

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUMBUHAN
UNTUK KELAS IV DI SDN BLAWE**

Diah Ayu Rahmadani¹, Muhamad Basori², Sutrisno Sahari³
¹PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, ²PGSD FKIP Universitas
Nusantara PGRI Kediri, ³PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
¹diahanjas6@gmail.com,
²muhamadbасori@unpkediri.ac.id, ³sutrisno@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

The background of this research is the results of observations in class IV SDN Blawe on the form and function of plants, that in learning the teacher uses textbooks and the surrounding environment during the learning process, due to the limited learning media used during the learning process. The purposes of this study are as follows (1) To determine the validity of interactive learning media (2) To determine the practicality of interactive learning media (3) To determine the effectiveness of using interactive learning media. From this study it was concluded that the results of the development of Canva-based interactive learning media data validity, practicality, and effectiveness obtained the following results (1) Canva-based interactive learning media has been validated by media experts and material experts and declared valid, with a percentage of media expert validity of 88% and material experts 96% which includes very valid validity criteria and can be used without improvement, (2) Practicality is obtained from the teacher's response to the media that has been developed. In the limited trial the teacher's response got a percentage of 96%, while the wide trial got a percentage of 90%. The average teacher response questionnaire results obtained a score presentation of 93%. So it can be concluded that Canva-based interactive learning media is categorized as very practical and can be used without improvement. (3) The effectiveness of Canva-based interactive learning media is measured from the pretest and posttest with limited trials and extensive trials. Limited trials get a percentage of 71.42%, while wide trials get a percentage of 94.44%. In the broad test, Canva-based learning media has been declared effective. This is because the value is > 85% classical completeness.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Based on Canva

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi di kelas IV SDN Blawe materi bentuk dan fungsi tumbuhan, bahwa dalam pembelajaran gurumenggunakan buku ajar dan lingkungan sekitar pada saat proses pembelajaran, karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini sebagai berikut (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif(2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif(3) Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif. Dari penelitian ini menyimpulkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva data kevalidan, keparaktisan, dan keefektifan mendapatkan hasil sebagai berikut (1) Media Pembelajaran Interaktif

Berbasis Canva sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan dinyatakan valid, dengan presentase kevalidan ahli media 88% dan ahli materi 96% yang termasuk kriteria kevalidan yang sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan, (2) Kepraktisan diperoleh dari respon guru terhadap media yang sudah dikembangkan. Pada uji coba terbatas respon guru mendapatkan presentase 96%, sedangkan uji coba luas mendapatkan presentase 90%. Rata-rata hasil angket respon guru diperoleh presentasi skor sebesar 93%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva dikategorikan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. (3) Keefektifan dari media pembelajaran interaktif berbasis canva diukur dari pretest dan posttest dengan uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas mendapatkan presentase 71,42 %, sedangkan uji coba luas mendapatkan presentase 94,44 %. Pada uji luas media pembelajaran berbasis canva sudah dinyatakan efektif. Hal ini dikarenakan nilai > 85% ketuntasan klasikal.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Berbasis Canva

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah hasil perjuangan jiwa manusia yang beradab melawan dua kekuatan yang selalu melingkupi kehidupan manusia, yaitu alam dan waktu atau masyarakat (Dewantara II, 1994). Ki Hajar Dewantara, pendidikan merupakan kebutuhan hidup dalam pertumbuhan anak-anak, sedangkan tujuan pendidikan adalah untuk mengarahkan semua kekuatan kodrati anak-anak, agar mereka mencapai keamanan dan kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai manusia dan anggota masyarakat.

Pembelajaran adalah proses interaktif antara peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar di lingkungan belajar.

Menurut Sujana (2013), IPA adalah ilmu yang mempelajari alam semesta dan isinya serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya, dan dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah. Menurut Trianto (2010: 136) IPA termasuk dalam mata pelajaran yang memasukkan fenomena alam sebagai materi. IPA adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data percobaan, pengamatan dan penalaran untuk memberikan penjelasan yang dapat dipercaya tentang fenomena alam.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Blawe, ditemukan beberapa hal terkait dengan pembelajaran tematik terpadu pada muatan IPA materi

tentang “Bentuk dan Fungsi Tumbuhan”. Namun pelaksanaan pembelajaran IPA di SD belum terlaksana dengan maksimal.

Beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA di Kelas IV SDN Blawe berdasarkan hasil wawancara siswa menjelaskan bahwa siswa tidak terlalu tertarik pada matapelajaran yang membutuhkan banyak bacaan. Siswa lebih tertarik pada materi yang melibatkan banyak eksperimen dan latihan. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari IPA terletak pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan. Materi yang diberikan sulit dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara guru, guru hanya menggunakan buku tematik yang tersedia di sekolah, dan lingkungan sekitar, karena sekolah memiliki sumber belajar yang terbatas. Guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah

mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva.

