

Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Canva Pada Tema 7 di Kelas V SD Negeri 107396 Paluh Merbau

Putra Dwi Andika¹, Fahrur Rozi², Faisal³, Husna P. Tambunan⁴, Yusra Nasution⁵

1,2,3,4,5 Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail: Putradwiandika2001@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas pengembangan bahan ajar pembelajaran Tematik dengan menggunakan Canva pada tema 7 sub tema 2. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 107396 Paluh Merbau Kabupaten Deli Serdang. Subjek penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru SD Kelas V SD Negeri 107396 Paluh Merbau, dan Siswa Kelas V SD Negeri 107396 Paluh Merbau yang terdiri dari 28 siswa. Hasil penelitian bahwa bahan ajar pembelajaran pada pelajaran IPA Tema 7 Subtema 2 Maka bahan ajar pembelajaran Tematik dengan menggunakan aplikasi canva pada pokok bahasan tema 7 subtema 2 dinyatakan layak. Berdasarkan hasil perolehan ketuntasan belajar diperoleh sebesar 92% (sangat efektif), maka bahan ajar pembelajaran Tematik berbantuan aplikasi canva pada pokok bahasan tema 7 subtema 2 yang dikembangkan dapat dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Bahan Ajar, Canva, Tematik*

Abstract

The aim of this research is to determine the validity, practicality and effectiveness of the development of thematic learning teaching materials using Canva on theme 7 sub theme 2. This research is a type of research and development or Research and Development (R&D). The development model used in this research is the ADDIE model. This research was conducted at SD Negeri 107396 Paluh Merbau, Deli Serdang Regency. The subjects of this research were media experts, material experts, Class V elementary school teachers at State Elementary School 107396 Paluh Merbau, and Class V students at State Elementary School 107396 Paluh Merbau consisting of 28 students. The research results showed that the learning teaching materials for science lessons Theme 7 Sub-theme 2 were declared feasible. Based on the results of learning completeness obtained at 92% (very effective), the thematic learning teaching materials assisted by the Canva application on the subject of theme 7 subtheme 2 that were developed can be declared effective in improving student learning outcomes.

Keywords : *Teaching Materials, Canva, Thematic*

PENDAHULUAN

Dalam Kurikulum 2013 disebutkan dengan jelas bahwa sebagian muatan pembelajaran terangkum dalam pembelajaran terpadu sesuai orientasi pembelajaran tematik terpadu. Menurut Rusman (2017), pembelajaran terpadu mata pelajaran adalah suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok, secara aktif mempelajari dan menggali konsep dan prinsip ilmiah secara komprehensif, bermakna dan

otentik.. Sependapat dengan menurut Sari, dkk (2018) menyatakan bahwa pembelajaran tematik diterapkan dalam penyelenggaraan sekolah dasar karena lebih membebaskan siswa dalam belajar. Apabila dilaksanakan pembelajaran tematik terpadu harus mengembangkan kemandirian siswa untuk memperoleh pengetahuan yang diperlukan bagi pengembangan keterampilan siswa (Masnun, 2016; Rini Kristiantari, 2015).

Pembelajaran tematik di sekolah dasar diharapkan mampu mengakomodir kemampuan siswa melalui pengetahuan yang sesuai dengan situasi terkini. Pembelajaran tematik berbasis keterampilan pemecahan masalah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar (Syofyan, dkk, 2019). Berdasarkan hal tersebut, perlu dikembangkan pembelajaran tematik untuk mewujudkan generasi penerus bangsa yang memiliki kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah di masyarakat sehingga siswa harus aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

. Kenyataan di lapangan dari hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 107396 Paluh Merbau diperoleh beberapa kendala dan permasalahan yang dialami oleh guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik tersebut, diantaranya guru mengalami kesulitan dalam menguasai dan menyampaikan materi, termasuk lingkungan kehidupan nyata dalam pembelajaran berbasis mata pelajaran. Kesimpulan permasalahan ini diambil dari hasil penilaian bahwa guru dalam menyajikan materi berpusat pada guru, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal-soal yang diberikan guru, sekaligus memberikan kesimpulan terhadap permasalahan tersebut bahan yang dibuat oleh guru tetap menjadi area penelitian.

