

Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar

Heri Maria Zulfiati^{1a*}, Pramudya Cahyandaru^{2b}, Tansa Wahyu Agustina^{3c}

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Batikan UH III/1043, Yogyakarta 55167, Indonesia

^aheri.maria@ust.jogja.ac.id; ^bpramudya@ustjogja.ac.id

*Corresponding Author

Received: 05-6-2023; Revised: 10-04-2023; Accepted: 29-04-2023

Abstract: This study aims to assess the effectiveness and validity of using Canva application-based audio-visual learning media for Thematic learning. The study utilizes the R&D method and the ADDIE model's five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, this study solely focuses on the Development stage, as the aim is to create and produce viable learning media that can be implemented based on input and feedback from validators. The research output is a learning media product, accompanied by articles to be published in accredited national journals. The TKT value for this study is 1.

Keywords: learning media development, canva application, Thematic learning

Abstrak: Tujuan penelitian ini yaitu untuk menilai tingkat efektivitas dan validitas dalam penggunaan media audio visual dengan basis aplikasi canva untuk pembelajaran tematik. Penelitian ini menggunakan metode R&D ADDIE dengan 5 tahapan, yaitu Analisa, perancangan, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Penelitian ini hanya berfokus pada tahap pengembangan mengingat tujuan yang akan dicapai yaitu dapat menghasilkan media dan diimplementasikan berdasar saran dan masukan validator. Output penelitian ini yaitu media pembelajaran serta artikel yang dipublish di jurnal nasional terakreditasi. Nilai TKT penelitian ini yaitu 1.

Kata Kunci: pengembangan media pembelajaran, aplikasi canva,, pembelajaran Tematik

How to Cite: Zulfiati, H. M. ., Cahyandaru, P., & Agustina, T. W. . Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.14737>



Pendahuluan

Sekolah memiliki penekanan pada tingkat keterlibatan aktif dalam pembelajaran oleh siswa. Permendikbud No 24 tahun 2016 Pasal 1 Ayat 1 dalam pemberlakuannya, pendekatan pembelajaran tematik-terpadu telah diterapkan di SD/MI dengan pengecualian pada matematika serta PJOK untuk kelas IV, V, dan VI. Pada pembelajaran tematik, keterampilan dari ragam mata pelajaran digabungkan pada tema tertentu (relevan) dengan dunia nyata dan kehidupan manusia. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, siswa dapat mengembangkan kreativitas dan tidak hanya mengandalkan penjelasan dari guru. Selain itu, pendekatan ini mungkin untuk siswa menjadi semakin aktif serta kurikulum ini dirancang

agar mempermudah guru dalam proses penciptaan pembelajaran efektif. Meskipun demikian, pembelajaran masih belum optimal dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena terlalu terfokus pada guru dan siswa mendapat informasi hanya dari guru. Sehingga, penting bagi guru dan siswa untuk bekerja sama secara terus-menerus dalam pembelajaran tematik-terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. (Majid, 2014, hal. 49).

Proses pembelajaran saat ini masih memiliki kekurangan yang nampak pada tingkat partisipasi siswa pada proses pembelajaran (belajar serta mengajar) karena terlalu terfokus pada peran guru. Keadaan ini mengakibatkan peran siswa terletak pada penerima pasif informasi yang didapatkan dari guru. Sebagai solusi, dikembangkan K13 atau pembelajaran terpadu dalam proses fasilitasi guru dalam mengajar. Namun, hasil wawancara awal di kelas V SD N 1 Cangkrepor, (tanggal 16 Desember 2021) menunjukkan kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Ini dapat dilihat dari kesulitan siswa dalam menjawab atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Kekurangan kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang menarik dan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang modern dianggap menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Saat ini, para guru belum mencoba menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan belum terdapat model pembelajaran yang dapat meningkatkan siswa dari segi partisipasi dalam belajar. Selama proses pembelajaran, para guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media, sehingga beberapa siswa cenderung menjadi bising dan tidak fokus pada pembelajaran.

