani dkk, 2018) bahwa model PjBL dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

SIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasismedia Canva dapat meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi Tema 9 Subtema 1 pembelajaran 1 untuk siklus I dan pembelajaran 2 untuk siklus II di SD Negeri Jatingaleh 02 Semarang. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas V meningkat secara berturut-turut dari pra siklus ke siklus I sebesar 12% dan siklus I ke siklus II sebesar 14%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penelitian yaitu SD Negeri Jatingaleh 02 Kota Semarang sehingga penelitian ini berjalan lancar dengan semestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amijaya, L. S., Ramdani, A., & Merta, I. W. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(2), 94-99.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi.
- Hikmah, & Maskar. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint pada siswa SMP Kelas VIII dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 15-19.
- Okta, D. (2019). *Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Siswa Melalui Media Kartu Tempel Dalam Pelajaran*. Bengkulu.
- Shodiqoh, M., & Mansyur, M. (2022). Reaktualisasi Project Based Learning Model Dalam Pembelajaran Pembelajaran Bahasa Arab. *Tanfidziya: Journal of Arabic Education*, 1(03), 144-155.
- Suciani, T., Lasmanawati, E., & Rahmawati, Y. (2018). Pemahaman model pembelajaran sebagai kesiapan praktik pengalaman lapangan (ppl) mahasiswa program studi pendidikan tata boga. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 7(1).
- Supradaka, S. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media perancangan grafis. *IKRAITHTeknologi*, 6(1), 62-68.
- Sutama, Narimo, S., & Nuraini, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Ispring Suite 8 di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika*, 63.
- Ummah, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Islami untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MIN di 10 Aceh Tengah* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).
- Yuniasih, D., & Mintasih. (2018). Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century. *International Journal of Educational Research Review*, 2.