

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS 5 DI MI AL KHOERiyAH KABUPATEN BOGOR

Ucu Purnamawanti¹, Herawati², Widyasari²

¹Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

ucupurnamawanti25@gmail.com

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan serta keefektifan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Al-Khoeriyah Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carey. Untuk menguji kelayakan, peneliti menggunakan penilaian dari tiga ahli, yaitu: 1) ahli media; 2) ahli desain; 3) ahli materi. Adapun hasil dari penilaian ahli media kelayakan media pembelajaran berbasis Canva menunjukkan presentase 92,5% dan hasil validasi ahli desain menunjukkan 94% atau berada pada kategori sangat layak; sedangkan hasil validasi ahli materi 87% atau berada pada kategori baik. Untuk pengujian efektifitas media pembelajaran berbasis Canva, peneliti menggunakan analisis N-Gain. Pada analisis data skor N-Gain diperoleh hasil sebesar 0,94 atau dikategorikan tinggi. Selanjutnya, hasil perolehan N-Gain tersebut diubah kedalam bentuk presentasi dengan dikalikan 100 sehingga skor N-Gain menjadi 94. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian hasil review skor N-Gain dengan nilai >76 dikategorikan efektif, maka penggunaan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 di MI Al-Khoeriyah Kabupaten Bogor peserta didik kelas 5 MI Al Khoeriyah efektif dengan skor 90.

Keywords: Media, Pembelajaran, IPA, Canva, Sekolah Dasar.

I. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan berpengaruh terhadap perkembangan sistem pembelajaran yang berkualitas dan bermutu. Selain itu permasalahan yang ada di dunia pendidikan semakin bertambah dan semakin kompleks karena pendidikan dituntut untuk mengalami kemajuan dari berbagai segi.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang berkualitas dan bermutu perlu dilakukan perbaikan, perubahan, pembaharuan, dalam sistem pembelajaran. Keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek antara lain ialah siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode pengajaran, media pembelajaran serta sarana dan prasarana.

Sesuai dengan hal tersebut ada aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi yaitu metode mengajar yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran oleh karena itu guru yang terlibat langsung dalam upaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan siswanya harus bisa menciptakan pembelajaran yang kreatif serta inovatif supaya siswa menjadi cerdas, terampil, dan bermoral tinggi serta berjiwa sosial sehingga mampu mandiri sebagai makhluk individu maupun sosial.

Selain itu metode yang digunakan oleh guru tentu harus didukung dengan media pembelajaran yang sesuai sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru tercapai dengan maksimal. Terutama pada mata pelajaran IPA siswa diharapkan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran dan terlihat aktif didalam melakukan kegiatan belajar dibanding guru.

Fakta dilapangan masih banyak pelaksanaan pembelajaran IPA yang belum maksimal sehingga menyebabkan hasil belajar IPA siswa masih rendah. Pembelajaran IPA masih diajarkan dengan menggunakan metode dan pembelajaran konvensional berupa buku cetak biasa dan lembar kerja anak.

Pendidikan mata pelajaran IPA mempunyai peran penting dalam sebuah pembelajaran karena mata pelajaran IPA mengajarkan tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan alam dan segala sesuatu yang ada didalamnya. dalam proses pembelajaran IPA yang ditemukan dilapangan banyak siswa yang sering mengeluh dalam pembelajaran IPA karena dianggap susah untuk dipahami, selain materinya yang begitu luas, guru juga sangat berpengaruh terhadap ketidak mampuan Siswa dalam memahami pembelajaran IPA. hal ini dikarenakan cara guru dalam memberikan materi mengenai IPA cenderung membuat siswa menjadi bosan, Sehingga siswa menjadi kurang berminat dalam mengikuti proses belajar, kondisi siswa yang seperti tadi juga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh madrasah Ibtidaiyah Alkhoeriyah, selain itu motivasi siswa dalam proses kegiatan belajar sangatlah kurang, hal ini dikarenakan kurangnya motivasi dari orang tua siswa dalam kegiatan belajar dirumah kurang mendukung.

Agar pemahaman materi belajar mudah dipahami diperlukan penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif. IPA adalah mata pelajaran yang membutuhkan interaksi langsung antara siswa dengan apa yang dipelajarinya, sehingga siswa dapat lebih memahami pelajaran yang sedang di sampaikan oleh guru.

Oleh sebab itu guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan dan memilih media pengajaran yang efektif, karena media pembelajaran yang selama

ini digunakan guru dalam pembelajaran IPA adalah media yang ada di buku tanpa melibatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi ketika proses belajar. Dalam memilih media pembelajaran yang baik ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan seperti media pembelajaran harus bersifat praktis, luwes, efektif dan bertahan lama. IPA dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit bagi siswa, karena merupakan pelajaran hafalan dan pemahaman tentang konsep. Bagi guru IPA merupakan mata pelajaran yang membutuhkan alat peraga dan praktek sehingga hal tersebut menyulitkan guru dalam mengajar.

