



Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD

Rika Wahyuni¹, Safrida Napitupulu²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: rika10695@gmail.com safrida@umnaw.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan media menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran tematik SD, (2) mengetahui kelayakan pada pengembangan aplikasi canva dalam pembelajaran tematik SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima Langkah antara lain: analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Subjek pada penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi, praktisi Pendidikan yaitu guru kelas IV dan siswa kelas IV SD. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD “Sangat Layak” dengan rincian persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media pada pembelajaran 1 sebesar 86,6% dengan kategori “Sangat Layak”, media pembelajaran 2 sebesar 83,3% dengan kategori “Sangat Layak”, media pembelajaran 3 sebesar 86,6% dengan kategori “Sangat Layak”, media pembelajaran 4 sebesar 88,8% dengan kategori “Sangat Layak”, media pembelajaran 5 sebesar 85% dengan kategori “Sangat Layak”. Ahli materi pada media pembelajaran 1 sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”, pembelajaran 2 sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”, pembelajaran 3 sebesar 92% dengan kategori “Sangat Layak”, pembelajaran 4 sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak” dan pembelajaran 5 sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada praktisi pendidikan pada media pembelajaran 1 sebesar 98% dengan kategori “Sangat Layak”, pembelajaran 2 sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”, pembelajaran 3 sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”, pembelajaran 4 sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”, dan pembelajaran 5 sebesar 98% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji coba perorangan sebesar 95,2% dengan kategori “Sangat Layak” dan uji coba kelompok kecil sebesar 93,7% dengan kategori “Sangat Layak”. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Aplikasi Canva pada pembelajaran tematik tema kayanya negeriku kelas IV SD UPT SD Negeri 27 Lalang “Sangat Layak” digunakan kepada siswa saat proses pembelajaran.

Kata kunci : Pembelajaran Aplikasi Canva, Tematik.

Abstract

This study aims to: (1) develop media using Canva applications in elementary thematic learning, (2) determine the feasibility of developing Canva applications in elementary thematic learning. This research is a type of Research and Development (R&D) research with the ADDIE model which includes five steps, including: analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects in this study were media expert validators, material experts, education practitioners, namely fourth grade teachers and fourth grade elementary school students. The research instruments used in data collection were questionnaires, observations, interviews and documentation. The results of this study indicate that the Canva Application learning media in the Thematic Learning of the Rich Negeriku Theme for Grade IV Elementary School is "Very Eligible" with details of the percentage of eligibility given by media experts in learning 1 of 86.6% with the category of "Very Eligible", learning media 2 of 83.3% in the "Very Eligible" category, learning media 3 by 86.6% in the "Very Eligible" category, learning media 4 by 88.8% in the "Very Eligible" category, learning media 5 by 85% with the category "Very Worthy". Material experts on learning media 1 are 94% in the "Very Eligible" category, learning 2 is 90% in the "Very Eligible" category, learning 3 is 92% in the "Very Eligible" category, learning 4 is 94% in the "Very Eligible" category" and learning 5 by 94% with the category "Very Eligible". For education practitioners in learning media 1, 98% in the "Very Eligible" category, 94% in learning 2 in the "Very Eligible" category, 96% in learning 3 in the "Very Eligible" category, 94% in learning

Pengembangan Media Pembelajaran Poster 3 Dimensi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Tema Energi Dan Perubahannya Di Kelas III SD

4 in the "Very Eligible" category. Eligible", and learning 5 is 98% in the "Very Eligible" category. Individual trials of 95.2% with the "Very Eligible" category and small group trials of 93.7% with the "Very Eligible" category. Therefore, it can be concluded that the Canva Application learning media in the thematic learning of the rich theme of my country for grade IV SD UPT SD Negeri 27 Lalang is "very feasible" to be used by students during the learning process.

Keywords: *Canva App Learning, Thematic .*

1. Pendahuluan

Teknologi informasi merupakan suatu sistem yang dapat memudahkan manusia untuk menyampaikan pesan atau informasi yang menarik dalam suatu pembelajaran. Dengan seiring perkembangan komputer dan peralatan komunikasi modern, bahwa teknologi informasi dan komunikasi dapat diartikan sebagai pemanfaatan perangkat komputer dan perangkat lainnya sebagai suatu alat yang digunakan untuk memproses, menyajikan, mengelola data serta informasi dengan berbasis pada peralatan komunikasi. Pada peradaban manusia diiringi dengan adanya perkembangan suatu cara untuk menyampaikan informasi dari awal zaman sampai sekarang ini yang terkenal diseluruh dunia dengan adanya arus informasi yang dikenal dengan nama internet.

