

Penerapan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMAN 1 Panji

Siti Anindya Putri ¹, Ali Usman ² dan Imam Prajoko Slamet ³

- 1 Universitas Muhammadiyah Jember; sitianindyaputri@gmail.com
- 2 Universitas Muhammadiyah Jember; aliusman@unmuhjember.ac.id
- 3 SMA Negeri 1 Panji; imprastjok@gmail.com

Abstrak: Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih dan segala aktivitas manusia dipermudah dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Maka, dengan adanya Era Digital 4.0, banyak orang menjadi konsumtif dalam menggunakan smartphone dan perangkat pintar mereka. Tidak dapat dipungkiri, hal ini juga terjadi pada sebagian besar pelajar saat ini. Oleh karena itu, sebagai pendidik, kita harus menyikapi fenomena ini dengan menjadikan smartphone dan perangkat pintarnya sebagai media pembelajaran yang memudahkan mereka untuk belajar dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang me-nyenangkan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui inovasi penggunaan Canva sebagai media pembelajaran biologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Canva, dimana Canva merupakan platform desain grafis gratis yang sangat sesuai digunakan oleh semua kalangan, mulai dari pemula hingga profesional, dan fitur-fitur yang tersedia sangat mudah untuk dipahami. Survei dalam penelitian ini dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus meliputi dua kali pertemuan yang meliputi tahap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan tindakan observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-3 SMAN 1 Panji yang berjumlah 37 orang. Sumber data yang diperoleh adalah observasi, tes, dan hasil belajar. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X-3 SMAN 1 Panji mengalami peningkatan setelah menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Hasil tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada setiap siklusnya.

DOI: <https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1966>

*Correspondensi: Siti Anindya Putri, Ali Usman dan Imam Prajoko Slamet

Email: sitianindyaputri@gmail.com,
aliusman@unmuhjember.ac.id,
imprastjok@gmail.com

Received: 03-03-2024

Accepted: 18-04-2024

Published: 30-05-2024



Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Keywords: Inovasi; Canva; Media pembelajaran; Hasil belajar

Abstract: Along with the increasingly sophisticated times, all human activities are made easier by increasingly rapid technological developments. So, with the Digital Era 4.0, many people have become consumptive in using their smartphones and smart devices. It cannot be denied, this also happens to most students today. Therefore, as educators, we must respond to this phenomenon by making smartphones and smart devices a learning medium that makes it easier for them to learn and can create a fun learning environment. This research is classroom action research (PTK). This research aims to determine innovations in using Canva as a biology learning medium in improving student learning outcomes. The learning media used in this research is Canva, where Canva is a free graphic design platform that is very suitable for use by all groups, from beginners to professionals, and the features available are very easy to understand. The survey in this research was conducted over two cycles.

Each cycle includes two meetings which include the learning planning stages, carrying out observation actions, and reflection. The research subjects were 37 class X-3 students of SMAN 1 Panji. The sources of data obtained are observations, tests, and learning outcomes. Data analysis was carried out using qualitative descriptive analysis techniques. The results of the research show that the learning outcomes of class X-3 students at SMAN 1 Panji have improved after implementing learning media based on the Canva application. These results are shown by an increase in students' cognitive learning outcomes in each cycle.

Keywords: *Innovation; Canva; Instructional Media; Learning outcomes*

Pendahuluan

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat canggih, segala aktivitas manusia dipermu-dah dengan adanya teknologi canggih kini dalam berbagai bidang. Namun, segala sesuatu pasti memiliki dampak positif dan ada pula dampak negatif akibat dari perkembangan teknologi tersebut. Sebagai contoh, dalam bidang pendidikan, tenaga pendidik seringkali mengetahui peserta didik yang begitu konsumtif terhadap smartphone mereka. Dengan berbagai macam aplikasi tersedia sesuai dengan fungsinya memudahkan kinerja penggunaannya dan hal tersebut juga banyaknya membuat pe-serta didik terlena untuk terus menghadap smartphone tersebut. Hal ini juga menjadi kekhawatiran tenaga pendidik akan perkembangan kognitif maupun psikomotorik peserta didik kedepannya. Kita dapat membuat smartphone tersebut menjadi partner kita dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga sebagai tenaga pendidik melihat fenomena tersebut kita harus membuat startegi tekini dengan salah satu cara yang bisa dilakukan yaitu menjadikan smartphone sebagai media pembelajaran di dalam kelas (Citradevi, 2023).

Penyesuaian perancangan maupun implementasi media pembelajaran di era revolusi industri dan digitalisasi 4.0 terdesak untuk dilakukan, karena media pembelajaran merupakan salah satu inovasi dalam pendidikan yang dapat meningkatkan minat, keterampilan, dan penguasaan peserta didik terhadap pembelajaran juga berpengaruh dengan hasil belajar (Khairunnisa, dkk, 2020). Media Pembelajaran merupakan alat bantu yang mendukung dalam proses pembelajaran secara daring maupun luring. Proses kegiatan belajar mengajar sangatlah penting bagi tenaga pendidik dan pe-serta didik untuk mengenal media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang aktif, kondusif, dan mencapai tujuan pembelajaran.