Mengingat bahwa keterbatasan laboratorium IPA maupun alat peraga IPA masih kurang, hal tersebut menyebabkan siswa dan guru kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPA dan pada akhirnya hasil belajar siswa kurang. Untuk meningkatkan minat belajar siswa serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA diperlukan media pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran berbasis multimedia menjadi alternatif sebagai media pembelajaran karena berbagai alasan yaitu pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, guru dapat mengkombinasikan audio dan visual secara bersamaan, dapat dikombinasikan dengan strategi lain, supaya dalam kelas siswa akan lebih aktif. Dengan berbagai keunggulan multimedia adapun media pembelajaran yang sesuai digunakan pada pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan Canva. Karena selain efisien media pembelajaran yang menggunakan Canva juga meningkatkan motivasi belajar siswa karena memiliki tampilan yang menarik akan tetapi tidak banyak guru yang belum bisa mengembangkan media pembelajaran Canva.

Hal ini juga terjadi di MI Alkhoeriyah kabupaten Bogor, sekolah ini mata pelajaran IPA disampaikan dengan hanya menggunakan media cetak berupa buku paket hal ini membuat siswa cepat bosan dan jenuh ditambah tidak tersedianya laboratorium IPA dan alat peraga akibatnya hasil belajar IPA siswa menjadi menurun. Hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata pelajaran kelas 5 di MI Alkhoeriyah jika hal ini dibiarkan akan berdampak pada rendahnya nilai siswa pada Ujian Sekolah, nilai rata-rata hasil ulangan harian pelajaran IPA kelas 5 di MI Alkhoeriyah Kabupaten Bogor yang diperoleh siswa selama 3 tahun terakhir masih dibawah kriteria ketuntasan minimal terlihat pada diagram berikut ini:



Gambar 1.1 Diagram nilai rata-rata hasil ulangan harian pelajaran IPA kelas 5

Diagram diatas menunjukkan nilai hasil mata pelajaran IPA kelas 5 yang diperoleh siswa selama tiga tahun terakhir masih dibawah KKM. MI AlKhoeriyah mengikuti ANBK yang merupakan program evaluasi untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memotret input, proses dan output pembelajaran di seluruh satuan pendidikan. Pada tiap satuan pendidikan, Asesmen Nasional akan diikuti oleh sebagian Siswa kelas 5, yang dipilih secara acak oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan.

Murid kelas 5 telah mengalami proses pembelajaran sehingga dapat dikatakan telah berkontribusi pada hasil belajar yang diukur dalam Asesmen Nasional. Asesmen juga akan diikuti oleh seluruh guru dan kepala satuan pendidikan. Informasi dari siswa, guru, dan kepala satuan pendidikan diharapkan memberi informasi yang lengkap tentang kualitas proses dan hasil belajar di setiap satuan pendidikan.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) atau biasa disingkat R&D. Metode penelitian R&D dipilih dalam penelitian ini karena relevan dengan tujuan penelitian yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA semester I untuk siswa kelas 5 IPA sekaligus menguji efektivitasnya. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Dick and Carey. Model pengembangan ini dipilih berdasarkan pertimbangan sebagai berikut; 1) prosedur kerja Dick & Carey cukup jelas; 2) model ini mempunyai karakteristik yang mengacu pada tujuan, ada keserasian dengan tujuan, sistematis dan berpedoman pada evaluasi; 3) model rancangan Dick & Carey menggunakan langkah-langkah yang jelas dalam merancang bahan ajar; dan 4) model Dick & Carey menekankan aspek revisi atau perbaikan pembelajaran yang menyeluruh dalam proses pembelajaran. Adapun desain model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini terdapat pada gambar alur proses berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan Dick and Carey

(Dick et al., 2014: hal 15)

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa wawancara, observasi, dan angket. Instrumen yang digunakan penelitian ini meliputi, wawancara, angket kebutuhan siswa dan guru, serta skala validasi produk.

a. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu wawancara semi terstruktur. Wawancara dilakukan dengan guru kelas. Wawancara digunakan dalam studi pendahuluan analisis kebutuhan. Wawancara bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa, kesulitan apa yang sering dihadapi dalam kegiatan pembelajaran, media apa yang digunakan dalam pembelajaran, dan kemampuan umum siswa mengenai materi pembelajaran serta belajar siswa.

b. Angket

Angket digunakan untuk analisis kebutuhan. Angket analisis kebutuhan dilakukan pada siswa dan guru. Angket digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru mengenai pembelajaran berbasis Canva.

c. Skala

Skala digunakan untuk memvalidasi kelayakan produk yaitu pembelajaran berbasis Canva. Skala kelayakan produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas 5 di MI Al Khoeriyah, langkah awal yang peneliti lakukan adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Sebelum itu, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi terlebih dahulu agar bisa memahami kondisi di lapangan. Pengumpulan informasi dilakukan melalui teknik wawancara, observasi, dan melihat hasil evaluasi selama 3 tahun ajaran. Observasi dilakukan melalui pengamatan pembelajaran di Kelas V MI Al Khoeriyah. Wawancara dilaksanakan dengan guru kelas dan beberapa peserta didik Kelas V sebagai narasumber. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, diperoleh informasi sebagai berikut:

a. Observasi

Analisis kebutuhan dapat diperoleh melalui observasi, diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Guru IPA dalam menyampaikan materi pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan tugas.

