

**PENERAPAN KOMBINASI MEDIA CANVA DAN PUZZLE MAKER
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS DAN KEAKTIFAN
PESERTA DIDIK DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Yoan Melisa Putri¹, Sukendro², Eddy Haryanto³

Pendidikan Dasar FKIP Universitas Jambi

¹yoanmelisaputri@gmail.com, ²sukendrodasar@yahoo.co.id,

³Eddy.haryanto@unja.ac.id,

ABSTRACT

This research aims to improve science learning outcomes and student activity in grade IV elementary school. This research applies a combination of Canva and puzzle maker media as learning media. The approach used in this research is a classroom action research approach. This research approach is carried out by providing action to students in a class to improve science learning outcomes and student activity. After conducting research, the results showed that the application of a combination of Canva and puzzle maker media could improve science learning outcomes and student activity in class IV elementary school.

Keywords: Canva, Puzzle Maker, Learning Outcomes, Activeness

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dan keaktifan peserta didik di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan kombinasi media canva dan puzzle maker sebagai media pembelajaran. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan penelitian tindakan kelas. Pendekatan penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan tindakan terhadap peserta didik di dalam suatu kelas untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dan keaktifan peserta didik. Setelah dilakukan penelitian, hasilnya menunjukkan bahwa penerapan kombinasi media canva dan puzzle maker dapat meningkatkan hasil belajar IPAS dan keaktifan peserta didik di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva, Puzzle Maker, Hasil Belajar, Keaktifan

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah upaya yang terencana dalam suatu proses pembelajaran bagi setiap individu agar tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang memiliki kemandirian, bertanggungjawab, berilmu, kreatif, sehat jasmani dan memiliki akhlak mulia baik dari segi jasmani maupun rohani. Pada era

saat ini, pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Suatu negara yang maju akan dapat terlihat dari tingkat kemajuannya yang baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa banyak perubahan dalam berbagai dimensi kehidupan baik

dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dipercaya dapat menjadikan suatu pekerjaan lebih mudah, efektif, praktis dan cepat selesai. Teknologi digunakan oleh semua golongan manusia salah satunya adalah pendidik. Penggunaan teknologi oleh pendidik dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran seperti merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik sehingga dapat terciptanya proses pembelajaran yang efektif guna menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik (Daniyati, A. et al, 2023).

Media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran baik di dalam maupun luar kelas. Guru dan peserta didik perlu mengenal media pembelajaran agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik, aktif, dan bermanfaat. Bagi guru media pembelajaran memiliki manfaat untuk meningkatkan

kemampuan menalar pada peserta didik, membantu peserta didik agar mampu berpikir secara aktif dan kreatif. Sedangkan bagi peserta didik media pembelajaran memiliki manfaat untuk membuat sesuatu yang nyata dari hasil penalarannya, membuat suatu karya yang kreatif, dan menjadikannya peserta didik yang lebih aktif.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa digunakan oleh pendidik adalah *canva* dan *puzzle maker*. *Canva* merupakan salah satu aplikasi desain online yang di dalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta dapat terkoneksi dengan media sosial yang kita miliki (Purba, Y. A., & Harahap, A.:2022). *Canva* juga menyediakan berbagai macam fitur yang dapat menunjang proses pembelajaran antara lain menyediakan aplikasi presentasi layaknya *powerpoint*, mendesain banner yang dapat digunakan untuk berbagai kepentingan seperti papan pengumuman, jadwal piket, jadwal pelajaran dan sebagainya.

Selain itu guru juga dapat memanfaatkan *puzzle maker* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan

keaktifan peserta didik. *Puzzle maker* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat berbagai jenis *puzzle* seperti jigsaw, teka-teki silang, sudoku, dan lainnya (Putra, W. S., & Wanda, K. : 2023). Penggunaan *puzzle* dapat membantu peserta didik untuk mengasah kemampuan berpikirnya. *Puzzle* juga dapat mencairkan suasana sehingga dapat menarik minat peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan, peneliti menemukan data bahwa hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang rata-rata mendapatkan 65 pada sumatif akhir materi. Nilai yang diperoleh peserta didik masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan yaitu 70. Peserta didik kelas IV SDN 201/IX Bukit Makmur berjumlah 12 orang, yang mencapai KKTP hanya 5 orang sedangkan 7 orang lainnya tidak mencapai KKTP. Selain itu, masih banyak peserta didik yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini ditandai dengan peserta didik yang hanya diam ketika belajar. Saat

ditanya mereka kebingungan untuk menjawab.

