

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi Melalui Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Daring

Endah Darmawanti*

SMA Negeri 2 Jonggol, Bogor, Indonesia

*Corresponding Author: endah.d@gmail.com

ABSTRACT

The education system is currently undergoing a transition with the Covid-19 virus which has an impact on all communities. Learning is carried out online/remotely with parental guidance. The problems faced are related to the success of learning that will be achieved if a teacher is able to master and organize learning methods well. While the factors that cause failure in learning are when teachers are unable or unable to create a conducive and interactive learning atmosphere, which makes students comfortable and an interactive atmosphere that is able to make students excited to learn, have creativity and responsibility. How to teach a good teacher is the key and a prerequisite for students to be able to learn well. The research conducted by the author aims to determine the process of implementing learning, the learning media used and the learning outcomes achieved in Indonesian subjects with explanatory text material in class XI MIPA 3 SMA Negeri 2 Jonggol. The results showed an increase in student learning outcomes after the authors conducted learning using Canva media and the quizizz application.

Keywords: Covid-19 Virus, Social Distancing, Learning Media, Canva

ABSTRAK

Sistem pendidikan saat ini mengalami transisi dengan adanya virus Covid-19 yang berdampak bagi semua masyarakat. Pembelajaran dilaksanakan secara daring/jarak jauh dengan bimbingan orang tua. Permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan keberhasilan pembelajaran yang akan tercapai apabila seorang guru mampu menguasai dan mengorganisir metode pembelajaran dengan baik. Sedangkan faktor penyebab kegagalan dalam pembelajaran yaitu ketika guru tidak dapat atau tidak mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif serta interaktif, yang membuat siswa nyaman serta suasana interaktif yang mampu membuat siswa bergairah untuk belajar, memiliki kreativitas dan juga tanggung jawab. Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Penelitian yang dilakukan penulis bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan serta hasil belajar yang dicapai pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks eksplanasi di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 2 Jonggol. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penulis melakukan pembelajaran menggunakan media canva dan aplikasi quizizz.

Kata Kunci: Virus Covid-19, Social Distancing, Media Pembelajaran, Canva

Article History:

Received 2022-08-05

Accepted 2022-08-28

1. PENDAHULUAN

Dalam kondisi saat ini sistem pendidikan mengalami transisi yang amat drastis dikarenakan dengan adanya virus Covid-19, yang berdampak bagi semua masyarakat. Virus ini telah menjangkar ke seluruh dunia, termasuk Indonesia semenjak awal bulan Maret 2020. Salah satu tindakan pemerintah yaitu melaksanakan Social Distancing, yaitu menghindari kerumunan, menghindari pertemuan massal, dan menjaga jarak antar manusia, untuk memutuskan rantai penularan Covid-19 agar tidak menyebar.

Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah saat ini menerapkan pembelajaran daring/jarak jauh dengan melalui bimbingan orang tua. Keberhasilan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia ini akan tercapai apabila seorang guru mampu menguasai dan mengorganisir metode pembelajaran dengan baik (Rambe, N, 2018). Sedangkan faktor penyebab kegagalan dalam pembelajaran yaitu ketika guru tidak dapat atau tidak mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif serta interaktif, dimana suasana kondusif ini membuat siswa nyaman untuk belajar serta suasana interaktif yang diciptakan mampu membuat siswa bergairah untuk belajar, memiliki kreativitas dan juga tanggung jawab untuk dapat belajar secara mandiri. Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik ialah jika siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa. Termasuk pembelajaran jarak jauh di masa pandemi.

Oktiani, I, (2017) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dari pengertian tersebut ada tiga unsur pokok dalam belajar, yaitu: proses, perubahan perilaku, dan pengalaman. Menurut (Siddiq 2008, dan Rasyid, A, 2020) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu, atau anak yang tadinya tidak trampil menjadi trampil.

