

Pengembangan Bahan Ajar Flora Berbasis Canva Mata Pelajaran IPAS di SDN 1 Sumberjo Kulon Ngunut Tulungagung.

Friska Emilya Ardani¹, Nourma Oktaviarini²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Jl. Mayor Sujadi No.7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur
friskaam3114@gmail.com

Abstract

Learning media has a very important position and has a big influence on the learning process, including creating an active, creative, innovative, effective and enjoyable learning atmosphere. Teachers are required to create learning media that can motivate students to be more active in learning. Because, without a variety of media, learning activities will not run effectively. The right strategy for studying and understanding Biodiversity is in the Social Sciences subject about the Distribution of Flora and Fauna in Indonesia by using teaching materials. This research aims to develop teaching materials using children's games on operations to count numbers up to three digits for class V elementary school students. This research is research that uses the ADDIE development model. There are 5 main stages in this research consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The results of this research are to produce products in the form of teaching materials for students and teachers for the learning and teaching process. The product was validated by material experts, media experts and the product was revised based on the validator's suggestions until it was declared suitable for testing. Results of interviews with students at Sumberjo Kulon 1 Elementary School, Ngumut, Tulungagung in small group trials conducted on 5 class V students with a result of 83%, while with the large group the percentage was 88%. Based on the development process starting from validation from material experts, media experts to the results of small and large group trials, overall it was concluded that this children's game-based teaching material product in the form of books is very good to use.

Keywords: Teaching Materials, Science, Biodiversity, Distribution of Flora and Fauna in Indonesia, Canva.

Abstrak

Media pembelajaran memiliki kedudukan sangat penting dan memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran, diantaranya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan. Guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat memotivasi belajar peserta didik yang lebih aktif dalam belajar. Sebab, tanpa adanya media yang bervariasi kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif. Strategi tepat untuk mempelajari dan memahami Keberagaman Hayati ini pada mata pelajaran IPAS tentang Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia dengan menggunakan bahan ajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar menggunakan permainan anak pada materi operasi hitung bilangan sampai tiga angka untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Ada 5 tahapan utama dalam penelitian ini terdiri dari tahap analysis, design, development, implementation, and evaluation. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa bahan ajar bagi peserta didik dan bagi guru untuk proses belajar dan mengajar. Produk tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media serta dilakukan revisi produk berdasarkan saran-saran validator hingga dinyatakan layak diuji cobakan. Hasil wawancara peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 1 Sumberjo Kulon, Ngumut, Tulungagung pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 5 orang peserta didik kelas V dengan perolehan hasil 83% sedangkan dengan kelompok besar memperoleh presentase sebesar 88% . Berdasarkan proses pengembangan mulai dari validasi ahli materi, ahli media hingga hasil uji coba kelompok kecil dan besar, secara keseluruhan disimpulkan bahwa produk bahan ajar berbasis permainan anak berupa buku ini sangat baik digunakan.

Kata kunci: Bahan Ajar, Keragaman Hayati Persebaran Flora dan Fauna Di Indonesia, Canva, IPAS

Copyright (c) 2024 Friska Emilya Ardani, Nourma Oktaviarini

✉ Corresponding author: Friska Emilya Ardani

Email Address: friskaam3114@gmail.com (Jl. Mayor Sujadi No.7, Kedungwaru, Kab. Tulungagung, Jawa Timur)

Received 23 July 2024, Accepted 30 July 2024, Published 07 August 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia untuk memajukan suatu bangsa. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan sehari-hari, karena dimanapun dan kapanpun di dunia terdapat pendidikan (Putri et al., 2022). Pendidikan adalah sebagai usaha manusia dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri yang membawa kearah yang lebih baik sehingga ilmu yang didapat berguna bagi diri individu maupun orang banyak nantinya.

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang memiliki peranan penting dalam sistem pendidikan. Dalam kurikulum bukan hanya dirumuskan tentang tujuan yang harus dicapai sehingga memperjelas arah pendidikan, akan tetapi juga memberikan pemahaman tentang pengalaman belajar yang harus dimiliki setiap siswa (Ulfa et al., 2021). Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang pembelajarannya mengacu pada pendekatan bakat. Pada kurikulum merdeka ini pembelajaran ilmu pengetahuan alam diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan sosial menjadi IPAS. Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri serta lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS (Agustina et al., 2022).

Bahan ajar adalah salah satu perangkat ajar yang dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran agar terlaksana secara optimal, efektif, dan efisien. Bahan ajar dapat diartikan sebagai segala bentuk bahan yang di susun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan di rancang sesuai kurikulum yang berlaku. (Poerwati dan Amir, 2013).