Oleh karena itu penting bagi pendidik untuk menggunakan berbagai media yang menarik. Sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Media yang dapat digunakan adalah *canva* dan *puzzle maker*. Aplikasi *canva* memberikan banyak kemudahan bagi peserta didik untuk mendesain dengan mudah. Sedangkan *puzzle maker* dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Kombinasi Media Canva dan Puzzle Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Dan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran yang di dalamnya telah diberikan suatu tindakan dengan sengaja yang bertujuan untuk

memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran (Mu'alimin, 2014:6).

Data pada penelitian ini diperoleh setelah melakukan observasi keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah dilakukannya tindakan, guru memberikan post test diakhir siklus.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas IV SDN 201/IX Bukit Makmur. Sebelum melakukan tindakan peneliti melakukan observasi awal terlebih dahulu. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Permasalahan tersebut melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan menerapkan kombinasi media canva dan puzzle maker.

Penerapan kombinasi media canva dan puzzle maker dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Proses pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik akan

lebih berkonsentrasi dalam belajar. Sehingga apa yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik dan hasil belajar pun dapat meningkat. Selain itu peserta didik juga akan dengan senang hati mengikuti rangkaian kegiatan yang telah dipersiapkan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan kombinasi media canva dan *puzzle maker* menunjukkan bahwa hasil belajar dan keaktifan belajar peserta didik meningkat menjadi lebih baik. Hasil penelitian ini diperoleh setelah melakukan observasi terhadap keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Setiap akhir siklus peserta didik diberikan post tes untuk mengukur hasil belajarnya. pada siklus pertama hasil belajar dan keaktifan peserta didik meningkat namun belum sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya yaitu siklus 2. Pada siklus 2 dilakukan proses pembelajaran sebanyak 3 kali dan diakhir pembelajaran diberikan post tes kembali. Setelah dilakukan observasi dan post tes, hasilnya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar

dan keaktifan peserta didik kelas IV SDN 201/IX Bukit Makmur. Berikut tabel pencapaian hasil belajar dan keaktifan peserta didik:

Tabel 1
Perbandingan Keaktifan Peserta Didik

No	Tahapan	Nilai
1.	Siklus I Pertemuan I	50 %
2.	Siklus I Pertemuan II	65%
3.	Siklus I Pertemuan III	69%
4.	Siklus II Pertemuan I	74%
5.	Siklus II Pertemuan II	75%
6.	Siklus II Pertemuan III	78%

Tabel 2
Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik

No	Tahapan	Nilai
1.	Siklus I	58%
2.	Siklus II	75%

Tabel 1 menunjukkan bahwa pada siklus II pembelajaran III keaktifan belajar peserta didik mencapai 78%. Keaktifan peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan siklus I yang hanya mencapai 69%. Pada tabel 2 menunjukkan hasil belajar peserta didik pada siklus II mencapai 75%. Sedangkan pada siklus I hanya mencapai 58%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media canva dan puzzle maker dapat meningkatkan hasil belajar dan

keaktifan peserta didik di Kelas IV SDN 201/IX Bukit Makmur.

D. Kesimpulan

Secara menyeluruh penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kombinasi media canva dan puzzle maker dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik menjadi lebih baik. Penggunaan kombinasi media canva dan puzzle maker dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Selain itu peserta didik juga lebih bersemangata dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Mu'alimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Ganding Pustaka
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1 (1), 285
- Purba, Y. A. & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendikia*. 06 (02), 1327
- Putra, W. S., & Wanda, K. (2023). Penerapan Pembelajaran Media Puzzle Maker Berbasis Artificial Intelligence Pada

Peserta didik Madrasah
Ibtidaiyah. Jurnal Review
Pendidikan dan Pangajaran. 6
(4), 987