
Penggunaan Media Infografis Digital Berbasis Aplikasi Canva Sebagai Peningkat Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Anekdotal

Use of Digital Infographic Media Based on the Canva Application to Improve Student Learning Outcomes in Learning Anecdotal Texts

Nadia Nur Mala^{1*}, Boedi Martono², Ninik Mardiana³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Universitas Dr. Soetomo Surabaya

*email: nadianurmala111@gmail.com

ABSTRAK

Histori Artikel:

Diajukan:
25/07/2023

Diterima:
31/10/2023

Diterbitkan:
01/11/2023

Proses belajar mengajar membuat siswa pandai dalam bidang akademik, non akademik, inovatif dengan menggunakan media digitalisasi. Belajar adalah kewajiban yang sangat penting untuk peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dan metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar menggunakan media infografis yang dibuat menggunakan aplikasi canva dari sampel penelitian yang di pilih menggunakan metode pengambilan acak, penelitian ini dilakukan di kelas XI-Ipa 1MA Hasyim Asy'ari Bangsri Sukodono. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas XI- Ipa 1. Penelitian tindakan kelas terdapat dua siklus dan pra-siklus, pada pra-siklus, siswa mendapat nilai rerata 67,04 dengan nilai ketuntasan klasikal 45%, pada siklus satu, setelah diberikan treatment, didapatkan hasil rerata 73,7 dengan ketuntasan klasikal sebesar 63,7% dan pada siklus 2 setelah dilakukan perbaikan didapat rerata sebesar 79,3% dengan nilai klasikal 90%. Dari hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan jika media infografis dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Infografis; Canva; Hasil Belajar

ABSTRACT

The teaching and learning process makes students smart in the academic, non-academic, innovative fields by using digitalization media. Learning is a very important obligation for students. In this study using a descriptive quantitative approach to the PTK method. The purpose of the study was to describe the increase in learning outcomes using infographic media created using the Canva application from research samples selected using the random sampling method, this research was conducted in class XI-Ipa 1MA Hasyim Asy'ari Bangsri Sukodono. The results of this study were that there was an increase in student learning outcomes in class XI-Ipa 1. There were two cycles of classroom action research and a pre-cycle, in the pre-cycle, students got an average score of 67.04 with a classical completeness score of 45%, in cycle one, after being given treatment, the average result was 73.7 with a classical completeness of 63.7% and in cycle 2 after improvements were made, the average was 79.3% with a classical score of 90%. From these results, it can be concluded that infographic media can be used as a learning medium, to help students improve learning outcomes.

Keywords: Learning Media; Infographics; Canva; Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Keberhasilan setiap lembaga pendidikan tergantung pada kualitas proses belajar mengajar, sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa untuk mendorong pengembangan penalaran kritis dan pengetahuan umum mereka (Alfian et al., 2022). Belajar adalah kewajiban yang sangat penting untuk peserta didik, karena sering belajar membuat siswa pandai dalam bidang akademik, non akademik, kreatif, inovatif, dan mempunyai sikap serta perilaku yang baik (Handayani & Subakti, 2020).

Guru perlu mengikuti perkembangan teknologi di era saat ini, begitupun siswa perlu belajar sesuai pada zamannya. Jelas, media pembelajaran adalah senjata penting dalam pertempuran melawan kesulitan yang ditimbulkan oleh keadaan teknologi yang terus berkembang (Hersita et al., 2020). Tuntutan global menjadi sangat pesat menuntut pendidikan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu (Irawati et al., 2021).

Dalam media pembelajaran sangat diperlukan pada dunia pendidikan karena hubungannya sangat erat, maka dari itu media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu agar guru bisa mudah menjelaskan kepada peserta didik. Serta menjadikan pembelajaran tersebut menarik dan tidak membosankan (Listya, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal dengan guru pengampu bahasa Indonesia di MA Asy'ari Bangsri menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik rendah, di bawah KKM (75) dengan rata-rata keseluruhan 70. Nilai tersebut didapat karena ada beberapa masalah pada pembelajaran, yaitu tidak adanya media pembelajaran yang inovatif selama proses pembelajaran, karena hal tersebut pembelajaran menjadi kurang menarik dan peserta didik jadi tidak fokus saat belajar, akhirnya hasil belajar siswa tidak mencapai KKM.