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 Januari 2024 di kelas V SD Negeri 1 Sumberejo Kulon, ditemukan beberapa permasalahan beberapa faktor yaitu pembelajaran yang dilakukan masih dikuasi dengan metode ceramah serta menggunakan gambar dari guru . Jadi proses pembelajaran yang digunakan oleh guru belum bervariasi sehingga kurang menarik perhatian siswa. Berdasarkan latar belakang ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengembangan Bahan Ajar Flora Berbasis Canva Mata Pelajaran IPAS di SDN 01 Sumberjo Kulon ”.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan procedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Pengembangan model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahanbahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun secara daring. Terdapat beberapa tahapan dalam Model ADDIE sebagai berikut: (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai keefektifan dan kevalidan media pembelajaran. Pelaksanaan uji coba produk terbagi atas uji lapangan awal dan uji lapangan utama. Pada uji lapangan awal dilakukan kepada validator ahli materi dan validator ahli media untuk menganalisis tervalidasi kelayakan media. Pada uji lapangan utama dilakukan penerapan pemberian bahan ajar kepada subjek penelitian yang telah berhasil tervalidasi dan teruji kelayakannya.

Subjek uji coba penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN 1 Sumberejo Kulon . Uji coba kelompok kecil pada peseta didik kelas V SDN 1 Sumberejo Kulon berjumlah 5 pesrta didik, sedangkan uji coba lapangan pada kelas V berjumlah 22 peserta didik. Instrumen untuk ahli media serta ahli materi berupa angket yang berisi point tentang aspek ahli media dan ahli materi (Zakiyayati, 2020). Teknik yang digunakan dalam Penelitian ini yaitu : teknik wawancara, teknik angket, teknik dokumentasi sedangkan instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu : lembar validasi berupa wawancara, angket serta dokumentasi.

Teknik Wawancara

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara dengan peserta didik yang mendapat nilai tertinggi, rata-rata, dan terendah dalam mengisi angket.

Teknik Angket

Dalam kegiatan survey ketika pertanyaan terbuka, responden diberi kesempatan untuk bereaksi dengan cara apapun yang mereka anggap cocok. Kuesioner tertutup adalah daftar pertanyaan yang telah diberikan alternatif jawaban oleh peneliti.

Dokumentasi

Dokumentasi tertulis, foto, gambar yang berkaitan dengan aspek yang diselidiki dan digunakan untuk mendapatkan dokumentasi.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen dikembangkan dengan menggunakan *Skala Likert* untuk mengukur sikap, persepsi serta pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu objek, desain objek, proses pembuatan produk, serta produk yang telah dikembangkan atau diciptakan (Sugiyono, 2010).

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 1 Juni – 8 Juni 2023 pada kelas V SD Negeri 1 Sumberjo Kulon, Ngunut, Tulungagung. Berdasarkan pengembangan bahan ajar flora menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS materi persebaran hayati flora dan fauna di indonesia perubahan energi pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sumberjo Kulon, Ngunut, Tulungagung dengan pengembangan dan penelitian menggunakan Metode Research & Development (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Peneliti mewawancarai peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sumberjo Kulon, Ngunut, Tulungagung untuk mengumpulkan informasi tentang masalah pembelajaran sebelum mengembangkan bahan ajar flora ini. Setelah itu, peneliti menemukan masalah yang ada dalam mengembangkan bahan ajar flora. Permasalahan pada kelas V SD Negeri 1 Sumberjo Kulon, Ngunut, Tulungagung bahwa pembelajaran di kelas masih mendengarkan penjelasan guru sehingga kurang menarik perhatian siswa.

Kemudian peneliti memberikan angket berupa lembar respon peserta didik dan responden diberi kesempatan untuk bereaksi dengan cara apapun yang mereka anggap cocok. Hasil dari survey angket peserta didik menginginkan program pembelajaran yang berbasis digital, pada akhirnya peneliti menarik kesimpulan untuk menggunakan bahan ajar berbasis canva dalam pembelajaran.

Diskusi

Sesuai dengan kesimpulan hasil survey ahli materi dan ahli media diperoleh presentase pengembangan bahan ajar flora dan fauna menggunakan aplikasi canva sebesar rata-rata 90 %, ahli materi memperoleh rata-rata 83,5%.