Manfaat dari media pembelajaran bagi seorang tenaga pendidik yaitu menciptakan penalaran bagi peserta didik, membantu peserta didik agar dapat bernalar kritis, kreatif, dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu mencoba untuk bekerja menemukan sesuatu dari penalaran tersebut lalu mengolah suatu rancangan menjadi nyata didukung dengan membuat karya yang kreatif dan bisa menjadi peserta didik yang aktif. Sehingga dapat membantu pendidik dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Menurut Jeklin (2016), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyam-paikan serta menyalurkan materi ajar kepada penerimanya yaitu peserta didik, sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif sesuai perencanaan. Sehingga, tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan serta kondusif, maka dari itu pembelajaran lebih mudah dipahami dan menarik minat peserta didik untuk belajar lebih fokus serta mendalam.

Berdasarkan Akhmadan (2017), media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika dis-esuaikan dengan model pembelajarannya serta kebutuhan peserta didik. Seorang peserta didik mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilaksanakan sesuai perencanaan pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang muncul pada era digital saat ini yaitu Canva. Canva ialah salah satu ap-likasi untuk desain online yang menyediakan berbagai fitur-fitur seperti tidak sesuai kriteria, dll. Penulis dapat menyajikan proses seleksi ini dengan bagan serta dinarasikan.

presentasi, mindmap, resume, poster, brosur, booklet, grafik, infografis, spanduk, bookmark, buletin, dan lainnya. Berdasarkan Tanjung dan Faiza (2019), keunggulan dari aplikasi Canva yaitu tersedia berbagai desain menarik gratis, banyak fitur yang disediakan untuk meningkatkan kreativitas pendidik untuk mendesain media pembelajaran, efisien serta praktis karena dapat diakses pada semua device, dan dapat digunakan untuk semua kalangan baik pemula maupun professional.

Media pembelajaran menggunakan Canva dapat membantu pendidik menghemat waktu dalam proses perancangan media pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dari peneliti yang telah melakukannya. Berdasarkan penelitian Merdiana dan Yamlean (2022), menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran dengan bantuan Canva sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut bertujuan agar pendidik dapat mengoptimalkan media pembelajaran yang diberikan menyenangkan dan efektif dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi masa kini agar peserta didik menjadi lebih aktif dan hasil belajarnya pun menjadi maksimal.

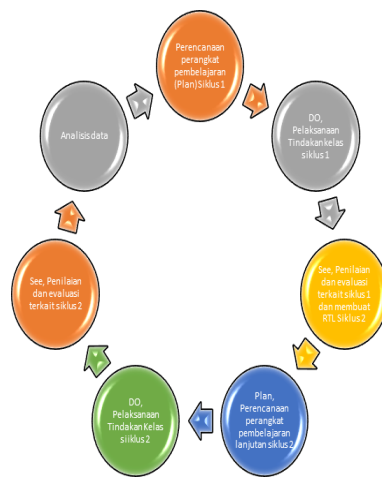
Menurut penelitian yang telah dilakukan Agustini (2021), memaparkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan bantuan Canva dalam proses perancangan maupun kegiatan pembelajaran sangat efektif serta efisien, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan Canva untuk media pembelajaran sangat layak untuk diaplikasikan secara jangka panjang karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik serta

Canva mampu memudahkan pendidik dalam perancangan pembelajaran dan proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Berdasarkan hal-hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji terkait inovasi penggunaan aplikasi Canva dalam perancangan sekaligus penerapan media pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar kognitif peserta didik, khususnya pada pembelajaran biologi pada materi ekosistem. Adapun tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh inovasi penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran biologi materi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas X-3 di SMAN 1 Panji.

Metode

Penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif kualitatif dan Jenis Penelitian ialah Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* merupakan penelitian yang menekankan kepada kegiatan berupa tindakan dengan menguji-coba suatu gagasan baru serta inovatif ke dalam praktik atau situasi nyata dalam skala yang mikro. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan secara luring dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran juga hasil belajar peserta didik. Penelitian Tindakan Kelas berfokus pada kelas atau pada proses kegiatan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Panji, Situbondo dengan mengambil sampel meliputi peserta didik kelas X-3 di SMAN 1 Panji. Kelas ini berisikan 37 siswa, dengan 22 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dengan 3 tahap penelitian, yaitu tahap *Plan, Do, and See*. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan mengikuti desain penelitian sebagai berikut yaitu *Plan*, sebelum mengadakan tindakan kelas, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dan indikator penilaian yang dibutuhkan selama praktik mengajar, dan menyiapkan instrumen pengumpulan data pelaksanaan tindakan misalnya lembar observasi, skenario, foto, dan lainnya; *Do*, yaitu peneliti melaksanakan tindakan kelas sesuai rancangan pembelajaran yang tertuang di dalam Modul Ajar serta melaksanakan observasi terkait penilaian yang memerlukan



