

Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas VI Pada Materi Sistem Tata Surya Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Canva

Aan Evina Pratiwi¹, Putri Zudhah Ferryka²

^{1,2}Program Studi PGSD Universitas Widya Dharma Klaten, Indonesia.

aanevinap@gmail.com¹, zudhahputri@yahoo.com²

Abstrak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran canva pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya kelas VI SD Negeri 2 Krajan Jatinom Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & Mc Taggart. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VI SD Negeri 2 Krajan yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 20 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi, pengukuran hasil tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan analisis deskriptif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian setelah dilakukannya tindakan, pada siklus I sebanyak 17 siswa yang tuntas belajar dengan ketuntasan klasikal 60%. Sedangkan, pada siklus II diperoleh 25 siswa yang tuntas belajar dengan ketuntasan klasikal 90%. Dengan ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 30% dari siklus I ke siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran canva dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi sistem tata surya kelas VI SD Negeri 2 Krajan Jatinom Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, *Canva*.

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan agar siswa memiliki pemahaman terhadap sesuatu serta dapat berfikir kritis dan berkualitas. Proses pembelajaran harus berlangsung saling aktif, menyenangkan, menarik siswa agar dapat meningkatkan kompetensi yang dimilikinya khususnya pada proses belajar mengajar mata pelajaran IPA. IPA adalah konsep pendidikan yang luas dan saling berhubungan dengan alam dan berkaitan erat dengan kehidupan manusia. Proses pendidikan sangat bergantung pada pembelajaran IPA, yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi diri mereka sendiri dan lingkungan mereka. Meskipun demikian, banyak siswa menghadapi tantangan saat belajar sains karena ruang lingkungannya yang luas.

Tercapainya keberhasilan kompetensi pembelajaran siswa, guru memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas serta keefektifan jalannya proses pembelajaran. Yusuf (2018) mengidentifikasi beberapa indikator mengenai proses pembelajaran yang sukses dan efisien, antara lain: (1) manajemen pelaksanaan pembelajaran, (2) proses komunikatif, (3) respons siswa, (4) aktivitas pembelajaran, dan (5) hasil belajar. Salah satu faktor tercapainya keberhasilan pembelajaran adalah adanya media interaktif yang menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengacu pada instrumen yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memberikan pengetahuan atau materi pengajaran, dengan tujuan memicu minat siswa selama proses pembelajaran agar tidak monoton, dan mudah dipahami untuk memastikan proses pembelajaran yang berkualitas dan mencapai hasil pembelajaran yang memuaskan, sehingga dapat diperoleh umpan balik yang baik untuk seluruh proses pendidikan. Dikarenakan hal tersebut, guru harus memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang media yang digunakan selama mengajar.

Penjelasan secara sederhana, hasil belajar siswa berkaitan dengan kompetensi dan keterampilan yang dicapai siswa sebagai hasil dari pengalaman pendidikan mereka. Dalam arti yang lebih konkret, hasil belajar ini adalah hasil yang dapat diukur yang diperoleh dengan mengevaluasi kemampuan siswa setelah partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran (Achdiyat & Utomo, 2018). Hasil belajar mewakili prestasi siswa setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran, seperti yang ditunjukkan oleh hasil penilaian yang diberikan oleh guru pada akhir setiap materi ajar yang diberikan. Setelah menyelesaikan materi ajar yang dipelajari, siswa memperoleh hasil belajar yang memiliki peran penting dalam menentukan sejauh mana pemahaman dan pemahaman mereka terhadap materi.