- 2) Ilustrasi gambar dalam pembelajaran IPA menggunakan gambar-gambar yang ada dibuku paket saja.
 - 3) Kurang menggunakan media pembelajaran seperti, ilustrasi gambar dan video.
- b. Evaluasi Hasil Belajar IPA

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V mengenai hasil belajar IPA peserta didik kelas V sebagai berikut: Pada tahun 2019 diperoleh hasil belajar mata pelajaran IPA dengan nilai rata-rata 68. Pada tahun 2020 rata-rata hasil belajar mata pelajaran IPA menurun menjadi 67 hal ini terjadi karena pembelajaran siswa terganggu dengan adanya wabah Covid 19, sehingga siswa belajar dilakukan secara jarak jauh. Hal ini sangat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar rata-rata mata pelajaran di MI AL Khoeriyah. Pada tahun 2021 nilai rata-rata mata pelajaran IPA mengalami peningkatan, rata-rata nilai hasil belajar mata pelajaran IPA meningkat menjadi 69. Hal ini biasa terjadi karena dengan jarak jauh karena masih dalam kondisi waspada wabah Covid 19. Oleh karena itu perlu adanya sebuah upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA di MI Al Khoeriyah agar mencapai target yang sesuai dengan kompetensi ketuntasan minimum yaitu 75. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran Canva dalam menyampaikan bahan ajar IPA di MI Al Khoeriyah.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru untuk mengetahui kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran mata pelajaran IPA. Dari wawancara yang dilakukan kepada guru MI Al Khoeriyah diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Guru kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran yang mendukung materi pembelajaran IPA sehingga metode mengajar hanya dengan menggunakan buku paket
- 2) Guru kesulitan dalam membuat media atau bahan ajar karena guru memiliki keterbatasan dalam bidang TIK.
- 3) Guru kesulitan dalam penyediaan jaringan internet.
- 4) Guru kesulitan dalam pengadaan media pembelajaran seperti projector dan laptop.

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukan dukungan sekolah dalam penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran seperti media pembelajaran yang dapat mendukung materi pembelajaran siswa dikelas antara lain perangkat computer atau laptop, projector, jaringan internet yang dan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan TIK agar dapat memperkaya materi dan metode belajar siswa dikelas.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti melakukan studi literatur dan identifikasi potensi serta masalah dengan analisis keadaan lapangan, guru dan peserta didik serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan model pembelajaran. Kegiatan identifikasi potensi dan masalah dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran Pelajaran IPA kelas 5 di MI Al-Khoeriyah.

a. Studi Literatur.

Pada studi literatur dilakukan tinjauan standar isi dengan cara membuat pemetaan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Inti (KI) dan Indikator Pencapaian. Berdasarkan studi literatur diperoleh materi yang akan dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yaitu menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia. Setelah materi yang dikembangkan sudah ditentukan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan identifikasi potensi dan masalah untuk menggali Informasi mengenai gambaran potensi dan masalah terkini.

b. Identifikasi Potensi dan Masalah

Informasi mengenai gambaran potensi dan masalah dalam proses pembelajaran serta ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, diperoleh dari ; (1) wawancara kepada peserta didik kelas 5 MI Al Khoeriyah hasil, (2) wawancara terhadap guru mata pelajaran IPA, (3) kuesioner observasi perangkat pembelajaran, dan (4) kuesioner observasi sarana dan prasarana sekolah.

1) Wawancara Peserta Didik.

Peneliti melakukan wawancara terhadap 3 orang peserta didik kelas 5 untuk mengambil data dari sudut pandang peserta didik. dengan memperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Sebagian besar peserta didik menyukai mata pelajaran IPA.
- b) Peserta didik senang terhadap pengajar mata pelajaran IPA.
- c) Materi organ gerak hewan dan Manusia adalah materi pelajaran IPA yang sulit dipelajari di kelas semester 1, karena banyak kosa kata yang perlu di hafal dan tata Bahasa yang dipelajari.
- d) Model pembelajaran yang sudah diterapkan tidak efektif dalam pembelajaran.
- e) Media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik mudah bosan.
- f) Bahan ajar yang kurang jelas dan bervariasi sehingga membuat peserta didik sulit memahami pelajaran.

2) Wawancara Guru.

Peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran IPA untuk mengambil data dari sudut pandang guru. Wawancara

dilakukan pada tanggal 30 September 2021 dengan memperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Terdapat 3 (tiga) ruang lingkup yang dibahas pada pembelajaran pelajaran IPA yaitu: 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitumanusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan; 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana; 3) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya.
 - b) Materi pelajaran IPA yang dipelajari di kelas 5 semester I adalah Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia
 - c) Materi yang paling sulit diajarkan di kelas 5 semester 1 adalah Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia
 - d) Model pembelajaran yang sudah diterapkan kurang efektif untuk mengatasi kesulitan belajar Pelajaran IPA.
 - e) Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun peserta didik belajar.
 - f) Belum adanya bahan ajar interaktif dalam pembelajaran mata pelajaran IPA.
- 3) Kuesioner Observasi Perangkat Pembelajaran dan Sarana Prasarana Sekolah

Peneliti melakukan observasi perangkat pembelajaran dan sarana prasarana sekolah melalui kuesioner, yang dilakukan dengan memperoleh hasil sebagai berikut: a). Guru menyusun seluruh perangkat pembelajaran yang terdiri dari; silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kalender Pendidikan, program tahunan, program semesteran, rincian pekan efektif, buku absen setiap kelas, buku penilaian setiap kelas, portofolio kumpulan tugas Peserta didik, jurnal aktivitas pembelajaran, bank soal Pelajaran IPA. b). Sekolah memiliki fasilitas internet yang memadai, jumlah infocus yang memadai, guru memiliki komputer pribadi dan tersedia tim teknis teknologi informatika untuk daring. c). Sekolah belum memiliki fasilitas zoom berbayar, guru dan Peserta didik kurang terampil menggunakan komputer dan aplikasi pembelajaran.

b. Analisis Temuan

Berdasarkan hasil studi literatur dan identifikasi potensi dan masalah, maka disusunlah deskripsi analisis temuan sebagai dasar untuk

merencanakan desain Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 di MI Al-Khoeriyah Kabupaten Bogor Peserta didik kelas 5 MI Al Khoeriyah

Tabel 4.1 Deskripsi Analisis Temuan

No	Kondisi Ideal	Kondisi Aktual	Kebutuhan
1	Penggunaan model pembelajaran yang efektif untuk mengatasi kesulitan belajar Pelajaran IPA peserta didik.	Model pembelajaran yang digunakan kurang efektif untuk mengatasi kesulitan Belajar Pelajaran IPA Peserta didik terutama pada materi alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara Memelihara kesehatan alat gerak manusia	Pengembangan model Pembelajaran berbasis Canva untuk Meningkatkan hasil Belajar padamata pelajaran IPA
2	Penggunaan metode pembelajaran bervariasi dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka	Pembelajaran tatap muka Sudah dilaksanakan, akan tetapi desain pembelajarannya belum sistematis.	Menyusun desain Pembelajaran tatap muka secara sistematis pada rencana pelaksanaan pembelajaran.
3	Menentukan aktivitas pembelajaran tatap muka dengan tepat sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran	Aktivitas pembelajaran tatap muka belum sesuai dengan capaian pembelajaran.	Menyusun aktivitas Pembelajaran tatap muka sesuai dengan capaian pembelajaran pada rencana pelaksanaan pembelajaran.

2. Melakukan Analisis Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan identifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis tujuan pembelajaran, yaitu sebuah prosedur yang digunakan untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan relevan dan diperlukan oleh siswa untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Dalam melakukan analisis tujuan pembelajaran, beberapa langkah diperlukan untuk

mengidentifikasi kompetensi, berupa pengetahuan (cognitive), keterampilan (psychomotor), dan sikap (attitudes) yang perlu dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Proses analisis tujuan pembelajaran akan mudah dilakukan dengan menggunakan “peta” yang menggambarkan keterkaitan dan hubungan seluruh keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

Pemilihan Kompetensi Dasar 3.1 tentang menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia dilandaskan berdasarkan:

- a. Hasil wawancara dengan guru IPA menyampaikan bahwa materi di KD menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia merupakan KD tersulit bagi siswa karena banyak istilah baru yang mereka ketahui mengenai materi tersebut.
- b. Berdasarkan hasil rata-rata nilai ulangan harian tahun 2021 pada mata pelajaran IPA diperoleh hasil rata-rata nilai 69 pada mata pelajaran IPA hal ini dikarenakan pelajaran IPA merupakan pelajaran yang termasuk kategori sulit.

Tabel 4.2 Tujuan pembelajaran berdasarkan silabus dan RPP

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran
3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia	3.1.1 Menghafal alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia, fungsi Organ Tubuh Manusia	Fungsi organ pernapasan manusia
	3.1.2 Menjelaskan cara memelihara kesehatan alat gerak manusia	Organ gerak manusia:
	3.1.3 Menyebutkan hewan yang termasuk hewan vertebrata dan hewan yang termasuk arvebrata.	1. Gambar tulang 2. Jenis Tulang 3. Fungsi Tulang 4. Manfaat organ gerak manusia

Berdasarkan silabus diatas maka tujuan pembelajaran IPA kelas 5 yang akan dicapai pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Siswa dapat mengidentifikasi fungsi organ pernapasan manusia.
- b. Siswa dapat mengidentifikasi fungsi organ pernapasan hewan misalnya ikan dan cacing tanah.