pengamatan diluar yang direncanakan sebagai bahan pertimbangan; *See*, merupakan evaluasi dan refleksi yang mencakup penilaian selama pelaksanaan tindakan kelas yang mengacu pada hasil analisis data dan refleksi pelaksanaan tindakan kelas berdasarkan indikator yang telah dirancang dan ditetapkan. Kekurangan yang ditemukan setelah siklus praktik mengajar dapat dijadikan bahan acuan rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya. Gambaran tahapan siklus dalam tindakan kelas sebagai berikut.

Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini melakukan pengumpulan data meliputi tes yang dilaksanakan pada tiap akhir pembelajaran (*post-test*) untuk melihat hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menggunakan metode observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran dalam penilaian secara psikomotorik dan dimensi profil pelajar Pancasila (P5). Berdasarkan teknik pengumpulan data yang dilakukan maka instrumen penelitian yang ada meliputi lembar soal *post-test*, lembar penilaian psikomotorik, dan penilaian salah satu dimensi profil pelajar Pancasila (P5).

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ialah 80% dari jumlah siswa telah lulus KKM Kompetensi Dasar Ekosistem yang terjadi dalam Pola Interaksi Mahluk Hidup dan Daur Biogeokimia ≥ 75 .

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Panji, dengan subjek penelitian siswa kelas X-3 yang berjumlah 37 siswa yang terbagi menjadi 22 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pada dasarnya peserta didik kelas X-3 SMAN 1 Panji masih belum penjurusan minat untuk IPA maupun IPS sehingga banyak hal perlu diajarkan oleh pihak pendidik, berbeda dengan cara penilaian yang berbeda pula. Oleh sebab itu, masih ditemukan beberapa individu peserta didik yang belum dapat menyesuaikan cara belajar dan menemukan model belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka di pembelajaran Biologi terutama, berdasarkan observasi kelas dan data hasil belajar pada semester sebelumnya dari pihak guru pengampu Biologi.

Sebelum melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara menyeluruh tentang "Inovasi Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Biologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar" peneliti mengambil data nilai ulangan akhir semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 sebagai acuan untuk perbandingan dalam siklus juga sebagai bekal pra siklus, dengan nilai KKM 75 sebagai nilai pra-siklus. Sehingga, diharapkan nilai ulangan berikutnya dapat meningkat setelah dilakukannya penelitian tindakan kelas dengan Inovasi penggunaan Canva sebagai media pembelajaran Biologi.

Saat melakukan pembelajaran dengan Inovasi penggunaan Canva sebagai media pembelajaran Biologi, diharapkan pembelajaran menjadi tidak monoton, peserta didik akan lebih aktif, fokus, dan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, karena dalam kegiatan pembelajaran di kelas peserta didik tidak hanya menyimak materi saja juga dituntut untuk bisa bekerja sama untuk menemukan masalah dari data yang diberikan serta menjawab permasalahan dengan diskusi kelompok berdasarkan model pembelajaran yang digunakan yakni PBL (*Problem Based Learning*) dengan orientasi utama pada peserta didik.

Deskripsi Siklus (*Plan*)

A. Perencanaan Tindakan Siklus 1

1. Apersepsi: i) Melakukan pengkondisian kelas dengan peserta didik untuk siap melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar, ii) Memberikan gambar atau video untuk visualisasi pemantik yang terkait dengan pengalaman atau sebagai kemampuan awal dalam mempelajari materi kala itu, iii) Memperlihatkan fenomena dari materi terkait yang akan disampaikan dalam bentuk berbagai referensi belajar untuk menentukan permasalahan
2. Materi: Pola Interaksi Mahluk Hidup
3. Pendalaman Materi: Pendalaman materi menggunakan pendekatan kontekstual, dengan strategi pembelajaran berbasis beberapa referensi sumber belajar seperti handout, pojok baca, powerpoint, artikel, dan video yang dapat dibuat dari aplikasi Canva. Maka peserta didik dibentuk kelompok dalam

penugasannya, setiap kelompok terdiri dari 5- 6 anggota

4. Metode: Metode yang digunakan adalah metode penugasan, metode kerja kelompok, metode observasi, metode tanya jawab. Siklus penelitian 1 berlangsung 2 X 45 menit. Materi pokok pada penelitian ini yaitu; (1) Menjelaskan pola interaksi antar organisme di ekosistem sawah, (2) Menganalisis rantai ma-kanan yang terjadi di ekosistem sawah.