Permasalahan ini tidak sejalan dengan strategi pembelajaran tematik yang dikembangkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (2003: 22) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran tematik, pengalaman belajar siswa diutamakan pertama misalnya : a. Berpusat pada siswa b. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa c. Pemisahan mata pelajaran tidak jelas d. Menyajikan konsep dari berbagai topic selama proses pembelajaran e. fleksibel f. Hasil pembelajaran dapat berkembang berdasarkan minat dan kebutuhan siswa.

Hasil observasi terkait metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di SD Negeri 107396 Paluh Merbau juga mengalami permasalahan, karena metode yang sesuai adanya kaitan antara Keterampilan dasar akan diperoleh ketika belajar secara tematis dengan lingkungan. Hasil terkait permasalahan tersebut diperoleh dari identifikasi bahwa guru kesulitan dalam mengidentifikasi metode yang dapat melibatkan siswa dan guru dalam berinteraksi satu sama lain dalam pembelajaran. Guru cenderung menggunakan cara tradisional dan hanya memperbolehkan guru untuk aktif belajar, sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan menunggu guru memberikan pekerjaan rumah.

Permasalahan terakhir yang dialami oleh guru di SD Negeri 107396 Paluh Merbau adalah menerapkan sumber daya dan media yang sesuai pada sejumlah mata pelajaran yang berkaitan dengan lingkungan sekitar dan dapat melibatkan siswa dalam penggunaannya. Akibat dari permasalahan tersebut adalah guru belum cukup memanfaatkan sejumlah alat peraga yang berkaitan dengan lingkungan. Guru hanya menggunakan media sesekali pada mata pelajaran tertentu, dan penggunaan media tersebut tidak memungkinkan terlihat sedang digunakan. Dengan demikian, tidak mungkin tercapainya KD yang berkaitan dengan lingkungan, karena tidak sejalan dengan fungsi penggunaan media untuk memperlancar pencapaian KD, dalam kegiatan pembelajaran tematik bergantung pada KD yang harus dipahami. Salah satu dari sekian banyak aplikasi yang muncul di dunia teknologi adalah Canva. Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, bagan, infografis, spanduk, penanda, buletin, dll disediakan di aplikasi Canva. Kemerenarikan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar menggunakan aplikasi *Canva* diharapkan mampu untuk ekspresikan pemikiran, kreativitas, dan emosi Anda secara langsung menggunakan warna, atmosfer, gambar kartun, dan simbol lainnya yang dapat digunakan di seluruh desain di aplikasi Canva. Jenis materi pendidikan digital adalah: audio dan video, teks, model, overhead proyektor (OHP), slide PowerPoint, multimedia interaktif.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar pembelajaran tematik dengan menyiapkan bahan ajar yang lebih mutakhir dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan aplikasi Canva mengatur. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Menggunakan Canva Pada Topik 7 Subtopik 2 Pembelajaran 3 Di Kelas V SDN 107396 Paluh Merbau Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, TA 2022/2023.

METODE

Penelitian ini bisa berupa penelitian dan pengembangan (R&D). Investigasi dan Peningkatan (R&D) adalah penyelidikan tentang teknik atau strategi yang sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan. Yang dimaksud dengan Riset dan Pengembangan (R&D) adalah suatu susunan bentuk-bentuk atau langkah-langkah yang disusun untuk menciptakan suatu produk yang modern atau puncak dari suatu produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan (Salim.2019: 58). Dengan demikian, pertanyaan ini dikordinasikan pada materi edukasi pembelajaran topikal dengan menggunakan canva untuk mata pelajaran 7 subtema 2 pembelajaran 3. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 107396 Paluh Merbau Toko Serdang Rule, subyek penelitian ini adalah ahli media, ahli kain, guru SD Pelajaran V di SD Negeri 107396 Paluh Merbau, dan siswa jalur V di SD Negeri 107396 Paluh Merbau yang berjumlah 28 siswa. Mahasiswa laki-laki sebanyak 8 orang dan perempuan sebanyak 20 orang.

