

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA PADA FASE
A BAB 2 AYO BERMAIN TEKS NONFIKSI “HATI-HATI” DI KELAS 1 SD
NEGERI PALEBON 01**

Nafla Kapila Sumarga¹, Mudzanatun², Choirul Huda³

¹²³ PGSD FIP Universitas PGRI Semarang,

¹nafnafla09@gmail.com,

²mudzanatun@upgris.ac.id,

³choirulhuda@upgris.ac.id

ABSTRACT

The research was successfully conducted at Palebon 01 Semarang Public Elementary School that teachers experience time constraints in creating interactive, innovative, and interesting learning media, so that learning tends to use conventional methods that cause students to quickly feel bored. The type of research used is RnD with the ADDIE research model, with the aim of developing canva application learning media on phase A chapter 2 material let's play non-fiction text "Be Careful in grade 1. The results of the study indicate that the canva application learning media is feasible to use and very valid. Validation of media expert I got a percentage of 92%, media expert II a percentage of 97.3%. Validation of material expert I got a percentage of 98%, material expert II got 100%, the results of field trials provided student questionnaires showing optimal learning interest with a percentage of 97.04%. Canva-based learning media is feasible to use and can optimize student learning interest.

Keywords: Media Development 1, Canva 2, Learning Interest 3

ABSTRAK

Penelitian berhasil dilakukan di SD Negeri Palebon 01 Semarang bahwa guru mengalami keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran interaktif, inovatif, dan menarik, sehingga pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional yang menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *RnD dengan model penelitian ADDIE*, dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran aplikasi canva pada materi fase A bab 2 ayo bermain teks nonfiksi “Hati-Hati di kelas 1 Negeri Palebon 01. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi canva layak digunakan dan sangat valid. Validasi ahli media I mendapatkan persentase 92%, ahli media II persentase 97,3%. Validasi ahli materi I mendapatkan persentase 98%, ahli materi II mendapatkan 100%, hasil uji coba lapangan memberikan angket peserta didik menunjukkan minat belajar yang optimal dengan persentase 97,04%. Media pembelajaran berbasis canva layak digunakan dan dapat mengoptimalkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Canva, Minat belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, diperlukan media pembelajaran agar mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga dapat mengoptimalkan minat belajar peserta didik. Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa Pendidikan harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif serta memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas, dan kemandirian. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar adalah ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Kriteria dalam memilih media pembelajaran, sebagai berikut: tepat dengan tujuan Pendidikan, dukungan terhadap isi bahan Pelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu

untuk menggunakannya, dan sesuai dengan taraf berpikir peserta didik (Sudjana dan Rivai, 2021). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2013:5)

Dunia Pendidikan tidak lepas dari kemajuan teknologi digital yang mana kemajuan tersebut membawa perubahan besar dalam Pendidikan. Penting bagi tenaga pendidik untuk terus mengembangkan kemampuan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Kemajuan teknologi Pendidikan menuntut guru untuk tidak hanya menjadi pengguna media, tetapi juga sebagai pengembang media pembelajaran yang kreatif sesuai dengan tuntutan era digital (Sungkono, 2020). Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan yang efektif dan disampaikan secara menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat mengoptimalkan

minat belajar peserta didik. Terdapat 6 fungsi media, sebagai berikut: membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan umpan balik dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi (Miftah, 2013)

Ada 8 manfaat umum media pembelajaran, yaitu menyampaikan materi, membuat pelajaran menjadi lebih menarik, menimbulkan adanya interaksi dalam kegiatan pembelajaran, mengefisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas dan hasil belajar, kegiatan belajar lebih fleksibel dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, membuat sikap positif terhadap proses dan materi belajar, dan guru menjadi lebih positif dan produktif (Aqib, 2013:51). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi kebutuhan penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Palebon 01, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional. Guru mengalami

keterbatasan waktu dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan menarik. Hal ini menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan, kurang antusias, dan menunjukkan minat belajar yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung. Pada awal pembelajaran peserta masih memperhatikan guru, tapi setelah pembelajaran berlangsung lebih lama, peserta didik bermain sendiri dan mengobrol dengan teman.

Permasalahan tersebut menuntut adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik. Media audio visual adalah media modern yang mengikuti perkembangan zaman dan merupakan media yang bisa dilihat dan didengar (Gabriela, 2021). Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Media pembelajaran berbasis audio visual dengan aplikasi canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran (Rahmatullah dkk, 2020). Aplikasi ini memungkinkan guru untuk merancang bahan ajar visual secara kreatif, menarik, dan

mudah diakses oleh peserta didik dan guru. Canva menyediakan berbagai elemen gratis dan fitur interaktif yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan motivasi belajar mereka. *Powerpoint* interaktif di aplikasi canva Adalah media *powerpoint* yang didalamnya dapat kita masukan suara, animasi, gambar yang menarik, dan kuas yang dijawab oleh peserta didik. Melalui penggunaan media *powerpoint* interaktif peserta didik memiliki pengalaman dan melakukan kegiatan yang memberikan mereka kesempatan untuk menemukan hal positif dan kreatif bagi mereka sendiri (Sugiarto, dkk, 2020)

