

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sejarah Lokal Di Kelas VIII Di SMP Negeri 34 Palembang

Rizky Randika, Sani Safitri

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

Email: rizkyrandika.rr@gmail.com, sani_safitri@fkip.unsri.ac.id

Abstrak

Pelajaran Sejarah adalah pelajaran dan materi pelajaran yang seringkali kurang diminati siswa serta dianggap kurang penting bagi kehidupan. Padahal pelajaran dan materi sejarah sangatlah penting jika kita dapat mengetahui manfaat mempelajari dan mengambil intisarinnya. Untuk mengatasi hal tersebut, pelajaran dan materi sejarah dapat dibuat dengan lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran visual berbasis *canva*. Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 34 Palembang menunjukkan keefektifan media pembelajaran berbasis *canva* dalam materi sejarah lokal. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *canva*, tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi sejarah lokal meningkat hingga 82,4%. Media pembelajaran berbasis *canva* dapat dijadikan pendidik sebagai salah satu cara meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Media, sejarah, hasil belajar

Abstract

History lessons are lessons and subject matter that students are often less interested in and are considered less important for life. In fact, historical lessons and material are very important if we can understand the benefits of studying them and get the essence. To overcome this, history lessons and materials can be made more interesting by using Canva-based visual learning media. Research conducted at SMP Negeri 34 Palembang shows the effectiveness of Canva-based learning media in local history material. After learning using Canva-based learning media, the level of students' understanding of local history material increased to 82.4%. Canva-based learning media can be used by educators as a way to improve learning outcomes.

Keyword: Media, History, Learning Outcomes

©Pendidikan Sejarah FKIP UM Palembang
DOI: <https://doi.org/10.32502/jdh.v3i2.7262>

A. Pendahuluan

Sejarah sebagai suatu pelajaran dan materi pelajaran di sekolah seringkali kurang diminati dan dianggap kurang bermanfaat. Sejarah seringkali diasosiasikan sebagai pelajaran yang lebih banyak menghafal, membosankan, tidak bermakna dan tidak penting. Anggapan-anggapan tersebut muncul karena pendidikan sejarah sejauh ini dianggap kurang berhasil membawa dampak yang diinginkan dari mempelajari sejarah. Pembelajaran sejarah lebih ditujukan pada pengetahuan mengenai cerita-cerita sejarah, angka-angka tahun dan

tanggal sejarah, dan tokoh sejarah dibandingkan substansi sikap sejarah (Tati, 2016). Padahal sejarah merupakan ilmu yang penting untuk dipelajari dan diambil maknanya. Menurut Roeslan Abdoelgani, sejarah adalah pengelihatian terhadap 3 masa yakni masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang (Wati, 2016). Dengan demikian berarti mempelajari sejarah mampu mengambil makna substansi dari peristiwa masa lampau agar menjadi petunjuk berperilaku pada masa kini dan menjadi pengetahuan mengenai apa yang akan terjadi pada masa yang akan datang. Seharusnya pembelajaran sejarah

menyajikan materi yang kaya akan pemahaman masa lalu dan relevansinya dengan masa kini atau hubungan kausalitas dari peristiwa masa lampau dengan kejadian-kejadian yang terjadi pada masa kini. Pembelajaran sejarah juga mestinya menyajikan nilai-nilai yang harus dipetik dalam berbagai peristiwa sejarah yang kemudian nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun rekan sejawat (Hartono & Huda, 2019).

Salah satu nilai-nilai yang dapat diambil dari peristiwa sejarah adalah nilai-nilai lokal. Nilai-nilai lokal dapat diambil dari beberapa bahkan keseluruhan sejarah lokal. Sejarah lokal adalah perkembangan aktivitas manusia pada suatu lokal tertentu yang dibatasi oleh batas geografis maupun administratif. Sejarah lokal adalah bagian dari sejarah bangsa atau sejarah negara yang terjadi dalam lokalitas wilayah tertentu. Sejarah lokal adalah sejarah yang bersifat geografis yang mendasarkan kepada unit kecl seperti kampung, desa, kelompok masyarakat (Abdullah, 1994: 52). Sejarah lokal adalah suatu bentuk penulisan sejarah dalam lingkup terbatas pada lokalitas tertentu. Contoh sejarah lokal adalah sejarah Provinsi Sumatera Selatan dan sejarah Kesultanan Palembang Darussalam yang merupakan bagian dari sejarah bangsa Indonesia atau bagian dari Sejarah Nasional Negara Republik Indonesia.

Sejarah lokal seringkali diabaikan dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Maka dari itu penyajian sejarah lokal dengan berbasis kepada media pembelajaran dianggap sebagai solusi terbaik dari hal tersebut. Hal ini dikarenakan

beberapa keunggulan atau manfaat dari media pembelajaran itu sendiri yakni, mempersingkat waktu, menjangkau peserta didik yang banyak, membuat pembelajaran menjadi menarik, tidak jenuh dan monoton, dan pelajaran menjadi fleksibel.

Media secara bahasa berasal dari bahasa latin yang merupakan kata jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara. Media adalah perantara antara pengirim pesan (source) dan penerima pesan (receiver). Sementara itu, pembelajaran berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diikuti (diturut). Pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (KBBI).

