

**PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA  
KARANGAN DI KELAS 3 SDN 2 GEDONG AIR  
TAHUN PELAJARAN 2023**

**Risa Ramadani<sup>1</sup>, Wayan Satria Jaya<sup>2</sup>, Ridho Agung Juwantara<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: [risarmdn12@gmail.com](mailto:risarmdn12@gmail.com)<sup>1</sup>, [wayansatriajaya@stkipgri.co.id](mailto:wayansatriajaya@stkipgri.co.id)<sup>2</sup>,  
[ridhoaj57@gmail.com](mailto:ridhoaj57@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan menulis cerita karangan dengan model pembelajaran media audio visual bagi siswa kelas 3 A SDN 2 Gedong Air dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran keterampilan menulis cerita karangan dengan model pembelajaran media audio visual bagi siswa kelas 3 A SDN 2 Gedong Air. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan adalah berisi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 SDN 2 Gedong Air menggunakan media audio visual. Rata-rata hasil belajar pada pra siklus yaitu 64,29 dengan ketuntasan klasikal 29,62% dengan kategori rendah. Kemudian pada pembelajaran siklus I terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa 74,22 dengan ketuntasan klasikal 59,25% dengan kategori sedang. Pada siklus II, pemerolehan rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu 82,62 dengan ketuntasan klasikal 81,48% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 3 SDN 2 Gedong Air pada tahun pelajaran 2023.

**Kata Kunci:** Media Audio Visual, Berbasis Canva, Karangan

***Abstract:** This research aims to improve the quality of learning essay story writing skills using the audio-visual media learning model for class 3 A students at SDN 2 Gedong Air and improve the quality of learning outcomes for essay story writing skills using the audio visual media learning model for class 3 A students at SDN 2 Gedong Air. The research method used in this research is Classroom Action Research (PTK). The research design used contains planning stages, action implementation, observation and reflection. The subjects in this research were grade 3 students at SDN 2 Gedong Air using audio visual media. The average learning outcome in the pre-cycle was 64.29 with classical completeness 29.62% in the low category. Then in the first cycle of learning there was an increase in the average student learning outcomes of 74.22 with classical completeness of 59.25% in the medium category. In cycle II, the average student learning outcomes increased, namely 82.62 with classical completeness of 81.48% in the very high category. This proves that the use of audio visual media can improve student learning outcomes in class 3 of SDN 2 Gedong Air in the 2023 academic year.*

***Keywords:** Audio Visual Media, Canva Based, Essay*

## **PENDAHULUAN**

Bahasa merupakan salah satu bentuk komunikasi manusia sehari-hari. Manusia adalah makhluk sosial yang perlu berinteraksi satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan hidup. Oleh karena itu, tidak mungkin manusia dapat hidup tanpa berinteraksi dengan orang lain.

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena merupakan sarana komunikasi yang paling penting. Sebagai alat komunikasi, bahasa meliputi kata-kata lisan dan tertulis, kelompok kata, frase dan kalimat.

Menulis adalah kemampuan produktif menggunakan tulisan. Menulis adalah keterampilan berbahasa lainnya. Menulis bukan hanya sekedar menyalin kata dan kalimat, tetapi juga mengembangkan dan mengungkapkan gagasan dalam struktur tertulis yang teratur.

Media audio visual adalah media yang dapat menampilkan gambar bergerak, berwarna-warni dengan penjelasan dalam bentuk teks dan suara. Media audio visual adalah jenis media yang mencakup, selain elemen suara, elemen gambar yang terlihat, seperti rekaman video, film dengan berbagai ukuran, slide audio dan lain lain.