B. Tindakan Kelas Siklus 1 (DO)

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, tindakan ini tidak hanya dilakukan oleh guru model, melainkan berkolaborasi dengan rekan kerja yaitu Imam Prajoko SLamet, S. Pd, M. MPd guru yang mengajar mata pelajaran Biologi kelas X untuk membantu dalam melakukan pengamatan praktik mengajar. Pelaksanaan tindakan siklus 1 meliputi fase-fase sebagai berikut:

Fase 1: Orientasi Peserta Didik Pada Masalah

Satu kelas terdiri dari 37 siswa, dibagi menjadi 7 kelompok, jadi kelompok anggotanya 5-6 orang siswa. Guru membagikan LKPD untuk dipelajari dan menjawab permasalahan yang ada disana secara diskusi berkelompok. Kelompok dibagi secara heterogen berdasar-kan gaya belajar

Fase 2. Mengorganisasikan Kegiatan Pembelajaran

Peserta didik diberi kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin permasalahan yang berkaitan dengan materi, serta memastikan setiap anggota kelompok aktif berkontribusi dalam kegiatan diskusi dan disini menerapkan penilaian P5 yaitu dimensi gotong royong.

Fase 3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok peserta didik terlibat dalam proses pengumpulan data dengan mencari solusi dari permasalahan yang terjadi lalu menu-liskannya pada LKPD serta guru mendampingi tiap tim mencari informasi terkait materi yang diajarkan.

Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Peserta didik menyampaikan hasil diskusi di depan kelas dengan memberikan gagasan masalah terkait materi yang ada serta guru melakukan penilaian saat tim presentasi.

Fase 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Peserta didik mengevaluasi gagasan pemecahan masalah dalam bentuk komentar, tanya jawab dari hasil diskusi yang dipaparkan, lalu peserta didik melengkapi LKPD serta mem-buat kesimpulan akan pengerjaan LKPD yang sudah didiskusikan

Dalam tindakan ini guru sebagai pelaksana proses kegiatan belajar mengajarnya. Penilaian tentang kompetensi bersikap ilmiah dilakukan peneliti dengan lembar observasi dan akan dil-akukan tes tertulis.

a. Apresiasi

Mengkomunikasikan tentang pola interaksi makhluk hidup: i) Ular dan tikus merupakan komponen biotik yang bisa ditemukan di beberapa ekosistem. Bisakah kalian menentukan pada gambar 1, posisi mangsa dan pemangsa? ii)

Apakah pola interaksi yang terjadi? iii) Diagram berikut merupakan gambar rantai makanan, bisakah kalian menentukan masing-masing perannya?

b. Kegiatan Inti

Proses Pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva: i) Siswa membentuk kelompok dengan anggota 5-6 siswa per kelompok, ii) Setiap kelompok bertugas memecahkan permasalahan/ pembahasan materi, iii) Setiap kelompok bertugas mempelajari materi dari berbagai sumber belajar yang disediakan oleh guru, iv) Anggota tim membagi tugas dengan rata untuk mencari data, memecahkan masalah, melengkapi LKPD, dan membuat kesimpulan, v) Setiap kelompok memaparkan hasil diskusi di depan kelas, vi) Masing-masing kelompok mengadakan sesi tanya jawab, dengan pola bertanya setiap tim dan menjawab secara bergantian untuk nantinya mendapat skor nilai dan vii) Setiap kelompok melaporkan hasil skor nilai yang diperoleh ke guru dari seluruh anggota kelompok tersebut.

- c. Kegiatan Akhir: i) Guru memberikan penguatan materi dan membuat kesimpulan pada pertemuan kala itu, ii) Peserta didik mengerjakan post-test, iii) Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan peserta didik secara bersamaan.

C. Hasil Pengamatan Siklus 1

Pengamatan pada siklus 1 yang dilakukan pada saat proses belajar mengajar meliputi pengamatan sikap, psikomotorik, dan pemahaman konsep siswa dengan mengkoreksi hasil jawaban diskusi kelompok dan post test setelah penjelasan materi selesai. Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar biologi peserta didik melalui instrument soal yang telah diberikan. Data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut ini.

No.	Nama	L/P	Nilai	Keterangan
1	Abdur Rohim Fikri	L	83	Tuntas
2	Adam Muhammad F.	L	87	Tuntas
3	Adinda Faradila	P	88	Tuntas
4	Ahmad Faghruadin	L	86	Tuntas
5	Aji Muhammad A.	L	80	Tuntas
6	Amelia Nur M. H.	P	86	Tuntas
7	Ari Furkan T.	L	84	Tuntas
8	Aulia Reza R.	P	87	Tuntas
9	Calvien Putra A. U.	L	72	Belum Tuntas
10	Cindy Nur O.	P	88	Tuntas
11	Dwi AndikaH. M.	L	83	Tuntas
12	Faizal Efendi	L	84	Tuntas
13	Fatimah Lita P.	P	89	Tuntas
14	Galang Fatirulloh	L	85	Tuntas
15	Iman Arif P.	L	87	Tuntas
16	Indry Zaskiya M.	P	89	Tuntas
17	Lely Wulandari	P	84	Tuntas
18	Mira Oktafia R.	P	85	Tuntas
19	Misbahul Anwar	L	70	Belum Tuntas
20	Moh. Fariel Danis R.	L	81	Tuntas

