

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA
SUBTEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU**

Yulia Fauziah¹, Griet Helena Laihad², Mira Mirawati³

¹²³PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹yuliafauziah89@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop digital teaching materials using Canva on the subtheme of my living environment in class IV SD Negeri Ciapus 02. The method in this study uses the Research and Development method with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research involved one media and language expert lecturer each, and one material expert teacher. The population and sample of this study were fourth grade students at SD Negeri Ciapus 02 Bogor Regency in the academic year 2022/2023 with a total of 28 students. The instruments used in this study consisted of expert validation sheets and student questionnaire sheets. Based on the average results carried out by validators, the average media expert is 96%, the average language expert is 97.3%, and the material expert is 98.6%. And based on the trial conducted on students obtained a result of 89.9% in the "Very Good" category. So it can be concluded that digital teaching materials using Canva on the subtheme of my living environment are feasible and effective for use in learning in elementary schools.

Keywords: Digital Teaching Materials, Canva, My Living Environment.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital menggunakan Canva pada subtema lingkungan tempat tinggal di kelas IV SD Negeri Ciapus 02. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini melibatkan masing-masing satu orang dosen ahli media dan bahasa, serta melibatkan satu orang guru ahli materi. Populasi dan sampel ada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SD Negeri Ciapus 02 Kabupaten Bogor tahun akademik 2022/2023 dengan jumlah 28 peserta didik. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari lembar validasi ahli dan lembar angket peserta didik. Berdasarkan rata-rata hasil yang dilakukan oleh validator diperoleh rata-rata ahli media sebesar 96%, rata-rata ahli bahasa sebesar 97,3%, dan ahli materi sebesar 98,6%. Serta berdasarkan uji coba yang dilakukan terhadap peserta didik memperoleh hasil sebesar 89,9% dengan kategori "Sangat Baik". Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital menggunakan canva pada subtema lingkungan tempat tinggal layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, Canva, Lingkungan Tempat Tinggal.

A. Pendahuluan

Memasuki era digital saat ini, dunia pendidikan harus selalu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Berkembangnya IPTEK dalam proses pendidikan sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Banyak yang berubah dari waktu ke waktu karena adanya teknologi. Perubahan itu seperti cara guru mengajar, cara peserta didik belajar dan materi pembelajaran yang selalu diperbaharui. Oleh sebab itu, guru harus merancang proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajarannya berhasil. Salah satu faktor yang dapat membawa keberhasilan itu, adalah adanya pemilihan bahan ajar yang tepat untuk disampaikan kepada peserta didik.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Magdalena dkk., 2020).

Secara umum bahan ajar dapat dibedakan ke dalam bahan ajar cetak dan noncetak. Bahan ajar cetak dapat berupa, handout, buku, modul, brosur,

dan lembar kerja siswa. Sedangkan bahan ajar noncetak meliputi bahan ajar audio seperti, kaset, radio, piringan hitam, dan compact disc, audio. Bahan ajar audio visual seperti, CAI (*Computer Assisted Instruction*), dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*) (Indrawari & Habiburrahman, 2019)

Penggunaan bahan ajar perlu dilakukan guru agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk memilih dan menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan kurikulum sehingga dapat tercapainya standar kompetensi yang ada. Sebuah bahan ajar dapat tersusun dengan sistematis dan efektif dalam penggunaannya ini diperlukan adanya pengembangan bahan ajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai ide dan inovasi bahan ajar, salah satunya dapat dikembangkan dengan aplikasi *canva*.

Garris Pelangi (2020) menjelaskan bahwa *Canva* merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat

proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Sejalan dengan itu,

Menurut Hidayanti (2022) *Canva* adalah salah satu software yang menyediakan berbagai fitur seperti, berbagai bentuk macam desain, *font*, *gift*, desain link, barkot, dan lain-lain. *Canva* dapat mengupload gambar, video, audio, tersedia berbagai fitur seperti *transisi*, *animation*, *hyperlink*, dan masih banyak lagi. Fitur tersebut dapat disesuaikan oleh pengguna. *Canva* sangat mudah digunakan oleh siapa saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan dengan tujuan membuat siswa lebih fokus memahami materi ajar dengan tampilan lebih menarik.

