

MEDIA CANVAS SEBAGAI BAHAN AJAR IPA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Marsela Luruk Bere *

PGSD,STKIP Sinar Pancasila, Betun

Email: marselabere2903@gmail.com

Abstract. The era of the 21st century, which is synonymous with the era of the industrial revolution 4.0, is marked by various forms of paradigm change. The development of the modern world provides a new touch in the world of education that needs to be adjusted by educators and educated alike. Therefore, the aim of this research is to provide assistance to elementary science teachers in understanding the applications they want to apply in this study. One application that is often used is Canvas. This application is often used to design information using images, very unique icons that are able to convey information to readers in a simple and easily understood manner. Science material is one of the lessons that contains environmental pictures and calculations. Therefore, to improve the quality of learning for Grade IV elementary school students, Canvas media will be assisted as an interesting teaching material that is liked by elementary school students. Based on the results of research conducted using the interview method at 3 elementary schools, namely SDI Besterin, SDK Manumuti and SDK Betun I, namely before being given treatment the absorption and completeness values were below the standard of 65% and 80% due to the lack of understanding of teachers in utilizing technology in the current era. After being given treatment using teaching materials designed with canvas the quality of learning is quite improved with absorption and completeness values above average. This is because researchers provide special assistance to science teachers in operating canvas applications so that in applying them to students the teacher has total control.

Keywords: Canvas, Science, Teaching Materials, Learning Outcomes.

Abstrak. Era abad XXI yang identik dengan era revolusi industri 4.0 ditandai dengan berbagai bentuk perubahan yang paradigmatik. Berkembangnya dunia modern memberikan sentuhan baru dalam dunia pendidikan yang perlu disesuaikan oleh pendidik maupun terdidik. Oleh karena itu tujuan dalam penelitian ini memberikan pendampingan bagi guru SD Pelajaran IPA dalam memahami aplikasi yang ingin diterapkan dalam penelitian ini. Salah satu aplikasi sering digunakan yaitu *Canvas*. Aplikasi ini sering digunakan untuk mendesign suatu informasi menggunakan gambar, icon yang sangat unik yang mampu menyampaikan informasi secara simple dan mudah dipahami oleh pembaca. Materi IPA menjadi salah satu Pelajaran yang berisi gambar lingkungan dan hitungan. Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar akan dibantu media *Canvas* sebagai bahan ajar yang menarik dan disukai oleh Siswa/I sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan metode interview pada 3 SD yaitu SDI Besterin, SDK Manumuti dan SDK Betun I yaitu sebelum di berikan perlakuan nilai daya serap dan ketuntasan dibawah standar 65% dan 80% disebabkan minimnya pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi di era sekarang. Setelah diberikan perlakuan menggunakan bahan ajar yang di design dengan canvas kualitas belajar cukup membaik dengan nilai daya serap dan ketuntasan diatas rata-rata. Hal ini disebabkan peneliti memberikan pendampingan secara khusus untuk guru IPA dalam mengoperasikan aplikasi canvas sehingga dalam mengaplikasikan kepada siswa guru sudah menguasai secara total.

Kata Kunci: *Canvas*, IPA, Bahan Ajar, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi terkhusus generasi muda dalam kemajuan ilmu pendidikan yang baik dan meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia yang ada dalam suatu negara, terkhusus Negara Kesatuan Replublik Indonesia. Dewasa ini, teknologi sangatlah maju dan canggih, setiap pengajar dan pelajar dianjurkan untuk mengerti teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran salah satu metode mengajar yang

baik, efektif, serta mengikuti perkembangan teknologi ialah dengan adanya media pembelajaran sebagai rujukan dari belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat guru juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bila dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, terampil, mandiri, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan. Begitupun pada saat ini, dimana telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media dari kegiatan apapun, termasuk dalam pembelajaran (Pelangi, 2020).

Era abad XXI yang identik dengan era revolusi industri 4.0 ditandai dengan berbagai bentuk perubahan yang paradigmatik. Secara makro ada enam tren yang tengah melanda dunia memasuki era abad XXI. Pertama, revolusi digital berkembang dengan sangat pesat salah satunya dalam dunia pendidikan. Kedua, globalisasi makin memperkuat integrasi antara belahan dunia ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informatika, komunikasi, dan transportasi. Ketiga, globalisasi, korporasi menyebabkan terjadinya pendaratan dunia. Keempat, perubahan dunia yang sangat cepat. Kelima, bertumbuhnya komunitas baru seperti masyarakat pengetahuan, informasi, dan jaringan. Keenam, fenomena makin kencangnya tuntutan kreativitas dan inovasi sebagai modal individu dalam menghadapi persaingan yang berlangsung (Jelantik, 2019).

