



Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD

Riska Wahyuni¹, Umar Darwis²

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

*Korespondensi: riskawahyuni@umnaw.ac.id, umarmillenia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media audio visual berbantuan aplikasi canva dengan pendekatan saintifik pada tema indahnya keragaman di negeriku di kelas IV SD, (2) mendeskripsikan kelayakan media audio visual berbantuan aplikasi canva dengan pendekatan saintifik yang akan dikembangkan pada tema indahnya keragaman di negeriku di kelas IV SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap yaitu: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Tetapi penelitian ini hanya sampai tiga tahapan saja yaitu hanya sampai tahap Development (pengembangan). Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran (guru kelas IV). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui uji validitas ahli materi, ahli media, dan tanggapan guru. Hasil validasi oleh ahli materi yaitu 78,5% termasuk kategori baik/layak. Hasil validasi oleh ahli media yaitu 80% termasuk kategori baik/layak. Hasil validasi dari tanggapan guru kelas IV yaitu 91% termasuk kategori sangat baik/sangat layak. Berdasarkan hasil presentase dari ahli materi, ahli media, dan tanggapan guru tersebut, kemudian dihitung rata-ratanya diperoleh hasil 83,17% termasuk dalam kategori sangat baik/sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *Media Audio Visual, Aplikasi Canva, Saintifik, Pembelajaran Tematik, Indahnya Keragaman Di Negeriku.*

Abstract

The objectives of this research were to: (1) develop audio-visual media assisted by the Canva application with a scientific approach on the theme of the beauty of diversity in my country in class IV elementary school, (2) describe the feasibility of audio-visual media assisted by the Canva application with a scientific approach which will be develop on the theme of the beauty of diversity in my country in class IV elementary school. This research is a type of research and development using the ADDIE development model which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. But this research is only up to three stages, namely only to the stages of Development. The subjects in this research were material expert validators, media experts, learning experts (class IV teachers). The instrument used to collect data is a questionnaire or questionnaire. The data analysis technique used in this research is descriptive qualitative and descriptive quantitative. Based on the analysis of the data obtained through the validity test of material experts, media experts, and teacher responses. The results of the validation by material experts are 78,5% including the good category. The results of the validation by media experts are 80% including the good category. The results of the validation of the four grade teacher's responses are 91% in the very good category. Based on the results of the percentage of material experts, media experts, and teacher responses, then calculated the average result is 83.17% included in the very good/very suitable category for use in the learning process.

Keywords: *Audio Visual Media, Canva Application, Scientific, Thematic Learning, The Beauty of Diversity in My Country*

1. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan, karena memudahkan berbagai aktivitas dan juga pekerjaan manusia. Oleh karena itu di era globalisasi sekarang ini kita harus mampu beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang terjadi. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin maju juga mendorong pembaharuan dalam bidang pendidikan. Hampir seluruh komponen dalam pendidikan melibatkan teknologi. West, dkk dalam (Rahmatullah, dkk., 2020), mengatakan bahwa pemanfaatan dalam teknologi sangat di perlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran. Pendidikan di Indonesia semakin banyak mengalami perkembangan yang signifikan. Pendidikan sendiri yaitu suatu proses didalam kehidupan yang merupakan sarana untuk bisa mendapatkan ilmu pengetahuan yang akan berguna didalam kehidupan pada masa yang akan datang (Rangkuti, Sukmawarti, 2020). Kemudian, Astuti & Sukmawarti (2022) memperkuat dengan anggapannya bahwa “pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan, maka manusia akan mempunyai pandangan dan arah hidup yang lebih jelas dan terarah”.

Sekolah Dasar merupakan suatu jenjang pendidikan formal yang paling dasar yang bertujuan untuk mengembangkan pengalaman sikap dan keterampilan untuk membentuk pribadi dan karakter peserta didik sesuai dengan tuntutan zaman (Sriwanti & Sukmawarti, 2022). Seperti yang dikutip dalam jurnal *Research, Society and Developmen* berikut “*In this modern era, technology develops in various field, such as education, including at the basic education level*” di era modern ini, teknologi berkembang diberbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat dasar (Hidayat dkk, 2021).

Perkembangan teknologi banyak digunakan dengan berbagai jenis media, seiring berjalan nya kemajuan teknologi media bisa dibuat dengan berbagai bentuk sesuai yang di inginkan. Teknologi merupakan suatu sarana yang dihasilkan dari kebudayaan manusia, berdasarkan inovasi yang dilakukan untuk mempermudah aktivitas masyarakat. Dengan teknologi yang berkembang pesat diberbagai bidang seperti bidang pendidikan, termasuk sekolah dasar seperti pemakaian teknologi *Augmented Really* yang terus dikembangkan (Hidayat, dkk, 2021). Menghadapi era teknologi perlu adanya skill yang dimiliki, skill diperoleh dari adanya pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa

menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Sukmawarti, dkk, 2022).