21	Moh. Dewa A.	L	90	Tuntas
22	Muh. Reihansyah P.	L	88	Tuntas
23	Muhammad Iqbal	L	85	Tuntas
24	Muhammad Royah R.	L	84	Tuntas
25	Natasya F. Cholif	P	88	Tuntas
26	Nouval R.	L	87	Tuntas
27	Nuril Aulia I.	P	73	Belum Tuntas
28	Ragil Sastriawan	L	86	Tuntas
29	Ridzal Nur M.	L	89	Tuntas
30	Rika Ramadhani	P	72	Belum Tuntas
31	Saifur Rauf	L	89	Tuntas
32	Shanty Ayuanita	P	85	Tuntas
33	Syntia Ramadhani	P	86	Tuntas
34	Tegar Febriansyah	L	87	Tuntas
35	Veronica Nur Riskiyanti	P	88	Tuntas
36	Yuni Nurul Jannah	P	87	Tuntas
37	Zainul Hasan	L	84	Tuntas

Dari
bahwa
kualitas

data tersebut
menunjukkan
siswa dengan
nilai tuntas

memiliki prosen-tase terbesar (87,5%). Pada siklus 1 terdapat orang siswa yang memiliki kualitas nilai sangat baik. Jumlah siswa yang memiliki nilai kognitifnya mencapai KKM rata-rata nilai kelas men-capai 84,48, nilai tersebut mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan nilai prasiklus yang diambil dari hasil ujian akhir semester ganjil sebesar 66,78.

Tindakan-tindakan selama sintaks berjalan di kelas yang dilakukan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar dengan model ajar serta media pembelajaran yang berbasis aplikasi Canva membawa dampak signifikan terhadap nilai kognitif peserta didik.

D. Refleksi Siklus 1 (*See*)

Berdasarkan hasil data dan pelaksanaan praktik mengajar dari siklus 1, maka disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada nilai rata-rata kelas X-3 pada ranah kognitif, yaitu prosentase pencapaian KKM siklus 1 mencapai 87,5 % terjadi peningkatan 36.15 %, walaupun sudah ada peningkatan sebesar 36,15% yaitu dari 66,78% (prasiklus) menjadi 87,5% (siklus 1). Namun, masih perlu adanya cek kestabilan dalam implementasi pembelajaran dengan model ajar seperti yang sudah dilakukan untuk efektivitas pembelajaran kedepannya.

Maka dari hal tersebut penelitian harus dilanjutkan menuju siklus selanjutnya yaitu siklus 2. Secara umum masih terdapat kekurangan pada aspek keaktifan peserta didik dalam sesi tanya jawab pada apersepsi dengan guru maupun presentasi antar tim di kelas. Sehingga, perlu moti-vasi dan afirmasi lebih banyak untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik di kelas.

Deskripsi Siklus 2 (*Plan*)

A. Perencanaan Tindakan Siklus 2

1. Apersepsi: i) Melakukan pengkondisian kelas dengan peserta didik untuk siap melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar, ii) Memberikan gambar atau video untuk visualisasi pemantik yang terkait dengan pengalaman atau sebagai kemampuan awal dalam mempelajari materi kala itu, iii) Memperlihatkan

fenomena dari materi terkait yang akan disampaikan dalam bentuk berbagai referensi belajar untuk menentukan permasalahan

2. Materi: Daur Biogeokimia
3. Pendalaman Materi: Pendalaman materi menggunakan pendekatan kontekstual, dengan strategi pembelajaran berbasis beberapa referensi sumber belajar seperti handout, pojok baca, power point, artikel, dan video yang dapat dibuat dari aplikasi Canva. Maka peserta didik dibentuk kelompok dalam penugasannya, setiap kelompok terdiri dari 7- 8 anggota
4. Metode: Metode yang digunakan adalah metode penugasan, metode kerja kelompok, metode observasi, metode tanya jawab. Siklus penelitian 1 berlangsung 2 X 45 menit. Materi pokok pada penelitian ini yaitu menjelaskan daur biogeokimia dengan mengamati beberapa kajian literature dengan tepat.

