



Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik

Siti Nurhalisa¹, Sukmawarti²

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

Corresponding Author: ✉ sitinurhalissa299@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk melihat Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik. Penelitian menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan). Hasil penelitian berupa Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran IPA dengan pendekatan saintifik. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva sebagai berikut: a) tahap pendefinisian; b) tahap perencanaan; c) tahap pengembangan; dan d) tahap validasi. Materi di dalam media pembelajaran yaitu tentang siklus air terjadinya hujan. Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, dapat diketahui hasil validasi di kategorikan layak. Hasil validasi ahli materi dan ahli media secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva dalam proses pembelajaran

Keywords

Media Interaktif, Canva, IPA

How to cite

(2022). Jurnal Ability, 3(1).

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menuntut seseorang untuk dapat menguasai informasi dan pengetahuan. Dengan demikian diperlukan suatu kemampuan memperoleh, memilih, dan mengolah informasi. Kemampuan tersebut membutuhkan pemikiran yang kritis, logis, dan kreatif. Perkembangan teknologi pada abad kedua puluh satu kini berkembang dengan sangat pesat, tidak hanya berkembang sebagai media untuk berinteraksi sosial atau sering disebut media sosial, juga berkembang dalam bidang pendidikan. Hampir seluruh komponen dalam pendidikan melibatkan teknologi. Proses belajar mengajar pun tak bisa terlepas dari teknologi. Teknologi informasi saat ini pun, harus terintegrasi dalam semua mata pelajaran, tidak terkecuali pada mata pelajaran IPA.

IPA merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau Science, Pembelajaran IPA adalah suatu proses kegiatan siswa untuk mengetahui dan mempelajari alam melalui kerja ilmiah untuk menghasilkan pemahaman konsep-konsep, prinsip-prinsip, hukum-hukum serta sikap ilmiah sehingga bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Siswa dituntut untuk memahami dan menguasai materi IPA dengan baik, dikarenakan mata pelajaran IPA diikuti sertakan dalam ujian nasional. IPA juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti materi siklus air karena pada materi ini mempelajari bagaimana proses siklus air dan terjadinya hujan yang sering kita temui.

Kita dapat memahami proses terjadinya siklus air yang sering kita jumpai. Dan dari sinilah akan timbul pertanyaan dan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan nyata, kita harus memahami dan melihat dengan seksama proses terjadinya hujan.

Pada usia 7 hingga 13 tahun, anak belajar sesuai dengan apa yang dia lihat atau dengan benda kongkrit. Anak akan mudah dalam belajar ketika anak melihat langsung objek yang anak pelajari. Berdasarkan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar pada umumnya akan mengalami kesulitan dalam memahami IPA secara abstrak (Santrock, 2003:35). Dalam pembelajaran IPA guru merupakan pihak pertama yang langsung berhubungan dengan siswa, sehingga guru dapat memberikan penjelasan secara optimal, guru juga mengevaluasi proses pembelajaran secara akurat, dan objektif.

Dalam proses belajar mengajar ada beberapa permasalahan yang timbul seperti rendahnya nilai IPA, kurangnya minat belajar siswa, ketidak pahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, dan lain sebagainya. Dan ini terlihat dari banyaknya kesalahan siswa dalam memahami konsep IPA sehingga mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam pengerjaan soal pada ulangan harian. Sehingga guru perlu berinovasi mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik siswa dalam pembelajaran, serta memanfaatkan media yang sekarang ini jauh lebih modern dan memudahkan guru dan siswa dalam belajar yaitu dengan media interaktif berbantuan Canva.

Canva merupakan suatu program desain online yang terdapat berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis. Penggunaan media Canva ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media ini juga dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami penyampaian pesan atau materi pembelajaran dalam bentuk teks ataupun video. Selain itu, media pembelajaran Canva dapat membantu peserta didik menjadi lebih focus dalam memperhatikan pembelajaran dengan tampilannya yang lebih menarik.