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan tersusun dalam menciptakan suasana belajar pada proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan juga keterampilan yang harus diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Yusuf, 2018:10).

Menurut (Hamid & dkk, 2020) media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Untuk mempersentasikan informasi dengan tujuan tertentu, keahlian dalam membuat persentasi terkait dengan kemampuan teknis, dan kemampuan seni serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan persentasi yang menarik. Secara kognitif siswa dibebani dengan banyaknya informasi yang akan mereka temui (Hidayat dkk, 2021).

Pada pembelajaran dikelas juga sudah menarik, guru sudah menggunakan media berupa barang barang bekas dan guru juga menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Microsoft Power Point. Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era resolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Sukmawarti dkk, 2022).

Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era resolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Sukmawarti dkk, 2022).

Peranan utama dengan adanya media pembelajaran adalah untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa yang dapat menarik perhatian dan menumbuhkan semangat belajar siswa dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Pada saat melaksanakan magang 3 di sekolah tersebut, saya melihat penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran seperti powerpoint yang ditampilkan lalu dibaca sendiri oleh peserta didik.

Maka peneliti mengembangkan tampilan gambar pada desain berupa komik pada sebuah media pembelajaran aplikasi canva dalam bentuk audio visual seperti menampilkan teks, suara, gambar, animasi yang digabungkan menjadi video media pembelajaran agar menarik perhatian serta menumbuhkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi yang mempunyai program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006, yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu (Sukmawarti & Hidayat: 2020).

Berbagai keterbatasan pemahaman dan persepsi guru terhadap proses dan aktivitas pembelajaran menjadi salah satu penyebab guru melaksanakan pembelajaran yang monoton (Sukmawarti, Hidayat: 2020). Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep materi dalam pembelajaran tematik maka dibutuhkan media sehingga terdapat interaksi langsung antara objek dan subjek pembelajaran, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (Hidayat, dkk: 2021).

Pengembangan kurikulum 2013 adalah langkah lebih lanjut menuju pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang menekankan pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu (Sukmawarti & Hidayat, 2021)

Peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dengan tampilan desain gambar berupa komik dalam bentuk audio visual seperti teks, suara, gambar dan animasi.

Pada pengembangan dalam pemanfaatan aplikasi canva dalam pembelajaran tematik, menarik sebuah alasan yang hendak dibahas antara lain: pertama, dampak dari revolusi industri 4.0

dimana siswa diarahkan memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dapat dilihat dari perkembangan serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi dari keseluruhan aspek sebagai tujuan melalui pengembangan teknologi dan internet.

Dalam pembelajaran tematik banyak sekali mata pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Canva ini. Contohnya seperti pembelajaran tematik dalam bentuk powerpoint kata yang sudah dirangkum semua mata pelajaran yang bersangkutan dari materi sumber energi yang ada di Indonesia, peserta didik tidak hanya terpaku pada buku dan juga teks tulis yang sudah biasa dilihatnya.

Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menggabungkan dari berbagai muatan pelajaran dalam tema suatu pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan perkembangan siswa disekolah dasar (Siregar & dkk, 2022).

2. Metode Penelitian

Desain Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Sugiyono (2019:297) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut dalam pembelajaran.

Tahapan pengembangan model yang digunakan dalam penelitian adalah model penelitian pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu; *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development or Production* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) (Mulyatiningsih, 2016). Pada penelitian ini dikembangkan sebuah media pembelajaran audio visual yang didesain melalui aplikasi Canva pada materi tema 9 Kayanya Negeriku

Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian.

