



Lab Imajinasi di Canva: Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Cerita Bergambar yang kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 UPT SD Negeri 060817 Medan Kota

Khairani Harahap, S.Pd¹

⁽¹⁾UPT SD Negeri 060817 Medan

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa UPT kelas 2 fase A UPT SD Negeri 060817 Medan Kota dengan menggunakan Lab Imajinasi di Canva, yang menggunakan cerita bergambar kreatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, cerita bergambar yang digunakan di Canva belum menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih menghadapi kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan, terutama bagi mereka yang tidak dapat membaca. Akibatnya, untuk siklus kedua, ada perbaikan dan penyesuaian yang dilakukan. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan selama siklus kedua setelah menggunakan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik. Siswa menunjukkan lebih banyak antusiasme dan kemampuan literasi yang lebih baik dalam memahami dan membuat cerita bergambar. Hasil evaluasi menunjukkan presentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) meningkat secara signifikan dibandingkan dengan siklus pertama. Studi ini menunjukkan bahwa menggunakan Lab Imajinasi di Canva dengan menciptakan cerita bergambar kreatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Diharapkan penelitian ini akan menjadi referensi bagi pendidik yang sedang bekerja untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik yang menggunakan teknologi.

Kata Kunci: Canva, Lab Imajinasi, Inovatif, Kreatif, Signifikan

Abstract

The purpose of this research is to improve the learning outcomes of UPT grade 2 phase A students at UPT SD Negeri 060817 Medan Kota by using the Imagination Lab in Canva, which employs creative illustrated stories in the Indonesian language subject. Classroom action research (CAR) was conducted in two cycles. In the first cycle, the illustrated story used in Canva did not yet show an improvement in students' learning outcomes. The evaluation results show that most students still face difficulties in understanding the material being taught, especially those who cannot read. As a result, for the second cycle, improvements and adjustments were made. Student learning outcomes improved significantly during the second cycle after using a more interactive and engaging approach. Students showed more enthusiasm and better literacy skills in understanding and creating illustrated stories. Evaluation results indicated a significant increase in the percentage of students meeting the minimum completeness criteria (KKM) compared to the first cycle. This study shows that using the Imagination Lab in Canva to create creative picture stories can improve the learning outcomes of 2nd-grade elementary school students in the Indonesian language subject. It is hoped that this research will serve as a reference for educators who are working to develop innovative and engaging teaching methods that utilize technology.

Keywords: Canva, Imagination Lab, Innovative, Creative, Significant

□ Corresponding author : Khairani Harahap

Email Address : khairaniharahap@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi banyak tantangan dan peluang karena banyaknya kesenjangan pendidikan yang buruk. Indonesia memiliki tanggung jawab besar untuk memastikan bahwa semua warganya mendapatkan pendidikan berkualitas tinggi, karena negara itu memiliki populasi terbesar keempat di dunia. Meskipun sistem pendidikan telah berkembang, masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk mencapai tujuan yang paling ideal. Pendidikan Indonesia menghadapi sejumlah tantangan besar, salah satunya adalah perbedaan kualitas pendidikan dan akses antara daerah perkotaan dan pedesaan. Data menunjukkan bahwa "masih terdapat perbedaan yang signifikan dalam kualitas pendidikan antara daerah. Di mana sekolah-sekolah di daerah perkotaan cenderung memiliki fasilitas dan sumber daya yang lebih baik dibandingkan dengan sekolah-sekolah di daerah pedesaan" (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Hal ini menyebabkan siswa tidak konsisten dalam prestasi akademik mereka, yang pada gilirannya mempengaruhi peluang mereka untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pendidikan adalah dasar utama untuk karakter dan keterampilan setiap orang. Pembelajaran yang efektif sangat penting untuk membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan siswa dalam konteks pendidikan. Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan dasar. Pembelajaran bahasa dengan cara yang menarik dan inovatif dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Seperti yang dinyatakan oleh Supriyadi (2019), "Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka." Ini menunjukkan bahwa pendekatan kreatif ke dalam lingkungan pembelajaran dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Kemampuan siswa untuk membaca dan menulis sangat penting di fase A literasi, terutama di kelas 2 SD UPT SDN 060817 Medan. Pada usia ini, siswa mulai memperoleh keterampilan dasar yang akan digunakan di masa depan untuk kemampuan literasi mereka. Literasi tidak hanya kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga pemahaman, analisis, dan pemanfaatan data dalam berbagai konteks.