- c. Siswa dapat mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan.
- d. Siswa dapat mengidentifikasi organ peredaran darah manusia.
- e. Siswa dapat mengidentifikasi gangguan pada organ peredaran darah manusia.

3. Menganalisis Peserta Didik dan Konteks Pembelajaran

Di tahap ini, dilakukan analisis siswa dan analisis konteks yaitu dimana mereka akan belajar dan dimana mereka akan menggunakannya. Pilihan peserta didik, keterampilan dan sikap yang sudah dimiliki akan digunakan untuk mendesain strategi pembelajaran.

Tabel 4.3 Deskripsi analisis siswa dan analisis konteks

Konteks	Aktual	Kebutuhan
Gaya Belajar	Gayabelajar siswa setelah dilakukan asesmen diperoleh sebagai berikut, gaya belajar siswa visual: 46%, gaya belajar siswa auditori 25% dan gaya belajar siswa kinestetik 29%	Dengan gaya belajar yang kami peroleh maka dalam penyampaian materi harus melibatkan ketiga gaya belajar tersebut
Motivasi	Motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran mata pelajaran IPA cukup rendah berdasarkan hasil wawancara dengan siswa 60% siswa mengatakan bahwa pelajaran IPA sulit	Menyusun pembelajaran yang menyenangkan atau fun learning teaching agar siswa tertarik mengikuti pelajaran IPA dengan menyertakan media pembelajaran
Kompetensi literasi digital	90% siswa memiliki Handphone dan bias mengoperasikan beberapa aplikasi seperti Whatsapp, Youtube dan Tiktok	Menyusun aktivitas pembelajaran secara sistematis pada rencana pelaksanaan dengan menggunakan aplikasi Canva

4. Menulis Tujuan Pembelajaran Khusus

Berasal dari keterampilan yang diidentifikasi dalam analisis tujuan pembelajaran, keterampilan yang harus dipelajari, kondisi dimana keterampilan yang harus dilakukan dan kriteria untuk kinerja yang sukses pada materi IPA semester Genap, materi minggu pertama membahas tentang fungsi organ tubuh manusia dan hewan, dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Siswa dapat mengidentifikasi fungsi organ pernapasan manusia.
- b. Siswa dapat mengidentifikasi fungsi organ pernapasan hewan misalnya ikan dan cacing tanah.
- c. Siswa dapat mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan.
- d. Siswa dapat mengidentifikasi organ peredaran darah manusia.
- e. Siswa dapat mengidentifikasi gangguan pada organ peredaran darah manusia.

5. Mengembangkan Strategi Pembelajaran dengan Canva Bagian-bagian dari strategi pembelajaran menekankan komponen

untuk mengembangkan belajar siswa termasuk aktivitas pra pembelajaran, presentasi isi, partisipasi siswa, penilaian, dan tindak lanjut. Strategi penyampaian materi dikelas dilakukan dengan menggunakan metode presentasi materi dan diskusi kelompok, presentasi materi menggunakan projector dengan bahan materi yang dibuat dengan menggunakan Canva,

materi tersedia di Canva jika siswa memiliki gawai, sehingga dapat diulang di rumah untuk belajar secara mandiri. Sementara jika dikelas dapat dilakukan dengan menggunakan projector.

6. Mengembangkan Instrumen Penilaian

Berdasarkan tujuan pembelajaran khusus yang telah ditulis, langkah selanjutnya adalah mengembangkan butir-butir penilaian yang sejajar (tes acuan patokan) untuk mengukur kemampuan siswa seperti yang diperkirakan dari tujuan pembelajaran.

a. Evaluasi

Evaluasi merupakan proses penilaian pertumbuhan siswa dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui hasil belajar IPA di kelas V, peneliti menggunakan tes tertulis.

b. Kisi-Kisi Soal

Kisi-kisi adalah peta distribusi soal berbagai topik/pokok bahasan atau bahan pengajaran.

7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar

Istilah bahan pembelajaran sudah termasuk segala bentuk pembelajaran seperti modul, panduan guru, video, multimedia berbasis komputer, dan laman website untuk instruksional jarak jauh/online. Untuk instruksional/pembelajaran IPA, dilakukan didalam kelas dengan menggunakan projector yang terhubung dengan laptop dan Internet untuk mengakses link materi berikut:

https://www.canva.com/design/DAFL756J6eI/DkhTZuTnmWQKPk6q78bPYw/view?utm_content=DAFL756J6eI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_souewer

8. Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif

Setiap jenis penilaian memberikan informasi yang berbeda bagi perancang untuk digunakan dalam meningkatkan pembelajaran. Teknik yang sama bisa diterapkan pada pembelajaran atau penilaian formatif terhadap bahan di kelas. Evaluasi formatif menghasilkan proto type model draf 1 dari penilaian one to one, model draf 2 dari penilaian kelompok kecil dan model final dari penilaian uji lapangan.