B. Tindakan Kelas Siklus 2 (DO)

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, tindakan ini tidak hanya dilakukan oleh guru model, melainkan berkolaborasi dengan rekan kerja yaitu Imam Prajoko Slamet, S. Pd, M. MPd guru yang mengajar mata pelajaran Biologi kelas X untuk membantu dalam melakukan pengamatan praktik mengajar. Pelaksanaan tindakan siklus 2 meliputi fase-fase sebagai berikut:

Fase 1: Orientasi Peserta Didik Pada Masalah

Satu kelas terdiri dari 37 siswa, dibagi menjadi 7 kelompok, jadi kelompok anggotanya 7-8 orang siswa. Guru membagikan LKPD dan photo card berbagai daur biogeokimia pada setiap kelompok untuk dipelajari dan menjawab permasalahan yang ada disana secara diskusi berke-lompok. Kelompok dibagi secara heterogen berdasarkan gaya belajar

Fase 2. Mengorganisasikan Kegiatan Pembelajaran

Peserta didik diberi kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin permasalahan yang berkaitan dengan materi melalui berbagai sumber belajar yang disediakan oleh guru, serta memastikan setiap anggota kelompok aktif berkontribusi dalam kegiatan diskusi dan disini menerapkan penilaian P5 yaitu penilaian dimensi gotong royong.

Fase 3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok peserta didik terlibat dalam proses pengumpulan data dengan mencari solusi dari permasalahan yang terjadi lalu menuliskannya pada LKPD serta guru mendampingi tiap tim mencari informasi terkait materi yang diajarkan.

Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Peserta didik menyampaikan hasil diskusi di depan kelas dengan memberikan gagasan masalah terkait materi yang ada serta guru melakukan penilaian saat tim presentasi.

Fase 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Peserta didik mengevaluasi gagasan pemecahan masalah dalam bentuk komentar, tanya jawab dari hasil diskusi yang dipaparkan, lalu peserta didik melengkapi LKPD serta membuat kesimpulan akan pengerjaan LKPD yang sudah didiskusikan.

Dalam tindakan ini guru sebagai pelaksana proses kegiatan belajar mengajarnya. Penilaian tentang kompetensi bersikap ilmiah dilakukan peneliti dengan lembar observasi dan akan dilakukan tes tertulis.

a. Apersepsi

Mengkomunikasikan tentang pola interaksi makhluk hidup: i) Kalian pasti pernah melihat hujan, pernahkah kalian ingin tahu lebih dalam kemana perginya hujan jika sudah reda? ii) Pernahkah kalian mengira mengapa ketersediaan air selalu ada?

b. Kegiatan Inti

Proses pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva: i) Siswa membentuk kelompok dengan anggota 7-8 siswa per kelompok, ii) Setiap kelompok bertugas memecahkan permasalahan/ pembahasan materi, iii) Setiap kelompok bertugas mempelajari materi dari berbagai sumber belajar yang disediakan oleh guru, vi) Anggota tim membagi tugas dengan rata untuk mencari data, memecahkan masalah, melengkapi LKPD, dan membuat kesimpulan, v) Setiap kelompok memaparkan hasil diskusi di depan kelas, vi) Masing-masing kelompok mengadakan sesi tanya jawab, dengan pola bertanya setiap tim dan menjawab secara bergantian untuk nantinya mendapat skor nilai, vii) Setiap kelompok melaporkan hasil skor nilai yang diperoleh ke guru dari seluruh anggota kelompok tersebut.

c. Kegiatan Akhir: i) Guru memberikan penguatan materi dan membuat kesimpulan pada pertemuan kala itu, ii) Peserta didik mengerjakan post-test, iii) Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan peserta didik secara bersamaan.

C. Hasil Pengamatan Siklus 2

Pengamatan pada siklus 1 yang dilakukan pada saat proses belajar mengajar meliputi pengamatan sikap, psikomotorik, dan pemahaman konsepsi siswa dengan mengoreksi hasil jawaban diskusi kelompok dan post test setelah penjelasan materi selesai. Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar biologi peserta didik melalui instrument soal yang telah diberikan. Data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut ini.

No	Nama	L/P	Nilai	Keterangan
1	Abdur Rohim Fikri	L	85	Tuntas
2	Adam Muhammad F.	L	88	Tuntas
3	Adinda Faradila	P	90	Tuntas
4	Ahmad Faghruadin	L	87	Tuntas
5	Aji Muhammad A.	L	84	Tuntas
6	Amelia Nur M. H.	P	88	Tuntas
7	Ari Furkan T.	L	86	Tuntas
8	Aulia Reza R.	P	89	Tuntas
9	Calvien Putra A. U.	L	88	Belum Tuntas
10	Cindy Nur O.	P	89	Tuntas
11	Dwi Andika H. M.	L	85	Tuntas
12	Faizal Efendi	L	86	Tuntas
13	Fatimah Lita P.	P	92	Tuntas