Siswa dikenalkan dengan berbagai jenis teks, seperti cerita, puisi, dan informasi, di kelas dua sekolah dasar. Siswa diharapkan untuk meningkatkan minat mereka dalam membaca dan memahami makna teks yang mereka baca melalui pembelajaran literasi yang efektif. Rahmawati (2021) mengatakan bahwa "pendidikan literasi yang baik dapat membentuk kebiasaan membaca yang positif pada anak, yang akan berdampak pada perkembangan akademik siswa di masa depan." Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk membuat lingkungan belajar yang mendukung dan menyenangkan bagi siswa.

Cerita bergambar adalah salah satu cara untuk meningkatkan literasi siswa di kelas 2 SD. Cerita bergambar tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami jalan cerita dan karakternya dengan lebih baik. Menurut Supriyadi (2019), cerita bergambar dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk membaca dan membantu mereka memahami konteks cerita dengan lebih baik.

Untuk meningkatkan kemampuan dasar siswa, pendidikan literasi di Fase A kelas 2 SD sangat penting. Diharapkan bahwa cerita bergambar, diskusi kelompok, dan program literasi pemerintah dapat membantu siswa memperoleh keterampilan literasi yang kuat dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan akademik di masa depan. Dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka, model pembelajaran berbasis masalah (PBL) membantu meningkatkan literasi siswa di kelas 2 SD. Misalnya, guru dapat

meminta siswa membaca cerita tentang lingkungan dan kemudian membahas masalah yang dihadapi oleh karakter-karakter tersebut. Barrows (1996) menyatakan bahwa PBL mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok dan belajar secara mandiri. Akibatnya, siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca mereka tetapi juga memperoleh keterampilan untuk menganalisis dan mengevaluasi data. Dalam era komputer dan internet saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian penting dari proses pendidikan karena memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.

Canva adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan. Ini memungkinkan guru membuat karya kreatif, seperti cerita bergambar, untuk diberikan kepada siswa mereka. Prasetyo (2020) mengatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa. Siswa dapat lebih memahami materi pelajaran dan berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran berkat teknologi.

Dengan menggunakan Canva, platform desain grafis berbasis web, pengguna dapat dengan cepat dan mudah membuat berbagai jenis konten visual. Canva didirikan pada tahun 2012 oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams untuk memfasilitasi desainer yang menarik dan profesional. Selain itu, Canva bekerja sama dengan kementerian pendidikan untuk membantu guru membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Salah satu fitur Canva saat ini, Lab Imajinasi, menawarkan pendekatan desain imajinasi yang memungkinkan siswa menggunakan teknologi untuk membuat cerita bergambar dengan menggunakan kemampuan mereka untuk berkreasi. Siswa tidak hanya belajar membaca dan menulis, tetapi mereka juga memiliki kesempatan untuk menunjukkan kemampuan kreatif dan imajinasi mereka dengan menulis cerita yang menarik.