Di era globalisasi ini, kemajuan teknologi dan informasi berjalan dengan kecepatan yang sangat tinggi (Mahardika et al., 2021). Sekarang ada hubungan yang tidak terpisahkan antara teknologi dan dampaknya terhadap bidang pendidikan. Sebagai akibat

dari globalisasi yang sangat maju yang sudah ada, sektor pendidikan menyesuaikan diri dengan perubahan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Mansur & Rafiudin, 2020). Sistem informasi dan teknologi informasi yang dapat menjadi tulang punggung bagi bidang pendidikan diperlukan jika kita ingin melihat peningkatan prestasi siswa yang signifikan di tahun-tahun mendatang (Prihanto & Hawanti, 2021).

Media masa kini menempatkan premi pada penggunaan komunikasi dan teknologi di bidang pendidikan. Instrumen keilmuan yang termasuk dalam media pembelajaran dapat digunakan untuk pengembangan imajinasi dan kemampuan siswa di dalam kelas (Prihanto & Hawanti, 2021).

Infografis digital hanyalah salah satu jenis materi pendidikan. Media infografis merupakan media yang berbentuk visual dan didalamnya terdapat sebuah informasi, data atau pengetahuan yang disajikan dengan kompleks serta jelas (Resnatika et al., 2018). Sejalan dengan penjelasan Mansur dan Rafiudin, Sholeh & Purworejo (2020) menyatakan bahwa infografis memiliki arti sebagai bentuk atau gambaran visual dari sebuah informasi atau data yang menggabungkan sebuah desain, sehingga data maupun informasi tersebut terlihat lebih menarik. Untuk membuat sebuah media infografis, diperlukan sebuah alat yang dapat membuat sebuah bentuk atau desain yang kompleks dengan informasi atau data di dalam desain tersebut. Akan tetapi pada jaman yang telah berkembang ini, telah ada aplikasi yang dapat memudahkan semua orang untuk membuat sebuah Infografis, aplikasi tersebut bernama Canva (Tanjung & Faiza, 2019).

Aplikasi bernama canva adalah aplikasi bertema visual dan audiovisual. Aplikasi ini pertama kali muncul pada tahun 2012 dan terus menjadi populer pada tahun 2018 (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Sampul, poster, undangan, dan lainnya semuanya dapat dibuat dengan mudah dengan program ini. Canva adalah alat berbasis web untuk membuat infografis yang terlihat profesional dan konten visual lainnya dengan cepat dan mudah. Bidang pendidikan adalah salah satu pengaturan potensial untuk

penggunaan utilitarian Canva. Canva adalah alat berbasis web yang ideal untuk membuat media digital untuk pendidikan, terutama infografis, berkat perpustakaan templat siap pakai yang luas dan fitur lain yang memfasilitasi pengajaran dan pembelajaran berbasis teknologi (Mahardika et al., 2021).

Menurut artikel terbaru yang diterbitkan dalam jurnal Hersita et al (2020), Canva adalah alat desain berbasis web yang menawarkan berbagai sumber daya untuk membuat hal-hal seperti presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik, infografis, penanda buku, buletin, spanduk, dan sebagainya. Keuntungan menggunakan aplikasi Canva meliputi; (1) Menyediakan template desain yang menarik, (2) Mahir dalam meningkatkan kreatifitas guru maupun siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyaknya fitur/fitur yang dapat digunakan (3) Meminimalisir waktu media pembelajaran secara praktis terkait desain visual maupun grafis. (4) Tidak harus menggunakan laptop, menggunakan smartphone juga bisa, oleh karena itu melakukan desain bisa sewaktu waktu.

Aplikasi Canva memiliki banyak manfaat, tetapi juga memiliki beberapa kelemahan. Misalnya, pengguna memerlukan paket data untuk menggunakan aplikasi, dan meskipun layanan ini menawarkan berbagai macam templat desain, beberapa di antaranya berbayar. Penelitian ini ditujukan bagi pelaku di bidang pendidikan yang melakukan media pembelajaran yang mungkin kurang keahlian desain dan berharap jawaban yang dijelaskan di sini akan membantu mereka menciptakan media belajar mengajar yang efektif (Mansur & Rafiudin, 2020). Serta diharapkan dapat membangun kesadaran pentingnya diri untuk berkreasi dan berinovasi dalam melakukan pembelajaran terutama di dunia pendidikan. Pendidik mengantisipasi bahwa dengan memperkenalkan siswa ke perangkat lunak Canva, mereka akan lebih terlibat dengan pembelajaran mereka sendiri dan kurang menerima konten teks anekdot kering yang sering digunakan di kelas (Prihanto & Hawanti, 2021).