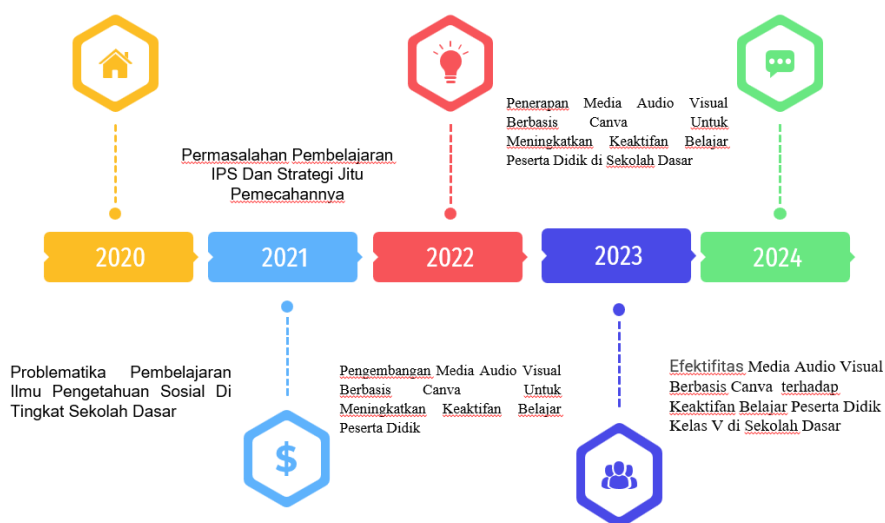
Untuk meningkatkan partisipasi siswa di dalam pembelajaran, guru mencoba menerapkan ragam jenis media untuk pembelajaran serta model pengajaran yang tentunya inovatif, sebagai contoh media pembelajaran berbasis canva dengan penerapan model pembelajaran basis masalah. Harapannya, dengan adanya media serta model pembelajaran ini, siswa menjadi dapat lebih berfikir logis, kritis, aktif ketika mengikuti proses pembelajaran.

Keberadaan media pembelajaran untuk proses pembelajaran adalah hal yang penting dan menarik untuk meningkatkan partisipasi siswa. Kemudian, model pembelajaran yang dipilih tentunya dapat berperan penting untuk mencapai tujuan yang direncanakan. Qomariah (2016) dalam Sanjaya (2011) memaparkan bahwa media pembelajaran mencakup segala bahan serta alat yang digunakan dalam proses pencapaian tujuan pendidikan contohnya tv, buku, radio, koran, ppt interaktif media audio visual basis canva dan masih banyak lagi. Ampa andri tenri (2020) menyatakan bahwa audio visual (conten) memiliki peran penting dalam proses presentasi materi pembelajaran menjadi lebih asik dan menarik. Namun, pembuatan kontek audio visual yang menatik memerlukan keahlian khusus dalam desain media pembelajaran.

Aplikasi online yang dapat menjadi alternatif dalam proses pembuatan media pembelajaran yang lengkap dan menarik berbasis audio visual salah satunya yaitu canva. Aplikasi Canva sangat menarik bagi siswa karena mudah diakses dan bisa didownload dari Google Playstore atau dibuka langsung melalui situs www.canva.com. Dalam hal ini, guru dapat membantu meningkatkan partisipasi proses pembelajaran yang dilakukan siswa dengan menggunakan aplikasi canva serta PjBL. Harapannya, siswa meningkat proses pembelajarannya yang nampak pada lebihnya aktif, kritis serta logis.

Dalam proses peningkatan kemampuan siswa dalam penyelesaian masalah, peneliti mulai menguji model yang dipilih yaitu PjBL dengan media pembelajaran basis canva sehingga muncullah judul penelitian: "Pengembangan Media Audio Visual basis Aplikasi Canva dengan Model PjBL untuk pembelajaran tematik di SD". Adapun tujuan penelitian ini yaitu

dapat mengembangkan aplikasi media dengan basis canva disertai dengan audio visual yang menarik, kemudian menerapkan model pJBL pada pembelajaran tematik di SD.