Temuan dari pelaksanaan observasi proses pembelajaran pada hari Senin, 06 Februari 2023 di kelas VI SD Negeri 2 Krajan mengidentifikasi bahwa terdapat beberapa siswa kurang semangat pada pembelajaran IPA seperti ada siswa yang berbicara dengan teman saat guru menerangkan, ada siswa yang mengantuk, selain itu kurangnya keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Kurangnya minat siswa dalam

pembelajaran IPA menyebabkan hasil belajar di bawah standar, yang ditunjukkan dengan tidak memuaskannya pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan hanya 40% siswa yang memenuhi ambang batas yang dipersyaratkan dengan nilai 75. Selama ini guru sudah berusaha menerapkan pembelajaran yang menarik seperti dengan metode diskusi, ceramah, hafalan. Namun media yang digunakan kurang menarik sehingga banyak siswa masih menunjukkan ketidak tertarikannya pada materi yang disampaikan oleh guru, sehingga mereka kesulitan untuk memahami dan menyerap materi pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjaga antusiasme siswa, kreativitas dalam memilih media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPA, sangat penting. Memanfaatkan media pembelajaran ke dalam kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta motivasi belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, memanfaatkan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan memungkinkan guru untuk menyajikan materi asing dan baru dengan cara yang memfasilitasi pemahaman siswa dengan lebih baik (Magdalena dkk., 2021).

Penggunaan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar berdampak positif terhadap kelangsungan proses pembelajaran. Memanfaatkan media pembelajaran sebagai perantara memungkinkan komunikasi yang efektif dari materi yang kompleks, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahami. Oleh karena itu, media pembelajaran memegang peran yang signifikan karena memastikan optimalisasi penyampaian materi yang dapat menarik perhatian siswa sepanjang proses pembelajaran. Sebagaimana definisi dari Latuheru, media pembelajaran dapat digambarkan sebagai bahan, alat, atau teknik yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran dengan tujuan memfasilitasi komunikasi pendidikan, memungkinkan keefektifan interaksi yang sesuai antara siswa dan guru (Raaihani, 2021) (Atmajaya, 2022). Alat bantu tersebut dapat berupa gambar, media audio visual seperti video dll.

Guru membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk melibatkan siswa dan mendorong minat mereka selama proses belajar mengajar. Penggunaan media

pembelajaran akan bermanfaat karena akan membantu siswa dan guru sama-sama mengembangkan pemahaman yang sama tentang informasi yang diajarkan. Hal ini pun dapat secara positif berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar (Rahmayanti & Jaya, 2020). Pemilihan media pembelajaran yang baik memiliki beberapa kriteria diantaranya: Media pembelajaran yang baik harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang dimaksudkan bagi siswa, Media pembelajaran harus memenuhi persyaratan kurikulum, Media pembelajaran dapat dengan mudah dirancang dan diimplementasikan oleh guru, Media pembelajaran harus sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan, Media pembelajaran memiliki potensi untuk penggunaan jangka panjang. Salah satu media yang dapat memenuhi beberapa kriteria tersebut adalah canva.

Canva merupakan platform yang memiliki fungsi dalam menumbuhkan kreativitas dan kolaborasi, meningkatkan perancangan pembelajaran secara visual dan komunikasi, sehingga membuat prosesnya lebih menyenangkan dan memudahkan komunikasi. Kelebihan canva sebagai media pembelajaran yaitu: canva memiliki beragam desain template menarik yang memudahkan pengguna tanpa harus mencari platform lainnya karena sudah tersedia di dalam canva, menyajikan berbagai elemen sehingga dapat dengan mudah menyisipkan konten lain berupa gambar atau animasi lainnya, dapat dengan mudah diakses dengan laptop maupun ponsel menggunakan tautan [canva.co](https://www.canva.co) di browser web tanpa memerlukan instalasi aplikasi, waktu pembuatan media pembelajaran lebih praktis, media canva dapat diunduh dalam bentuk pdf, jpg, maupun powerpoint (Tanjung & Faiza, 2019). Selain itu canva juga mempunyai kelemahan diantaranya: Canva memerlukan jaringan internet yang stabil agar tetap dapat digunakan dalam proses mendesain, fitur tambahan seperti fitur pro hanya dapat digunakan pada akun Canva for Education (Monoarfa & Haling, 2021).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rizki Raaihani, (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran infografis (Canva) untuk materi ekosistem dapat secara efektif memberikan peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian lainnya yang sejalan dilakukan oleh Meliana Dwi Ardana Ardana, dkk (2022) menyatakan

