



Penarapan *E-Learning* Berbantuan *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Okky Dwi Noor Jannah

Program Studi Magister Pendidikan Dasar dan SD 2 Jepang, Kudus, Indonesia

okyjannah90@guru.sd.belajar.id

Wawan Shokib Rondli

Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

wawan.shokib@umk.ac.id

Abstract

IMPLEMENTATION OF CANVA-ASSISTED E-LEARNING TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES. The purpose of this study was to determine the increase in learning outcomes and student learning activities in the application of e-learning to improve learning outcomes in students of class VI SD 2 Jepang. This research was conducted at SD 2 Jepang, Mejobo, Kudus in class VI with a total of 29 students. This study used classroom action research consisting of 2 cycles. Each cycle consists of 2 meetings. Data collection techniques used are test and observation sheets. Data analysis techniques using quantitative data analysis and qualitative data analysis. The result showed that the student learning outcomes in pre-cycle showed the number 70 then became 74 in cycle I and became 86 in cycle II. While student learning activities in the pre-cycle show a number of 70 rising to 73 in cycle I and to 74 in cycle II.

Keywords: *e-learning; Canva; learning outcomes*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa dalam penerapan e-learning peningkatan hasil belajar pada siswa kelas VI SD 2 Jepang. Penelitian ini dilaksanakan di SD 2 Jepang Kecamatan Mejobo, Kudus pada kelas VI dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan

lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada prasiklus menunjukkan angka 70 kemudian menjadi 74 pada siklus I dan menjadi 86 pada siklus II. Sedangkan aktivitas belajar siswa pada prasiklus menunjukkan angka sebesar 70 naik menjadi 73 pada siklus I dan menjadi 74 pada siklus II.

Kata kunci: e-learning; Canva; hasil belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan peradaban dunia semakin pesat di berbagai dunia, hal ini ditandai dengan penggunaan sistem teknologi informasi dan komunikasi yang tanpa batas. Kemajuan teknologi harus diimbangi dengan sumber daya manusia yang terampil saat menggunakan teknologi tersebut. Memberdayakan manusia itu sendiri dengan keterampilan yang sesuai menjadi salah satu kunci kesuksesan dalam menghadapi pesatnya perkembangan teknologi digital. Perubahan yang dimaksudkan berupa perubahan teknologi pada bidang pendidikan, sosial, ekonomi, hukum dan lain sebagainya. Perubahan-perubahan ini dimaksudkan agar setiap manusia dapat menghadapi revolusi industri 4.0.

Pada era revolusi industri kita harus mengubah cara berpikir dan sudut pandang kita mengenai pendidikan, seperti halnya pemanfaatan teknologi pada kegiatan belajar mengajar yang sudah mulai digalakkan. Dengan adanya hal ini, maka guru harus mampu mengoptimalkan pembelajaran dengan segala perubahan yang ada. Adanya kebijakan dimana semua guru harus melek akan perkembangan digital membuat guru mau tidak mau harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Perkembangan teknologi bisa diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Dito & Pujiastuti, 2021) yang menyatakan bahwa adanya pelatihan dan pembiasaan terhadap perkembangan teknologi bagi guru dapat memberikan iklim yang baik bagi dunia pendidikan. Menurut (Ambarwati et al., 2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perubahan teknologi merubah sistem pendidikan di Indonesia, dimana dulu pembelajaran hanya berfokus pada buku teks sekarang berubah menjadi penggunaan internet. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bisa diartikan sebagai salah satu sistem pemrosesan digital yang dapat mendorong pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, pemanfaatan teknologi juga dapat membantu guru untuk melaksanakan media, sumber, dan strategi

pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran digital diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dimana guru lebih sering menggunakan buku teks saat menjelaskan materi pembelajaran kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal yang ada di buku teks. Selain itu, guru-guru kurang mampu untuk mengoperasikan computer sehingga mereka kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran digital atau *e-learning*. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru-guru juga kurang menarik atau bahkan ada guru yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Dengan adanya fakta-fakta ini, pembelajaran yang berlangsung selama ini masih bersifat *teacher center learning*, kurang memanfaatkan teknologi, belum memaksimalkan media pembelajaran dan lain-lain. Sehingga hal ini dapat berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah. Kurang menariknya kegiatan pembelajaran yang diikuti membuat siswa kurang memiliki motivasi belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah.

