

**PENERAPAN MEDIA SIKMA BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN
GOTONG ROYONG DAN PEMAHAMAN MAKNA TERSIRAT TEKS NARASI
KELAS IV SDN NGALIYAN 5**

Ana Shuhbatul Husnia¹, Panca Dewi Purwati²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang
anahusnia12@students.unnes.ac.id¹, pancadewi@mail.unnes.ac.id²

Abstract : This research aims to describe the effectiveness of SIKMA learning media in increasing understanding of implied meaning in narrative texts and to describe the application of SIKMA learning media in improving the mutual cooperation attitude of class IV students at Ngaliyan 5 Elementary School. This research was carried out at Ngaliyan 5 Elementary School, Semarang City which includes 20 students. This research uses a mixed method which combines quantitative and qualitative approaches, with data obtained through pretest, posttest and observation. The research results showed that the average student pretest score was 62.15, increasing to 79.20 in the posttest, with a significant increase supported by T test analysis (significance value $0.001 < 0.05$). Apart from that, the implementation of Canva-based SIKMA media also increased students' mutual cooperation attitudes, with 75% of students falling into the good to very good category. This media not only helps students understand narrative texts more deeply, but also facilitates collaboration through interactive and interesting group learning activities.

Keywords : Learning Media, SIKMA, Canva

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran SIKMA dalam meningkatkan pemahaman makna tersirat pada teks narasi dan mendeskripsikan penerapan media pembelajaran SIKMA dalam meningkatkan sikap gotong royong peserta didik kelas IV SD Ngaliyan 5. Penelitian ini dilaksanakan di SD N Ngaliyan 5 Kota Semarang yang berjumlah 20 peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode campuran (mixed methods) yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, dengan data diperoleh melalui pretest, posttest, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 62,15 meningkat menjadi 79,20 pada posttest, dengan peningkatan signifikan yang didukung oleh analisis uji T (nilai signifikansi $0,001 < 0,05$). Selain itu, penerapan media SIKMA berbasis Canva juga meningkatkan sikap gotong royong siswa, dengan 75% siswa masuk dalam kategori baik sampai sangat baik. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami teks narasi secara lebih mendalam, tetapi juga memfasilitasi kolaborasi melalui kegiatan pembelajaran kelompok yang interaktif dan menarik.

Kata kunci : Media Pembelajaran, SIKMA, Canva

Pembelajaran di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk dasar kompetensi literasi, numerasi, dan sosial-emosional yang penting bagi perkembangan peserta didik di masa depan (Agita, 2024). Salah satu tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran bahasa adalah kemampuan peserta didik dalam memahami makna tersirat dari teks, terutama teks narasi, serta kemampuan peserta didik dalam bekerja sama atau bergotong royong dalam memahami suatu materi pembelajaran (Lena, 2023).

Pemahaman makna tersirat menjadi komponen penting dalam literasi karena melibatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis, menginterpretasi, dan menyimpulkan informasi dari bacaan (Wardani Dwi Wihastyanang, 2024). Selain itu, keterampilan sosial seperti gotong royong juga sangat penting untuk dikembangkan sejak dini sebagai dasar kemampuan bekerja dalam tim, yang akan berguna dalam berbagai konteks sosial dan akademik di masa depan (Muhamad RifqiIlhamul Fauzi, 2024)

Media SIKMA berbasis canva merupakan salah satu media yang dianggap efektif dalam membantu peserta didik memahami isi bacaan secara bertahap melalui rangkaian kata kunci yang

mempermudah peserta didik mengingat dan menginterpretasi informasi (Ai Sri Hardiyanti, 2024). Canva merupakan sebuah aplikasi digital yang *user-friendly*, sehingga memungkinkan guru untuk membuat dan mengembangkan flash card menjadi SIKMA secara visual dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Dedi Arianto, 2023). Penggunaan Canva untuk membuat SIKMA menghadirkan visual yang menarik sehingga dapat memicu keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Mayang Serungke, 2023)