Media dan pembelajaran dikaitkan dengan cara penyampaian informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik melalui sesuatu alat atau benda sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Penggunaan media dalam pembelajaran selanjutnya akan sering disebut sebagai media pembelajaran. Terdapat beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli mengenai media pembelajaran. Newby, dkk (2017) berpendapat, bahwa media pembelajaran adalah peralatan untuk menyediakan lingkungan belajar yang kaya akan rangsangan atau dorongan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dalam berjalan secara efektif sesuai tujuan yang ingin

dicapai (Sukirman, 2012: 29). Kedudukan media pembelajaran dalam proses belajar adalah sebagai alat bantu, penguatan (reinforcement), dan wakil pendidik dalam menyampaikan materi lebih teliti, jelas, dan menarik (Kustandi dan Sudjipto, 2011: 19). Media pembelajaran mencakup seluruh material dan peralatan fisik yang dipakai oleh pendidik untuk menjalankan pembelajaran dan mendorong kemajuan peserta didik (Scanland, 2012).

Media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang terkait dengan proses pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran memiliki kerangka konseptual dalam penyelidikan dan pemahaman. Hal tersebut senada dengan pendapat bahwa keberadaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sudjana dan Rivai, 2011: 2) dan sebagai alat bantu pendidik dalam mengkomunikasikan pesan, agar komunikasi antara pendidik dan peserta didik berjalan baik dan sempurna serta terhindar dari kesalahan (Sanjaya, 2011: 206). Secara umum, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut (Rahmawati, 2019):

- Membangkitkan minat, motivasi, keinginan peserta didik dalam belajar
- Menyajikan informasi dan memberikan instruksi
- Meningkatkan hasil belajar
- Menarik dan mengarahkan peserta didik untuk fokus pada pembelajaran
- Memperlancar tercapainya tujuan pembelajaran
- Mengakomodasi peserta didik yang memiliki keterbatasan

menerima materi dengan menyajikan gambar dan teks

- Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan alat indera
- Meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran

Canva Adalah perangkat lunak aplikasi desain grafis daring yang digunakan untuk membuat desain grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. Perangkat Lunak aplikasi ini juga menyediakan berbagai contoh desain yang dapat digunakan. Perangkat lunak aplikasi ini juga terdapat dua jenis yakni versi berbayar, dan versi gratis.

Perangkat Lunak aplikasi Canva tersedia pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Android, dan IOS. Canva dapat diakses pada sistem operasi Windows dengan menggunakan browser atau dapat mengunduhnya langsung pada situs www.canva.com. Sementara itu pada sistem operasi Android dan IOS, Canva dapat diunduh melalui Google Play Store dan Appstore.

Canva mampu memberikan pengalaman membuat desain grafis walaupun pengguna tidak memiliki pengalaman sama sekali mengenai desain grafis. Canva memiliki beberapa keunggulan salah satunya adalah beberapa jenis desain yang bisa dibuat melalui canva. Beberapa jenis desain tersebut antara lain: logo, poster, konten sosial media, Newsletter, Thumbnail Youtube, dan Desain Kemasan Produk. Sebenarnya terdapat banyak lagi desain yang bisa dibuat pada canva, namun beberapa jenis desain di atas sudah dapat mewakili semuanya. (Larasati, 2022)

Hasil belajar terdiri atas dua kata yakni "hasil" dan "belajar". Hasil

menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang diadakan oleh usaha. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Para ahli memberikan pendapat mengenai hasil belajar. Menurut Amir dan Risnawati (2015: 5-6), hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Dimyanti dan Mudjiono, hasil belajar adalah saat terselesaikannya bahan pelajaran. Sementara itu, menurut Wardhani (2007: 50) hasil belajar adalah ketika seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar dapat berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, diantaranya yakni faktor lingkungan, faktor psikologis, faktor instrumental, faktor fisiologis (Wahyudi, 2014). Faktor lingkungan adalah faktor yang mempengaruhi peserta didik karena keadaan atau situasi disekitarnya, contohnya adalah keadaan alam sekitar peserta didik yang tercemar kabut asap akan mengurangi optimalitas hasil belajar peserta didik. Faktor fisiologis adalah faktor yang mempengaruhi peserta didik karena fisik (tubuh) peserta didik. Contohnya yakni proses belajar akan maksimal bila peserta didik dalam keadaan sehat dan tidak mengantuk. Faktor instrumental adalah faktor yang mempengaruhi peserta didik dari tujuan pendidikan yang ditempuhnya. Contohnya kurikulum yang berlaku tidak mengakomodasi keterampilan alami