Gambar 1 Timeline Pembelajaran IPS

Pembelajaran Tematik

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses dimana peserta didik diberikan kesempatan dalam proses pengembangan potensi yang ada pada dirinya yang nampak pada sikap, keterampilan serta pengetahuannya dalam proses kehidupan bersosial, bermasyarakat serta memiliki kontribusi untuk bangsa sehingga dapat menjadi individu yang kompeten maupun idela, dengan prinsip pengembangan kemampuan yang terus meningkat. Inovasi dalam pembelajaran ini diperlukan dengan harapan peserta didik memiliki pemahaman potensi yang dimiliki pada dirinya (Sapriya 2014).

Tiga aspek yang terdapat pada kurikulum 2013 yang ingin dikuasai oleh peserta didik diantaranya yaitu sikap, pengetahuan serta keterampilan. Kompetensi ini termasuk pula pada sikap religious, sopan santun, nilai bangsa serta tanah air dan toleransi yang harus ada pada peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Kompetensi pengetahuan memiliki penekanan pada proses berfikir serta pemahaman peserta didik pada pembelajaran. Adapun keterampilan memiliki focus pada perkembangan kemampuan peserta didik contohnya seperti dapat memiliki argument, dapat berdiskusi, berpartisipasi dalam musyawarah dan Menyusun laporan kerja dalam pembelajaran. Untuk memiliki capaian tujuan kurikulum 2013 khususnya pada SD, pemerintah memiliki penerapan pembelajaran tematik dengan pengintegrasian 3 aspek tersebut (Ningrum & Sobri, 2015).

Depdiknas dalam trianto (2011: 47) menjelaskan tematik merupakan model pembelajaran dengan pengintegrasian menggunakan tema dalam proses penghubungan beberapa mata pelajaran dengan harapan dapat memberikan pengalaman belajar dengan makna untuk siswa. Pembelajaran ini masuk pada ranah pembelajaran komprehensif dan menyeluruh untuk peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa. Pembelajaran ini menerapkan tema yang tentunya relevan pada kehidupan siswa agar dapat mengalami pembelajaran yang lebih bermakna dengan cara menemukan, mencari secara mandiri apa yang akan dia kenali dan pelajari. Pembelajaran tematik terpadu diterapkan pada proses pembelajaran untuk SD dikarenakan karakteristiknya yang menarik dalam proses

pengembangan pembelajaran untuk peserta didik (mulyadin, 2016). Pembelajaran tematik pada dasarnya memiliki penekanan akan konsep belajar "learning by doing" (Widyaningrum, 2012:15).

Keaktifan Siswa

Keaktifan dalam belajar termasuk pada kegiatan fisik maupun mental dalam proses berfikir dan bertindak secara terpadu dan tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2011:100). Keaktifan belajar siswa adalah proses yang dilalui siswa dalam belajar agar menjadi aktif mengikuti kegiatan pembelajaran (Pamungkas, dkk, 2018:2880). "keaktifan" mengandung kata dasar "aktif" yang memiliki artian giat (dalam KBBI). Pembelajaran dengan melibatkan siswa secara emosional dan secara intelektual merupakan hal yang penting dalam peningkatan keaktifan siswa dalam proses partisipasi di kegiatan belajarnya (Pour dkk, 2018:38). Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari adanya aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Untuk menilai keaktifan siswa dalam pembelajaran, peneliti menggunakan beberapa indikator seperti berpartisipasi dalam tugas belajar, bertanya pada siswa atau guru apabila tidak memahami materi, mencari informasi untuk menyelesaikan masalah, dan melakukan diskusi kelompok. Indikator-indikator tersebut mencerminkan bahwa siswa menggunakan berbagai langkah atau rumus untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan suatu proses di mana siswa terlibat secara intelektual dan emosional. Guru yang mampu melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana yang tidak membosankan dan membuat siswa senang belajar.

Siswa dapat menunjukkan keaktifannya dalam berbagai hal, seperti melakukan kegiatan visual seperti memperhatikan, mendengarkan, berdiskusi, serta menunjukkan kesiapan dan keberanian dalam memecahkan masalah (mental activities). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar, seperti ketika siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan masalah atau bertanya kepada guru atau teman sekelas ketika menghadapi persoalan yang tidak dipahami.

Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin yaitu "medium" dengan arti jamak kata tersebut dimana secara harfiah merupakan perantara atau pengantar (Riyana, 2012). Media menurut para ahli adalah teknologi dalam proses membawa pesan dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1977). Media pembelajaran memiliki komponen perangkat keras dan pesan sebagai perangkat lunaknya. Sehingga, dapat disimpulkan media pembelajaran terdapat adalah sebuah alat/perantara untuk proses penyampaian materi, sehingga tujuan dapat lebih cepat tercapai secara efektif.

Media Berbasis Aplikasi Canva

Canva merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan berbagai macam template untuk membuat desain, seperti, poster, brosur, presentasi infografis, grafik, logo, resume, flyer, dokumen A4, posting Instagram, dan masih banyak lagi. Sebelum dapat menggunakan aplikasi ini, pengguna diharuskan membuat akun terlebih dahulu, kemudian memilih template yang diinginkan, dan melakukan pengeditan dengan menambahkan teks serta mengubah latar

belakang sesuai kebutuhan. Setelah selesai, pengguna dapat mengunduh atau membagikan desain yang telah dibuat.

Canva juga dapat digunakan untuk membuat konten audio visual yang menarik untuk presentasi. Aplikasi ini tersedia secara gratis dan berbayar dan dapat diakses melalui situs web www.canva.com atau didownload melalui Google Playstore. Dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik, pengguna perlu memiliki keahlian khusus dalam mendesain dan Canva dapat menjadi salah satu alternatif yang mudah digunakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Canva adalah sebuah aplikasi berbasis media audio visual yang diciptakan untuk memudahkan pembuatan presentasi yang modern, cepat, dan sesuai dengan zaman sekarang. Ada beberapa keuntungan dan kelemahan yang terkait dengan penggunaan aplikasi ini, diantaranya:

- a. Menyediakan banyak template: Aplikasi Canva menyediakan banyak template yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan desain, seperti infografis, poster, presentasi, brosur, logo, dan masih banyak lagi.
- b. Mudah digunakan: Aplikasi Canva mudah digunakan, untuk kalangan awam dan ahli desain. Fitur drag-and-drop pada Canva memudahkan pengguna untuk menambahkan elemen dan mengedit desain dengan cepat.
- c. Gratis dan berbayar: Canva menyediakan opsi gratis dan berbayar
- d. Akses online: Aplikasi Canva dapat diakses secara online, dimana saja serta kapan saja.
- e. Menyediakan konten audio visual: Selain menyediakan template untuk desain visual, aplikasi Canva juga dapat digunakan untuk membuat konten audio visual, seperti video dan animasi.
- f. Kolaborasi tim: Canva memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dengan tim dalam membuat desain, sehingga memudahkan pekerjaan tim dan meningkatkan efisiensi.
- g. Kompatibel dengan berbagai perangkat: Aplikasi Canva kompatibel dengan berbagai perangkat, termasuk desktop, laptop, dan smartphone, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses dan mengedit desain dari berbagai perangkat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kelebihan media berbasis aplikasi canva adalah menarik penyajiannya, merangsang siswa, tampilan visual mudah di pahami, memudahkan guru dalam menjelaskan materi, bersifat kondisional, dan praktis. Kekurangan Media Berbasis Aplikasi Canva antara lain