Tujuan diberikannya pengajaran IPS pada jenjang sekolah dasar agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pengajaran IPS diharapkan berkembangnya kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial serta kemampuan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini. Seorang guru merupakan figur atau karakter penting dalam pendidikan siswa laki-laki dan perempuan, oleh karena itu peran dan tugas seorang guru sangat penting secara pendidikan. Bahkan guru disebut pahlawan tanpa tanda jasa. Kata pahlawan tanpa tanda jasa yang diberikan kepada seorang guru adalah seseorang yang rela dan berani berkorban untuk orang lain tanpa mengharapkan imbalan apapun.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada Guru kelas 3 di SDN 2 Gedong Air, diketahui 13 siswa laki-laki 14 siswa perempuan dengan jumlah 27 siswa di kelas 3A SDN 2 Gedong Air. Permasalahan yang timbul sehubungan pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 dalam proses belajar mengajar yaitu sebagian siswa merasa bosan dan belum terlalu aktif karena media yang digunakan saat pembelajaran berlangsung

belum bervariasi, kurangnya minat siswa sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa perlu untuk lebih ditingkatkan lagi. Perolehan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Media audio visual adalah bagian penting dari sehingga presentase menjadi lebih menarik. Untuk menciptakan media audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi lain yang dapat menjadi alternatif adalah canva. Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar, yang berbasis online, mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Aplikasi canva juga merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, Adapun tujuan penelitian adalah mengetahui bagaimana menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa dapat lebih menikmati belajar, sehingga siswa dapat fokus belajar dan menciptakan pembelajaran yang interaktif. Hal tersebut dapat menarik perhatian siswa di kelas bahasa Indonesia dan juga aktif dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul "Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Karangan di Kelas 3 SDN 2 Gedong Air".

## **METODE**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menulis pada siswa, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis siswa, dan mendeskripsikan pembelajaran keterampilan menulis pada siswa.

Penelitian yang akan dilakukan ini secara kolaboratif artinya penulis tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaboratif dengan guru kelas 3A SDN 2 Gedong Air Bandar Lampung.

Penelitian Tindakan dilakukan oleh satu atau lebih, individu atau kelompok untuk tujuan memecahkan masalah atau memperoleh informasi. Mereka yang terlibat dalam penelitian tindakan umumnya ingin memecahkan beberapa jenis masalah langsung sehari-hari, seperti bagaimana memotivasi siswa yang apatis dan mencari cara untuk menggunakan teknologi, untuk meningkatkan pengajaran Fraenkel dkk (dalam Wicaksono 2022: 241).

Kemmis & Mc Taggart (dalam Wicaksono 2022: 241) hal yang dilakukan dalam penelitian tindakan adalah merencanakan, bertindak, mengamati dan merefleksikan lebih hati-hati, lebih sistematis, dan lebih ketat daripada yang biasanya dilakukan sehari-hari.

Menurut Stephen Kemmis (dalam Warso 2021 : 2) PTK atau *Action Research* adalah suatu bentuk penelaahan atau inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran dari: a) praktik-praktik sosial atau pendidikan yang mereka lakukan sendiri, b) pemahaman mereka terhadap praktik-praktik tersebut, c) situasi di tempat praktik itu dilaksanakan. Dibawah ini dijelaskan

Dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan penelitian tindakan kelas dapat dilihat, dibagian bawah berikut:

#### **Alur Siklus**

##### a) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan penulis yaitu membuat RPP dan instrumen penelitian, menyediakan media audio visual berbasis canva untuk pembelajaran yang dirancang.

##### b) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan yang akan dilakukan penulis yaitu menggunakan media audio visual, kegiatan yang dilakukan tahap ini adalah kegiatan awal, inti, dan akhir/penutup.

##### c) Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini yaitu proses kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan menggunakan media audio visual berbasis canva. Tindakan kelas yang telah dirancang harus benar-benar dilaksanakan upaya untuk memperbaiki hasil pembelajaran Bahasa Indonesia. Observasi ditekankan pada proses pembelajaran, skenario pembelajaran, dan hasil belajar siswa.