14	Galang Fatirulloh	L	87	Tuntas
15	Iman Arif P.	L	88	Tuntas
16	Indry Zaskiya M.	P	89	Tuntas
17	Lely Wulandari	P	87	Tuntas
18	Mira Oktafia R.	P	88	Tuntas
19	Misbahul Anwar	L	87	Belum Tuntas
20	Moh. Fariel Danis R.	L	84	Tuntas
21	Moh. Dewa A.	L	94	Tuntas
22	Muh. Reihansyah P.	L	88	Tuntas
23	Muhammad Iqbal	L	87	Tuntas
24	Muhammad Royah R.	L	86	Tuntas
25	Natasya F. Cholif	P	88	Tuntas
26	Nouval R. Faqiya	L	88	Tuntas
27	Nuril Aulia I.	P	88	Belum Tuntas
28	Ragil Sastriawan	L	87	Tuntas
29	Ridzal Nur M.	L	89	Tuntas
30	Rika Ramadhani	P	88	Belum Tuntas
31	Saifur Rauf	L	89	Tuntas
32	Shanty Ayuanita	P	88	Tuntas
33	Syntia Ramadhani	P	87	Tuntas
34	Tegar Febriansyah	L	86	Tuntas
35	Veronica Nur Riskiyanti	P	87	Tuntas
36	Yuni Nurul Jannah	P	88	Tuntas
37	Zainul Hasan	L	84	Tuntas

Dari data tersebut menunjukkan bahwa siswa dengan kualitas nilai tuntas memiliki prosentase terbesar (100%). Pada siklus 1 terdapat orang siswa yang memiliki kualitas nilai sangat baik. Jumlah siswa yang memiliki nilai kognitifnya mencapai KKM rata-rata nilai kelas mencapai 87,54, nilai tersebut mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan nilai pada siklus 1 yang diambil dari hasil post test sebesar 84,48.

Tindakan-tindakan selama sintaks berjalan di kelas yang dilakukan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar dengan model ajar serta media pembelajaran yang berbasis aplikasi Canva membawa dampak signifikan terhadap nilai kognitif peserta didik.

D. Refleksi Siklus 2 (SEE)

Berdasarkan hasil data dan pelaksanaan praktik mengajar dari siklus 2, maka disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada nilai rata-rata kelas X-3 pada ranah kognitif, yaitu prosentase pencapaian KKM siklus 2 mencapai 90,6% terjadi peningkatan 3,06%, walaupun sudah ada peningkatan sebesar 3,06% yaitu dari 87,5% (siklus 1) menjadi 90,6% (siklus 2). Penilaian ranah kognitif diambil dari hasil nilai post test. Secara umum, peserta didik sudah lebih aktif dan berani mengutarakan pendapat maupun tanya jawab dengan tegas. Hasil perbandingan nilai peserta didik pada ranah kognitif dari prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Akumulatif nilai mengalami peningkatan yang jelas terlihat. Untuk lebih jelasnya disajikan data hasil belajar dalam tabel sebagai berikut.

No	Uraian	Kondisi Awal	Kondisi Siklus 1	Kondisi Siklus 2	Keterangan
1	Nilai tertinggi	79,3	90	94	Terjadi peningkatan
2	Nilai terendah	40	70	84	Terjadi peningkatan
3	Nilai rerata kelas	66,78	84,48	87,54	Terjadi peningkatan
4	Prosentase KKM	48,65%	87,5%	90,6%	Terjadi peningkatan

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan ternyata penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva sangat berdampak terhadap proses kegiatan pembelajaran. Didukung dengan rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan ketika prasiklus. Rerata hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan sebesar 17,7 dari prasiklus, sedangkan jumlah siswa yang hasil belajarnya mencapai standar KKM mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu sebesar 38,85%. Hasil serupa terjadi pada rata-rata hasil belajar afektif yang meningkat sebesar 18%.

Terjadinya peningkatan nilai rata-rata kelas tidak terlepas dari peranan guru sebagai agen perubahan demi tercapainya tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan. Tindakan kelas lanjutan ini dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari kegiatan belajar mengajar guru selama pembelajaran prasiklus. Selama pembelajaran prasiklus, guru tidak memberikan penguatan lebih lanjut dan dalam di akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil perubahan diatas, model pembelajaran serta inovasi media pembelajaran yang digunakan telah berhasil mengatasi permasalahan hasil belajar peserta didik yang kurang cukup baik. Model pembelajaran serta media pembelajaran berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan aktifitas dan tanggung jawab dengan apa yang dipelajarinya. Hal tersebut memiliki dampak positif dimana materi tidak mudah dilupakan oleh peserta didik, dan mampu memperbaiki hasilbelajar peserta didik kedepannya lebih baik dan stabil.

Peningkatan hasil belajar yang sudah di paparkan pada table diatas tersebut kemungkinan bias disebabkan karena dilakukannya perbaikan dalam proses pembelajaran yaitu dengan penggunaan variasi sumber belajar sebagai media belajar pada model pembelajaran ini, dapat membuat suasana belajar peserta didik tidak kaku dan monoton. Perasaan senang serta lingkungan belajar yang menyenangkan akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang meningkat.

Keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar, terkait pada kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan baik menyesuaikan kondisi. Guru mulai bersikap tegas, jika ada peserta didik yang mulai melakukan tindakan mengganggu. Namun, guru selalu menunjukkan sikap bersahabat dan ramah, sehingga peserta didik tidak pernah merasa takut walaupun guru bersikap tegas sekalipun. Pada siklus II, guru juga mengadakan variasi penguatan dengan bantuan *photocard* setiap macam daur biogeokimia.

Simpulan

Berdasarkan tujuan dan hasil analisis data pada penelitian dengan judul Inovasi Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Biologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Biologi peserta didik di kelas X-3 yang dibuktikan dengan nilai rata-rata post test sebesar 84,48 dengan persentase ketuntasan 87,5% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 32 siswa. Pada siklus II hasil belajar mengalami peningkatan menjadi 87,54 dengan persentase ketuntasan 90,6% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 37 siswa. Bagi peserta didik yang belum tuntas akan diberikan remedial secara lisan. Peran guru dalam hal penguasaan penggunaan teknologi digital dalam device manapun juga perlu dikembangkan untuk menunjang pembelajaran di era digital-isasi seperti saat ini dan memilih materi pelajaran yang kontekstual untuk menambah minat belajar peserta didik serta kolaborasi antara sesama rekan guru untuk mewujudkan merdeka belajar, dan perlu peran serta peserta didik pula dengan aktif mencari materi dan belajar berbagai sumber lain terutama dari Internet yang berhubungan dengan materi pelajaran yang dibahas.

Daftar Pustaka

- Agung, A. A. G., Widiana, I. W., & Indrasuari, N. K. S. 2017. Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Mengasosiasi Berbasis Media Gambar Berseri dalam Meningkatkan Proses Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 1(3): 138-148.
- Ardian, A. and Munadi, S. 2015. Pengaruh strategi pembelajaran student-centered learning dan kemampuan spasial terhadap kreativitas mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*. 22(4): 454-466.
- Azizah, V. N., & Budijastuti, W. 2021. Media Pembelajaran Ilustratif E-Book Tipe Flipbook Pada Materi Sistem Imun Untuk Melatihkan Kemampuan Membuat Poster. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*. 2(2): 40-51.
- Citradevi, C.P. 2023. Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 8(2): 270-275.
- Djamarah, S. B. dan Aswan Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Depdiknas.
- Endaningsih, N., Maryani, S.E, dan Sukawismani, S.S. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Biologi Dengan Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 2(1): 10-22.

- Hanifah, N. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*. 2(2): 226-233.
- Harrison J.K, David Lubinski, Camilla P. B. and James H.S. 2013. Creativity and Technical Innovation: Spatial Ability's Unique Role. *Psychological Science*. 24 (9): 1831–1836.
- Hesson, M., and Shad, K.F. 2007. A Student- Centered Learning Model. *American Journal of Applied Sciences*. 4 (9): 628-636
- Jamadi. 2021. Problematika Pembelajaran Daring dan Solusinya Studi Kasus di SMKN 4 Yogyakarta. *Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik*. 1(1): 78-88
- Jogezai, N. A., Baloch, F. A., Jaffar, M., Shah, T., Khilji, G. K., & Bashir, S. 2021. Teachers' Attitudes Towards *social media* (SM) Use in Online Learning Amid The COVID-19 Pandemic: The Effects of SM Use by Teachers and Religious Scholars During Physical Distancing. *Journal Heliyon*. 7(4), 1–9.
- Kamelia, K. 2019. Using Video as Media of Teaching in English Language Classroom: Expressing Congratulation and Hopes. *Utama: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*. 1(1): 34–38.
- Kesuma, Amelia T. 2013. *Menyusun PTK Itu Gampang*. Jakarta: Penerbit Esensi.
- Kristanto, A., Sulistiowati, & Pradana, H. D. 2021. Brain-Based Online Learning Design in The Disruptive Era for Students in University. *Journal of Educational and Social Research*. 11(6): 277-287.
- Kusnandar, K. 2014. Pengembangan Bahan Belajar Digital Learning Object. *Jurnal Teknodik*. 17(1): 583–595.
- Mulyasa, E. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A.T. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. 12(2): 317-327.
- Rahmila, R., Iriani, R., Kusasi, M., & Leny. 2022. Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*. 13(2): 188-201.
- Rustaman, N., Dirdjosoemarto, S., Yudianto, S.A., Achmad, Y., Subekti, R., Rochintawati, D. dan Nujhani, M. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Saputra, D. I., Abdullah, A. G., & Hakim, D. L. 2013. Pengembangan Model Evaluasi Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Logika Fuzzy. *Innovation of Vocational Technology Education*. 9(1): 13–34.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, Badjuri, & Anwar, K. 2018. Keefektifan Model Pembelajaran PBL Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Dimensi Tiga Pada Siswa Kelas XII IPA. *Jurnal Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*. 5(2): 116–128.
- Surtiyani, S. 2016. Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD melalui Media Pembelajaran Tiga Dimensi. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 1(2): 36-52.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. 7(2): 1-10.

Uno, B. Hamzah. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.