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran Matematika di sekolah dasar (Janah dkk, 2022). Penggunaan model PBL yang didukung media Canva mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, aktivitas belajar, serta hasil belajar matematika secara efektif (Bella dkk, 2024). Media pembelajaran yang menarik secara visual terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan tidak

monoton. Minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau factor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya (Susanto, 2016) Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berbasis canva diharapkan dapat menjadi Solusi efektif dalam mengoptimalkan minat belajar peserta didik pada materi Bahasa Indonesia , khususnya pada topik Fase A Bab 2 Ayo Bermain Teks Nonfiksi “Hati-Hati”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus mengembangkan media pembelajaran aplikasi canva pada materi Fase A bab 2 Ayo Bermain Teks Nonfiksi “Hati-Hati” dikelas 1 untuk mengoptimalkan minat belajar peserta didik di SD Negeri Palebon 01 Semarang.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development*. Menurut (Putra, 2015:67) *Research and Development*

merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/strategi/cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* Adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2013:297). Jenis penelitian *Research and Development* dipilih karena peneliti mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan Adalah suatu proses atau Langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2019:164). Media pembelajaran yang dihasilkan Adalah media pembelajara *powerpoint* interaktif menggunakan aplikasi canva dengan materi Fase A Bab 2 Ayo Bermain Teks NonFIKSI “Hati-Hati” di kelas 1 SD Negeri Palebon 01 Semarang.

Prosedur penelitian dan pengembangan berisi tentang prosedur yang sudah digunakan oleh peneliti dalam pembuatan produk, pada tahap ini peneliti menggunakan model ADDIE untuk meneliti dan mengembangkan media pembelajaran. Model ADDIE terdapat lima fase atau tahap utama, yaitu (A)*nalysis*, (D)*esain*, (D)*evelopment*, (I)*mplementation*, dan (E)*valuation* (Pribadi, 2009:125).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran aplikasi canva dibuat dengan memanfaatkan teknologi dan disesuaikan dengan karakter peserta didik. Tahap analisis kebutuhan dilakukan kegiatan observasi melalui wawancara kebutuhan guru untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan lingkungan belajar. Langkah desain ADDIE dijelaskan sebagai berikut:

Analysis (analisis) bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran, berdasarkan analisis hasil observasi, wawancara guru dan wawancara kebutuhan guru adalah pembelajaran membutuhkan media yang menarik minat peserta didik agar proses

belajar dan hasil belajar lebih maksimal, pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang bertahan lama dan memiliki desain serta tampilan yang menarik, dan belum pernah dikembangkan media pembelajaran aplikasi canva di kelas 1 SD Negeri Palebon 01 Semarang. Dalam hal ini akan memberikan inovasi berupa media pembelajaran aplikasi canva yakni *powerpoint* interaktif untuk mengoptimalkan minat belajar peserta didik kelas 1 Fase A dengan materi Bab 2 Ayo Bermain Teks Nonfiksi "Hati-Hati" mengenal huruf 'h', 'c', tanda tanya, dan tanda seru.

Design (Desain) merupakan kegiatan merancang media pembelajaran *powerpoint* interaktif dipalikasi canva dengan memadukan unsur visual, sehingga menghasilkan produk media pembelajaran. Proses yang dilakukan pengembang Adalah dengan melihat materi Bab 2 Ayo Bermain Teks Nonfiksi "Hati-Hati", kemudiann ditemukan bahwa bab tersebut terdapat cerita singkat berjudul "Hati-Hati" yang diperankan oleh hewan tetapi kegiatan mereka ditiru dan dilakukan oleh anak anak Ketika bermainn bersama, cerita tersebut mengajarkan untuk bermain

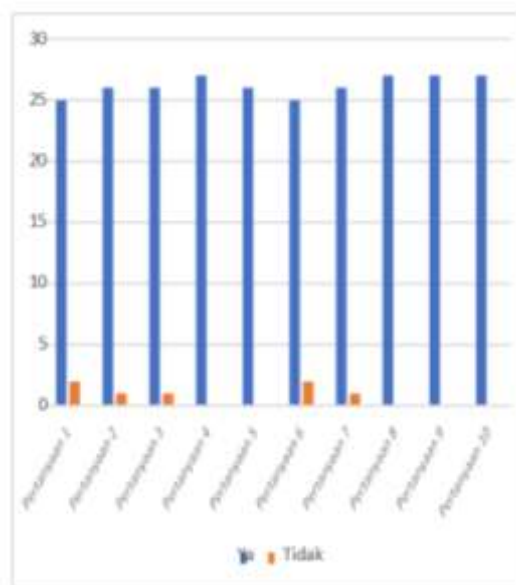
secara hati-hati, mengenal huruf 'h', 'c', mengenal tanda tanya, dan tanda seru.