Menurut Rahmawati (2021), "Cerita bergambar dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan meningkatkan kemampuan literasi mereka." Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, cerita bergambar diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), "Penelitian tindakan kelas adalah suatu proses reflektif yang dilakukan oleh para pendidik untuk meningkatkan praktik pembelajaran mereka." Peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus untuk menilai dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut observasi, metode pembelajaran yang tidak variatif membuat siswa bosan, bahkan ketika mereka belajar membaca tulisan dari cerita tanpa gambar. Siswa yang tidak termotivasi dan tidak fokus gagal memahami dan mencapai hasil belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik. Penggunaan media harus didukung secara visual atau interaktif agar siswa mudah memahami bacaan. Materi dengan tingkat kesulitan yang tidak sesuai Materi yang diajarkan sulit dipahami, sehingga siswa menjadi tidak tertarik. Karena siswa masih dalam tahap berlatih di kelas 2, mereka tidak memiliki cukup waktu untuk belajar dan membaca materi. Karena tidak ada dukungan dari orang tua, proses belajar di sekolah harus terlibat dengan orang tua setelah pulang ke rumah. Selain itu, tidak ada dukungan untuk mendorong siswa untuk membaca dan belajar di rumah.

Kemampuan yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran dikenal sebagai hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran membuat kegiatan guru dan siswa lebih hidup dan efektif karena umpan balik. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan Lab Imajinasi di Canva: Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Cerita Bergambar Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, berdasarkan pembelajaran yang telah mempelajari latar belakang masalah tersebut.

Menurut Nana Sudjana (2005), hasil belajar tidak hanya mencakup pengetahuan yang dipelajari, tetapi juga keterampilan dan sikap yang dibangun selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan yang interaktif dan kreatif, pembelajaran cerita bergambar menggunakan Canva membantu siswa meningkatkan keterampilan literasi mereka di kelas 2 SD. Pendekatan ini juga membantu siswa belajar membaca dan menulis selain meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan membuat kolaborasi. Diharapkan pembelajaran ini akan menjadi model yang berguna untuk diterapkan dalam pembelajaran masa depan.

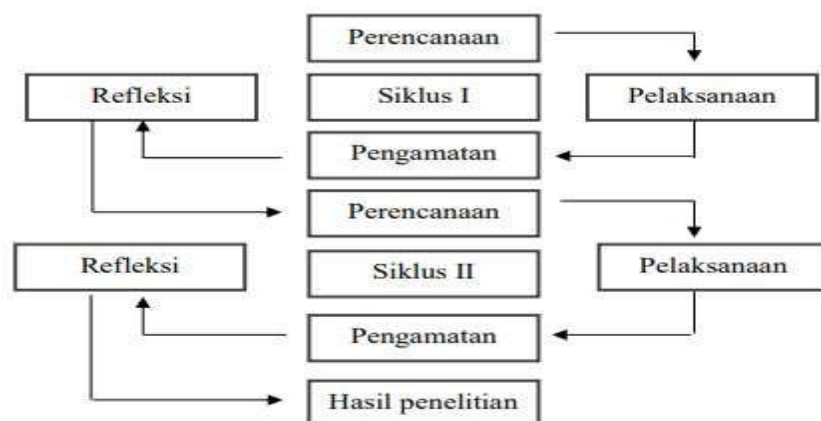
Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui tindakan yang sistematis dan reflektif. Metode ini melibatkan kolaborasi antara guru dan siswa untuk mengidentifikasi masalah yang ada dalam proses pembelajaran, merencanakan tindakan perbaikan, melaksanakan

tindakan, dan mengevaluasi hasil dari tindakan tersebut. PTK sangat relevan untuk diterapkan di lingkungan pendidikan, terutama dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu karakteristik utama dari PTK adalah siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Menurut Kemmis dan MC Taggart (1998), "Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh para praktisi (guru, dosen dan lain-lain) untuk meningkatkan praktik pembelajaran. Guru berperan sebagai peneliti yang aktif, yang tidak hanya mengajar tetapi juga menganalisis dan memperbaiki metode pengajaran berdasarkan umpan balik dari siswa.