peserta didik dengan mengujikan pembuatan karya tulis ilmiah sebagai nilai tengah semester, padahal peserta didik memiliki keterampilan alami menggambar atau membuat desain. Faktor psikologis yakni faktor yang berhubungan dengan perilaku mental seseorang seperti bakat, minat, kemampuan, keterampilan. Contohnya hasil belajar peserta didik dengan minat dan bakat menghitung akan lebih bagus pada mata pelajaran matematika dibandingkan pada mata pelajaran seni budaya.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif adalah mendeskripsikan, meneliti, dan menjelaskan sesuatu yang dipelajari apa adanya dan kemudian menarik kesimpulan dari kejadian yang diamati dengan menggunakan angka-angka. Penelitian deskriptif kuantitatif mencoba menjelaskan isi dari variabel penelitian dan tidak ditujukan untuk menguji suatu hipotesis. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 34 Palembang yang terletak di Jl. Pasundan, Kelurahan Kalidoni, Kecamatan Kalidoni, Kota Palembang. Subjek penelitian adalah 34 peserta didik kelas VIII.3.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan melakukan pretest pemberian soal berjumlah 10 soal berbentuk pilihan ganda dengan opsi sebanyak 5 opsi. Kemudian subjek diberikan stimulus berupa materi sejarah lokal mengenai Kerajaan Sriwijaya dan Kesultanan Palembang Darussalam yang disajikan dalam bentuk visual perangkat lunak Canva. Setelah diberikan stimulus, kemudian dilakukan post test untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh media pembelajaran Canva terhadap hasil

belajar peserta didik. Nilai minimum yang harus dicapai subjek agar dapat dikatakan mencapai hasil belajar adalah 70.

C. Pembahasan

Hasil dari penelitian penerapan Media Pembelajaran Canva terhadap hasil belajar peserta didik dapat dikatakan berhasil. Saat dilakukan pre test, hasil belajar peserta didik adalah sebanyak 0% yang memenuhi nilai minimum hasil belajar yang telah ditetapkan sebelumnya. Setelah diberikan stimulus berupa media pembelajaran berbasis Canva, hasil belajar peserta didik yang memenuhi nilai minimum sebanyak 82,4 % dari total sampel. Sementara itu 17,6% sampel masih belum memenuhi nilai minimum hasil belajar.

Berikut disajikan diagram lingkaran yang menunjukkan hasil dari perubahan hasil belajar peserta didik sebelum diberi stimulus atau pre test dan setelah diberi stimulus atau post test.



Terdapat peningkatan hasil belajar



siswa sebelum dan setelah dilakukan stimulasi menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Sebelumnya tidak ada peserta didik yang mencapai nilai minimum pada tahap pretest. Namun setelah

dilakukan stimulus dengan media pembelajaran berbasis Canva, terdapat peningkatan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 82,4%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tes berupa soal dengan jenis pilihan ganda dan hubungannya dengan hasil belajar peserta didik. Dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan Media Pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah lokal di SMP Negeri 34 Palembang. Penerapan media pembelajaran Canva dapat mencapai hasil belajar yang lebih tinggi bila dikombinasikan dengan model pembelajaran Saintifik ataupun model pembelajaran lainnya yang sesuai dengan kondisi lingkungan dan psikologis peserta didik.

Daftar Referensi

- Dapodikbud. (2023). (10603737) SMP NEGERI 34 PALEMBANG. Palembang. Diambil kembali dari <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/d0ae8947-1526-e111-be32-61c033f87108>
- Hartono, Y., & Huda, K. (2019). *Pembelajaran Sejarah Transformatif untuk Materi Sejarah Kontroversial*. Madiun: UNIPMA Press.
- KBBI. (t.thn.). Pembelajaran. Diambil kembali dari <https://kbbi.web.id/ajar>
- Kurniawan, G. F. (2020). Problematika pembelajaran sejarah dengan sistem daring. *Diakronika*, 20(2), 76-87.
- Larasati, A. (2022, September 7). Apa Itu Canva dan Bagaimana Cara

Menggunakannya? Indonesia. Diambil kembali dari <https://www.gamelab.id/news/1824-apa-itu-canva-dan-bagaimana-cara-menggunakannya>

Najamuddin. (2019, Oktober 25). REDEFENISI PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI STRATEGI BELAJAR MENGAJAR. Bandung, Jawa Barat. Diambil kembali dari <http://sejarah.upi.edu/artikel/dosen/redefenisi-pembelajaran-sejarah-melalui-strategi-belajar-mengajar/>

Rahmawati, P. (2019). Pengembangan Picture Storybook Masa Penjajahan Portugis di Indonesia guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah dan Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Yogyakarta: Skripsi S2 Universitas Negeri Yogyakarta.

Sanjaya, W. (2008). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana

Saiman, M. (2011). Inovasi metode pembelajaran sejarah. LENTERA (Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Budaya, dan Sosial), 2(04), 73-85.

Tati, A. D. (2016). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Muatan Lokal Sejarah dan Budaya Kabupaten Bone di Sekolah Dasar. 73-86.

Wahyudi, M. A. (2014). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN

MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PADA MATERI GAYA SISWA KELAS V MI DARUL ULUM TAMBAK REJO WARU SIDOARJO. Surabaya: Undergraduate Thesis UIN Sunan Ampel Surabaya.

Wati, W. (2016). TINJAUAN HISTORIS TENTANG PERJUANGAN MARIA WALANDA MARAMIS DALAM MENINGKATKAN PENDIDIKAN DI MINAHASA TAHUN 1900-1924. Lampung : Digital Repository Universitas Lampung.