SIKMA berbasis Canva tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami makna tersirat teks tetapi juga memfasilitasi kegiatan gotong royong melalui aktivitas kelompok yang melibatkan diskusi dan pemecahan masalah (Abih Gumelar, 2023). Kegiatan berbasis kelompok yang didukung dengan media interaktif dapat memupuk keterampilan kolaboratif peserta didik serta meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran (Muhammad Mahsus, 2021). Dengan mengajak peserta didik bekerja sama dalam menggunakan dan memahami SIKMA, diharapkan terjadi interaksi sosial yang positif, di mana peserta didik saling bertukar ide, berbagi informasi, dan membangun pemahaman bersama (Anis Maisaroh, 2019).

Pendekatan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Liya Pransiska, 2023) dimana kegiatan pembelajaran yang berbasis kolaboratif dapat memperkuat sikap gotong royong dan membentuk peserta didik yang lebih kooperatif dan berpikiran terbuka.

Penelitian ini didukung dari penelitian sebelumnya yang juga menggunakan aplikasi Canva sebagai aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Intan Nurkhaliza, 2024) dengan judul “Penerapan Model Learning Cycle 5E Berbantuan E-book Menulis Permulaan Pada Pembelajaran Menulis Siswa Kelas Rendah” Pada penelitian tersebut peneliti mengembangkan E-book dengan memanfaatkan aplikasi canva untuk menambahkan gambar yang menarik dan relevan, hasil belajar berdasarkan penelitian tersebut juga mengalami peningkatan sebesar 14,93% setelah menggunakan ebook berbasis canva. Berdasarkan penelitian (Nopita Sari Sinaga, 2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Menggunakan Aplikasi Canva pada Tema 8 Kelas IV SDN 010100 Bangun Sari T.A 2022/2023”. Menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah menerapkan media pembelajaran flash card sebesar 83%.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Barus, 2023) dengan judul “Meningkatkan Minat Baca Menggunakan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Scrapbook Berbasis Canva Materi Orang Beriman Menghargai Martabat Manusia PAKBP Kelas IX SMP Mardi Waluya”. Menunjukkan bahwa pembelajaran berbantu media pembelajaran yang di kembangkan melalui aplikasi canva dapat meningkatkan semangat saling membantu dan gotong royong.

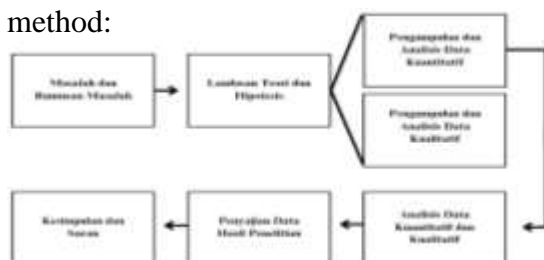
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Ngaliyan 5 menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam memahami makna tersirat pada teks narasi dan sering kali belum menunjukkan kemampuan kerja sama yang optimal dalam kelompok belajar. Salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman peserta didik terhadap teks narasi adalah kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran yang mampu menarik minat dan melibatkan peserta didik secara aktif diyakini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teks serta melatih keterampilan sosial, seperti gotong royong dalam pembelajaran kelompok (Nur Alina, 2019)

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini dilakukan untuk menguji

efektivitas penggunaan media SIKMA berbasis Canva dan mendeskripsikan penerapan media pembelajaran SIKMA terhadap kemampuan gotong royong peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah mixed method untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran SIKMA, dampak penerapan media pembelajaran terhadap sikap peserta didik (Waruwu, 2023)

METODE

Metodoe penelitian yang digunakan adalah mixed method yang memadukan metode kuantitatif dan kualitatif (Ismail Pane, 2021). Metode campuran merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan dua jenis data. Data kualitatif yang digunakan adalah kualitatif-deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pretest dan posttest peserta didik kelas IV. Pretest merupakan tes yang diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran SIKMA, sedangkan posttest diberikan setelah penggunaan media pembelajaran SIKMA. Berikut prosedur penelitian mix method:



Gambar 1. Prosedur Penelitian

HASIL

Potensi Masalah

Berdasarkan observasi pada peserta didik kelas IV SD N Ngaliyan 5 Kota Semarang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi memaknai teks narasi aural dan keterbatasan guru pada penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan materi, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku guru dan buku peserta didik. Akibatnya peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan tidak terlibat aktif dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD N Ngaliyan 5 dan berdasarkan wawancara dengan guru kelas didapati bahwa kelas IV SD N Ngaliyan 5 Kota Semarang sudah menerapkan kurikulum merdeka. Namun dalam kegiatan mengajarnya, guru sering menggunakan metode ceramah sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru. Selain itu, penggunaan media di dalam kelas masih terbatas pada penggunaan buku guru dan buku peserta didik.

Keterbatasan waktu dan tenaga, menjadikan guru kelas IV SD N Ngaliyan 5

Kota Semarang jarang menggunakan media pembelajaran interaktif. Peneliti cukup menyangkan hal tersebut karena seharusnya guru bisa lebih variatif dalam menggunakan media pembelajaran agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan peserta didik juga dapat terlibat secara penuh selama kegiatan belajar mengajar. Hal ini menjadi dasar peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dapat digunakan oleh peserta didik atau guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil Pembelajaran Memahami Makna Tersirat pada Teks Narasi

Sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran SIKMA, terlebih dahulu dilakukan *pretest* untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta didik dalam memahami makna tersirat pada teks narasi. Setelah itu barulah peserta didik diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran SIKMA, setelah selesai melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran SIKMA kemudian peserta didik diberikan kuis yang nilai akhirnya digunakan sebagai nilai *posttest*. Berikut tabel hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik:

Tabel 1. Nilai *Pretetst* dan *Posttest* Peserta Didik

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Peserta Didik	20 Peserta Didik	20 Peserta Didik
Rata-rata	61,50	80,05

Berdasarkan tabel, dapat diketahui bahwa rata-rata *pretest* 20 peserta didik sebesar 61,50 sedangkan rata-rata *posttest* 20 peserta didik sebesar 80,05. Berikut rakapitulasi nilai *pretest* dan *posttest*:

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai *Pretest*

Nilai	Kategori	f	(%)	x
0-69	Tidak tuntas	15	75%	62,15
70-100	Tuntas	5	25%	
		20	100%	

Berdasarkan tabel, dapat diketahui bahwa peserta didik dengan kategori “tuntas” hanya 10% dengan frekuensi 2 peserta didik. Sedangkan peserta didik dengan katogeri “Tidak tuntas” sebesar 90% dengan frekuensi 18 peserta didik.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai *Posttest*

Nilai	Kategori	f	(%)	x
0-69	Tidak tuntas	3	15%	79,20
70-100	Tuntas	17	85%	
		20	100%	

Berdasarkan tabel, dapat diketahui bahwa peserta didik dengan kategori “tuntas” sebesar 85% dengan frekuensi 17 peserta didik. Sedangkan peserta didik dengan katogeri “Tidak tuntas” hanya 15% dengan frekuensi 3 peserta didik.