Belajar adalah mengalami, dalam arti belajar terjadi di dalam interaksi antara individu dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan social (Purba, L, 2019). Belajar adalah sikap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai akibat suatu hasil dari latihan atau pengalaman Morgan dalam (Purwanto, 1997: 84). Menurut Winataputra dkk, (2007), pembelajaran merupakan kegiatan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Menurut Siddiq (2008), pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang (guru atau yang lain) untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pada pendidikan formal (sekolah), pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu.

Menurut pasal 1 butir 20 Butir Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas(dalam Winataputra, 2007) yakni, "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar."Dalam konsep tersebut terkandung 5 konsep, yakni interaksi peserta didik, pendidik, sumber belajar dan lingkungan belajar. Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni "prestasi" dan "belajar". Antara kata "prestasi" dan "belajar" mempunyai arti yang berbeda. Oleh karena itu, sebelum pengertian "hasil belajar"

dibicarakan ada baiknya pembahasan ini diarahkan pada masalah pertama untuk mendapatkan pemahaman lebih jauh mengenai makna kata "prestasi" dan "belajar". Hal ini juga untuk memudahkan memahami lebih mendalam tentang pengertian "hasil belajar" itusendiri.

Pembahasan bentuk-bentuk hasil belajar dalam skripsi ini meliputi hasil belajar bidang kognitif (cognitivedomain), hasil belajar bidang afektif (affective domain), dan prestasi belajar bidang (psychomotor domain) (Nur Uhbiyati, 2001). Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar adapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android.

Terdapat berbagai macam fitur yang tersedia dalam aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi Quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas denga unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

Seperti penelitian sebelumnya YM, Kartiwi et. All (2022), PI, Benyamin, (2021), Ikhwan, (2022) Menyatakan bahwa pengembangan media berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya penelitian ini memanfaatkan canva dan quizzz diterapkan secara daring. Seperti halnya yang dilakukan di SMA Negeri 2 Jonggol yang menerapkan kebijakan dari pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran di rumah saja/pembelajaran daring. Dari hasil wawancara wali kelas XI MIPA 3 mengatakan bahwa pembelajaran daring dilakukan dengan cara menggunakan aplikasi WhatsApp grup yang berisi semua nomor WA siswa sesuai kelasnya masing-masing. salah satu alasan dalam membuat grup ini bisa memudahkan wali kelas dalam menyampaikan materi maupun membagikan tugas kepada siswa dan orang tua juga bisa mengawasi anaknya dalam belajar. Penelitian yang dilakukan penulis bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan serta hasil belajar yang dicapai pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks eksplanasi di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 2 Jonggol. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penulis melakukan pembelajaran menggunakan media canva dan aplikasi quizizz.

2. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan tahap sebagai berikut ;

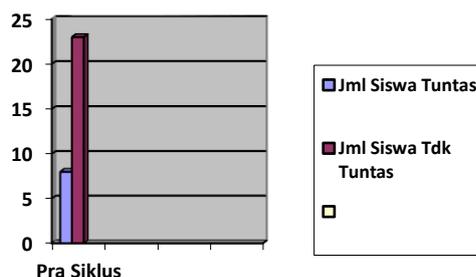
Perencanaan, yang meliputi, menelaah materi pembelajaran bahasa Indonesia serta menelaah indikator bersama tim kolaborasi, menyusun RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dan sekenario penggunaan media canva dan aplikasi quizizz, menyiapkan media pembelajaran. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis, dan lembar kerja siswa.

Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru, pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan rancangan yang telah ditetapkan yaitu

mengenai tindakan kelas. Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam dua siklus. Siklus pertama yaitu bulan September 2020 siklus kedua juga masih bulan September 2020. Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa. Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan sudah dilakukan (Arikunto, 2001) Setelah mengkaji proses pembelajaran yaitu aktivitas siswa dan guru, serta keterampilan proses mata pelajaran bahasa Indonesia, apakah sudah efektif dengan melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada siklus pertama, serta mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama, kemudian bersama tim kolaborasi membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil nilai yang diperoleh siswa pada tes formatif sebelum perbaikan yaitu siswa yang mendapat nilai ≥ 75 hanya 8 siswa yang dinyatakan lulus KKM, dengan nilainya tuntas (KKM=75) hanya berjumlah 8 siswa (24,24%), sementara yang tidak tuntas berjumlah 25 siswa (75,75%). Ketuntasan hasil belajar bahasa Indonesia materi teks eksplanasi pada kondisi awal dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar. 1 diagram ketuntasan hasil belajar bahasa Indonesia pada kondisi awal