Penelitian dilakukan di UPT SD Negeri 27 Lalang yang berada di kecamatan Medang Deras kabupaten Batu Bara. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023. Penetapan

jadwal penelitian pada bulan Agustus 2022 di kelas IV UPT SD Negeri 27 Lalang. Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi canva dalam pembelajaran tematik

Prosedur Penelitian Model ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis suatu permasalahan yang terjadi sehingga menimbulkan perlu atau tidaknya pengembangan media pembelajaran serta menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Perencanaan adalah tahap kedua dari model ADDIE, yang mana pada tahap ini dimulainya tahap perencanaan penentuan media. Peneliti telah merancang desain tampilan produk yang berupa komik menggunakan aplikasi canva yang menjadi audio visual mulai dari menggabungkan dari teks, suara, gambar dan animasi yang sesuai dengan desain produk dan spesifikasi dalam menggunakan aplikasi canva, kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran serta memperlancarkan proses belajar mengajar dalam kelas.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini mempunyai beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan, yaitu:

a. Mengembangkan media pembelajaran

Tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran aplikasi canva serta instrumen penilaian media pembelajaran aplikasi canva.

b. Validasi

Pada tahap ini terdiri dari Validasi Ahli dan Revisi

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah tahap penerapan yang bertujuan sebagai menerapkan produk yang telah dikembangkan supaya peserta didik dapat melakukan kegiatan kerja lapangan untuk dapat memahami dan berpikir siswa dengan cara mengamati langsung yang ada didalam teori.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahap akhir dalam model penelitian ADDIE yaitu suatu proses untuk menganalisis media pada tahap implementasi yang masih terdapat kekurangan dan kelemahan.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian menurut Sugiyono (2019:102) merupakan sebuah alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data yang valid. Data dari penelitian ini diperoleh melalui angket atau kuesioner, wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Teknik Analisis Data

Data dari penelitian ini dilakukan melalui angket atau kuesioner, wawancara, observasi dan dokumentasi. Dari data yang telah diperoleh dari aspek kelayakan terhadap yang dihasilkan pada suatu produk. Pada teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan media. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dapat dikatakan layak jika memenuhi indikator.

Analisis data menggunakan data kuantitatif untuk menguji pada kelayakan produk yang sedang dikembangkan yang diambil dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Pada hasil jawaban angket guru dan peserta didik yang diukur menggunakan skala Likert.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif berupa lembar penilaian angket yang diperoleh dari komentar ataupun saran yang merupakan hasil dari Validasi oleh Ahli Materi yaitu Dosen, Ahli Media yaitu Dosen dan Ahli Pembelajaran yaitu Respon Guru Kelas IV (Sukmawarti dkk, 2020).

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Hasil Penelitian

Hasil Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum dan materi serta analisis peserta didik.

Hasil Tahap Design (Desain)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran yang dikembangkan, misalnya:

1. Pemilihan media

Dalam pemilihan media ini dilakukan untuk mengidentifikasi sebuah media pembelajaran yang relevan dengan sesuai karakteristik materi dan juga sesuai dengan kebutuhan. Dengan media pembelajaran yang dipilih untuk dilakukannya analisis konsep, karakteristik pengguna serta rencana penyebaran dengan petunjuk yang bervariasi dari media yang berbeda-beda.

2. Pemilihan Format

Dalam pemilihan format harus format yang sesuai dengan dengan materi pembelajaran tema kayanya negeriku subtema kekayaan sumber energi di Indonesia dan dalam pemilihan bentuk penyajian harus sesuai dengan media pembelajaran yang akan digunakan.

3. Desain awal

Pada tahap desain awal ini adalah merancang sebuah media pembelajaran dari aplikasi canva yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberikan masukan oleh dosen pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan sebagai perbaikan pada media pembelajaran yang sebelum diproduksi.

4. Menyusun isi materi

Menetapkan judul materi pada media, menyiapkan buku-buku sumber dan buku referensi lainnya, melakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar, mengidentifikasi indikator pencapaian kompetensi sesuai dengan materi pembelajaran, dan merancang materi dalam aplikasi canva yang sesuai dengan materi pembelajaran tematik tema kayanya negeriku.

Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)

Adapun tahap-tahap pengembangan media pembelajaran Aplikasi Canva adalah sebagai berikut:

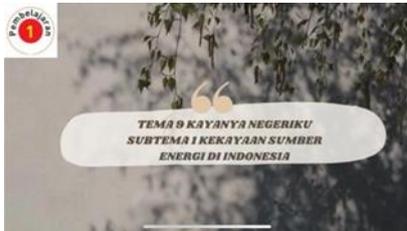
1. Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva antara lain:

a. Membuat tampilan awal



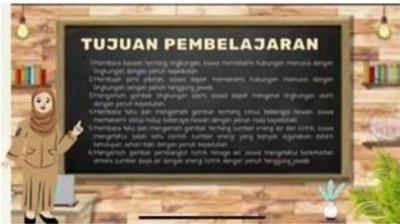
b. Membuat tampilan pembukaan



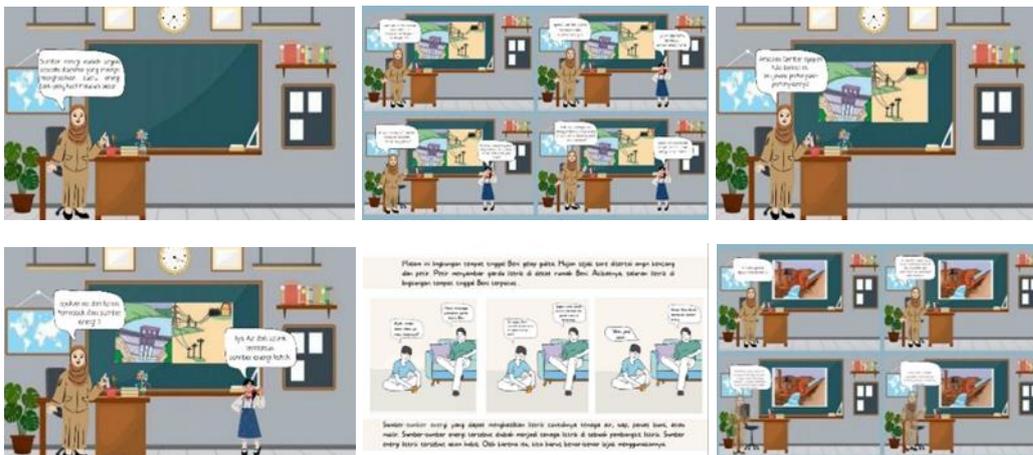
c. Membuat tampilan kompetensi dasar sesuai mata pelajaran



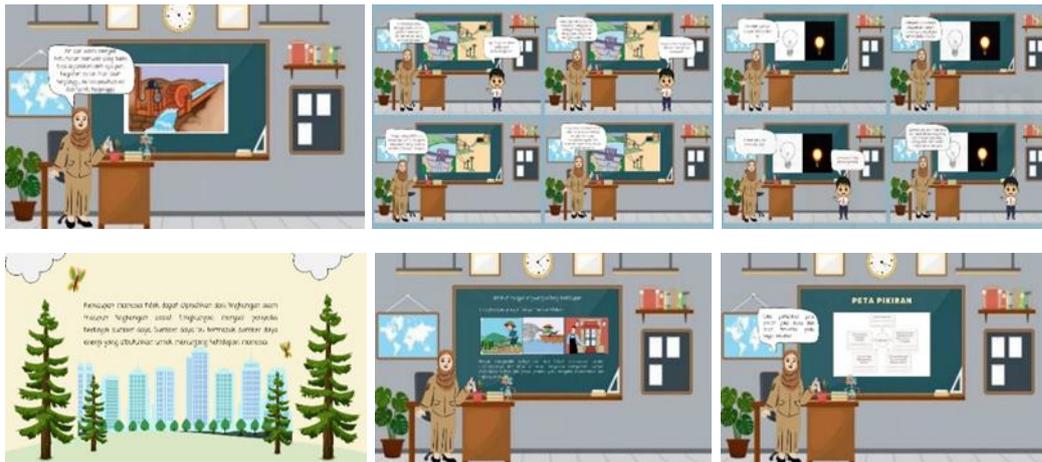
d. Membuat tampilan tujuan pembelajaran



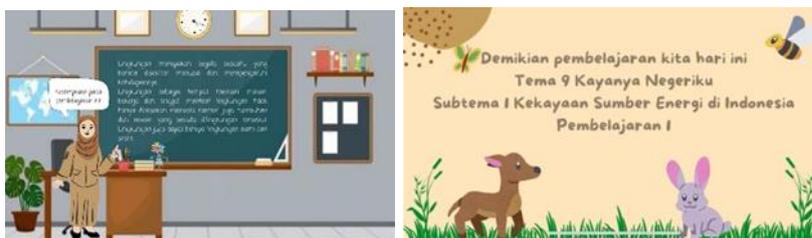
e. Membuat tampilan awal dan isi materi pembelajaran



Pengembangan Media Pembelajaran Poster 3 Dimensi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Tema Energi Dan Perubahannya Di Kelas III SD



f. Membuat tampilan Akhir



2. Validasi

Berikut nama-nama validator yang memvalidasi media pembelajaran berbasis Aplikasi canva yang peneliti kembangkan.