bahwa adanya dampak signifikan terhadap keterlibatan belajar siswa di kelas yang memanfaatkan media pembelajaran Canva. Didasari dengan fenomena yang terjadi secara nyata, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memiliki judul: “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Tata Surya Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Canva di Kelas VI SD Negeri 2 Krajan Jatinom Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/ 2023” merupakan hal menarik untuk diteliti.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, dan metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sulipan, Penelitian Tindakan Kelas adalah metodologi penelitian yang dilakukan dalam lingkungan kelas untuk mengevaluasi hasil tindakan spesifik yang dilaksanakan pada subjek penelitian di kelas (Parnawi, 2021). Penelitian tindakan ini dirancang dengan sengaja untuk mengamati proses pembelajaran dan melakukan tindakan agar terciptanya pembelajaran yang lebih berkualitas sehingga mampu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Krajan Jatinom Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023 dari permasalahan-permasalahan yang terjadi sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh pada keberlangsungan kegiatan pembelajaran yang lebih berkualitas.

Penelitian tindakan kelas pada dasarnya mempunyai beberapa kategori pada model penelitian salah satunya yang diterapkan penulis yaitu menggunakan model Kemmis & Mc Taggart. Dalam prosesnya terdapat empat komponen yang terlibat, yakni: perencanaan, pengambilan tindakan, observasi dan refleksi. Lokasi dari pelaksanaan penelitian ini yakni SD Negeri 2 Krajan Jatinom Kabupaten Klaten, penelitian dimulai dari Februari hingga Juni 2023. Subjek penelitian dalam yang digunakan terdiri dari 28 siswa kelas VI, dengan komposisi siswa dengan jenis kelamin perempuan 8 siswa serta laki-laki berjumlah 20 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara rinci dan sistematis, melibatkan pengamatan yang cermat dan pencatatan gejala atau perilaku yang ditunjukkan oleh

subjek yang diteliti. Dua jenis lembar observasi terstruktur digunakan: lembar observasi aktivitas siswa dan lembar aktivitas mengajar guru. Selama proses belajar mengajar, observasi dilakukan untuk memantau dan menilai keterlibatan dan interaksi antara siswa dan guru selama sesi pembelajaran. menggunakan media canva *hyperlink*. Tes merupakan metode yang dipergunakan sebagai instrumen dalam melakukan pengukuran, yang melibatkan pertanyaan atau tugas yang menilai berbagai aspek perilaku dan pengetahuan siswa (Zainal Arifin , 2016). Penelitian ini menerapkan dua jenis tes dalam pelaksanaannya, tes tersebut adalah pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan sebelum peneliti menerapkan media canva *hyperlink* dalam pembelajaran. Pelaksanaan hal tersebut guna mengidentifikasi tingkat siswa dalam memahami materi IPA. Sedangkan posttest dilaksanakan pada akhir setiap siklus untuk mengukur apakah media pembelajaran canva *hyperlink* memberi pengaruh pada hasil belajar IPA dalam bentuk peningkatan nilai. Dokumentasi berfungsi sebagai sarana penguat data yang dikumpulkan selama proses penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi berupa informasi mengenai silabus, RPP, bahan ajar, media pembelajaran, proses berlangsungnya pembelajaran, data siswa, dan lain sebagainya yang mendukung hasil penelitian.

Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan analisis deskriptif dengan persentase. Teknik analisis data berguna untuk menganalisis data hasil observasi aktivitas siswa serta aktivitas guru dan hasil belajar siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran canva. Keberhasilan Penelitian ini ditentukan oleh pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sebesar ≥ 75 pada mata pelajaran IPA materi tata surya untuk siswa kelas VI SD Negeri 2 Krajan. Penelitian ini dianggap berhasil jika setidaknya 80% siswa mencapai KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan penelitian ini berlangsung selama dua siklus pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran canva, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan prestasi akademik siswa kelas VI SD Negeri 2

Krajan dalam mata pelajaran IPA materi tata surya dengan memanfaatkan media pembelajaran Canva.

Berlandaskan pada temuan awal pada penelitian, sebelum menerapkan media Canva, hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 2 Krajan dikategorikan rendah. Hanya 40% siswa yang berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran IPA. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dikaitkan dengan beberapa faktor, seperti pembelajaran yang berpusat pada guru, terbatasnya variasi metode mengajar yang menyebabkan kebosanan dan kepasifan siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang jarang, sehingga berkurangnya semangat siswa terhadap proses pembelajaran. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, dan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan, peneliti menggunakan media pembelajaran canva dalam proses pembelajaran karena desainnya yang menarik dengan berbagai template dan fitur sehingga dapat menarik minat siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari empat tahap kegiatan dalam setiap siklusnya yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Secara garis besar kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II hampir sama, namun pada siklus II peneliti melakukan tindakan perbaikan berdasarkan refleksi pada siklus sebelumnya. Dalam tahap perencanaan, peneliti melakukan beberapa kegiatan diantaranya: melakukan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menitik beratkan pada penggunaan media pembelajaran canva *hyperlink*, mempersiapkan proyektor serta laptop yang berfungsi sebagai alat penampil media canva saat pembelajaran berlangsung, membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan untuk bahan diskusi kelompok, membuat soal pretest dan posttest sebagai instrumen dalam mengidentifikasi tinggi rendahnya pengetahuan siswa dalam memahami materi ajar yang akan dilaksanakan, melakukan penyusunan serta persiapan untuk lembar observasi aktivitas guru dan siswa sebagai pedoman perbaikan pada siklus berikutnya.

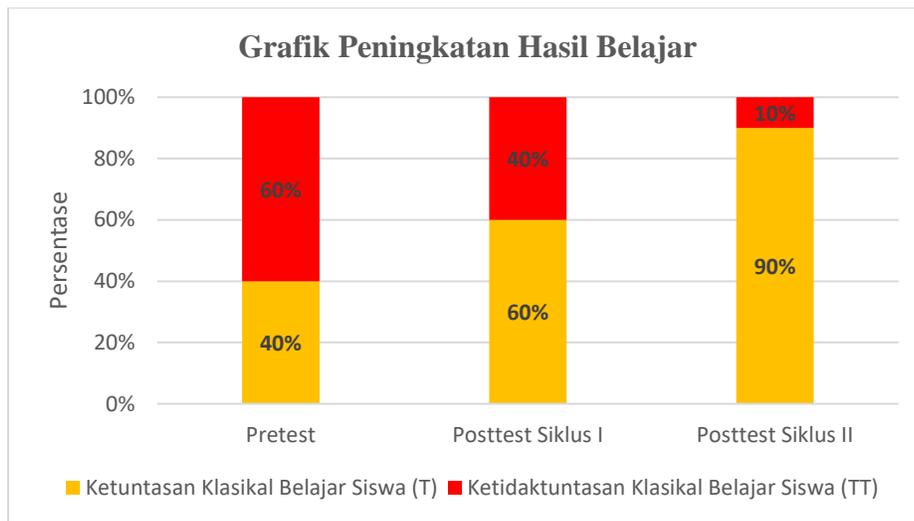
Tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran canva *hyperlink* sesuai pendekatan yang direncanakan. Pada siklus I materi yang dibahas selama fase ini adalah tentang karakteristik planet-planet di tata surya sedangkan pada siklus II siswa mempelajari tentang kelompok benda langit lainnya sebagai anggota sistem tata surya seperti: asteroid, meteoroid, satelit dan komet.