Efitri (2021) memaparkan bahwa kelebihan dari aplikasi *canva* yaitu: 1) Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*; 2) karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain

sebagainya yang disediakan; 3) mudah dijangkau, aplikasi *canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web *canva* dan masuk pada aplikasi *canva* tanpa harus mendownload.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru di Sekolah Dasar Negeri Ciapus 02 menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar yang digunakan guru kurang bervariasi dan inovatif, guru hanya mengandalkan bahan ajar cetak yang hanya disediakan di sekolah saja. Selain itu, guru kurang memanfaatkan teknologi karena hanya sebatas menayangkan video pembelajaran yang bersumber dari *YouTube*. Hal tersebut menyebabkan guru sulit menyampaikan materi secara maksimal dan kurangnya minat belajar peserta didik sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi pembelajaran. Permasalahan tersebut menyebabkan perlu adanya inovasi dalam mengembangkan bahan ajar agar pembelajaran menjadi lebih efektif

dan menarik dan tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan Bahan Ajar Digital Berbasis *Canva* Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ciapus 02 yang di dalamnya dapat membantu peserta didik dalam memahami materi guna meningkatkan hasil belajar.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptakan produk baru.

Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima langkah-langkah penelitian yang dimulai dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ciapus 02 dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV sebanyak 28 orang peserta didik serta para ahli validasi seperti ahli media,

bahasa, hingga ahli materi, guru dan peserta didik kelas IV SDN Ciapus 02 sebagai responden untuk mengetahui respon dalam penggunaan bahan ajar digital tema 8 subtema 1 lingkungan tempat tinggalku.

Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan angket. Wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sementara angket ditujukan untuk penilaian validasi ahli dan respon siswa.

Kemudian, teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik kualitatif untuk mendeskripsikan data yang diperoleh dan teknik kuantitatif sederhana yang berkaitan dengan data numerik untuk menghitung hasil angket guna mendapatkan gambaran tentang tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitungnya yaitu:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor yang diperoleh

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan interpretasi berikut.

Tabel Kriteria Kelayakan

No.	Kriteria	Kualifikasi
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Kurang Layak
4	21% - 40%	Tidak Layak
5	<20%	Sangat Tidak Layak

(Fitri & Haryanti, 2020:265)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar digital yang menggunakan aplikasi *canva* pada subtema lingkungan tempat tinggal di kelas IV SD Negeri Ciapus 02 Kabupaten Bogor. Dalam mengembangkan bahan ajar digital ini, dilakukan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Pada penelitian pengembangan bahan ajar menggunakan *canva* ini digunakan model ADDIE yakni *Analysis, Design, development, Implementation, and Evaluation*.

Analisis atau *analysis* merupakan tahap pertama dalam pengembangan, pada tahap ini dilakukan observasi serta wawancara untuk dapat mengetahui kebutuhan serta permasalahan yang dialami dan terjadi dalam proses pembelajaran di

kelas, khususnya kelas IV SDN Ciapus 02. Wawancara ini dilakukan sebagai sumber informasi yang nantinya dibutuhkan dalam pengembangan produk, sehingga sesuai dengan kebutuhan. Pada wawancara yang telah dilakukan didapati bahwa peserta didik kurang dalam memahami materi yang dipelajari, disebabkan pembelajaran yang kurang efektif serta bahan ajar yang digunakan hanya terpaku pada buku tema siswa saja.

Tahap selanjutnya ada design atau desain. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal atas bahan ajar yang akan dibuat serta menentukan tampilan dari bahan ajar yang akan dibuat. Desain yang dibuat ini disesuaikan dengan kebutuhan atau materi pada subtema lingkungan tempat tinggal, pada aplikasi *canva* dipilih fitur yang sesuai dengan yang diinginkan yaitu berbentuk bahan ajar digital dan desain di dalamnya disesuaikan dalam kebutuhan materi.

Tahap *development* atau pengembangan, pada tahap ini dilakukan pengembangan terhadap bahan ajar atau pembuatan dari bahan ajar yang sebelumnya telah didesain. Hasil dari tahap ini yaitu bahan ajar yang berisikan materi lingkungan tempat tinggal, bahan

ajar ini nantinya akan diserahkan kepada ahli media, ahli bahasa, serta ahli materi untuk dievaluasi dan divalidasi, agar bahan ajar yang telah dibuat layak dipergunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Adapun hasil dari penilaian oleh validator yaitu sebagai berikut.