Dari sinilah nanti proses belajar di dalam kelas yang mulanya cenderung pasif dan kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Dari penggunaan metode dan media yang menarik siswa akan jauh lebih memahami dan menikmati proses pembelajaran. Dari penggunaan metode dan media yang kreatif guru dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam penyampaian pesan dalam proses pembelajaran, namun di harapkan dengan adanya media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa dan membangkitkan rasa keingintahuan siswa dalam pembelajaran. Oleh sebab itu pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan diharapkan kreatif dalam menyiapkan media pembelajaran, serta berfikir inovatif untuk mendesain media pembelajaran agar mampu menarik perhatian siswa.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan pada kegiatan magang ke 3 masih banyak guru menggunakan media pembelajaran seadanya. Sehingga siswa kurang tertarik pada pembelajaran tersebut. Dan membuat siswa menjadi ribut dikelas, mengobrol dengan teman, dan tidak fokus pada pembelajaran. dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran untuk dapat meningkatkan minat belajar dan membuat siswa lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan. Maka, peneliti menerapkan media aplikasi Canva.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahap, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan). akan tetapi, pada saat ini masih pandemik dengan alasan sulitnya mencari tempat untuk uji coba eksternal, penelitian ini hanya dilakukan sampai uji ahli saja yakni 3 langkah. Berikut penjelasannya:

Define (Pendefinisian)

Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

- a. Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media Canva. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media Canva yang sesuai untuk dikembangkan.
- b. Analisis Konsep (Concept Analysis)
Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media Canva yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian

kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam media Canva.

Design (Perancangan)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media Canva yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Pemilihan Media (media selection)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan. Media dipilih untuk analisis konsep dan karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu guru untuk menjelaskan siklus air kepada peserta didik dengan media Canva yang bervariasi dan menarik.

b. Pemilihan Format (format selection)

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan merancang isi Canva, membuat desain Canva. yang meliputi desain video, gambar, tulisan dan background yang bervariasi.

c. Desain Awal (initial design)

Desain awal (initial design) yaitu rancangan media Canva yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media Canva sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media Canva dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Canva yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli. langkah dalam tahapan ini yaitu Validasi ahli, validasi ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi IPA

dalam media Canva sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media Canva yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media Canva tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media Canva yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat suatu produk berupa media Canva. Pengembangan yang dilakukan menggunakan model 4-D (Four-D Models). Alur pengembangan model 4-D, yaitu tahap define (pendefinisian), design (perancangan), dan develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan). akan tetapi, pada saat ini masih pandemik dengan alasan sulitnya mencari tempat untuk uji coba eksternal, penelitian ini hanya dilakukan sampai uji ahli saja yakni 3 langkah. Berikut penjelasannya:

Define (pendefinisian)

Pada tahap define (pendefinisian) merupakan tahapan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

a. Analisis awal (Front-end analysis)

Analisis awal merupakan proses identifikasi masalah-masalah yang dihadapi saat melaksanakan proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung. Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Permasalahan-permasalahan tersebut adalah belum terdapat media pembelajaran yang bervariasi dan menarik yang digunakan sebagai bahan pembelajaran, proses pembelajaran yang masih terpaku pada guru, kurangnya pemahaman siswa terhadap setiap langkah kerja yang dilakukan dalam pelajaran, siswa tidak dapat belajar secara mandiri karena tidak adanya bahan ajar yang memadai.

b. Analisis Konsep (Concept Analysis)

Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini adalah mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis materi-materi utama yang akan dipelajari peserta didik. Materi pelajaran dalam pengembangan ini adalah Siklus air.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis

kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam media Canva.

Design (Perancangan)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media Canva yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Pemilihan Media (media selection)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan. Media dipilih untuk analisis konsep dan karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu guru untuk menjelaskan siklus air kepada peserta didik dengan media Canva yang bervariasi dan menarik.

b. Pemilihan Format (format selection)

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan merancang isi Canva, membuat desain Canva yang meliputi desain video, gambar, tulisan dan background yang bervariasi.

c. Desain Awal (initial design)

Desain awal (initial design) yaitu rancangan media Canva yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media Canva sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media Canva dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Canva yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli. langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli (expert appraisal)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi IPA dalam media Canva sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media Canva yang telah disusun

kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media Canva tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media Canva yang dikembangkan.

Hasil Uji Coba Produk

Validitas Instrumen

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Uji validitas instrument dilakukan dengan melibatkan ahli untuk menguji kesesuaian instrument dengan tujuan penelitian. Ahli merupakan 2 Dosen Program Studi Pendidikan IPA Fakultas FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-wasliyah.