Development (Pengembangan) membuat media pembelajaran dengan aplikasi canva. Hasil pengembangan diserahkan kepada ahli materi dan ahli media untuk divalidasi dan dievaluasi, sehingga layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Berdasarkan penilaian dari validator ahli materi I memperoleh persentase 98% pada interval 81%-100% kategori "Sangat Layak" dengan kriteria "Sangat Valid". Validator ahli materi II memperoleh persentase 100% pada interval 81%-100% kategori "Sangat Layak" dengan kriteria "Sangat Valid". Validator ahli media I memperoleh persentase 92% pada interval 81%-100% kategori "Sangat Layak" dengan kriteria "Sangat Valid". Validator ahli media II memperoleh persentase 97,3% pada interval 81%-100% dengan kategori "Sangat Layak dan "Sangat Valid"

Tahap Implementation (implementasi) yaitu menerapkan atau mempraktikan media pembelajarann aplikasi canva kepada guru dan peserta didik secara langsung dengan melibatkan 27 peserta didik. Implementasi

dilaksanakan di SD Negeri Palebon 01 Semarang dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva, selama proses belajar berlangsung siswa sangat antusias dan senang, peserta didik memperhatikan selama pembelajaran berlangsung, pada sesi tanya jawab peserta didik aktif mengajukan dirinya kedepan untuk menjawab pertanyaan.

Evaluation (Evaluasi) dilakukan dengan hasil validator media pembelajaran dan materi pembelajaran bahwa pengembangan media pembelajaran aplikasi canva dapat dinyatakan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan untuk penelitian. Hasil penilaian oleh praktisi guru kelas bahwa pengembangan media pembelajaran aplikasi canva dapat dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan dan layak digunakan untuk pembelajaran. Angket peserta didik untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran aplikasi canva dengan dibantu guru kelas. Hasil angket peserta didik sebagai berikut:



Gambar 1 Hasil Angket Peserta Didik

Berdasarkan gambar 1 maka dapat diketahui hasil angket tanggapan peserta didik kelas 1 terhadap pengembangan media pembelajaran aplikasi canva termasuk dalam kriteria sangat baik.

Tabel 1 Hasil Angket Peserta didik

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Skor	Persentase
1.	Soal 1	25	2	25	92,59 %
2.	Soal 2	26	1	26	96,39 %
3.	Soal 3	26	1	26	96,30 %
4.	Soal 4	27	0	27	100 %
5.	Soal 5	26	1	26	96,30 %
6.	Soal 6	25	2	25	92,59 %
7.	Soal 7	26	1	26	96,30 %
8.	Soal 8	27	0	27	100 %
9.	Soal 9	27	0	27	100 %
10.	Soal 10	27	0	27	100 %
Total		262	8	262	97,04 %

Berdasarkan Tabel 1 total skor yang diperoleh dari 27 peserta didik Adalah 262 dari skor maksimal 270 dengan persentase 97,04%. Berdasarkan angket penelitian respon

peserta didik berada pada interval 81%-100% dengan kriteria "Sangat Layak".

E. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang dilakukan melalui penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang mengoptimalkan minat belajar peserta didik terbilang masih kurang, oleh karena itu berinovasi untuk membuat media pembelajaran aplikasi canva yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk mengoptimalkan minat belajar peserta didik kelas 1. Media pembelajaran aplikasi canva sangat layak digunakan berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media pembelajaran dan memenuhi kriteria valid. Berdasarkan minat belajar peserta didik dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik, media pembelajaran aplikasi canva dapat disebut layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada Bab 2 Ayo Bermain Teks Nonfiksi "Hati-Hati".

Saran berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran aplikasi canva sebagai berikut, media pembelajaran *powerpoint* di aplikasi canva dapat

menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam melakukan pembelajaran. Masih memiliki keterbatasan, oleh karena itu peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media sejenis dengan materi yang berbeda, menambahkan fitur interaktif yang lebih bervariasi, atau menguji efektivitas media pada subjek dan jenjang Pendidikan yang lebih luas.

Keterbatasan pengembangan hanya dengan 1 materi yaitu mengenal huruf 'h', 'c', tanya tanya dan tanda seru. Media pembelajaran telah dilakukan uji coba hanya pada satu sekolah dan satu kelas saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013). Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, A. (2013). Media pembelajaran.
- Bella, F. C., Huda, C., Setyowati, R. D., & Nurodin, M. (2024). Pengaruh Problem based Learning Berbantu Media Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(3), 1751-1758.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar sekolah dasar. *Mahaguru:*

- Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104-113.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Nasional, D. P. (2003). Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Language*, 188, 22cm.
- Putra, N. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2021). *Media Pengajaran: penggunaan dan pembuatannya*. CV Sinar Baru, Bandung.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118-123.
- Sugiono, (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sukmadinata, N. S. (2019). Metode penelitian pendidikan.
- Sungkono. (2020), *Inovasi Pembelajaran di Abad 21*.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.