##### d) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka dilakukan refleksi pada keseluruhan langkah dan rangkaian proses tindakan sebagai rujukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan. Dengan menganalisis tes hasil belajar dapat ditarik kesimpulan tentang proses pembelajaran. Selanjutnya di refleksi untuk dijadikan bahan kajian melaksanakan siklus kedua memperbaiki kelemahan pada siklus pertama. Selanjutnya di refleksi untuk dijadikan bahan kajian melaksanakan siklus kedua memperbaiki kelemahan pada siklus pertama.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada pra siklus guru masih menggunakan metode ceramah selama pembelajaran. Menurut peneliti, menggunakan metode ceramah saja dalam pembelajaran tentunya kurang maksimal untuk pencapaian belajar para peserta didik. Karena guru harus dapat

terampil dan kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dikarenakan siswa yang belum kondusif selama pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang rendah, maka peneliti akan menggunakan media audio visual berbasis canva yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

Berdasarkan pengamatan sebelum dikenai tindakan diperoleh keterangan bahwa keterampilan menulis cerita karangan siswa masih termasuk dalam kategori rendah dan perlu adanya perbaikan. Keterampilan menulis cerita karangan menggunakan media audio visual berbasis canva meningkatkan aspek penilaian dalam keterampilan menulis cerita karangan siswa. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis cerita karangan siswa sebelum dikenai tindakan hingga pasca tindakan siklus II, akan disajikan besarnya peningkatan tersebut. Berikut ini merupakan hasil menulis cerita karangan siswa di kelas 3A SDN 2 Gedong Air, pada siklus I dan II:

**Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar Keterampilan Menulis Cerita Karangan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II**

No.	Siklus	Rata-rata	Peningkatan
1.	I	74,22	8,4%
2.	II	82,62	

Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis canva memiliki pengaruh besar terhadap meningkatnya hasil belajar siswa kelas 3A SDN 2 Gedong Air. Berdasarkan tabel diatas dapat digambarkan pada diagram dibawah ini:



Berdasarkan data grafik diatas terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I meningkat di siklus II, maka peneliti dan kolaborator melaksanakan perbaikan pada berbagai aspek proses pembelajaran keterampilan menulis siswa di kelas 3A SDN 2 Gedong Air.

Rendahnya hasil belajar siswa pada pra siklus dibuktikan dengan 8 siswa yang tuntas dengan presentase 29,62% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 19 orang dengan presentase 70,37%. Pada siklus I peneliti menggunakan media audio visual berbasis canva dalam siklus I ini dibuktikan dengan 16 siswa yang tuntas dengan presentase 59,25% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 orang dengan presentase 44,44%, pada siklus I nilai ketuntasan siswa agak sedikit meningkat, walau masih ada siswa yang belum kondusif saat pembelajaran berlangsung. Pada siklus II peneliti menggunakan media audio visual berbasis canva dalam siklus II ini dibuktikan dengan 22 siswa yang tuntas dengan presentase 81,48% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 orang dengan presentase 18,51%, pada siklus II ini sangat terlihat sekali perubahan yang lebih baik dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pembelajaran siklus II ini berlangsung dengan sangat kondusif,

seluruh siswa fokus menyimak pada media yang ditampilkan peneliti di depan kelas. Siswa lebih mudah menerima pembelajaran dan berantusias dalam belajar. Berikut data grafik peningkatan terhadap ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II di kelas 3A SDN 2 Gedong Air.



Dari hasil observasi penggunaan media audio visual berbasis canva dapat dibuktikan bahwa berjalan dengan baik dan lancar, serta dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis cerita karangan siswa di kelas 3A SDN 2 Gedong Air.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui penggunaan media audio visual pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 3A SDN 2 Gedong Air dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media audio visual dapat meningkat hasil belajar siswa diketahui dari siklus I dengan presentase ketuntasan 59,25% meningkat pada siklus II dengan presentase ketuntasan 81,48%.
2. Siswa menjadi lebih kondusif selama pembelajaran berlangsung.

3. Siswa dapat mengetahui cara menulis karangan cerita.

Media audio visual digunakan dalam pembelajaran dikarenakan siswa mengalami kemudahan menerima materi pembelajaran.