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan tahap validasi yang berfungsi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari segi isi materi yang disampaikan. Validasi ahli materi dilakukan oleh 1 (satu) dosen Jurusan Pendidikan IPA Fakultas FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-wasliyah. Berdasarkan Validasi pertama oleh ahli materi dapat diperoleh data kelayakan media pembelajaran dari segi materi. Data dari ahli materi diperoleh dari angket yang dibuat peneliti dan sudah diisi oleh ahli materi. Angket berisi 11 butir instrumen. Kelayakan diuji dengan cara sesuai dengan pedoman kriteria kelayakan. Setelah diketahui interval skor dari masing-masing, maka selanjutnya adalah penghitungan skor berdasarkan masing-masing aspek yang kemudian skor dikonversi ke kategori.

Berdasarkan validasi pertama oleh ahli materi Skor nilai total media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran IPA menurut ahli materi yaitu dengan kategori layak.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan tahap validasi yang berfungsi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari segi media yang ditampilkan. Validasi ahli media dilakukan oleh 1 (satu) dosen Jurusan Pendidikan IPA Fakultas FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-wasliyah. Berdasarkan validasi kedua dapat diperoleh data kelayakan media pembelajaran dari segi media. Data dari ahli media diperoleh dari angket yang dibuat peneliti dan sudah diisi oleh ahli media. Angket berisi 17 butir instrumen. Kelayakan diuji dengan cara sesuai dengan pedoman kriteria kelayakan. Setelah diketahui interval skor dari masing-masing, maka selanjutnya adalah penghitungan skor berdasarkan masing-masing aspek yang kemudian skor dikonversi ke kategori layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran IPA dengan pendekatan saintifik. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva sebagai berikut: a) tahap pendefinisian; b) tahap perencanaan; c) tahap pengembangan; dan d) tahap validasi. Materi di dalam media pembelajaran yaitu tentang siklus air terjadinya hujan.
2. Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, dapat diketahui hasil validasi di kategorikan layak. Hasil validasi ahli materi dan ahli media secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. 2011. Media Pembelajaran (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Azhar, Asyad. (2009). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Pustekomdikbud & Raja Grafindo Persada.
- Departemen Agama RI Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. 2013. Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 dan Undang-Undang RI No 14 tahun 2005 (Jakarta: Departemen Agama)
- Depdiknas, 2007. Model-model Pembelajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, (Jakarta: Depdiknas).
- Darung, setyasih dan ningrum. (2020). Pengembangan media pembelajaran geografi menggunakan poster infografis (materi dinamika atmosfer). *Geoedusains*, 1(1), 27-41.
- Denny Setiawan, dkk. (2009). Komputer dan Media Pendidikan. Jakarta: Universitas Terbuka
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika. *Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 8, 108-113.
- Fitrianawati, Meita. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Logika Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Kelas X Sebagai Sumber Belajar Mandiri Skripsi Sarjana. (Yogyakarta: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam)

- Fahrozi, Marwan. 2018. Penerapan metode Think Pair Share Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA kelas V di MI Al-Khairiyah Kaliawi Bandar Lampung. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ibu Badar al-Tabany, Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Cet. II. (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama).
- Republik Indonesia. 2003. Undang-undang R.I. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rahmatullah dkk. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. Pendidikan ekonomi Undiksha, 12(2), 317-327.
- Rahmatiah. 2015. Pendekatan Saintifik Sebagai Solusi Dalam Pembelajaran Biologi. http://www.lpmpsulsel.net/v_2/index.php?option=com_content&view=article&id=360:pendekatansaintifik&catid=42:ebuletin&Itemid=215. Buletin Media Pendidikan LPMP Sulawesi Selatan. E-Buletin Edisi Mei 2015 ISSN. 2355-3189 PP. 1-18
- Sugyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, (Bandung: Alfabeta).
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development Cet II (Bandung: Alfabeta).
- Tim Pustilitjaknov. 2008. Metode Penelitian Pengembangan (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan, Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional).
- Tanjung, & Faiza, (2019). canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, 7(2), 80-85.
- Ustman Samatowa. (2006). Bagaimana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- _____. (2013). Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif. Yogyakarta: PT Kaukaba Dipantara