Penelitian dilaksanakan di SD 060817 Medan Kota pada kelas II. Yang berlokasi di Jalan Sakti Lubis Gang Bengkel No 19 Kelurahan Sitirejo I Kecamatan Medan Kota. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024-2025. Yakni dari pertengahan bulan Januari sampai pertengahan bulan Maret. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan. Dengan jumlah siswa 20 orang yaitu laki-laki 8 orang perempuan 12 orang pada semester genap tahun pelajaran 2024-2025.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan

Alur Penelitian Tindakan Kelas

Pada siklus pertama, penerapan cerita bergambar di Canva belum menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, perbaikan dan penyesuaian dilakukan untuk siklus kedua. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2010) yang menyatakan bahwa "Refleksi terhadap hasil pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas."

Pada siklus kedua, setelah menerapkan strategi yang lebih interaktif dan menarik, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan kemampuan literasi yang lebih baik dalam memahami dan membaca cerita bergambar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) meningkat secara signifikan dibandingkan dengan siklus pertama. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari Analisis yang dilihat dari siklus I dan II yang telah dilaksanakan dan dilihat perbandingan dari setiap siklus keberhasilan terjadi di siklus II. Penilaian ini diperoleh dari hasil pengamatan dua observasi selama kegiatan pelaksanaan pembelajaran berlangsung,

kemudian data dari kedua observer tersebut ditabulasi dan direkapitulasi seperti dengan rekapitulasi sebagai berikut

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan Lab Imajinasi di Canva melalui cerita bergambar yang kreatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. Dengan demikian, diharapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Observasi Guru Siklus I dan II

Observer	Perolehan skor total				Interprestasi/ makna
	Sikuls I	II	Siklus	Rata-rata skor total	
1	50		51	90,17	Sangat baik
2	52		53	93,35	Sangat baik
Jumlah				183,53	
Rata-rata				91,76	

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Observasi Siswa Siklus I dan II

Observer	Perolehan skor total			Interpestasi/ makna
	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-rata skor total	
1	45	47	82,13	Baik
2	48	49	86,60	Sangat baik
Jumlah			166,74	
Rata-rata			83,37	

Data Penilaian Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

a. Hasil belajar kognitif

Penilaian kognitif siswa kelas 2 bab 8 Hobi yang jadi prestasi yang berlangsung pada siklus II di ukur dengan tes yaitu dengan memberikan soal berupa pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dan di ikuti oleh 20 siswa, Hasil belajar siswa pada ranah kognitif dapat dilihat dari nilai keseluruhan sampel dan rata- rata yang di dapat sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Ranah Kognitif Siklus I

Keberhasilan	Jumlah siswa	%	Kkm	Rata-rata
Tuntas	19	95,23	75	95,23
Tidak tuntas	1	4,7	75	
Jumlah siswa	20	100	150	

Tabel menunjukkan hasil belajar kognitif siswa yang tuntas tercapai 95,23%. Hasil ini dapat dikatakan bahwa bahwa tingkat ketuntasan mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Dari tabel diatas terdapat 1 siswa yang belum tuntas.

Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis data penelitian Tindakan Kelas tentang meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran dikelas II SD Negeri 060817 Medan Kota terdapat beberapa kesimpulan diantaranya: Kesimpulan dalam penelitian ini dapat dijelaskan bahwa ketuntasan hasil belajar dan rata-rata kognitif mengalami peningkatan pada siklus II, Siswa yang tuntas dalam belajar siklus I hanya 28,27 % dengan rata-rata nilai 63,33% dan belum mencapai keberhasilan Pada siklus II tingkat ketuntasan pada aspek kognitif yaitu mencapai 95,23%.

Daftar Pusaka

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barrows, H. S. (1996). *Problem-Based Learning as a Method of Medical Instruction*. Illinois: Southern Illinois University School of Medicine.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Laporan Kualitas Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nuridin, H. (2020). *Pendidikan Karakter dan Berpikir Kritis*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prasetyo, B. (2020). *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, S. (2021). *Inovasi Pembelajaran Melalui Cerita Bergambar*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Setiawan, B. (2021). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriyadi, A. (2019). *Psikologi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, A. (2019). *Kualitas Guru dan Dampaknya pada Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.