Kevalidan Bahan Ajar Flora Menggunakan Aplikasi Canva

Sesuai hasil evaluasi pakar media menggunakan rata-rata penilaian persentase ialah 90 %. Sebagai hasil evaluasi beberapa pakar media dinyatakan sangat valid buat uji cobakan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sumberjo Kulon. Sedangkan kevalidan pada pakar materi adalah 83,5%, yang pada tabel skala evaluasi termasuk sangat valid di uji cobakan di SD Negeri 1 Sumberjo Kulon di kelas V.

Hasil uji coba kelompok besar kelas V SD Negeri 1 Sumberjo Kulon memperoleh nilai rata-rata 88 %, sehingga bahan ajar yang diuji cobakan di lapangan masuk katagori sangat valid. Dari hasil wawancara peserta didik kelas V materi pada bahan ajar sangat jelas sehingga peserta didik antusias dalam menggunakan bahan ajar flora. Dengan tampilan membuat peserta didik tertarik dan senang terhadap bahan ajar flora. Berdasarkan aspek penilaian ahli media pada bahan ajar flora menggunakan aplikasi canva terdapat aspek kemenarikan media. Pada aspek kemenarikan memperoleh persentase 82% sehingga dinyatakan sangat valid. Pada aspek kemenarikan media sudah sesuai dengan kesesuaian fisik dan warna pada bahan ajar flora. Sehingga tampilan pada bahan ajar menggunakan aplikasi canva dapat menarik perhatian siswa kelas V SD negeri 1 Sumberjo Kulon.

KESIMPULAN

Proses pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi Canva mata pelajaran IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sumberjo Kulon menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (Analyze), perancangan (Desain), pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Tingkat kevalidan media interaktif menggunakan aplikasi Canva yang telah dikembangkan memperoleh persentase 90% dari

validator ahli media dan 90% dari validator ahli materi. Berdasarkan hasil persentase dari validator ahli media dan ahli materi telah dinyatakan sangat valid digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Alloh Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan artikel ini dengan tepat waktu, Terima kasih terhadap dosen dosen Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung yang sudah memberikan saran saran terkait materi dari skripsi yang saya buat, terima kasih juga kepada dosen pembimbing dan juga dosen penguji dari Unniversitas Bhinneka PGRI Tulungagung yang sudah memberi saran supaya skripsi ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

REFERENSI

- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1507–1517. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5631>
- Dwi Andika, P., Rozi, F., Tambunan, H. P., & Nasution, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Canva Pada Tema 7 di Kelas V SD Negeri 107396 Paluh Merbau. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26120–26131. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10804>
- Evenda Ceria, R., Win Afgani, M., & Paradesa, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva pada Materi Kubus dan Balok dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu. *Science, and Technology*, 5(2), 82–094. <http://jemst.ftk.uinjambi.ac.id/>
- Fitri, A. J., & Desyandri. (2023). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Menggunakan Model Problem-Based Learning Berbasis Aplikasi Canva di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(2), 425–437. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/14507>
- Mariska, S., & Rahmatina. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 489–501.
- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. In *Jurnal Elementary* (Vol. 6, Issue 1). <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.13464>
- Salimi^①, I., Muktadir^②, A., & Susanta^③, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Aplikasi Canva dengan Model Discovery Learning untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. 2(2), 419–429. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kapedas/index>
- Tassa Saira, Irfan, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Comic Materi Perbandingan Dan Skala Kelas V Sekolah Dasar. *Urnal Ilmiah Pendidikan*, 4, 99–110.
- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1507–1517. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5631>
- Dwi Andika, P., Rozi, F., Tambunan, H. P., & Nasution, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Canva Pada Tema 7 di Kelas V SD Negeri 107396 Paluh Merbau. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26120–26131. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10804>
- Evenda Ceria, R., Win Afgani, M., & Paradesa, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva pada Materi Kubus dan Balok dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu. *Science, and Technology*, 5(2), 82–094. <http://jemst.ftk.uinjambi.ac.id/>
- Fitri, A. J., & Desyandri. (2023). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Menggunakan Model Problem-Based Learning Berbasis Aplikasi Canva di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(2), 425–437. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/14507>
- Mariska, S., & Rahmatina. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 489–501.
- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. In *Jurnal Elementary* (Vol. 6, Issue 1). <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.13464>
- Salimi, I., Muktadir, A., & Susanta, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Aplikasi Canva dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. 2(2), 419–429. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kapedas/index>
- Tassa Saira, Irfan, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Comic Materi Perbandingan Dan Skala Kelas V Sekolah Dasar. *Urnal Ilmiah Pendidikan*, 4, 99–110.
- Referensi yang digunakan dalam artikel ini harus sesuai dengan format di bawah ini.
Nama Penulis. (Tahun). Judul Artikel. Jenis Sumber, halaman. Kota: Penerbit. DOI