Media pembelajaran interaktif berbasis canva memiliki keunggulan yaitu dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran dari banyak fitur yang ditawarkan (Tanjung dan Faiza, 2019). Guru mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa. Keuntungan utamanya adalah semua siswa dapat menggunakan platform ini secara gratis tanpa penawaran dan batasan waktu. Fitur desain yang mudah digunakan dan akses mudah bagi siswa. Pembelajaran menggunakan media canva dikatakan efektif karena media tersebut bisa diakses menggunakan handphone.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, maka penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bentuk dan Fungsi Tumbuhan Untuk Kelas IV di SDN Blawe”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu jenis metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk serta menguji keefektifan produk (Sugiyono,2013).

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model pengembangan yang efektif antara pendekatan yang digunakan dengan produk yang akan dikembangkan. Model pengembangan ADDIE yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE menurut teori Robert Maribe Branch. ADDIE adalah singkatan dari analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa wawancara, angket validasi oleh ahli media, dan ahli materi, angket respon guru, serta hasil pretest dan posttest siswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Berikut merupakan rumus untuk menghitung kevalidan

$$Va = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Tabel 1 Kriteria Kevalidan

Kriteria validitas (pencapaian nilai)	Tingkat validitas
81,00% - 100,00%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.
61,00% - 80,00%	Cukup valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
41,00% - 60,00%	Kurang valid dan perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan.
21,00% - 40,00%	Tidak valid dan tidak dapat digunakan.
00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid dan tidak bisa digunakan.

Sedangkan rumus untuk menghitung kepraktisan sebagai berikut :

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan

Kriteria kepraktisan (pencapaian nilai)	Tingkat kepraktisan	
81,00% - 100,00%	Sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.	<p>tingkat keberhasilan media yang diterapkan pada didik. Dalam hal ini, peserta didik akan mengerjakan soal pre test dan post test untuk mengetahui tingkat keberhasilan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang telah dikembangkan. Dari hasil tersebut, diketahui apakah peserta didik mendapatkan nilai post lebih tinggi di bandingkan nilai pretest, serta apakah nilai post tests siswa diatas KKM (72) atau di bawah KKM.</p> $\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Siswa tuntas}}{\sum \text{Seluruh siswa}} \times 100\%$ <p>Ketuntasan klaksikal dinyatakan berhasil jika presentase siswa yang tuntas belajar atau siswa yang mendapatkan nilai lebih dari sama dengan KKM jumlahnya lebih dari 85% dari jumlah siswa seluruhnya.</p> <p>C. Hasil Penelitian dan Pembahasan</p> <p>Pada pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan.</p>
61,00% - 80,00%	Cukup praktis dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.	
41,00% - 60,00%	Kurang praktis dan disarankan tidak dipergunakan.	
21,00% - 40,00%	Tidak praktis dan tidak dapat digunakan.	
00,00% - 20,00%	Sangat tidak praktis dan tidak bisa digunakan.	
<p>Penilaian keefektifan siswa dilakukan untuk mengetahui</p>		



Gambar1 Aplikasi Canva

Canva adalah pelatihan yang ideal untuk guru atau pengajar yang beralih ke ruang kelas jarak jauh atau online, serta mereka yang ingin meningkatkan kreativitas di kelas. Keuntungan utamanya adalah semua siswa dapat menggunakan platform ini secara gratis tanpa penawaran dan batasan waktu. Fitur desain yang mudah digunakan dan akses mudah bagi siswa.

Aplikasi canva ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain :1) Memiliki desain menarik, 2) Dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran dari banyak fitur yang ditawarkan, 3) Hemat waktu dengan media pembelajaran yang dapat ditindaklanjuti, 4) Tidak harus menggunakan laptop saat mendesain,bisa juga menggunakan handphone. (Tanjung dan Faiza, 2019)

Aplikasi media pembelajaran interaktif canva ini menjelaskan

materi IPA tentang bentuk dan fungsi tumbuhan. Pada media pembelajaran interaktif berbasis canva ini mengelaborasi berbagai jenis gambar bagian-bagian tumbuhan,seperti gambar akar, daun, dan batang. Tidak hanya gambar tumbuhan saja, pada media pembelajaran canva ini juga terdapat animasi tumbuhan dan background.

Aplikasi ini dapat dijalankan menggunakan aplikasi android. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan latihan soal berbentuk pilihan ganda berjumlah 15 soal. Melalui media ini, pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif (Rahmatullah dkk, 2020). Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat bagi siswa, guru dapat mencoba menumbuhkan minat siswa pada mata pelajaran IPA.