a. Validasi Ahli Media

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh Bapak dosen Umar Darwis, S.E, M.Pd yang merupakan dosen FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Penilaian yang dilakukan ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Canva yang dikembangkan. Terdapat tiga aspek, yaitu aspek pengoperasian media, aspek tampilan media, aspek tulisan. Validasi tahap I dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2022. Pada pembelajaran I Sampai V setelah melakukan revisi terhadap media pembelajaran, peneliti kembali melakukan validasi kedua kepada validator ahli media pada tanggal 15 Agustus 2022. Dari hasil validasi tahap II, media pembelajaran 1 pada Aplikasi Canva dikategorikan “Sangat Layak” dengan jumlah skor yang diperoleh 52 dari skor maksimal 60, sehingga persentase kelayakan sebesar 86,6% dengan kesimpulan akhir dari validator ahli media bahwa media pembelajaran sudah layak tanpa revisi sehingga peneliti dapat melakukan ke tahap selanjutnya. Hasil akhir skor validasi media menunjukkan adanya peningkatan setelah revisi pada pembelajaran 1. Pembelajaran 2 Setelah melakukan revisi terhadap media pembelajaran,

peneliti kembali melakukan validasi kedua kepada validator ahli media pada tanggal 15 Agustus 2022. Dari hasil validasi tahap II, media pembelajaran Aplikasi Canva dikategorikan “Sangat Layak” dengan jumlah skor yang diperoleh 50 dari skor maksimal 60, sehingga persentase kelayakan sebesar 83,3 % dengan kesimpulan akhir dari validator ahli media bahwa media pembelajaran sudah layak tanpa revisi sehingga peneliti dapat melakukan ke tahap selanjutnya. Hasil akhir skor validasi media menunjukkan adanya peningkatan setelah revisi pada pembelajaran 2. Pembelajaran 3 Setelah melakukan revisi terhadap media pembelajaran, peneliti kembali melakukan validasi kedua kepada validator ahli media pada tanggal 15 Agustus 2022. Dari hasil validasi tahap II, media pembelajaran Aplikasi Canva dikategorikan “Sangat Layak” dengan jumlah skor yang diperoleh 52 dari skor maksimal 60, sehingga persentase kelayakan sebesar 86,6% dengan kesimpulan akhir dari validator ahli media bahwa media pembelajaran sudah layak tanpa revisi sehingga peneliti dapat melakukan ke tahap selanjutnya. Hasil akhir skor validasi media menunjukkan adanya peningkatan setelah revisi pada pembelajaran 3. Pembelajaran 4 Setelah melakukan revisi terhadap media pembelajaran, peneliti kembali melakukan validasi kedua kepada validator ahli media pada tanggal 15 Agustus 2022. Dari hasil validasi tahap II, media pembelajaran Aplikasi Canva dikategorikan “Sangat Layak” dengan jumlah skor yang diperoleh 53 dari skor maksimal 60, sehingga persentase kelayakan sebesar 88,3 % dengan kesimpulan akhir dari validator ahli media bahwa media.

Pembelajaran sudah layak tanpa revisi sehingga peneliti dapat melakukan ke tahap selanjutnya. Pada pembelajaran 5 Setelah melakukan revisi terhadap media pembelajaran, peneliti kembali melakukan validasi kedua kepada validator ahli media pada tanggal 15 Agustus 2022. Dari hasil validasi tahap II, media pembelajaran Aplikasi Canva dikategorikan “Sangat Layak” dengan jumlah skor yang diperoleh 51 dari skor maksimal 60, sehingga persentase kelayakan sebesar 85 % dengan kesimpulan akhir dari validator ahli media bahwa media pembelajaran sudah layak tanpa revisi sehingga peneliti dapat melakukan ke tahap selanjutnya. Hasil akhir skor validasi media menunjukkan adanya peningkatan setelah revisi pada pembelajaran 5 tersebut.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilaksanakan oleh Bapak Dr. Samsul Bahri, M.Si yang merupakan dosen pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Muslim Nusantara Al-Washliyah. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran Aplikasi Canva pada tema kayanya negeriku kelas IV SD yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara materi. Validasi tahap I ini dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2022.