Dalam uji lapangan, penguji menggunakan aplikasi WordWall dalam membuat penilaian. Aplikasi Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan,

memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya.

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Platform ini lebih cocok diterapkan untuk pendidikan tingkat dasar, karena materi pembelajarannya yang belum terlalu kompleks, sehingga kurang cocok diterapkan untuk materi pelajaran yang terlalu kompleks dan membutuhkan pemahaman yang mendalam.

Selain melakukan test, pada tahapan evaluasi formatif ini diperoleh data dari hasil validasi uji ahli desain, ahli media, ahli materi dan hasil uji kelompok kecil dan kelompok besar.

Analisis data tingkat validitas materi belajar diperoleh hasil 87%. Sesuai konversi tingkat pencapaian kualifikasi skor adalah baik dan tidak perlu revisi.

a. Ahli Media.

Uji kelayakan ahli media dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2022 oleh Dr. Umi Fatonah, M.Pd (Dosen UIKA). Adapun aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah: 1) Struktur Bahasa; 2) Tampilan Media; 3) Rekayasa perangkat lunak, dan 4) Keterlaksanaan.

Berdasarkan analisis data ahli media diperoleh hasil rata-rata 85%. Jika disesuaikan kriteria interpretasi kelayakan maka penggunaan media pembelajaran berbasis Canva baik dan dapat digunakan untuk desain pembelajaran mata pelajaran IPA.

b. Ahli Desain

Uji kelayakan ahli desain instruksional dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2022 oleh Dr. Kurniati, M.Si (Dosen UIKA). Adapun aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah : (1) Pembelajaran, 2) tampilan media; 3) rekayasa perangkat lunak; 4) keterlaksanaan.

Berdasarkan hasil validitas oleh ahli desain instruksional persentase tingkat validitas desain pembelajaran Sesuai kriteria interpretasi kelayakan maka penggunaan media pembelajaran berbasis Canva sangat baik dan dapat digunakan untuk desain pembelajaran mata pelajaran IPA.

9. Merevisi/Menginstruksi

Pada tahap ini dilakukan revisi sesuai dengan saran serta masukan yang didapatkan berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi. Kemudian saran dan perbaikan didapatkan peneliti dari hasil uji I, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Pada penilaian validator ahli desain, media dan materi diperoleh penilaian serta saran dari ahli. Adapun saran tersebut sebagai berikut:

a. Rekomendasi dan Saran dari Ahli Materi

Setelah dilakukan penilaian terdapat saran dari ahli yaitu:

- 1) Tambahkan petunjuk media
- 2) Warna background diperjelas

b. Rekomendasi dan Saran dari Ahli Media

Rekomendasi dan saran dari ahli desain media pertama yaitu:

- 1) Slide 17 tampilannya diperbaiki
- 2) Konsisten istilah evaluasi/latihan soal
- 3) Konsistensi background
- 4) Hindari watermark yang mengganggu teks
- 5) Tambahkan petunjuk penggunaan media.

c. Rekomendasi dan Saran dari Ahli Desain

- 1) Suara pada media dibesarkan karena kurang terdengar
- 2) Ditambahkan KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran
- 3) Ditambahkan evaluasi pengetahuan dan keterampilan

d. Hasil Perbaikan Media

1. Merancang dan Melakukan Evaluasi Sumatif

Pada langkah ini peneliti melakukan uji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPA kelas V di Sekolah Dasar.

a. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Canva

1) Hasil Kelayakan Berdasarkan Validasi Ahli

Uji kelayakan oleh expert dilakukan untuk menilai kelayakan desain produk dan materi ajar pada mata pelajaran IPA. Peneliti meminta expert review dari seorang ahli materi yaitu Mashudi, S.Ag, M.Pdi (Pengawas Madrasah); untuk expert review desain instruksional Dr. Kurniati, M.Si (Dosen UIKA), dan Ahli media Dr. Umi Fatonah, M.Pd.

Tabel 4.4 Rekap dari Hasil Penilaian

No	Expert Review	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Persentase Capaian	Skor kriteria
1	Ahli Materi	135	155	87%	Sangat baik
2	Ahli Media	51	55	92,5%	Baik
3	Ahli Desain Instruksional	66	70	94%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rekap penilaian kelayakan oleh expert, diketahui penilaian rancangan desain produk yang dikembangkan ada layak untuk dilakukan pengujian.

2) Uji Kelayakan oleh Pengguna.

Uji kelayakan penggunaan oleh guru, dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2022 oleh 1 orang Guru mata pelajaran IPA kelas 5 . Aspek yang dinilai adalah: 1) materi pembelajaran; 2) kegiatan pembelajaran; 3) model pembelajaran; 4) alokasi waktu, dan 5) evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan analisis data oleh pengguna guru diperoleh hasil 93%. Sesuai kriteria interpretasi kelayakan, maka penggunaan media pembelajaran berbasis Canva sangat layak digunakan untuk mata pelajaran IPA kelas V di Sekolah Dasar.

b. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Pengujian efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 di MI Al-Khoeriyah Kabupaten Bogor, dilakukan dengan membandingkan perolehan hasil pretest dan posttest peserta didik sebelum dan sesudah implementasi model.