Berdasarkan dari hasil data nilai tes formatif sebelum perbaikan pada tabel di atas dapat dikatakan bahwa peneliti belum berhasil dalam pembelajaran. Mengingat hanya 24,24% atau 8 siswa dari jumlah siswa 33 siswa yang dapat dinyatakan tuntas. Sedangkan 75,75% atau 25 siswa dari jumlah siswa 33 siswa dinyatakan tidak tuntas. Sehingga peneliti berupaya memperbaiki proses pembelajaran yang lebih baik pada siklus I dengan membuat dan menyusun rencana perbaikan pembelajaran yang lebih sempurna.

Seperti halnya yang dilakukan di SMA Negeri 2 Jonggol yang menerapkan kebijakan dari pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran di rumah saja/pembelajaran daring. Dari hasil wawancara wali kelas XI MIPA 3 mengatakan bahwa pembelajaran daring dilakukan dengan cara menggunakan aplikasi WhatsApp grup yang berisi semua nomor WA siswa sesuai kelasnya masing-masing. salah satu alasan dalam membuat grup ini bisa memudahkan wali kelas dalam menyampaikan materi maupun membagikan tugas kepada siswa dan orang tua juga bisa mengawasi anaknya dalam belajar. Gambaran pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut di atas, merupakan gambaran yang terjadi di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 2 Jonggol.

Setelah diadakan perbaikan pembelajaran menggunakan media canva dan aplikasi quizizz dapat dinyatakan ada peningkatan hasil belajar siswa dari 33 siswa kelas XI MIPA 3 yang semula hanya ada 8 siswa pada pra siklus lalu pada siklus I ada 25 siswa yang nilainya sesuai KKM atau diatas KKM. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut karena peneliti dalam melaksanakan kegiatan perbaikan pembelajaran menggunakan media canva dan aplikasi quizizz, dengan menggunakan metode ini ketuntasan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan prosentase ketuntasan meningkat dari 24,24% menjadi 75,75%. Hal ini senada dengan penelitian Benyamin, (2021) terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan Media Pembelajaran "Quizizz" di Masa Pandemi Covid-19 .

Berdasarkan pengolahan data dan diskusi dengan pengamat dan kepala sekolah serta pembimbing, untuk menuntaskan hasil belajar siswa peneliti mengadakan perbaikan pada siklus II yang hasilnya menunjukkan peningkatan lebih baik lagi, pada perbaikan siklus I dari 33 siswa yang mendapat nilai ≥ 75 ke atas yang semulanya 25 siswa atau 75,75% dan pada siklus II meningkat menjadi 33 siswa atau 100 % mencapai tingkat ketuntasan.

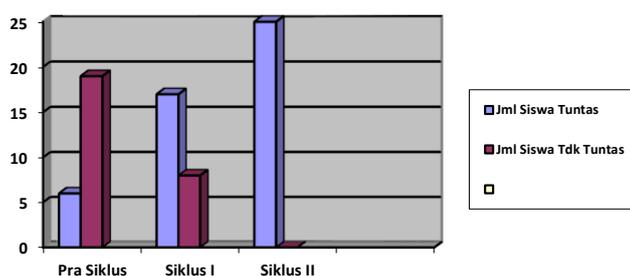
Berdasarkan pengolahan data dan diskusi dengan pengamat dan kepala Sekolah serta pembimbing, untuk menuntaskan hasil belajar siswa peneliti mengadakan perbaikan pada siklus II yang hasilnya menunjukkan peningkatan lebih baik lagi, pada perbaikan siklus I dari 33 siswa yang mendapat nilai ≥ 75 ke atas yang semulanya 25 siswa atau 75,75% dan pada siklus II meningkat menjadi 33 siswa atau 100 % mencapai tingkat ketuntasan.