Pada pembelajaran 1 Dari hasil validasi I yang dilakukan oleh validator ahli materi pada media pembelajaran Aplikasi Canva pada kayanya negeriku kelas IV SD di atas mendapatkan skor 47 dari skor maksimal 50 dengan persentase 94 % yang dikategorikan “Sangat Layak” tanpa adanya revisi. Pada Pembelajaran 2 Dari hasil validasi I yang dilakukan oleh validator ahli materi pada media pembelajaran Aplikasi Canva pada kayanya negeriku kelas IV SD di atas mendapatkan skor 45 dari skor maksimal 50 dengan persentase 90% yang dikategorikan “Sangat Layak” tanpa adanya revisi. Pada pembelajaran 3 Dari hasil validasi I yang dilakukan oleh validator ahli materi pada media pembelajaran Aplikasi Canva pada kayanya negeriku kelas IV SD di atas mendapatkan skor 46 dari skor maksimal 50 dengan persentase 92% yang dikategorikan “Sangat Layak” tanpa adanya revisi. Pada pembelajaran 4 Dari hasil validasi I yang dilakukan oleh validator ahli materi pada media pembelajaran Aplikasi Canva pada kayanya negeriku kelas IV SD di atas mendapatkan skor 47 dari skor maksimal 50 dengan persentase 94 % yang dikategorikan “Sangat Layak” tanpa adanya revisi. Pada pembelajarn 5 Dari hasil validasi I yang dilakukan oleh validator ahli materi pada media pembelajaran Aplikasi Canva pada kayanya negeriku kelas IV SD di atas mendapatkan skor 47 dari skor maksimal 50 dengan persentase 94 % yang dikategorikan “Sangat Layak” tanpa adanya revisi.

c. Validasi Praktisi Pendidikan (Guru Kelas IV)

Validasi media oleh guru sebagai praktisi pendidikan dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2022 oleh Ibu Nomsira Manurung, S.Pd.

Pada pembelajarn 1 dari hasil validasi praktisi pendidikan oleh guru kelas IV memperoleh jumlah skor 49 dari skor maksimal 50 dengan persentase 98% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada pembelajaran 2 dari hasil validasi praktisi pendidikan oleh guru kelas IV memperoleh jumlah skor 47 dari skor maksimal 50 dengan persentase 94% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada pembelajaran 3 dari hasil validasi praktisi pendidikan oleh guru kelas IV memperoleh jumlah skor 48 dari skor maksimal 50 dengan persentase 96% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada pembelajaran 4 dari hasil validasi praktisi

pendidikan oleh guru kelas IV memperoleh jumlah skor 47 dari skor maksimal 50 dengan persentase 94% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada pembelajaran 5 dari hasil validasi praktisi pendidikan oleh guru kelas IV memperoleh jumlah skor 49 dari skor maksimal 50 dengan persentase 98% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku di Kelas IV SD.

Hasil Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari penerapan media Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku di Kelas IV SD yang akan di uji cobakan kepada peserta didik.

Uji Coba Perorangan

Hasil yang didapatkan dari penilaian para ahli setelah melakukan revisi, tahap selanjutnya adalah uji coba produk sebuah media yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap uji coba pada perorangan, media pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku di Kelas IV SD yang di uji cobakan pada 5 orang siswa kelas IV UPT SD Negeri 27 Lalang. Penggunaan media ini diawali dengan ucapan salam, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi yang akan disampaikan yang terdapat pada video media pembelajaran. Setelah selesai melihat media pembelajaran, peneliti membagikan sebuah angket untuk responden siswa agar mendapatkan data mengenai kelayakan media pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku di Kelas IV SD. Uji coba perorangan memperoleh jumlah skor 238 dari skor maksimal 250 dengan persentase kelayakan 95,2%, sehingga tergolong pada kategori “Sangat Layak”. Setelah melewati uji coba perorangan. tanpa adanya revisi, maka media dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok kecil.

Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah melaksanakan dengan uji coba perorangan, tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 15 orang siswa kelas IV UPT SD Negeri 27 Lalang. Penggunaan media diawali dengan menggunakan infocus dikelas dan menjelaskan materi yang akan dibahas. Hasil persentase kelayakan sebesar 93,7% yang telah diperoleh ini membuktikan bahwa terdapatnya respon positif dari seluruh responden atau peserta didik

dengan menggunakan media pembelajaran Aplikasi Canva yang dikembangkan, sehingga dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

Produk Akhir

Produk akhir dalam penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran Aplikasi Canva pada tema 9 Subtema 1 kekayaan sumber energi di Indonesia pembelajaran 1-5. Media ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas IV UPT SD Negeri 27 Lalang.