Permasalahan di atas dapat diselesaikan dengan penerapan pembelajaran digital atau *e-learning*. Pembelajaran digital adalah suatu alat yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa sesuai dengan perkembangan jaman dan dirancang guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi dan kreatif (Afif, 1970). Selain itu, (Azis, 2019) menyatakan bahwa model pembelajaran era digital terdiri dari 3 model yaitu guru memberikan materi pembelajaran secara online pada peserta didik kemudian di donload dan dipelajari secara manual (offline), kedua, guru memberikan materi pembelajaran secara online dan peserta didik mempelajari secara online juga, dan ketiga, kolaborasi antara pembelajaran yang berlangsung antara online dengan offline.

Menurut (Rahmatullah, 2019), pembelajaran *e-learning* bertujuan untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. *E-learning* merupakan perpaduan antara pembelajaran *online* dan pembelajaran *offline*. Sedangkan (Anggrasari, 2020) menyebutkan bahwa *e-learning* seolah-olah adalah kegiatan belajar mengajar tanpa batas yaitu batas ruang kelas dan materi pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran digital adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi secara efektif dan efisien, menyediakan akses kepada konten-konten tertentu, dapat dilakukan kapan saja dimana saja guna mencapai potensi siswa secara menyeluruh. Pembelajaran digital

meliputi beberapa aspek, alat dan aplikasi yang berbeda-beda untuk mendukung terlaksananya suatu pembelajaran.

Pembelajaran digital menurut (Hidayat & Khotimah, 2019) memiliki 4 karakteristik pembelajaran digital adalah sebagai berikut: 1) pembelajaran yang menggunakan berbagai macam model, metode dan media pembelajaran yang berbasis teknologi, 2) modifikasi antara pembelajaran konvensional dan online (*e-learning*), 3) pembelajaran didukung oleh penggabungan yang efektif antara cara menyampaikan model dan metode pembelajaran dan 4) pendidik dan orang tua peserta didik memiliki peran yang penting, pendidik sebagai fasilitator dan orang tua berperan sebagai pendukung.

Penerapan pembelajaran digital tidak lepas dari adanya kelebihan dan kekurangan. Menurut (Anggrasari, 2020) kelebihan pembelajaran digital adalah fasilitas yang disediakan lebih beragam, peserta didik dapat mengakses pembelajaran dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik dan bervariasi, bisa berupa gambar, video pembelajaran, animasi, power poin atau bahkan game. Sejalan dengan itu (Mohamed Nazul Ismail, 2020) menyatakan bahwa kelebihan pembelajaran digital yaitu pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Guru dapat menggunakan aplikasi/ web tertentu, begitu juga dengan peserta didik dapat dengan mudah mengakses informasi/ pengetahuan tersebut.

Dalam pelaksanaan *e-learning* memerlukan media pendukung agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *Canva*. *Canva* adalah salah satu aplikasi desain grafis yang biasa digunakan untuk membuat grafis baik media social, presentasi, poster, dokumen dan lain sebagainya. Aplikasi ini juga sudah menyediakan template contoh desain yang beragam dan dapat langsung digunakan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan mampu membantu siswa untuk mudah menerima materi yang akan disampaikan.

Penggunaan aplikasi *Canva* memiliki beberapa kelebihan diantaranya memiliki berbagai macam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran, menghemat waktu dalam membuat media pembelajaran, dapat diakses melalui web ataupun *smartphone* dan lain sebagainya. Dengan kelebihan-kelebihan yang ada pada aplikasi ini dapat membantu dalam penerapan *e-learning* di tingkat sekolah dasar.

Penerapan *e-learning* dapat membantu mengatasi permasalahan-permasalahan di atas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Fauziah, 2022) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV melalui penerapan *e-learning* berbasis *Microsoft teams* sebesar 75,4 pada siklus I kemudian meningkat menjadi 83,2 pada siklus II. Sejalan dengan (Haruna et al., 2021) yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai gain 0,82 dengan kriteria tinggi dalam penerapan *e-learning* menggunakan media Edmodo dalam pembelajaran Fisika berbasis nilai karakter.