Dengan perkembangan teknologi ini memberikan dampak yang dikenal sebagai “Fenomena disrupsi”, yang mana fenomena ini terlihat dari cara belajar yang tanpa batas sesuai dengan minat, pola belajar yang informal, keterampilan belajar yang mandiri, serta banyaknya cara belajar yang mudah untuk dicari dengan teknologi (Sukmawarti, dkk, 2022). Kemajuan teknologi ini pula perlu diimbangi dengan sumber daya manusia nya, maka dari itu peningkatan kualitas sumber daya ini tidak terlepas dari peran pendidikan yang didalamnya terdapat proses belajar mengajar.

Seperti yang dikutip dalam jurnal *Advance in social Science, Education and Humanities* berikut “*This indicates that the assessment carried out has not fully measured the three aspects of knowledge, attitudes, and skills, as mandated by the 2013 curriculum*” secara umum, penilaian yang diterapkan di sekolah belum sepenuhnya mengukur aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan secara terintegrasi sebagaimana diamanatkan oleh kurikulum 2013 (Sukmawarti & Hidayat, 2020). Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar (Hidayat & Khayroiyah, 2018).

Menurut Hidayat & Siti Khayroiyah (2018) dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan akan selalu muncul hambatan belajar (*learning obstacle*), maka untuk mengurangi hambatan belajar tersebut guru perlu mempersiapkan hal-hal yang tepat seperti perangkat pembelajaran berupa media, alat dan sumber belajar. Tafonao dalam (Hapsari & Zulherman, 2021), berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di SD Swawta PAB 20, saya melihat dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik terdapat beberapa masalah yang terjadi seperti, kurangnya minat belajar pada siswa, ketidak pahaman siswa dalam memahami materi yang diajarkan, dan lain sebagainya. Hal ini terjadi karena guru kurang memaksimalkan penggunaan media atau alat bantu untuk kegiatan pembelajaran yang tersedia di sekolah. Sehingga membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran tersebut, membuat siswa merasa bosan, siswa menjadi ribut didalam kelas, mengobrol dengan teman, dan siswa juga tidak fokus pada pembelajaran. Dengan tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan

inovatif dapat membuat suasana belajar menjadi tidak menyenangkan sehingga mempengaruhi minat belajar siswa.

Dalam memanfaatkan alat teknologi dalam proses pembelajaran secara optimal, seorang pendidik diharapkan mampu membuat media melalui konten audio visual. Rahmatullah, dkk, (2020), mengatakan konten audio visual adalah bagian penting sehingga presentasi menjadi lebih menarik. Untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik salah satunya dengan berbantuan aplikasi Canva. Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan untuk membuat berbagai macam desain grafis seperti presentasi, poster, animasi, video dan konten visual lainnya. Dalam pembuatan media pembelajaran aplikasi Canva sangat membantu guru untuk meningkatkan kreativitasnya, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan media ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi maupun pesan yang disampaikan dalam bentuk video. Tidak hanya itu media pembelajaran Canva juga dapat membuat siswa menjadi lebih fokus dalam memahami pelajaran dengan tampilan yang menarik.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD” yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada sehingga tercapainya sasaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Dalam model ADDIE terdapat 5 langkah-langkah pengembangan bahan ajar dalam penelitian yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yaitu berupa angket atau kuesioner. Data dalam proses pengembangan produk media audio visual berbantuan aplikasi canva berupa data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Dimana data kualitatif

diperoleh dari kritik dan saran yang di kemukakan oleh dosen ahli materi, ahli media dan guru kelas IV yang melakukan validasi terhadap produk yang sudah dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan produk dan memperbaiki produk media audio visual berbantuan aplikasi canva.

Sementara data kuantitatif berupa skor dari penilaian melalui angket yang diberikan kepada dosen ahli materi, ahli media, dan guru kelas IV SD. Teknik analisis data kuantitatif ini dalam proses validasi dilakukan dalam bentuk angka dengan acuan skor Skala Likert. Setelah skor-skor yang dipilih pada angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, dan juga guru kelas IV Sekolah Dasar ini akan dilakukan perhitungan agar didapatkan skor kelayakan media yang dikembangkan. Sa'adah dan Wahyu (2020) mengatakan perhitungan kelayakan media pada validasi dan praktilitas dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan media (dalam bentuk %)