Berdasarkan data pada tabel 2 dan 3, dapat disimpulkan bahwa rata-rata perolehan nilai pretest sebesar 62,15. Membuktikan bahwa pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran SIKMA mendapat perolehan nilai rata-rata dibawah KKM. Setelah pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran SIKMA nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan menjadi 79,20. Dengan selisih nilai pretest dan posttest sebesar 17,05. Selanjutnya nilai pretest dan posttest dilakukan analisis dengan menggunakan uji normalitas, uji n gain dan uji t.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui normal tidaknya distribusi data. Dasar pengambilan keputusannya adalah dengan melihat taraf signifikansi data. Apabila data memiliki taraf signnifikansi lebih dari samadengan 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya apabila data memiliki taraf signifikansi kurang dari samadengan

0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Berikut tabel hasil uji normalitas:

Tabel 4. Uji Normalitas

Shapiro-Wilk			
Nilai	Statistic	df	Sig.
Pretest	.941	20	.246
Posttest	.928	20	.139

Berdasarkan uji Shapiro-Wilk pada tabel 4, menunjukan bahwa nilai signifikansi pretest sebesar 0,246 dan nilai signifikansi posttest sebesar 0,139. Dua data tersebut memiliki distribusi data normal karena data tersebut memiliki taraf signifikansi $\geq 0,05$.

2. Uji N Gain

Uji N Gain dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan nilai pretes dan posttest memahami makna tersirat pada teks narasi. Berikut tabel hasil uji N Gain:

Tabel 5. Uji N Gain

Descriptive Statistics			
	N	Mean	Std. Deviation
N-Gain	20	.4615	.09100
Valid N (listwise)	20		

Berdasarkan uji Descriptive Statistics pada tabel 5, menunjukan nilai N-Gain sebesar 0,4615. Oleh karena itu berdasarkan tabel kriteria tafsinar nilai

tersebut memiliki kategori peningkatan sedang

3. Uji T Test

Uji T Test dilakukan dengan tujuan untuk menguji hipotesis dua sampel yang berdistribusi normal. Berikut hipotesis yang dibuat:

Ho : Tidak terdapat perbedaan signifikan nilai *pretest* dan *posttest* memahami makna tersirat pada teks narasi
 Ha : Terdapat perbedaan signifikan nilai *pretest* dan *posttest* memahami makna tersirat pada teks narasi

Dasar pengambilan keputusan hipotesis dengan melihat perbandingan nilai signifikansi (2-tailed) terhadap nilai α . Apabila nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05 maka terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Berikut tabel hasil T Test:

Tabel 6. Uji T

	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest-posttest</i>	-17.050	-34.109	19	.001

Berdasarkan Uji T pada tabel 6, menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena $0,001 < 0,005$. Berdasarkan nilai tersebut diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai

pretest dan nilai *posttest* memahami makna tersirat pada teks narasi dengan penerapan media pembelajaran SIKMA

PEMBAHASAN

Deskripsi Penerapan Media

Pembelajaran SIKMA terhadap Sikap Gotong Royong

Penilaian sikap merupakan hasil budi pekerti peserta didik, baik dalam lingkungan sosial maupun individu, selama mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas yang dikembangkan sesuai dengan komponen-komponen yang harus dipenuhi melalui penilaian non-tes (Pinton Setya Mustafa, 2022). Berikut tabel hasil penilaian sikap gotong royong peserta didik melalui kegiatan kerja kelompok pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi memahami makna tersirat pada teks:

Tabel 7. Sikap Gotong Royong

Interval	Kriteria	Sikap Gotong Royong
90-100	Sangat Baik	6(30%)
80-89	Baik	9(45%)
70-79	Cukup	4(20%)
0-69	Kurang	1(5%)

Berdasarkan penilaian sikap pada tabel 7, menunjukkan hasil yang berbeda-beda pada setiap kriteria. Pada kriteria Sangat Baik dengan interval nilai 90-100 sejumlah 6 peserta didik dengan persentase

sebesar 30%. Pada kriteria Baik dengan interval nilai 89-90 sejumlah 9 peserta didik dengan persentase sebesar 45%. Pada kriteria Cukup dengan interval nilai 70-79 sejumlah 4 peserta didik dengan persentase sebesar 20%. Pada kriteria Kurang dengan interval nilai 0-69 sejumlah 1 peserta didik dengan persentase sebesar 5%. Dari hasil data tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran SIKMA pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi memahami makna tersirat pada teks dapat meningkatkan sikap gotong royong peserta didik dengan kategori Sangat Baik 30%, kategori Baik 45%, kategori cukup 20% dan kategori kurang 5%.