## REKOMENDASI

Berdasarkan simpulan dari penelitian diatas, dapat direkomendasikan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Guru  
Sebaiknya guru dapat menerapkan media audio visual dalam pembelajaran bahasa indonesia. Karena media audio visual ini dapat memunculkan ide bagi siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia, dapat menjadikan siswa lebih kreatif dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.
2. Bagi Siswa  
Siswa diharapkan bersungguh-sungguh pada saat mengikuti proses pembelajaran. Tingkatkan lagi keterampilan menulis dengan baik dan benar jadilah generasi muda yang memiliki semangat tinggi.
3. Bagi Sekolah  
Penelitian ini dapat digunakan pada seluruh mata pelajaran tidak hanya di mata pelajaran bahasa indonesia, yang dapat meningkatkan keterampilan pembelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti Wiji. (2021). *The Learning Cell Dalam Pembelajaran Menulis Pantun*. Sleman Yogyakarta: Deepublish Anggota IKAPI.
- Azizah, I. N. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V

- SDN Wonosari. *Jurnal Pendidikan*, 2313-1314.
- Damayanti. (2021). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 33 Lebong*. Bengkulu: CV Tatakata Grafika.
- Fadhillah Dilla. (2022). *Aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Kelas Tinggi*. Bojong Genteng Sukabumi Jawa Barat: CV Jejak Anggota IKAPI.
- Fadhillah Dilla. (2022). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi di Sekolah Dasar*. Bojong Genteng Sukabumi Jawa Barat: CV Jejak Anggota IKAPI.
- Ghunu Yermias. (2023). *Teknik Menulis dengan Model Pembelajaran Terpadu Bahasa Indonesia untuk SMP/MTS*. Lombok Tengah NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Hayat, & Faizi Ahmad. (2022). *Ternyata Menulis Buku itu Mudah Semua Orang Bisa Menjadi Penulis*. Malang: Unisma Press.
- Huda Asrul, Azhar Nelda, dkk. (2020). *Media Animasi Digital Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill)*. Padang: UNP Press.
- Ibda Hamidullah. (2020). *Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut untuk Mahasiswa*. Jawa Tengah: CV Pilar Nusantara.
- Khadir, T. dkk. (2023). *Cipta Sastra Pengantar dasar-dasar Menulis Kreatif Sastra*. Kota Solok Sumatera Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia Anggota IKAPI 041.
- Marlina, Wahab Abdul, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Martati Christine Eustasia. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Melaksanakan PTK Melalui Model Pelatihan Dan Pembimbingan Tutor Teman Sebaya*. Karanganyar Jawa Tengah: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.
- Mirino, R.A. (2022). *Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng dengan Media Audio Visual pada Siswa kelas III SDN 27 Kabupaten Sorong*. *Jurnal Pendidikan*, 15-16.
- Palupi, F. dkk. (2023). *Metode dan Media Inovatif Jadikan Siswa Luar Biasa Terampil dalam Berbahasa*. Semarang Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Pitwanto. (2020). *Ingin jadi Penulis Belajar dari Penulis Best Seller*. Sleman Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.
- Ramli Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Ririh Rahayu Retnoningsih, d. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi menggunakan Media Audio Visual pada Siswa Kelas III SDN Tamanan 1 Kalasan*. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 105-110.
- Riyanti, A, Hersusini, Hidayati, N, et al. (2022). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung.

- Saputra Hendra. (2021). *Bahasa dan Sastra di Sd Kelas Lanjut*. Surabaya: Pustaka Aksara.
- Suyahman. (2019). *Media Pembelajaran Ppkn Sd*. Klaten Jawa Tengah: Lakeisha Anggota IKAPI.
- Syaifullah Adji, dkk. (2020). *Visual Image Science Corner Media Bantu Pembelajaran Sains*. Bojong Genteng Sukabumi Jawa Barat: CV Jejak Anggota IKAPI.
- Warso Doso, D.W.A. (2021). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas dan Dilengkapi Contohnya*. Sleman Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.
- Wicaksono Andri, & Akhyar Fitri. (2020). *Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar*. Bandar Lampung: Pusaka Media Anggota IKAPI.
- Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Widodo Urip. (2020). *Menulis dan Storytelling Bahasa Indonesia Jataka Bahasa Inggris*. Tasik Malaya Jawa Barat: Anggota IKAPI No. 352.
- Zulkarnaini. (2014). Peningkatan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa Pgsd Semester I Melalui Drill Method. *Jurnal Pendidikan Dasar*: Vol 1 No 2, 2355-3650.