Mengembangkan kompetensi digital guru salah satunya ialah mendesain perangkat pembelajaran yang sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Amrina et al., 2022). Salah satu perangkat pembelajaran yakni berupa LKPD (lembar evaluasi), sebagai bahan ajar interaktif yang dapat didesain menggunakan platform canva berbasis puzzle digital. Bahan ajar interaktif ini dapat meningkatkan rasa ketertarikan, konsentrasi maupun fokus siswa (Wulandari et al., 2022).

Canva merupakan salah satu platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi berupa aplikasi yang dapat digunakan guru untuk menyusun bahan ajar digital yang menarik, inovatif dan interaktif (Rahmawati & Atmojo, 2021; Saputri, 2022; Setiawan & Jatmikowati, 2021). Aplikasi online yang menyediakan berbagai macam fitur diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, video dan jenis lainnya (Resmini et al., 2022).

Bahan ajar berupa lembar evaluasi untuk mengukur pencapaian dan peningkatan belajar siswa, yang didesain dengan menggunakan konsep permainan puzzle yang menarik, mudah dan menyenangkan untuk siswa sekolah dasar. Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang inovatif (Neteria et al., 2020). Bahan ajar didesain dengan menggunakan konsep permainan puzzle, dapat memberikan dampak yang baik bagi siswa yakni memiliki ketertarikan dalam pembelajaran dan suasana pembelajaran jadi menyenangkan (Ramlah et al., 2022). Tidak hanya itu melalui permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (Permata, 2020).

Berdasarkan hasil survei yang ditemukan di lapangan banyak pendidik menggunakan bahan ajar monoton teori tanpa ada ide kreativitas dalam menghasilkan media bahan ajar tersendiri. Hal ini menyebabkan guru tidak mampu menciptakan bahan ajar menarik, monoton pada bahan ajar orang lain. Data yang didapatkan yaitu SDK Manumuti, SDI BESTERIN, SDK Betun 1 merupakan sekolah yang masih berpatokan pada materi buku yang monoton pada kreativitas orang lain. Sehingga dalam penelitian ini diciptakan strategi penggunaan *Canvas* untuk

menciptakan media bahan ajar IPA yang menarik dan menjadi parameter dalam meningkatkan kualitas hasil belajar Pelajaran IPA.

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Pelanggi (2020) menyatakan 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. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan.

METODE

Lokasi penelitian di beberapa sekolah dasar di Malaka Tengah sebagai observasi awal dilakukan interview dengan beberapa guru SD untuk Pelajaran IPA terkait penggunaan aplikasi. Kegiatan penelitian dilakukan selama 2 bulan yang bahan ajar menggunakan canvas di aplikasikan kepada siswa dari setiap sekolah yang di pilih. Ada 3 sample yang dipilih yaitu SDI Besterin, SDK Manumuti dan SDK Betun 1.

Instrument dalam mengukur survei awal menggunakan lembar observasi, sedangkan dalam mengukur keberhasilan media bahan ajar canvas ini menggunakan lembar kerja siswa dan lembar observasi. Media yang digunakan yaitu aplikasi *canvas* yang bisa ditampilkan dalam bentuk PP, word handout.

Tehnik yang digunakan dalam menganalisis data untuk menentukan persentase ketuntasan belajar siswa dengan rumus sebagai berikut (Mestawaty, *dkk.*):

a. Daya serap Individu

$$\text{Daya Serap Individual} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal tes}} \times 100\%$$

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara individu jika persentase daya serap individu sekurang-kurangnya 65%.

b. Ketuntasan belajar klasikal

$$\text{Tuntas klasikal} = \frac{\text{Banyak Siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara klasikal, jika ketuntasan klasikalnya minimal 80%.

Prosedur pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dengan siklus yang berulang. setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan tingkah laku yang ingin dicapai. Adapun prosedur rencana tindakan yang akan dilaksanakan dalam penelitian yaitu: (1) Perencanaan (2) Pelaksanaan tindakan (3) Observasi (4) Refleksi.

HASIL PENELITIAN

Data sebelum diberikan Tindakan dengan menggunakan media bahan ajar canvas pada Table 1.

Table 1. Data Persentase Kemampuan Siswa Sekolah Dasar

No	SEKOLAH DASAR	Nilai	
		Daya serap > 65%	Tuntas > 80%
1.	SDK Manumuti	30%	50%
2.	SDI Besterin	40%	50%
3.	SDK Betun I	40%	50%

Hasil survei menggunakan lembar observasi dengan pertanyaan interview untuk setiap guru IPA Sekolah Dasar dalam hasil yang di dapatkan adalah guru menyatakan kesulitan dalam memberikan pemahaman untuk semua siswa sehingga daya serap dan ketuntasan dalam hasil akhir tidak memenuhi standar.