1) Uji coba awal Guru

Pengambilan sampel dilakukan secara random sampling yang berasal dari 1 kelas dan menarik sampel sebanyak 3 orang peserta didik. Analisis data hasil uji coba awal peserta didik diperoleh hasil 90%. Sesuai konversi tingkat pencapaian hasil review pada table.7, kualifikasi skor adalah sangat baik dan tidak perlu revisi.

2) Penilaian Guru.

Uji coba penggunaan oleh guru, adalah Guru mata pelajaran IPA kelas 5 yang menggunakan desain pembelajaran yang dirancang. Analisis data hasil penilaian guru mata pelajaran IPA diperoleh hasil 92%. Sesuai konversi tingkat pencapaian hasil review pada table.7, kualifikasi skor adalah sangat baik dan tidak perlu revisi. Berdasarkan hasil dari uji coba awal peserta didik dan penilaian oleh guru bidang studi yang menerapkan pengembangan desain pembelajaran, hasil penilaian uji coba awal guru menunjukkan persentase skor sebesar 90% dan hasil penilaian guru sebesar 92%.

Kedua persentase nilai menentukan skor kriteria sangat baik, sehingga tidak perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan desain kembali.

a. Uji Kelompok Kecil.

Setelah dilakukan uji coba awal, dilakukan uji kelompok kecil pada 12 orang peserta didik kelas 5 dengan subjek yang berbeda dari uji coba awal. Pengambilan sampel dilakukan secara random sampling yang berasal dari 3 kelas dan menarik sampel sebanyak 12 orang peserta didik. Hasil dari uji kelompok kecil pada peserta didik, hasil penilaian uji peserta didik menunjukkan persentase skor sebesar 92%. Persentase nilai menentukan skor kriteria sangat baik.

b. Uji Kelompok Besar.

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, dilakukan uji kelompok besar pada 22 orang peserta didik kelas 5 dengan subjek yang berbeda dari uji kelompok kecil. Pengambilan sampel dilakukan secara random sampling yang berasal dari 2 kelas dan menarik sampel sebanyak 40 orang peserta didik. Hasil dari uji kelompok besar pada peserta didik, hasil penilaian uji peserta didik menunjukkan persentase skor sebesar 90%. Persentase nilai menentukan skor kriteria sangat baik, sehingga tidak perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan desain kembali dan di buatlah desain final model pembelajaran berbasis Canva mata pelajaran IPA. Hasil menunjukkan rata-rata skor peserta didik sebelum mendapat perlakuan penggunaan media pembelajaran adalah sebesar 46, namun setelah mendapatkan perlakuan penggunaan model pembelajaran adalah sebesar 70. Setelah diketahui hasil rata-rata pretest dan posttest, dilakukan analisis skor

N-Gain sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Post Tes} - \text{Skor Pre Tes}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Tes}}$$

$$N - Gain = \frac{1540 - 1030}{100 - 46}$$

$$N - Gain = 0,9$$

Pada analisis data skor N-Gain diperoleh hasil sebesar 0,94 atau dikategorikan tinggi. Selanjutnya, hasil perolehan N-Gain tersebut diubah kedalam bentuk presentasi dengan dikalikan 100 sehingga skor N-Gain menjadi 94. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian hasil review skor N-Gain dengan nilai >76 dikategorikan efektif, maka penggunaan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 di MI Al-Khoeriyah Kabupaten Bogor peserta didik kelas 5 MI Al Khoeriyah efektif dengan skor 90.

A. Keterbatasan Penelitian.

Dalam penelitian penggunaan Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 di MI Al-Khoeriyah Kabupaten Bogor Peserta didik kelas 5 MI Al Khoeriyah, memiliki keterbatasan penelitian sebagai berikut:

1. Peneliti menggunakan sumber belajar video youtube yang sudah ada dan dikombinasikan dengan media belajar Canva yang dibuat peneliti.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva hanya bisa digunakan pada kegiatan sinkron atau tatap muka saja, karena penggunaannya membutuhkan respon fisik langsung dari peserta didik.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi dan analisis data hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 di MI Al-Khoeriyah Kabupaten Bogor Peserta didik kelas 5 MI Al Khoeriyah, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