Tahap selanjutnya yaitu observasi. pada tahap ini dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh wali kelas VI SD Negeri 2 Krajan, yang bertindak sebagai pengamat, dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Pengamatan ini mencakup kegiatan guru selama mengajar dan kegiatan siswa saat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran canva. Rekapitulasi hasil observasi guru pada siklus I memperoleh persentase sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan hasil observasi siswa memperoleh persentase 74,95% yang termasuk dalam kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan aktivitas guru dan siswa dengan perolehan persentase aktivitas guru sebesar 100% termasuk kategori baik, dan untuk observasi siswa memperoleh persentase 98,21% dengan kategori sangat baik. Hal ini disebabkan karena guru dan siswa melakukan perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran.

Tahap terakhir adalah refleksi, berdasarkan hasil refleksi siklus I menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I masih di bawah 80%, gagal memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan untuk mencapai ketuntasan 80%. Adanya beberapa kekurangan diidentifikasi dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, yang meliputi: guru kurang dapat mengkondisikan kelas, guru kurang melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran canva *hyperlink* sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran, beberapa siswa kurang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa masih takut salah saat diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi dan menjawab quiz. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan dengan maksimal. Untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan diantaranya: melakukan ice breaking dan penayangan video untuk

meningkatkan antusias siswa dalam belajar, kegiatan tanya jawab dengan siswa melalui media canva *hyperlink* untuk menumbuhkan keaktifan siswa, pembentukan kelompok diskusi secara heterogen, pemberian quiz melalui wordwall dan pemberian *reward* pada siswa yang aktif.

Penggunaan media pembelajaran canva pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya siswa kelas VI SD Negeri 2 Krajan dapat dikatakan berhasil jika penggunaan media canva dapat memberikan pengaruh yang sangat besar pada hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar pembelajaran IPA materi sistem tata surya kelas VI SD Negeri 2 Krajan diperoleh data hasil belajar siswa dengan perbandingan nilai dari sebelum tindakan, siklus I serta siklus II disajikan dalam gambar berikut ini:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Pretest, Siklus I, Siklus II

Sesuai dengan grafik, ada peningkatan substansial yang berbeda untuk hasil belajar siswa selama proses studi. Pada awalnya, hanya 40% siswa yang menyelesaikan studi mereka atau hanya 11 siswa yang dapat mencapai target ketuntasan belajar. Pada siklus I menunjukkan bahwa 60% atau sebanyak 17 siswa mencapai ketuntasan belajar individu, sedangkan 40% dengan 11 siswa belum mencapai target ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas adalah 73,75. Dari hasil tersebut persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I masih di bawah 80%, gagal memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan untuk mencapai ketuntasan 80%. Karenanya, hasil belajar pada siklus I tidak

mencapai tingkat ketuntasan yang diinginkan untuk seluruh kelas (ketuntasan klasik), peneliti melaksanakan tindakan lanjutan di siklus berikutnya yakni siklus II sebagai upaya dalam mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan. Pada siklus II data memperoleh nilai rata-rata kelas mencapai 86,25. Di antara siswa, 25 mencapai ketuntasan belajar individu, menghasilkan persentase penyelesaian klasik 90%. Namun, terdapat 3 siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan belajar yaitu 10% dari total siswa. Adanya beberapa hal yang menjadi alasan ketidaktuntasan belajar tersebut yaitu diantaranya: tidak adanya bimbingan belajar di rumah mengakibatkan siswa tidak pernah belajar di rumah, dan beberapa siswa merasa lebih mudah untuk paham mengenai materi ajar menggunakan benda-benda nyata dari pada media Canva. Berdasarkan tingginya tingkat keberhasilan yang dicapai pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus ini telah melampaui indikator keberhasilan belajar siswa yang telah ditentukan yakni sebesar 80%. Berdasarkan pada hal tersebut, penelitian dapat dianggap berhasil, dan tidak perlu siklus tindakan lebih lanjut karena tujuan penelitian telah tercapai dan indikator keberhasilan yang diharapkan telah terpenuhi.