Tabel Hasil Penilaian Kelayakan

Validator	Rata-rata total validitas
Ahli Media	96%
Ahli Bahasa	97,3%
Ahli Materi	98,6%
Rata-rata total	97,3%

(Sumber : Olahan Peneliti)

Bahan ajar ini memperoleh hasil validasi layak oleh ahli dengan hasil sebesar 96%, pada ahli bahasa diperoleh hasil validasi sangat layak dengan skor sebesar 97,3%, pada ahli materi diperoleh hasil kategori sangat layak, dengan hasil skor sebesar 98,6% dalam kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah bahan ajar dinyatakan layak untuk digunakan, maka dilanjutkan pada tahap uji coba. ditahap ini bahan ajar yang telah dibuat di uji cobakan kepada peserta didik kelas IV SDN Ciapus 02 sebanyak 28 orang. Peneliti pada tahap ini melaksanakan uji coba

penelitian terhadap bahan ajar. Setelahnya peserta didik diminta untuk mengisi angket sebagai respon peserta didik terhadap bahan ajar menggunakan canva yang telah digunakan, pada tahap ini peserta didik memberikan respon yang baik dengan perolehan jumlah skor sebesar 89,9%. Berikut hasil uji coba dari respon peserta didik.

No.	Indikator	Skor Max	Skor Penilaian
1.	Materi	25	625
2.	Bahasa	25	618
3.	Ketertarikan	30	764
4.	Produk	20	508
Jumlah		100	2515

(Sumber : Olahan Peneliti)

Pada tahap terakhir yaitu evaluasi, ditahap ini dilakukannya analisis terhadap respon yang diberikan oleh peserta didik, setelah digunakannya bahan ajar menggunakan canva pada subtema lingkungan tempat tinggalku yang telah dirancang dan dikembangkan dinyatakan berhasil, ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh dari angket respon yang telah diisi oleh peserta didik sebesar 89,9% dengan kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pada proses pengembangan, hasil uji coba dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar menggunakan canva pada subtema lingkungan tempat tinggalku pada proses pengembangannya bahan ajar ini menerapkan model ADDIE. Pada tahap pertama dilakukannya analisis di SDN Ciapus 02, ini dilakukan dengan cara observasi serta wawancara dengan guru wali kelas IV. Tahap kedua peneliti menyiapkan desain dari bahan ajar yang nantinya akan dibuat, dengan memuat materi subtema lingkungan tempat tinggalku. Tahap ketiga peneliti melaksanakan pengembangan dari desain yang sebelumnya, diibuat kedalam bentuk produk yang nantinya bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran oleh guru dan peserta didik. Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media, bahasa, dan materi hingga bahan ajar yang dibuat dikategorikan layak untuk diuji cobakan. Tahap keempat yakni implementasi, ditahap ini bahan ajar diuji cobakan kepada 28 orang peserta didik kelas IV. Tahap terakhir yakni evaluasi, di tahap ini seluruh hasil engket respon dari peserta didik, diolah dan dilihat kekurangannya

berdasar pada respon peserta didik setelah menggunakan bahan ajar yang dibuat, produk bahan ajar ini dapat dinyatakan layak apabila menunjukkan nilai persentase sebesar 61%-100%.

Bahan ajar atau produk yang dibuat dapat dinyatakan layak dengan adanya hasil validasi ahli serta respon peserta didik, pada validasi ahli media bahan ajar ini dinyatakan layak karena memperoleh hasil persentase sebesar 96%. Pada ahli bahasa diperoleh hasil 97,3% dengan kategori sangat layak. Pada ahli materi bahan ajar ini memperoleh hasil sebesar 98,6% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan respon peserta didik pada uji coba bahan ajar ini memperoleh persentase sebesar 89,9 % dengan kategori layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Efitri, A. O. (2021). Pengembangan e-modul menggunakan canva pada mata pelajaran fiqih di mtsn 1 sawahlunto. Skripsi. <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/24248>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang

SMA/MA. Jurnal Sasindo
Unpam, 8(2), 1–18.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>

Hidayanti, D. V. F. (2022).
Pemanfaatan Canva Sebagai
Modul Digital Interaktif
Matematika Untuk
Mengoptimalkan Pembelajaran
Jarak Jauh. Hidayanti, D.V.F.T,
1(7), 853–859

Indrawari, K., & Habiburrahman, S.
(2019). Pengembangan Bahan
Ajar Pendidikan Agama Islam
Menggunakan Metode al-Qur`an
Tematik. Cendekia: Jurnal
Kependidikan Dan
Kemasyarakatan, 17(1), 17–35.
<https://doi.org/10.21154/cendekia.v17i1.1357>.

Magdalena, I., Prabandani, R. O.,
Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri,
A. A. (2020). Analisis
pengembangan bahan ajar.
Jurnal Pendidikan dan Ilmu
Sosial, 2(2), 170–187.