SIMPULAN

Penerapan media SIKMA berbasis Canva secara signifikan meningkatkan pemahaman makna tersirat pada teks narasi dan sikap gotong royong siswa kelas IV SD Ngaliyan 5. Sebelum penggunaan media ini, siswa menghadapi kesulitan dalam memahami makna tersirat teks narasi dan menunjukkan antusiasme belajar yang rendah akibat metode pembelajaran yang monoton. Dengan penggunaan SIKMA berbasis Canva, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai pretest 62,15 meningkat menjadi 79,20 pada posttest.

Analisis statistik, termasuk uji normalitas, uji N-Gain, dan uji T, menunjukkan bahwa peningkatan ini signifikan. Selain itu, penggunaan media SIKMA juga berhasil meningkatkan sikap gotong royong siswa, dengan 75% siswa menunjukkan kategori sikap baik hingga sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media SIKMA tidak hanya efektif sebagai alat pembelajaran interaktif, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun keterampilan sosial siswa melalui pembelajaran berbasis kolaborasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Abih Gumelar, B. M. (2023). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Project Citizen untuk Penguatan Karakter Gotong Royong. *urnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1), 37-45.
- Agita, V. (2024). MEMBANGUN DASAR LITERASI DAN STEAM MELALUI PEMBELAJARAN DIFERENSIASI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 233-245. .
- Ai Sri Hardiyanti, S. S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD BERBASIS CANVA MATERI MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 8(1), 28-33.
- Anis Maisaroh, A. W. (2019). Membangun Kemandirian Siswa Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 17-47.

- Barus, R. (2023). Meningkatkan Minat Baca Menggunakan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Scrapbook Berbasis Canva Materi Orang Beriman Menghargai Martabat Manusia PAKBP Kelas IX SMP Mardi Waluya . *SEMNASPA: PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DAN AGAMA*, 4(2), 1171-1188.
- Dedi Arianto, S. S. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *JePKM (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(01), 16-23.
- Intan Nurkhaliza, P. D. (2024). PENERAPAN MODEL LEARNING CYCLE 5E BERBANTUAN E-BOOK MENULIS PERMULAAN PADA PEMBELAJARAN MENULIS SISWA KELAS RENDAH. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 306-318.
- Ismail Pane, d. (2021). *DESAIN PENELITIAN MIXED METHOD*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Lena, M. S. (2023). Analisis Kesulitan Membaca pada Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 1.5, 215-222.
- Liya Pransiska, G. S. (2023). Mengukuhkan Kebersamaan Sikap Bergotong Royong Dan Kolaborasi Di Kelas 3. *Jurnal Pendidikan Transformati*, 2(4), 102-126.
- Mayang Serungke, P. S. (2023). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN BAGI PESERTA DIDIK. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3503-3508.
- Muhamad Rifqillhamul Fauzi, P. G. (2024). Penanaman Empati pada Anak Usia Dini melalui Bermain Peran . *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 525-537.
- Muhammad Mahsus, E. L. (2021). Metodologi Eduinnova: Pembelajaran kolaboratif yang diintegrasikan dengan teknologi untuk meningkatkan keaktifan dan interaksi siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 1-8.
- Nopita Sari Sinaga, E. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Menggunakan Aplikasi Canva pada Tema 8 Kelas IV SDN 010100 Bangun Sari T.A 2022/2023. *Journal on Education*, 4375-4382.
- Nur Alina, A. W. (2019). Pembelajaran Aktif Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 29-47.
- Pinton Setya Mustafa, N. K. (2022). Kajian Review: Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 31-49.
- Wardani Dwi Wihastyanang, I. P. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Membaca Kritis untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Research*, 5(3), 3567-3574.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.