Media pembelajaran tersebut telah dikembangkan di beberapa penelitian, dan

hasilnya media infografis berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa, namun media infografis digital berbasis canva masih belum banyak diterapkan di sekolah-sekolah, sehingga membuat peneliti, ingin melakukan penelitian menggunakan media infografis menggunakan canva, hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang nantinya dinilai menggunakan angka. Menurut Bloom dalam Agustina (2017) terdapat enam kasta dalam hasil belajar kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana tingkatan hasil belajar siswa 11 – IPA 2 MA Hasyim Asy'ari Bangsri Sukodono, selama menggunakan media pembelajaran Infografis yang didesain menggunakan aplikasi canva.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Hersita et al.(2020) dengan judul “Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD” penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran infografis pada materi yang berhubungan dengan pembelajaran IPS. Selanjutnya terdapat penelitian yang dilakukan oleh Mansur & Rafiudin (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa” tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk membuat media pembelajaran berbasis infografis, meneliti kelayakan media infografis dan mencari tahu pengaruh media infografis terhadap minat belajar siswa.

Kedua penelitian yang relevan tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu penggunaan media infografis, akan tetapi penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, karena dalam penelitian ini, media infografis yang digunakan merupakan media infografis digital dan pembuatan media tersebut juga berbantu aplikasi canva. Tujuan penelitian ini juga untuk mencari tahu peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media tersebut.

METODE PENELITIAN

Deskriptif kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang menjelaskan mengenai variabel penelitian secara sederhana serta data-data yang akan dijelaskan berupa angka-angka yang telah dianalisis sebelumnya (Sugiyono, 2015). Metode deskriptif kuantitatif dipilih karena dalam penelitian ini terdapat angka-angka yang nantinya akan dijelaskan secara deskriptif. Data berupa angka yang telah dikumpulkan, nantinya akan dibahas secara detail melalui deskripsi variabel penelitian.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dalam penelitian PTK terdapat beberapa siklus yaitu pra-siklus, siklus satu dan siklus dua. Siklus dalam PTK adalah perputaran berulang dari kegiatan tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Supriyanto & Kuntoro, 2022).

Instrumen paling utama adalah adalah peneliti sendiri. Perancangan media pembelajaran, pelaksanaan penelitian, pengumpulan data, analisis, pengamatan, semua hal tersebut dilakukan oleh peneliti, selain itu terdapat instrumen lainnya, yaitu instrumen tes untuk menilai hasil belajar siswa. Terdapat 20 soal tes pada materi teks anekdot.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPA 1 dan kelas XI IPA 2, kemudian kedua kelas tersebut diundi untuk mendapatkan kelas Sampel, teknik undian tersebut merupakan teknik pengambilan sampel dengan *random sampling*, atau pengambilan sampel secara acak, kemudian kelas yang terpilih akan menjadi kelas sampel, dalam penelitian ini kelas sampelnya adalah kelas XI IPA 1 dengan jumlah 22 siswa.

Data yang akan diteliti adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPA 1, peningkatan hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar materi pembelajaran Teks Anekdote. Untuk KKM yang digunakan adalah 75. Siswa-siswi yang tuntas harus memiliki nilai ≥ 75 , sementara keseluruhan siswa-siswi yang tuntas harus memiliki nilai klasikal 75%.