Pembahasan

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD). Pada model pengembangan yang peneliti digunakan yaitu menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Delevoment (Pengembangan), Implementasi, (Evaluasi). Tahap analisis adalah tahap yang pertama dalam penelitian ini. Pada tahap analisis, peneliti melakukan menganalisis suatu permasalahan yang terjadi sehingga menimbulkan perlu atau tidaknya pengembangan media pembelajaran serta menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi sekaligus pengumpulan data dan pengindentifikasian standart kompetensi dasar pada materi kelas IV Tema 9 : Kayanya Negeriku.

Kelayakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Kelayakan dari media pembelajaran Aplikasi Canva diperoleh dari hasil data uji coba kelayakan oleh ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan, dan siswa (uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil). Berdasarkan hasil data di atas, diperoleh rata-rata persentase kelayakan media pembelajaran Aplikasi Canva sebesar 86,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman (2021) yang menyatakan bahwa interpretasi persentase kelayakan atau kevalidan media pada tingkat pencapaian 81% sampai 100%, media pembelajaran dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Aplikasi Canva pada Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD, “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di Kelas IV UPTD SD Negeri 27 Lalang.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa peneliti dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE dengan demikian peneliti hanya menggunakan 5 tahapan dengan langkah-langkah analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi) yang telah menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD.

Berdasarkan hasil skor dari kelayakan media pembelajaran Aplikasi Canva yang sudah divalidasi oleh **ahli media** pada **pembelajaran 1** dengan skor 86,6 %, **pembelajaran 2** dengan skor 83,3%, **pembelajaran 3** dengan skor 86,6%, **pembelajaran 4** dengan skor 88,8%, **pembelajaran 5** dengan skor 85% dan **ahli materi** pada **pembelajaran 1** memperoleh skor 94%, **pembelajaran 2** memperoleh skor 90%, **pembelajaran 3** memperoleh skor 92%, **pembelajaran 4** memperoleh skor 94%, **pembelajaran 5** memperoleh skor 94%, dan tanggapan **praktisi pendidikan/guru** pada **pembelajaran 1** mendapatkan skor 98%, **pembelajaran 2** mendapatkan skor 94%, **pembelajaran 3** mendapatkan skor 96%, **pembelajaran 4** mendapatkan skor 94% dan **pembelajaran 5** mendapatkan skor 98% pada media pembelajaran *Aplikasi Canva*, maka Pengembangan Media Pembelajaran *Aplikasi Canva* Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti tersebut masuk dalam kategori **Sangat Layak** digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.

5. Daftar Pustaka

- Hamid, M. A., & dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Harahap, S. R. A. K., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan Media Berbasis Power Point Untuk Penyajian Bagian-Bagian Tumbuhan Melalui CTL Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 128-137.
- Hidayat & Siti Khayroiyah. (2018). "Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri" *Jurnal Math Education Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
- Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), e14910312823. Hal : 1-2

- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159-167.
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 45-54.
- Rangkuti, D., Lubis, S. I., Salayan, M., Sari, D. E., & Mujib, A. (2022). Development of Learning Tools Assisted by Manipulative Teaching Aids Through Problem-Based Learning. *Development*, 5(2).
- Siregar, P. S., & dkk. (2022). Implementasi Pembelajaran Tematik dalam Pencapaian Standar Proses Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 540 -551.
- Siregar, R. N., Suryadi, D., Prabawanto, S., & Mujib, A. (2022). Improving Students' Self-Esteem in Learning Mathematics through a Realistic Mathematic Education. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(3), 1262-1277.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sukmawarti & Hidayat. (2020). "Implementasi worksheet berbasis budaya pada Matematika SD". Makalah disajikan pada Seminar Hasil Penelitian 2020. UMN Al Washliyah. 28 April 2021.
- Sukmawarti, Erica. (2021). "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD." Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN AL-Washliyah Medan.
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri, (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *Pakmas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), Hal : 202-207.
- Sukmawarti, Pulungan, Aprileni Julina. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Matematika SD Bernuansa Rumah Adat Melayu. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*. 5 (1), 31-36. DOI: <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v5i1.534>.

Tarigan, L. A. B., & Napitupulu, S. (2021). Pengembangan Media Papan Magnetik Pada Pembelajaran Ipa Materi Metamorfosis Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 168-179.

Yusuf, M. (2018:10). Pengantar Ilmu Pendidikan. Palopo: Kampus IAIN Palopo.