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah maksimum skor

Setelah mengetahui persentase kelayakan media, maka selanjutnya adalah melihat apakah media ini dikatakan layak atau tidak berdasarkan klasifikasi kelayakan media pembelajaran. Berikut ini klasifikasi kelayakan media pembelajaran:

Tabel. 1 Kelayakan Media Pembelajaran

No	Rentang Presentase	Kategori
1	81 – 100%	Sangat Layak
2	61 – 80%	Layak
3	41 – 60%	Cukup Layak
4	21 – 40%	Tidak Layak
5	0 – 20%	Sangat Tidak Layak

Dalam pengembangan ini, media audio visual dikatakan valid apabila memenuhi minimal kualifikasi baik/layak.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dalam penelitian ini berupa media audio visual berbantuan aplikasi canva dengan pendekatan saintifik pada tema indahny keragaman di negeriku di kelas IV SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan tiga tahapan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*).

Pengembangan media audio visual ini dilakukan dengan beberapa tahap. Pada tahap awal peneliti melakukan pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator guna menentukan materi apa saja yang akan dijelaskan dalam video pembelajaran. Setelah itu menentukan materi dan ilustrasi gambar pendukung dalam materi yang akan dikembangkan, peneliti juga memilih template, background, elements pendukung, teks dan juga jenis huruf yang dapat menarik perhatian siswa selanjutnya peneliti merancang konsep produk pada setiap slide video dan kemudian membuat media menggunakan aplikasi Canva.

Setelah media selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *development* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva pada pembelajaran tema Indahny Keragaman Di Negeriku. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, jika terdapat revisi dari para ahli media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Validator terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas, yakni dosen ahli materi yaitu Dr. Juliandi Siregar, S.Pd., M.Si, ahli media yaitu Lia Afrianti Nst, S.Pd., M.Pd dan ahli pembelajaran yaitu Guru Kelas IV Ratna, S.Pd.

Hasil validasi dari ahli materi mendapat skor 51, kemudian skor tersebut diolah dan diperoleh 78,5%. Data presentase tersebut dikonversi ke tabel kualifikasi kelayakan termasuk kategori baik/layak dengan melakukan satu kali revisi. Hasil validasi dari ahli media mendapat skor 52, kemudian skor tersebut diolah dan diperoleh 80%. Data presentase tersebut dikonversi ke tabel kualifikasi kelayakan termasuk kategori baik/layak. Hasil validasi dari tanggapan guru kelas IV mendapat skor 68, kemudian skor tersebut diolah dan diperoleh 91%. Data presentase tersebut dikonversi ke tabel kualifikasi kelayakan termasuk kategori sangat baik/sangat layak. Berdasarkan hasil presentase dari ahli materi, ahli media, dan tanggapan guru tersebut,

kemudian dihitung rata-ratanya diperoleh hasil 83,17%. Presentase tersebut dikonversi ke tabel kualifikasi kelayakan dan masuk dalam kategori Sangat Layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan hanya sampai tiga tahapan yaitu (1) *Analisis* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan) dan (3) *Development* (Pengembangan) telah menghasilkan suatu produk berupa Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahny Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD. Di dalam media audio visual ini memiliki keunggulan yaitu selain menarik juga dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen dan ahli pembelajaran yaitu respon guru kelas IV. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan media audio visual berbantuan aplikasi canva dengan pendekatan saintifik pada pembelajaran tematik tema indahny keragaman di negeriku yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan hasil skor dengan rata-rata 83,17%. Hasil skor tersebut masuk dalam kategori **Sangat Layak** digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.

5. Daftar Pustaka

- Astuti, Y. T., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Saintifik pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD. *All Fields of Science J-LAS*, 2(1), 272-283. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/article/view/163>
- Barus, E. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Used Materials Pada Tema Metamorfosis Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(4), 432-448.
- Fika, N. A. (2022). Pengembangan Media Animasi Berbantu Powtoon Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(2), 220-231.

- Hapsari, G. P. P., & Zulkarnaen. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 2(1), 209-217.
- Hidayat & Khayroiayah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 15-19.
<https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2>
- Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), 1-6. DOI: <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>.
- Hutagalung, L. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Benime Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(2), 194-205.
- Rahmatullah., Inanna., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/30179>
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(2), 565-572.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848>
- Sa'adah, Risa Nur., & Wahyu. (2020). Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif. Malang: Literasi Nusantara.
- Sriwanti, P. U., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Modul Geometri SD Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 31-38.
<https://repository.umnaw.ac.id/jspui/handle/123456789/1038>
- Sukmawarti & Hidayat. (2020). Cultural-Based Alternative Assesment Development in Elementary School Mathematics. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 536, 288-292. DOI: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.046>