Rumus yang digunakan untuk mencari rata-rata kelas, dalam kajian ini adalah :

$$X_d = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan : X_d : Nilai rata-rata, $\sum x$: Jumlah semua nilai, $\sum n$: Jumlah siswa yang mengikuti tes. Sedangkan untuk mengukur ketuntasan klasikal menggunakan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas KKM}}{\text{Jumlah total siswa yang hadir}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Siklus Hasil Belajar Teks Anekdote

Hasil belajar pra-siklus diperoleh dari hasil penilaian awal peserta didik sebelum diberikan media infografis, hal tersebut dilakukan agar diketahui kemampuan awal peserta didik. Berikut nilai hasil belajar siswa yang akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Pra-Siklus

No. Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	55	Tidak Tuntas
2	75	Tuntas
3	65	Tidak Tuntas
4	60	Tidak Tuntas
5	50	Tidak Tuntas
6	75	Tuntas
7	60	Tidak Tuntas
8	50	Tidak Tuntas
9	75	Tuntas
10	75	Tuntas
11	65	Tidak Tuntas
12	75	Tuntas
13	70	Tidak Tuntas
14	75	Tuntas
15	75	Tuntas
16	75	Tuntas
17	60	Tidak Tuntas
18	80	Tuntas
19	70	Tidak Tuntas
20	60	Tidak Tuntas
21	55	Tidak Tuntas
22	75	Tuntas
Rata-Rata	67,04	
Ketuntasan Klasikal	45%	

Data tabel 1 menunjukkan angka hasil belajar peserta didik yang diukur melalui tes awal (pre-test) dengan pokok bahasan teks anekdot, dapat diamati jika data tabel 1 menunjukkan rata-rata angka keseluruhan siswa adalah 67,04 dengan ketuntasan klasikal mencapai 45% dengan kriteria tidak tuntas. Dari tabel 1, terdapat 10 anak dengan kriteria tuntas dan 11 anak lainnya berada dikriteria tidak tuntas, hal tersebut menunjukkan jika pada pra-siklus ini, siswa-siswi yang mengikuti ujian pre-test, hasil belajarnya masih tergolong rendah, untuk itu perlu perbaikan pada sistem belajarnya.

Agar siswa-siswi tersebut mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, maka dalam penelitian ini akan diujikan penggunaan media infografis digital guna meningkatkan hasil belajar siswa-siswi MA Hasyim Asy'ari Bangsri.

Siklus 1 Hasil Belajar Teks Anekdote

Pada siklus 1 ini, kegiatan pembelajaran akan dimulai dengan memberikan media pembelajaran berupa media infografis digital, analisis data yang dilakukan pada siklus 1 berupa data kuantitatif yang dapatkan dari angka hasil belajar siswa.

Pada siklus satu, terdapat 4 tahapan untuk memperoleh hasil analisis, yaitu tahap perancangan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi(Nurjanah & Faznur, 2022)

Tahap pertama yaitu tahap perancangan, sebelum dilakukan pembelajaran, terlebih dahulu peneliti merancang pembelajaran yang akan berlangsung, yaitu merancang media pembelajaran infografis menggunakan aplikasi canva, kemudian membuat RPP yang sesuai dengan pokok bahasan teks anekdot dengan tambahan media yang dipakai, serta merancang lembar tes yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Kemudian, jika rancangan pembelajaran telah siap, maka akan dilanjutkan tahap berikutnya yaitu tahap pelaksanaan, pelaksanaan siklus 1 ini dilakukan pada tanggal 17 Mei 2023, Tahap awal yaitu melakukan proses belajar mengajar menggunakan media infografis digital. Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan

selama 2 × 45 Menit. Pembelajaran dimulai pada pukul 08.00 WIB sampai dengan 09.30 WIB. Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan presensi terlebih dahulu untuk mengetahui jumlah siswa yang hadir. Siswa yang hadir pada tindakan pertama ada 22 siswa. Tahap tindakan dilakukan sesuai dengan skenario yang telah dibuat dan perangkat yang telah disiapkan.

Selanjutnya yaitu tahap pengamatan, peneliti mengamati proses belajar mengajar yang berlangsung hingga ketika siswa mengerjakan soal tes. Berdasar pada hasil tes tahap pertama di kelas XI IPA 1, berikut hasil yang didapat para siswa.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

No. Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	70	Tidak Tuntas
2	80	Tuntas
3	70	Tidak Tuntas
4	65	Tidak Tuntas
5	65	Tidak Tuntas
6	75	Tuntas
7	75	Tuntas
8	75	Tuntas
9	80	Tuntas
10	80	Tuntas
11	70	Tidak Tuntas
12	75	Tuntas
13	75	Tuntas
14	80	Tuntas
15	75	Tuntas
16	75	Tuntas
17	70	Tidak Tuntas
18	80	Tuntas
19	75	Tuntas
20	70	Tidak Tuntas
21	65	Tidak Tuntas
22	75	Tuntas
Rata-Rata	73,7	
Ketuntasan Klasikal	63,7%	

Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan tersebut menunjukkan jika media pembelajaran infografis cukup baik digunakan sebagai media pembelajaran, karena dapat membantu siswa selama proses pembelajaran.