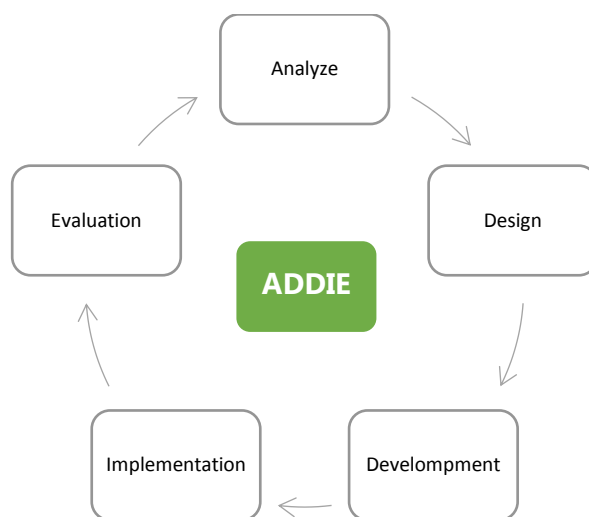
- a. Keterbatasan fitur: Meskipun Canva memiliki banyak fitur dan template yang tersedia, tetapi ada beberapa fitur yang masih terbatas atau tidak tersedia secara gratis. Misalnya, untuk mendapatkan akses ke beberapa template premium, font, dan gambar, pengguna harus membayar biaya langganan premium.
- b. Keterbatasan fleksibilitas desain: Beberapa pengguna mungkin merasa keterbatasan dalam desain dengan Canva. Meskipun ada banyak template yang tersedia, tetapi pengguna tidak dapat sepenuhnya mengubah desain dan hanya bisa menyesuaikan template yang sudah ada.
- c. Tidak cocok untuk pekerjaan desain yang kompleks: Aplikasi Canva cocok digunakan untuk pekerjaan desain yang sederhana dan cepat, tetapi tidak cocok untuk pekerjaan desain yang kompleks. Jika Anda membutuhkan fitur dan kemampuan yang lebih canggih, maka aplikasi desain yang lebih kompleks dan profesional mungkin lebih cocok untuk Anda.

- d. Ketergantungan pada koneksi internet: Aplikasi Canva merupakan aplikasi berbasis online, sehingga pengguna harus memiliki koneksi internet yang stabil untuk dapat mengaksesnya. Jika koneksi internet terputus, maka pengguna tidak dapat mengakses atau mengedit desain mereka.

Metode

Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran dengan basis canva untuk proses pembelajaran tematik di SDN 1 Cangkreplor, Purworejo. Sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 20 laki-laki serta 10 perempuan terlibat pada penelitian. Proses penelitian berlangsung kurang lebih 5 bulan terhitung dari pembuatan proposal hingga akhir laporan. Adapun metode penelitian yang digunakan yaoti R&D dengan tujuan pengembangan proses sampai pada validitasnya. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran basis canva pada pembelajaran tematik di kelas.

Dalam merancang media pembelajaran ini, peneliti mengadaptasi model ADDIE sebagai dasar. Model ADDIE merupakan model yang sederhana dan terdiri dari tahapan dasar dalam merancang sistem pembelajaran. Tahapan model ADDIE terdiri dari lima tahap, tetapi dalam penelitian ini hanya mencakup tahap pengembangan saja. Penelitian dilakukan di SD N 1 Cangkreplor, Kecamatan Purworejo, Kabupaten Purworejo, dengan melibatkan 30 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang bisa diimplementasikan berdasarkan evaluasi dan saran dari validator ahli..



Bagan 1 Desain Penelitian

Berikut ini merupakan penjelasan dari kelima tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisis (Analisis): tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan pembelajaran dan analisis terhadap target audiensinya. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah yang akan dipecahkan, memahami tujuan pembelajaran, dan mengidentifikasi karakteristik peserta didik.
2. Design (Perancangan): Pada tahap perancangan, tujuan pembelajaran yang telah ditentukan pada tahap analisis digunakan untuk merancang materi pelajaran dan program pembelajaran. Tujuan perancangan adalah untuk membuat rencana ajar yang

jas dan terstruktur, yang meliputi tujuan pembelajaran, konten pelajaran, aktivitas pembelajaran, dan evaluasi.

3. **Development (Pengembangan):** Pada tahap pengembangan, materi pelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya dikembangkan. Hal ini meliputi penyusunan materi pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, dan pembuatan instrumen evaluasi.
4. **Implementation (Implementasi):** Pada tahap implementasi, program pembelajaran yang telah dikembangkan diuji coba dengan sekelompok peserta didik. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas program pembelajaran, memperbaiki dan memodifikasi bila perlu, serta mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran yang sebenarnya.
5. **Evaluation (Evaluasi):** Pada tahap evaluasi, program pembelajaran yang telah dilaksanakan dievaluasi untuk menentukan apakah program tersebut berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki program pembelajaran, serta menentukan langkah-langkah untuk pengembangan program pembelajaran selanjutnya.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari beberapa metode, seperti observasi, wawancara, pengisian kuesioner, dan tes. Setelah data terkumpul, dilakukan perhitungan untuk mengevaluasi validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dihasilkan. Selain itu, dilakukan juga Analisa data berdasar dari ahli materi dan ahli media.