Gambar 2 Halaman Cover Media Canva

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diuraikan tiga jenis

data penelitian yaitu data validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Validitas produk dapat dilihat dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli akan dianalisis untuk melihat nilai validitas produk yang dikembangkan, validasi ahli diperoleh agar memperoleh masukan dan saran yang digunakan untuk masukan dan saran produk yang dikembangkan.

Kevalidan media yang telah dikembangkan menunjukkan hasil presentase 88% Berdasarkan kriteria kevalidan menurut Akbar Sa'dun (2017:82) presentase 88%-100% termasuk kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan

Sedangkan kevalidan materi menunjukkan presentase 96% Berdasarkan kriteria kevalidan menurut Akbar Sa'dun (2017:82) presentase 81%-100% termasuk kategori sangat valid dan dapat digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa materi bentuk dan tumbuhan pada media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dikembangkan sangat valid dan dapat digunakan.

Setelah masing-masing uji validasi diketahui hasilnya, maka dapat dilakukan penghitungan validitas gabungan kedalam rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{V_{amd} + V_{amt}}{2} = \dots \%$$

$$V = \frac{88\% + 96\%}{2} = 92\%$$

Rata-rata hasil validasi dari media pembelajaran interaktif berbasis canva diperoleh presentase skor validitas sebesar 92%.

Kepraktisan diperoleh dari pemberian respon guru sebagai praktisi dan angket respon siswa sebagai subjek dalam uji coba lapangan. Hasil angket respon yang telah diisi oleh guru pada uji coba luas memperoleh presentase sebesar 90%, sedangkan pada uji coba terbatas memperoleh presentase sebesar 96 %.

Keefektifan dari media pembelajaran interaktif berbasis canva dari pre test dan post test uji terbatas ang telah dikerjakan oleh siswa lalu dianalisis sesuai dengan penilaian.

Hasil pengujian keefektian secara terbatas jika dibandingkan antara jumlah nilai siswa pada pretest (350) < jumlah nilai posttest (510), dari perbandingan tersebut dapat

dikatakan terdapat perubahan nilai yang sangat signifikan, sedangkan berdasarkan presentase dapat dikatakan kurang efektif karena presentase pada uji coba terbatas adalah 71,42 % terdapat 5 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan 2 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Maka media belum bisa dikatakan efektif karena presentase uji coba terbatas masih di bawah 85 %.

Sedangkan hasil pengujian keefektian uji coba luas jika dibandingkan antara jumlah nilai siswa pada pretest (870) < jumlah nilai posttest (1.424), dari perbandingan tersebut dapat dikatakan terdapat perubahan nilai yang sangat signifikan, sedangkan berdasarkan presentase dapat dikatakan efektif karena presentase pada uji coba luas adalah 94,44% terdapat 17 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan 1 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Maka media bisa dikatakan efektif karena presentase uji coba luas diatas 85 %.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas pada kegiatan pembelajaran diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 71,42 %. Pada hasil uji coba terbatas

belum dinyatakan efektif. Hal ini dikarenakan nilai kurang dari 85% ketuntasan klasikal. Sedangkan pada uji coba luas menunjukkan presentase ketuntasan secara klasikal sebesar 94,44%. Pada uji luas media pembelajaran berbasis canva sudah dinyatakan efektif. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan untuk SDN Blawe sudah sesuai.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis data yang telah dilaksanakan dapat diperoleh sebagai berikut : Kevalidan media yang telah dikembangkan memenuhi syarat kevalidan, sehingga dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan kepraktisan media yang sudah dikembangkan mendapatkan respon baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva dikategorikan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Keefektifan dari media pembelajaran interaktif berbasis

canva diukur dari pretest dan posttest dengan uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas mendapatkan presentase 71,42 %, sedangkan uji coba luas mendapatkan presentase 94,44 %. Pada uji luas media pembelajaran berbasis canva sudah dinyatakan efektif. Hal ini dikarenakan nilai > 85% ketuntasan klasikal.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakara
- Arsyad,A, 2013. Media Pembelajaran. PT Raja Grafindo: Jakarta
- Dewantara, Ki Hadjar, 1994, Kebudayaan, Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Yogyakarta.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 118. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Sudjana,N. & Rivai S. 2011. Media Pengajaran. Jakarta : Sinar Baru Algensino.
- Sugiyono.2009. Metode Penelitian Pendidikan Penekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung :Alfabeta
- Sugiyono.2013. Metode Penelitian Pendidikan Penekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung :Alfabeta
- Sugiyono.2019. Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung : Alfabeta
- Trianto, 2010, Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.