Hasil belajar siswa yang meningkat dari siklus I ke siklus II dapat dikaitkan dengan pemanfaatan media pembelajaran canva interaktif yang efektif. (Sari dkk., (2019) lebih lanjut mendukung gagasan bahwa memanfaatkan media pembelajaran yang tepat secara signifikan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih berkualitas. Memanfaatkan media pembelajaran Canva mampu menyederhanakan pemahaman materi pelajaran bagi siswa dan merangsang keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Hal ini juga selaras dengan pendapat Pelangi (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam pendidikan, dan menggabungkan media canva, yang menawarkan berbagai desain menarik, dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan beragam desain dan fitur canva, siswa cenderung tetap fokus dan antusias dengan studi mereka, membuat pengalaman belajar menjadi menyenangkan dan menghindari monoton pada pembelajaran. Dalam media pembelajaran canva ini peneliti menyisipkan gambar 3D, video-video fakta unik yang berkaitan dengan materi

pembelajaran. Hasil ini secara meyakinkan menunjukkan dampak positif dari pemanfaatan media canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karena pada pelajaran IPA siswa memiliki hasil belajar yang telah melampaui kriteria ketuntasan yang diinginkan, maka kesimpulan yang dapat ditarik yakni penelitian dianggap berhasil dan tidak memerlukan tindakan lebih lanjut atau siklus selanjutnya

SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran canva, dengan template yang menarik, beragam fitur, dan animasi, secara signifikan memberikan bantuan untuk guru dalam penyampaian materi ajar. Hal ini mempengaruhi keaktifan siswa pada proses pembelajaran dan memudahkan mereka untuk paham serta mengingat informasi yang disampaikan oleh guru. Dengan itu maka dalam pengajaran menggunakan media pembelajaran canva mengarah pada peningkatan hasil belajar IPA bagi siswa kelas VI SD Negeri 2 Krajan, khususnya pada topik tata surya. Kemajuan hasil belajar terlihat dari meningkatnya persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada setiap siklus yang dilaksanakan. Pada siklus I, nilai rata-ratanya adalah 73,75, dan persentase siswa yang mencapai penyelesaian belajar (klasik) adalah 60%. Meskipun demikian, pencapaian pada siklus pertama tidak memenuhi ambang keberhasilan 80% .Dengan demikian, upaya tambahan dilakukan pada siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, dengan persentase siswa yang memenuhi ketuntasan belajar (klasik) yakni 90%, setara dengan 25 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M., & Utomo, R. (2018). Kecerdasan Visual-Spasial, Kemampuan Numerik, dan Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3), halaman 234-245 .<https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2234>.
- Atmajaya, Y.T (2017). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Aktual Medika*, 3(1), halaman 70. <https://ejournal.perpusnas.go.id/md/article/436/415>.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI*, 3(2) halaman 312-325. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>.

- Meliana Dwi A, dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar, Vol.3. halaman 407-419. <http://prosiding.unipma.ac.id/indes.php/KID>.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*. halaman 1085-1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259/0>.
- Parnawi, A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (classroom Action Research)*. <https://www.researchgate.net/publication/349492185>.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), halaman 79-96. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>.
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 8(4), 107. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i4.110251>.
- Rizki Raaihani. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) Pada Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Skripsi .Bandung: Uviversitas Pasundan <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/54878>.
- Sari, E., Sumarno, S., & Putri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, halaman 150. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17761>.
- 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), halaman 79-85. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteteknika/article/view/104261>.
- Yusuf, Bistari Basuni. (2018). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, Vol.1 , 2(Oktober 2017-Maret 2018), halama 13-20.
- Zainal Arifin. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.