Terlihat pada hasil peningkatan siswa yang memiliki rata-rata kelas 73,7 dimana angka tersebut lebih besar daripada pra-siklus dengan ketuntasan klasikal sebanyak 63,7%, meskipun begitu rata-rata tersebut belum mencapai kriteria tuntas dan nilai klasikal <75%, Anak yang tuntas meningkat dari 10 siswa menjadi 14 siswa, dan sisanya masih belum tuntas (nilai masih di bawah KKM).

Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media infografis digital dan didapatkan hasil diatas, maka tahapan selanjutnya adalah tahapan refleksi. Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap pembelajaran pada siklus 1, mengenai apa saja yang perlu diperbaiki pada proses belajar mengajar siklus 1.

Pada tahapan pembelajaran siklus 1, berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rancangan awal, akan tetapi masih ditemui beberapa kelemahan pada rancangan pembelajaran siklus satu, yaitu: 1) beberapa siswa masih belum memahami beberapa pokok bahasan pada teks anekdot, 2) beberapa siswa juga terlihat tidak fokus selama pembelajaran berlangsung, 3) hasil tes belum mencapai indikator keberhasilan.

Maka untuk mengatasi hal tersebut, akan ada perbaikan pada siklus 2, yaitu : 1) memberi motivasi sebelum pembelajaran berlangsung, mengenai pentingnya pembelajaran tersebut, serta melakukan tanya jawab disela pembelajaran agar siswa dapat fokus kembali pada pembelajaran, 2) memperhatikan setiap siswa ketika tes berlangsung, agar siswa yang tidak mengerti bisa bertanya secara langsung.

Siklus 2 Hasil Belajar Teks Anekdot

Setelah siklus tahap 1 dilakukan dan diperoleh hasil belajar yang ternyata terdapat peningkatan namun kategori hasil belajar pada siklus satu masih belum tuntas dan indikator keberhasilan dinyatakan gagal, maka akan dilanjutkan dengan siklus tahap dua dengan beberapa perbaikan yang dilakukan setelah dilakukan refleksi pada siklus 1.

Seperti pada tahap siklus satu sebelumnya, pada siklus dua juga terdapat tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas.

Tahapan pertama pada siklus kedua yaitu tahap perancangan, pada tahap ini peneliti merancang pembelajaran menggunakan media infografis digital yang dilakukan menggunakan aplikasi canva, kemudian merancang RPP yang sesuai dan terakhir merancang lembar tes.

Tahap berikutnya yaitu pelaksanaan, penelitian tindakan kelas siklus dua ini dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2023, Tahap tindakan yaitu melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran infografis digital. Pelaksanaan tindakan siklus 2 dilakukan selama 2 x 45 Menit. Pembelajaran dimulai pada pukul 08.00 WIB sampai dengan 09.30 WIB. Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan presensi terlebih dahulu untuk mengetahui jumlah siswa yang hadir. Siswa yang hadir pada tindakan kedua yaitu 22 siswa. Tahap tindakan dilakukan sesuai dengan skenario yang telah dibuat dan perangkat yang telah disiapkan.

Tahap berikutnya yaitu pengamatan, pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan pada siswa ketika pembelajaran dimulai hingga tes berlangsung, berikut hasil belajar yang telah dicapai siswa pada siklus tahap 2 ini.

No. Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	75	Tuntas
2	80	Tuntas
3	75	Tuntas
4	70	Tidak Tuntas
5	75	Tuntas
6	80	Tuntas
7	80	Tuntas
8	85	Tuntas
9	85	Tuntas
10	90	Tuntas
11	80	Tuntas
12	75	Tuntas
13	80	Tuntas
14	80	Tuntas
15	85	Tuntas
16	85	Tuntas
17	75	Tuntas
18	85	Tuntas
19	80	Tuntas
20	75	Tuntas

No. Siswa	Nilai	Ketuntasan
21	70	Tidak Tuntas
22	80	Tuntas
Rata-Rata	79,5	
Ketuntasan Klasikal	90%	

Pada siklus tahap dua ini, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata yang di peroleh adalah 79,5>75(KKM) dan angka ketuntasan klasikal sebesar 90% yaitu lebih besar dari angka klasikal minal 75%. Maka dapat dinyatakan jika pada siklus tahap dua ini, penelitian tindakan kelas berhasil dilakukan dan dengan penggunaan media infografis digital pokok bahasan teks anekdot, siswa menjadi lebih cepat tanggap dalam memahami pembelajaran.