Menurut hasil penelitian dan pembahasan (Siswanjaya, 2021) menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 74,1 menjadi 84,9 pada siklus II. Sedangkan kemampuan menulis siswa dari 56,7 pada penelitian sebelumnya menjadi 69,3 pada siklus I kemudian naik menjadi 79,6 pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *canva* pada pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis siswa. Menurut (Resmini et al., 2021) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa dengan pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* bagi guru dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar yang lebih menarik. Sehingga proses pembelajaran tidak lagi membosankan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dilakukan pembatasan masalah pada permasalahan tersebut yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat konvensional. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan *e-learning* dengan berbantuan *Canva* pada siswa kelas VI SD 2 Jepang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom actions research*) dengan model rancangan Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD 2 Jepang sebanyak 29 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa dan lembar observasi untuk mengukur aktivitas belajar siswa. Teknik analisis data kuantitatif yaitu teknik menganalisis hasil tes siswa meliputi penghitungan rata-rata hasil belajar siswa, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata - Rata Hasil Belajar Siswa} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian Siswa}}{\text{Banyak Siswa}}$$

Sedangkan teknik analisis data kualitatif berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa menggunakan kriteria sebagai berikut:

Skor	Kriteria
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
56-75	Cukup Baik
36-55	Kurang Baik
0-35	Sangat Kurang

Kemudian nilai akhir aktivitas belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Aktivitas belajar siswa} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

C. Pembahasan

1. Prasiklus

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pada kondisi awal menunjukkan bahwa hasil belajar dan aktivitas belajar siswa masih kurang baik. Ditunjukkan dengan nilai 70 pada hasil observasi awal aktivitas belajar siswa, sedangkan untuk hasil belajar siswa ditunjukkan dengan:

Siswa Tuntas	6
Siswa Belum Tuntas	23
Rata-Rata Hasil Belajar Siswa	70
KKM	75

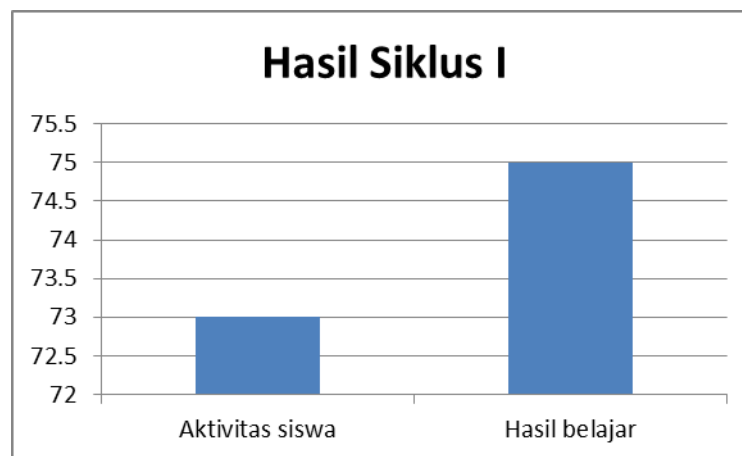
2. Siklus I

Data aktivitas belajar siswa didapatkan hasil observasi aktivitas belajar siswa yang memuat 3 poin yaitu antusias bekerja dengan kelompok, bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas dan tertib selama proses pembelajaran. Hasil

yang didapat pada pelaksanaan siklus I menunjukkan rata-rata hasil observasi siswa sebesar 73. Sedangkan untuk hasil belajar didapatkan hasil sebagai berikut:

Siswa Tuntas	14
Siswa Belum Tuntas	15
Rata-Rata Hasil Belajar Siswa	74
KKM	75

Sehingga hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

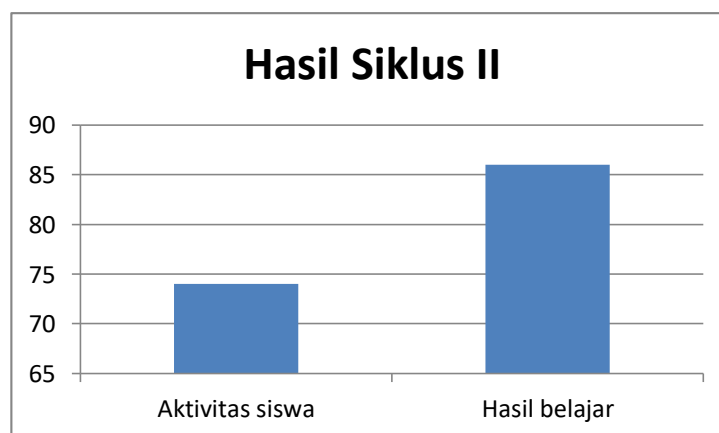


3. Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II didapatkan bahwa aktivitas belajar siswa yang awalnya pada siklus I sebesar 73 naik menjadi 81. Sedangkan data hasil belajar siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

Siswa Tuntas	27
Siswa Belum Tuntas	2
Rata-Rata Hasil Belajar Siswa	86
KKM	75

Sehingga hasil penelitian pada siklus II dapat ditampilkan sebagai berikut:



Berdasarkan hasil penelitian yang sudah didapatkan oleh peneliti dapat diambil kesimpulan bahwa ada peningkatan pada aktivitas belajar siswa dari 70 pada kondisi awal naik menjadi 73 pada siklus I dan menjadi 74 pada siklus II. Sementara hasil belajar siswa pada kondisi awal sebesar 70 naik menjadi 74 pada siklus I kemudian menjadi 86 pada siklus II.

Hal ini didukung dengan hasil penelitian dari (Hertiavi, 2020) menyatakan bahwa uji gain yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa menunjukkan nilai sebesar 0,65 dengan kategori sedang. Sehingga ada peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan *e-learning* dengan menggunakan aplikasi edmodo. Selain itu juga, (Daniati et al., 2020) menyatakan bahwa hasil belajar pada prasiklus sebesar 50,75 naik menjadi 73,53 pada siklus I kemudian naik menjadi 87,35 pada siklus II. Sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian yang sudah dilakukan peneliti dengan penerapan *e-learning* berbantuan *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 2 Jepang.

D. Simpulan

Penelitian yang sudah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan *e-learning* dengan berbantuan *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas VI SD 2 Jepang. Hal ini terbukti dari mulai kondisi awal sampai pada siklus II baik hasil belajar maupun aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa pada prasiklus menunjukkan angka 70 naik menjadi 74 pada siklus I kemudian menjadi 86 pada siklus II. Sedangkan aktivitas belajar siswa pada prasiklus sebesar 70 naik menjadi 73 di siklus I dan menjadi 74 di siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. (1970). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Anggrasari, L. A. (2020). Penerapan e-learning untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di era new normal. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 248. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.7493>
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Daniati, D., Ismanto, B., & Luhsasi, D. I. (2020). Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Penerapan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 601. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2642>
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59–65. <https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65>
- Fauziah, F. (2022). Penerapan E-Learning Berbasis Microsoft Teams Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas Iv. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 235–245. <http://103.98.176.9/index.php/wp/article/view/11470%0Ahttp://103.98.176.9/index.php/wp/article/viewFile/11470/5189>
- Haruna, N. A., Setiawan, D. G. E., & Odja, A. H. (2021). Penerapan E-Learning Menggunakan Media Edmodo dalam Pembelajaran Fisika Berbasis Nilai Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Konsep Usaha dan Energi. *Physics Education Research Journal*, 3(1), 65–74. <https://doi.org/10.21580/perj.2021.3.1.6737>
- Hertiavi, M. A. (2020). Penerapan E-Learning dengan Platform Edmodo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.442>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>

- Mohamed Nazul Ismail. (2020). an Pembelajaran Digital. In *Jurnal Refleksi Kepemimpinan* (Vol. 3, Issue 1). http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=bth&AN=92948285&site=eds-live&scope=site%0Ahttp://bimimpactassessment.net/sites/all/themes/bcorp_impact/pdfs/em_stakeholder_engagement.pdf%0Ahttps://www.glo-bus.com/help/helpFiles/CDJ-Pa
- Rahmatullah, M. I. (2019). Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media E-Learning Pada Mata Pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 56. <https://doi.org/10.31258/jope.1.2.56-65>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421-442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>