- a. Rancangan model pembelajaran media pembelajaran berbasis Canva didasarkan pada studi pendahuluan dan dikembangkan berdasarkan pengembangan model Dick and Carey dengan langkah-langkah, diantaranya; 1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran; 2) melakukan analisis tujuan pembelajaran; 3) menganalisis peserta didik dan konteks pembelajaran; 4) menulis tujuan pembelajaran khusus; 5) mengembangkan instrumen penelitian; 6) mengembangkan strategi pembelajaran; 7) mengembangkan dan memilih bahan ajar; 8) merancang dan melakukan evaluasi formatif; 9) merevisi dan 10) merancang dan melakukan evaluasi sumatif. Desain pembelajaran media pembelajaran berbasis Canva dilakukan sinkronus melalui tatap muka.
- b. Dari hasil uji kelayakan yang dilakukan pada 3 validator ahli yaitu; ahli media, ahli desain dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva apabila berdasarkan validasi ahli media menunjukkan presentase 92,5% dan hasil validasi ahli desain menunjukkan 94% atau berada pada kategori sangat layak; sedangkan hasil validasi ahli materi 87%

atau berada pada kategori baik; kemudian, pengguna guru 93% dan pengguna peserta didik sebesar 92% secara keseluruhan memperoleh kategori “sangat layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran media pembelajaran berbasis Canva layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran IPA peserta didik kelas 5 MI Al Khoeriyah .

- c. Hasil analisis data pretest dan posttest di ketahui nilai rata-rata pretest peserta didik adalah 5 dan nilai rata-rata posttest peserta didik adalah 14, sedangkan nilai rata-rata maksimal adalah 15. Berdasarkan pengujian efektivitas menggunakan rumus N-Gain Score, diperoleh hasil sebesar 0,9 dengan kategori tinggi atau dipersentase kan menjadi 90. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian hasil review skor N-Gain dengan nilai >76 dikategorikan efektif, maka penggunaan model pembelajaran media pembelajaran berbasis Canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran IPA peserta didik kelas 5 MI Al Khoeriyah dengan tingkat efektivitas sebesar 90.

2. Saran

Untuk dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, maka yang harus dilakukan adalah sebagai berikut : 1.Saran Bagi Guru, Guru selalu membuka diri dengan wawasan baru untuk meningkatkan profesionalisme. Salah satunya dengan mengembangkan media yang akan digunakan dalam mengajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien membutuhkan pendekatan, metode, teknik atau model pembelajaran bahasa yang tepat dan sesuai dengan bahan ajar dan karakteristik peserta didik. Hal tersebut untuk membentuk iklim pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik.2. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya. Peneliti yang akan meneruskan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva hendaknya mengembangkan pada keterampilan yang lain hal ini merupakan tantangan bagi para pengajar mata pelajaran IPA untuk mengeksplor kemampuannya atau melakukan penelitian agar dapat mengembangkan hasil belajar pelajaran IPA di sekolah masing-masing.

Daftar Pustaka

- Chaeruman, U. A. (2018). PEDATI Model Desain Sistem Pembelajaran Blended (Issue 1).
- Efgivia, M. G. (2019). Pengaruh Media Blended dan E-Learning. *Jurnal Educate*, 52(1), 1–5.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana: Indiana University.
- Horn, Michael B., & H. S. (2014). Blended Learning Is About More Than Technology. *For Blended Learning, Look Beyond the Technology*, 34(14), 22, 28.
- Indiani, B. (2020). Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan media daring pada masa pandemi covid-19. *Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan*, 1(3), 227–232.
- Joliffe, A., Ritter, J., & Stevens, D. (2001). *The Online Learning Handbook: Developing and Using Web-Based Learning*. Kogan Page: Springer.
- Nabila, H., & Sulistiyaningsih, D. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Pembelajaran Daring Berbantuan Microsoft Teams Kelas XI SMA NEGERI 9 Semarang. *Edusainstech, Prosiding Seminar, FMIPA UNIKUS 2020*, 62–71.
- Nasution, N., Jalinus, N., & Syahril. (2019). *Buku Model Blended Learning (1st ed.)*. Anugrah Jaya.
- Pribadi, R. B. A. (2019). Model Model Desain Sitem Pembelajaran. 216. <http://repository.ut.ac.id/9318/2/BP0009-21.pdf>
- Roblyer, M. D. (2016). *Integrating Educational Technology into Teaching*. Pearson Education.
- Sabran, & Sabara, E. (2019). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makasar*, 122–125. https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:SS_jKM_r2TAJ:https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/download/8256/4767+&cd=2&hl=id&ct=clnk&gl=id
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran (1st ed.)*. Penerbit Kencana.
- Semler, S. (2005). Use blended learning to increase learner engagement and reduce training cost. *On-Line) Dalam*, 11.
- Suparman, M. A. (2018). *Desain Instruksional Modern (N. I. Sallama (ed.); 4th ed.)*. Penerbit Erlangga.
- Walter Dick, Lou Carey, J. O. C. (2015). *The Systematic Design of Instruction (8th ed.)*. pearson.
- Yudi Setiadi, M. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dalam Rangka Belajar Dari Rumah Di Masa Pandemi Covid-19. *LPMP*



Lampung. <https://lpmplampung.kemdikbud.go.id/detailpost/penerapan-model-pembelajaran-flipped-classroom-dalam-rangka-belajar-dari-rumah-di-masa-pandemi-covid-19>