Tahap terakhir pada siklus 2 yaitu, refleksi. Pada tahap ini peneliti merefleksi kegiatan tindakan kelas, pada siklus dua dapat disimpulkan jika indikator keberhasilan telah tercapai, yaitu para siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran infografis digital. Sehingga penelitian ini berhenti pada tahap 2.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis serta pembahasan penelitian tentang peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran infografis digital dengan pembuatannya lewat canva, maka pada penelitian ini didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

Pada tahap siklus satu didapati hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan walaupun indikator keberhasilan masih belum tercapai, akan tetapi pada siklus satu pembelajaran berjalan lancar dengan hasil belajar siswa yang mendapatkan rata-rata sebesar 73,7 dengan ketuntasan klasikal mencapai 63,7%. Pada tahap siklus satu ini terdapat beberapa kelemahan yang telah diperbaiki pada siklus dua.

Pada tahap siklus dua, indikator keberhasilan dinyatakan tuntas karena pada tahap ini tindakan penelitian berjalan dengan lancar setelah dilakukan perbaikan pada tahap satu sebelumnya, pada siklus dua rerata yang

didapatkan adalah 79,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 90% dimana angka tersebut memenuhi kriteria ketuntasan klasikal minimum yaitu 75%.

Dari kedua hasil siklus 1 dan siklus 2 maka dapat dinyatakan jika penggunaan media pembelajaran infografis yang dibuat menggunakan canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada meningkatnya nilai siswa dari tahap siklus 1 dengan rerata 73,7 serta hasil ketuntasan klasikal yang mencapai 63,7%, nilai siswa bertambah meningkat pada tahap siklus 2 yaitu dengan rerata yang didapatkan sebesar 79,5 dengan ketuntasan klasikal yang mencapai 90%.

Diharapkan dari penelitian ini, selanjutnya sekolah-sekolah lainnya juga akan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan, seperti pada penggunaan media infografis digital berbasis aplikasi canva, semoga dari penelitian ini dapat menambah wawasan bagi guru maupun sekolah lainnya, agar dapat menerapkan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. (2017). *Hubungan Gaya Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Ipa Di Madrasah Ibtidaiyah Mahad Islami Palembang* (Vol. 3).
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Hersita, A. F., Kusdiana, A., Respati, R., & Respati, R. (2020). Pengembangan

- Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 192–198.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.30132>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Listya, A. (2018). Konsep dan Penggunaan Warna dalam Infografis. *Jurnal Desain*, 6(01), 10.
<https://doi.org/10.30998/jurnaladesain.v6i01.2837>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
<https://jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817>
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443>
- Nurjanah, F., & Faznur, L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Brainstroming dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Media Quizizz. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 45.
<https://doi.org/10.30595/mtf.v9i1.13368>
- Prihanto, S. D., & Hawanti, S. (2021). Pengaruh Pengelolaan Kelas Guru Bahasa Indonesia Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tambak-Banyumas. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 71.
<https://doi.org/10.30595/mtf.v7i1.9743>
- Resnatika, A., Sukaesih, S., & Kurniasih, N. (2018). Peran infografis sebagai media promosi dalam pemanfaatan perpustakaan. *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 6(2), 183–196.
<https://doi.org/10.24198/jkip.v6i2.15440>
- Sholeh, K., & Purworejo, U. M. (2020). Penerapan Teknik Pembelajaran Partisipatif Berbasis Kecerdasan Majemuk Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Esai. VI(2).
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, 308.
- Supriyanto, S., & Kuntoro, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Inspiratif Yang Membangun Kemandirian Belajar Siswa Kelas IX SMP. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 19.
<https://doi.org/10.30595/mtf.v9i1.13722>
- 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), 79.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>