Hasil Tes Siklus I

Table 2. Data Persentase Kemampuan Siswa Siklus I

No	SEKOLAH DASAR	Jumlah Guru IPA	Nilai	
			Daya serap > 65%	Tuntas > 80%
1.	SDK Manumuti	1	60%	70%
2.	SDI Besterin	1	50%	50%
3.	SDK Betun I	1	70%	70%

Siklus satu merupakan tahap awal memberikan percobaan menggunakan bahan ajar yang sudah didesign hasil yang di dapatkan hamper memenuhi standar namun SDK Betun I memenuhi standar. Sesuai dengan hasil observasi bahwa ada juga pengaruh di daya paham guru terhadap penggunaan aplikasi canvas sehingga perlu dilakukan pendampingan secara berulang-ulang.

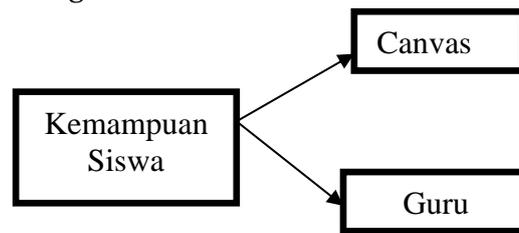
Hasil Tes Siklus II

Table 3. Data Persentase Kemampuan Siswa Siklus II

No	SEKOLAH DASAR	Jumlah Guru IPA	Nilai	
			Daya serap > 65%	Tuntas > 80%
1.	SDK Manumuti	3	70%	80%
2.	SDI Besterin	2	65%	90%
3.	SDK Betun I	2	75%	85%

Siklus II mulai Nampak hasil yang memenuhi standar di setiap SD karena sebelum diberikan praktek sebagai peneliti memberikan pendampingan terlebih dahulu kepada guru IPA dari SD tersebut secara detail dengan 10 kali pertemuan untuk memberikan pemahaman secara baik dalam mengoperasi aplikasi tersebut. Guru yang berada di SDK Betun I memiliki pahaman secara baik karena di pengaruhi juga umur yang muda sehingga daya serap terhadap pengoperasian aplikasi canvas lebih capat di bandingkan dua guru yang ada di dua SD tersebut.

Selanjutnya aturan penulisan gambar



GAMBAR 1. Hubungan Variabel X dan Y

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa memiliki kualitas belajar yang baik apabila pendidikan memiliki kemampuan yang baik dalam memahami aplikasi canvas. Dalam penelitian ini pada siklus II nilai persentase siswa semua diatas rata-rata artinya pemahaman guru IPA dalam pendampingan sangat baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penelitian ini saya ucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SDK Manumuti, SDI Besterin dan SDK Betun I yang sudah membantu melancarkan penelitian saya. Ucapan kedua kepada seluruh civitas akademik STKIP Sinar Pancasila yang sudah membantu dengan segala cara dalam memperlancar penelitian saya.

DAFTAR RUJUKAN

- Jelantik, A. . K. 2019. *Dinamika Pendidikan Dan Era Revolusi Industri 4.0*. In *Dinamika Pendidikan Dan Era Revolusi Industri 4.0* (pp. 95–96). Deepublish.
- Pelangi, G. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma*. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2: 79-96.
- Amrina, Z., Anwar, V. N., Alvino, J., & Sari, S. G. (2022). Analisis Technological Pedagogical Content Knowledge Terhadap Kemampuan Menyusun Perangkat Pembelajaran Matematika Daring Calon Guru SD. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1069–1079. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1313>
- Wulandari, T., Afriyani, F., & Kholik, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Kepada Guru SMA Negeri 19 Palembang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(4), 2091-2095.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>.
- Saputri, A. T. W. (2022). Meningkatkan Kompetensi Guru Berbasis Canva dalam Membuat Bahan Ajar dengan In House Training (IHT) di SDN Randuacir 03. *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 32-35. <https://doi.org/10.37802/society.v3i1.226>.
- Setiawan, B. A., & Jatmikowati, T. E. (2021). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi Canva Bagi Guru di SMA Baitul Arqom. *ABDI Indonesia*, 1(1), 1–8. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI/article/view/5232>.

- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82- 90. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.
- Ramlah, R., Riana, N., & Abadi, A. P. (2022). Fun Math Learning For Elementary School Students Through Interactive Puzzle Media. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 25–34.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1-10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>.
- Mestawaty., Jamhari, M., Hadijha, S. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Inquiri Pada Siswa Kelas IV SD Inpres 1 Ongka. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 4 No. 5 ISSN 2354-614X.