1. Aspek yang dinilai pada instrumen validasi ahli media adalah tampilan, seperti contohnya yaitu seberapa besar tingkat kemenarikan gambar dan animasi yang ada, tingkat kesesuaian tata letak gambar yang diterapkan, tulisan dan audio dan pemilihan gambar yang diterapkan beserta ukuran tulisannya. Termasuk apda aspek tulisan juga dinilai, contohnya yaitu kemudahand alam kalimat yang dituliskan serta penggunaan warna yang dipilih untuk teks.
2. Aspek-aspek yang dievaluasi oleh ahli materi meliputi tingkat kesesuaian antara media dan materi, penyajian konsep yang akurat, kesesuaian visualisasi yang digunakan dengan materi yang dipilih. Dan aspek tulisan yang dievaluasi diantaranya yaitu ketepatan kaidah Bahasa, kemudahan kalimat dalam pemahaman serta informasi-informasi yang disajikan. Adapun prose evaluasi ini menggunakan rumus yang sesuai pada penelitian yang dirancang, seperti yang dilakukan oleh Rahmatullah, Inanna serta ampa pada tahun 2020.

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor perolehan}}{\Sigma \text{Skor maksimal}}$$

Untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat, digunakan sebuah kuesioner yang diisi oleh peserta didik. Evaluasi keefektifan media pembelajaran akan berfokus pada aspek kelengkapan konten dan desain yang menarik. Untuk menganalisis keefektifan media tersebut, digunakan rumus persentase yang sesuai dengan yang digunakan oleh Tanjung dan Faiza pada tahun 2019, dengan kriteria evaluasi sebagai berikut.

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor maksimal}}$$

Penelitian ini dievaluasi dari segi evektivitas media pembelajaran dengan cara menghitung tingkat persentase ketuntasan hasil tes dengan kriteria ketuntasan minimal. Siswa

yang memiliki nilai lebih tinggi dari KKM, maka media dianggap efektif. Rumus yang digunakan untuk menghitung efektivitas media mengacu pada penelitian yang ada sebelumnya yang dilakukan oleh rahmatullah, Inanna serta ampa pada tahun 2020.

$$\text{Prosentase Keefektivan} = \frac{\Sigma \text{Skor nilai diperoleh}}{\Sigma \text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan pendekatan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Tahap pertama yang dilakukan yaitu analisis, Analisa yang diterapkan pada penelitian ini yaitu Analisa karakteristik, materi, media yang akan dikembangkan.
2. Selanjutnya tahap desain, media video dirancang dengan aplikasi canva. Langkah-langkah pembuatan media tersebut dijelaskan sebagai berikut: pertama, setelah mengunduh dan mendaftar aplikasi Canva, Langkah selanjutnya yaitu pemilihan background setiap slide serta animasinya. Kemudian mulai perancang opening video yang terdiri dari salam, perkenalan, judul materi, isi sampai pada penutupan. Proses mulai pembelajaran didahului dengan salam, perkenalan pengembang, dan penjelasan materi menggunakan animasi yang menarik agar siswa tetap tertarik. Terakhir, video diakhiri dengan penutupan. Setelah semua slide telah dirancang semenarik mungkin, pengembang akan mengisi suara pengucapan salam. Materi yang diterangkan, serta penutupan yang diiringi music latar agar memiliki kesan yang lebih menarik.
3. Pada tahap pengembangan atau development, slide per slidanya digabungkan dan diisi dengan suara penjelasan dari peneliti serta musik yang menarik. Tahap terakhir adalah mengeksport media ke dalam bentuk mp4 sehingga menjadi media pembelajaran berbentuk video. Untuk membuat media atau video dengan menggunakan aplikasi Canva, langkah-langkah yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:
 - a. Unduh aplikasinya (canva) dengan android/laptop
 - b. Selanjutnya, pastikan perangkat terhubung ke internet dan buka aplikasi Canva. Untuk menggunakan aplikasi ini dilakukan dengan akun, jika pengguna belum memiliki, diwajibkan untuk membuatnya.
 - c. Setelah masuk, pengguna akan melihat berbagai opsi desain yang tersedia. Untuk memulai pembuatan desain baru, pengguna dapat mengklik tombol (+) dan memilih opsi desain yang diinginkan.
4. *Implementation*, Setelah validasi media yang dikembangkan oleh validator, tahap selanjutnya adalah mengujicobakan media tersebut pada sekelompok guru dan peserta didik dalam jumlah yang besar. Uji coba dilakukan pada 30 peserta didik. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengumpulkan data melalui kuesioner yang diisi oleh peserta didik, serta untuk mengevaluasi efektivitas media yang telah dibuat.
5. *Evaluation*, Tahap ini adalah evaluasi atau penilaian dari hasil angket yang diberikan kepada peserta didik, bertujuan untuk menentukan efektivitas media yang telah