Berikut adalah tabel perbandingan hasil penelitian dari pra siklus, siklus I dan siklus II :

Tabel. 1 perbandingan hasil penelitian dari pra siklus, siklus I dan siklus II

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa Tuntas	8 siswa (24,24%)	25 siswa (75,75%)	33 siswa (100%)
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	25 siswa (75,75%)	8 siswa (24,24%)	0 Siswa (0%)

Berikut diagram perbandingan hasil penelitian dari pra siklus, siklus I dan siklus II :



Gambar 2 diagram perbandingan hasil penelitian dari pra siklus, siklus I dan siklus II

Dari peningkatan hasil belajar siswa yang lebih baik pada siklus II ini dikarenakan dalam kegiatan proses perbaikan pembelajaran menggunakan media canva dan aplikasi quizizz dalam pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu perbaikan juga dilakukan pada metode pengajaran selain menggunakan media canva dan aplikasi quizizz sebagai focus penelitian, seperti ceramah, penugasan, tanya jawab supaya proses

pembelajaran tidak monoton dan kelas yang dihadapi menjadikan suasana hidup (Gusty, et all, 2020). Berdasarkan analisa data di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa tersebut karena peneliti dalam melaksanakan kegiatan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media canva dan aplikasi quizizz dalam pembelajaran, dengan menggunakan metode ini ketuntasan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan prosentase ketuntasan meningkat dari 24,24% lalu 75,75% menjadi 100 %. YM, Kartiwi et. All (2022), PI, Benyamin, (2021), Ikhwan, (2022) Menyatakan bahwa pengembangan media berbasis canva dan quizizz dapat meningkatkan hasil belajar.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran yang daring dilakukan dengan cara menggunakan aplikasi WhatsApp grup yang berisi semua nomor WA siswa sesuai kelasnya masing-masing dan setelah diadakan perbaikan pembelajaran menggunakan media canva dan aplikasi quizizz, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari 33 siswa kelas XI MIPA 3 yang semula hanya ada 8 siswa pada pra siklus lalu pada siklus I ada 25 siswa yang nilainya sesuai KKM atau diatas KKM. Dengan menggunakan metode ini ketuntasan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan prosentase ketuntasan meningkat dari 24,24% menjadi 75,75%. Perbaikan pada siklus I dari 33 siswa yang mendapat nilai 75 ke atas yang semulanya 25 siswa atau 75,75% dan pada siklus II meningkat menjadi 33 siswa atau 100 % mencapai tingkat ketuntasan.

5. REFERENSI

- Anonim, (2006) Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Model Silabus Mata Pelajaran SD/MI, BNSP, Jakarta
- Benyamin, P. I., Sumarno, Y., & Sinaga, U. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Melalui Penggunaan Media Pembelajaran "Quizizz" di Masa Pandemi Covid-19. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 6(2).
- Depdikbud, (1999). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdiknas, (2003). Pelayanan Profesional Kurikulum 2004: Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Depdiknas, (2004) Pelayanan Profesional Kurikulum 2004: Penilaian Kelas. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Depdiknas, (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Kerangka Dasar. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., ... & Warella, S. Y. (2020). *Belajar mandiri: Pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Ikhwan, K. (2022). *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Kota Serang* (Doctoral dissertation, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten).
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). PEMANFAATAN MEDIA CANVA DAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN TEKS FABEL PESERTA DIDIK SMP. *Semantik*, 11(1), 61-70.

- Kasbolah, K. (1999). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan strategi index card match untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal tarbiyah*, 25(1).
- Rasyid, A., Gaffar, A. A., & Utari, W. (2020). Efektivitas Aplikasi Mobile Learning Role Play Games (RPG) Maker MV untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Mangifera Edu*, 4(2), 107-115.
- Saminanto, Ayo Praktik PTK (Penelitian Tindakan Kelas), Semarang: RaSAIL, 2010
- Suharsimi Arikunto, dkk, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008
- Wardani, I.G.A.K dkk (2007) Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.