dikembangkan oleh peneliti.

Table 1 Produk yang dikembangkan

No	Produk yang dibuat	Keterangan	No	Produk yang dibuat	Keterangan
1		Peneliti membuat gambar berupa Opening pembukaan Video	6		
2		Peneliti membuat cover pembukaan video dengan Doa	7		
3		Ice breaking	8		
4		apersepsi	9		
5		Peneliti membuat pertanyaan	10		

Tingkat Kelayakan atau Kevalidan

Media pembelajaran yang telah selesai dibuat, dilanjutkan pada tahap pengajuan penilaian oleh validator ahli, yaitu Bapak Elyas Djufri dan Ibu Indarwati, S.Pd, SD sebagai guru kelas V di SD N I Cangkeplor, yang keduanya merupakan dosen Prodi PGSD UST. Penilaian validasi media akan dilakukan terhadap tiga aspek, yaitu Bahasa yang diterapkan, isi media yang ada serta tampilannya. Berikut merupakan hasil perolehan nilai validasi media yang telah dirancang.

Table 2 Tabel Hasil Data Validasi Media Pembelajaran

No	Validator	Aspek	Jumlah Skor	Skor maksimum	Persentase	Kriteria
1	I	Tampilan	36	45	80%	Sangat Layak
		Isi Materi	29	40	72,5%	Layak
		Bahasa	12	15	80%	Sangat Layak
	JUMLAH		77	100	77%	Layak
2	II	Tampilan	42	45	93,3%	Sangat Layak
		Isi Materi	36	40	90%	Sangat Layak
		Bahasa	14	15	93,3%	Sangat Layak
JUMLAH		92	100	92%	Sangat Layak	

$$\text{Rata - rata validator} = \frac{\text{Jumlah rata - rata keseluruhan aspek}}{\text{banyaknya validator}}$$

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\% = \frac{77 + 92}{2} \times 100\% = 84,5\%$$

Berdasarkan tabel di atas, kedua validator memberikan penilaian bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi Canva memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 84,5%. Proses pengembangan media tersebut mengikuti tahapan yang sama dengan penelitian sebelumnya, yaitu tahapan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Pada tahap analisis, peneliti menganalisis karakteristik, materi, dan media pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran yang cocok dengan materi. Pada tahap pengembangan, media tersebut dikembangkan semaksimal mungkin dan divalidasi oleh validator. Jika media tersebut sudah valid, maka dapat langsung digunakan pada peserta didik. Namun, jika masih perlu revisi, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran dari validator.

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan percobaan pada peserta didik dan mengumpulkan data dari angket respon peserta didik dan pendidik setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Sebelumnya, penelitian oleh Nini Dewi Eka Awawin Jamik dan rekannya juga mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan define, mendesain, mengembangkan, dan disseminate, serta menggunakan berbagai jenis pendekatan dalam pengembangan media pembelajaran.

Tingkat Kevalidan

Pada tahap validasi, evaluasi dilakukan untuk menentukan apakah media pembelajaran yang telah dibuat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Proses validasi melibatkan beberapa validator untuk menilai media yang telah dibuat. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh dua validator dan nilai rata-rata keseluruhannya mencapai 84,5%. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi Canva adalah sangat cocok dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Ani Rohma dan Ummu Sholihah serta Gita Permata Puspita Hapsari, di mana media pembelajaran yang dihasilkan juga dinilai baik atau valid. Ani Rohma dan Ummu Sholihah menilai tingkat kevalidan media sebesar rata-rata 3,50, sedangkan Gita Permata Puspita Hapsari menilai tingkat kelayakan media sebesar rata-rata 65,45%.

Kesimpulan

Langkah pertama dalam pembuatan media pembelajaran Tematik menggunakan aplikasi Canva adalah melakukan analisis terhadap materi yang ada, karakteristik siswa, dan media pembelajaran yang akan digunakan. Setelah melakukan analisis, langkah selanjutnya adalah merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, termasuk menyiapkan materi dan aksesori pendukung. Media yang telah dirancang kemudian akan dikembangkan agar semakin menarik dan efektif. Setelah itu, media tersebut akan divalidasi oleh validator untuk memastikan kevalidan dan kelayakan media sebelum diujicobakan pada peserta didik. Setelah diujicobakan, evaluasi akan dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Tematik.

Untuk mengevaluasi tingkat kevalidan dan kelayakan media pembelajaran, dilakukan penilaian oleh validator media dan materi yang telah dibuat. Berdasarkan hasil penilaian dari kedua validator tersebut, didapatkan skor rata-rata sebesar 84,5%, yang menunjukkan kategori yang sangat baik atau valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Canva layak dan valid digunakan dalam pembelajaran Tematik. Berdasarkan penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan adalah 1) Perlu dipertimbangkan oleh peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan sempurna karena masih ada kekurangan dalam hal penulisan kata, tampilan, dan isi; 2) Penting bagi guru untuk mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis video secara bersamaan karena peserta didik masih belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis video; 3) media ini dapat diterapkan pada semua konten (materi), namun perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa; 4) Aplikasi Canva memiliki manfaat sebagai media pembelajaran untuk membuat presentasi video, mengedit video dan gambar pembelajaran, terutama saat ini dimana pembelajaran dilaksanakan secara daring; 5) media dengan basis canva bisa menjadi referensi guru ketika proses mengajar atau dalam proses pembelajaran, kemudian penelitian berikutnya sangat memungkinkan dilanjutkannya penelitian lain seperti 4D dengan cakupan yang lebih luas.

Daftar Pustaka

Anda Juanda, A. J. (2019). Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu: Teori & Praktik Pembelajaran Tematik Terpadu Berorientasi Landasan Filosofis, Psikologis dan Pedagogis.

Aminudin. 2014. "Media Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Al-Munzir* Vol. 2, No. 2.

- Anugraheni, I. (2018). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar [A Meta-analysis of Problem-Based Learning Models in Increasing Critical Thinking Skills in Elementary Schools]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 9-18.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara. Dimiyati dan Mudjono. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka cipta.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Warta Dharmawangsa*, (56).
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 40-47.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. Upi Press.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34-49.
- Majid, Abdul. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyadin. (2016). Implementasi Kebijakan Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Di SDN Kauman 1 Malang dan SD Muhammadiyah 1 Malang.
- Nasional, K. P., & Pendidikan, D. A. N. T. K. (2010). Model-model pembelajaran. *Disajikan pada TOT Guru pemandu MGMP SMP Serv, 1*.
- Ningrum, E. S., & Sobri, A. Y. (2015). IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 DI SEKOLAH DASAR. *Manajemen Pendidikan*, 24(5), 416–423.
- Pamungkas, A. D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) pada siswa kelas 4 SD. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 287-293
- Pour, A. N., Herayanti, L., & Sukroyanti, B. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 2(1), 36-40.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Prenada Media.
- Sapriya. (2014). Global Trend of Social Science Teaching and Learning: Challenges and Expectations toward ASEAN Community 2015. *The Journal of Social Studies Education*, 3(1), 49–57.
- Sardiman. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali.
- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi pembelajaran tematik di kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139-144.
- Syaiful Bahri, Djamarah. 2014. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vitasari, R. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 4(3).

Widyaningrum, R. (2012). Model pembelajaran tematik di MI/SD. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 10(1), 107-120.

Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama. (2012). Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Indeks