Instrumen Pengumpulan dengan wawancara, observasi, angket dan tes. Wawancara merupakan pertanyaan yang diajukan secara lisan kepada saksi yang dianggap vital. Dalam pemikiran ini, peneliti melakukan wawancara dengan instruktur Kursus V untuk mendapatkan data mengenai materi pendidikan yang dapat digunakan, dan tantangan atau hambatan siswa dalam memahami materi yang diajarkan selama proses pembelajaran. Observasi persepsi adalah suatu proses yang dilakukan dengan membuat persepsi secara hati-hati dan mencatatnya secara metodis. Persepsi merupakan suatu gerak persepsi (pengumpulan informasi) untuk memotret seberapa jauh dampak kegiatan sampai pada sasaran. Persepsi dilakukan di sekolah-sekolah untuk mengetahui sejauh mana dampak pemanfaatan materi edukasi Canva. Angket Survei dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi tes ketercapaian item oleh siswa dan instruktur, sedangkan instrumen persetujuan digunakan untuk memutuskan kemungkinan item tersebut dibuat. Persetujuan item dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan instruktur. Tes Dalam penyelidikan ini digunakan pre-test dan post-test atau tes yang diberikan pada akhir latihan pendidikan dan pembelajaran. Dalam pemikiran ini, nilai pretest diperoleh dari nilai ulangan harian yang telah dilaksanakan pada saat penyelidikan berlangsung. Post-test dalam hal ini menanyakan poin-poin untuk menentukan tingkat kelengkapan dan pemahaman materi yang telah diinstruksikan.

Teknik Analisis Data Strategi pemeriksaan informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penyelidikan informasi Skala Linkert dengan lima kriteria. Strategi ini dipilih karena memiliki inkonsistensi reaksi yang lebih unggul jika dibandingkan dengan skala Linkert dengan tiga atau empat kriteria, sehingga mampu mencakup kontras paling ekstrem pada responden. Penilaian item bahan ajar meliputi: 1) sangat buruk, 2) tidak bagus, 3) tidak bagus, 4) bagus, 5) sangat bagus yang ditentukan oleh ahli bahan, ahli media, dan instruktur. Untuk setiap artikulasi yang diberikan dalam survei pertanyaan, guru ahli media, spesialis materi, dan instruktur dapat memberikan rekomendasi sesuai dengan kriteria angka yang sesuai pada skala.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V pada mata pelajaran Tematik tahun pelajaran 2023/2024 dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Hasil penelitian dan pengembangan

bahan ajar pembelajaran dengan menggunakan *canva* dengan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut:

Tahapan Analisis

Dalam ujiannya terdapat 3 tahap yaitu penyelidikan modul pendidikan, ujian karakter siswa dan analisis kebutuhan. Investigasi kurikulum berupa ujian yang dilakukan dengan cara menyeleksi materi topikal yang diinstruksikan dengan materi pendidikan, serta menganalisa Tolok Ukur Kompetensi, Kompetensi Esensial dan spidol yang harus dicapai oleh peserta didik. Berikut analisis kurikulum produk yang dikembangkan:

1. Materi yang dikembangkan dalam produk adalah tentang Tema 7 Subtema 2
2. Kompetensi Inti yang dikembangkan antara lain: 1. Mengakui dan mengaktualisasikan hikmah agama yang dianutnya. 2. Menggambarkan tingkah laku yang sah, terkendali, hati-hati, hormat, peduli dan tertentu dalam pergaulan dengan keluarga, sahabat, guru dan tetangga serta negara. 3. Mendapatkan informasi yang sebenarnya dengan cara menyimak (tuning in, melihat, membaca) dan menanyakan berdasarkan pertanyaan pada perasaan perlu mengenal dirinya sendiri, hewan-hewan Tuhan dan aktivitasnya, serta benda-benda yang dialaminya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain. 4. Menampilkan informasi yang asli dalam bahasa yang jelas, efisien dan runtut, dalam karya yang berselera tinggi, dalam perkembangan yang mencerminkan anak yang sehat, dan dalam kegiatan yang mencerminkan perilaku anak yang percaya diri dan berakhlak mulia.
3. Kompetensi dasar dan indikator pada setiap muatan dalam materi yang dikembangkan adalah:

Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.4	Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari bahan ajar cetak atau elektronik	3.4.1 Menganalisis iklan dari bahan ajar elektronik
4.4	Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari bahan ajar cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	4.4.1 Menyampaikan informasi yang disajikan melalui iklan elektronik

Muatan: IPA

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.3	Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia	3.3.1 Menganalisis gangguan pencernaan pada manusia
4.3	Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia	4.3.1 Membuat poster tentang gangguan pencernaan pada manusia

Berdasarkan analisis materi yang akan dikembangkan, maka sangat tepat sekali apabila pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bahan ajar berbasis *canva*.

Tahapan Desain

Penyusunan momen adalah pengorganisasian perencanaan bahan ajar yang dibuat. Bahan ajar pembelajaran pada pertanyaan ini disusun menggunakan aplikasi *Canva*. Pada tahap ini analisis menentukan komponen-komponen yang terkandung dalam materi pembelajaran yang akan dibuat. Rencana tersebut mencakup beberapa hal, yaitu:

1. Pilihan kain, kain yang digunakan pada item modul elektronik ini adalah kain "Topik 7

Subtema 2 Peristiwa dalam Kehidupan”

2. Prosedur pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di SDN 107396 Paluh Merbau dilaksanakan secara rutin dan online. Metodologi yang digunakan adalah metodologi pembelajaran Request dengan memanfaatkan strategi alamat dan balasan virtual.
3. Bentuk penilaian yang digunakan dalam penyempurnaan ini menyelidiki pekerjaan dengan kerangka penilaian pilihan yang berbeda dengan total 15 pertanyaan.
4. Rencana pembuatan bahan ajar elektronik dengan menggunakan Canva, dalam perencanaan ini analis menentukan diagram rencana modul elektronik yang akan dibuat, kemudian dipilih referensi kegiatan, gambar dan outline untuk digunakan dalam pembuatan modul elektronik. Referensi ini berasal dari beberapa sumber, yaitu: web, buku mata pelajaran 7 Pelajaran V Topikal, dan aplikasi Canva yang disusun melalui gadget workstation portabel dan asosiasi jaringan web.

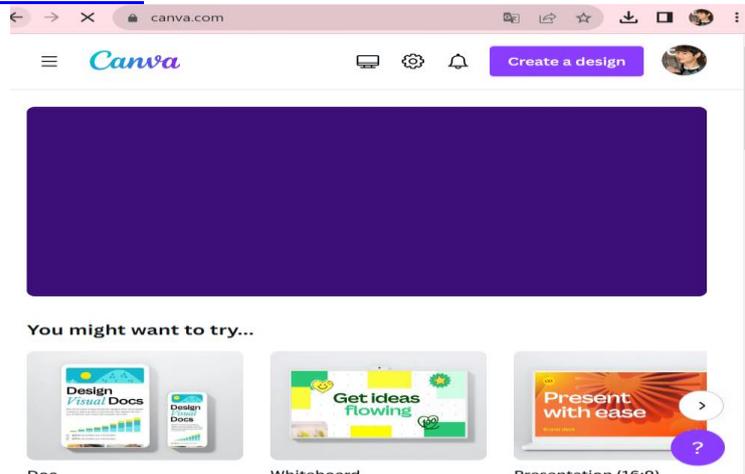
Tahapan Pengembangan

Tahapan pembuatan bahan ajar yaitu dengan merangkai semua komponen seperti materi, evaluasi, gambar, video, musik menjadi Bahan ajar Pembelajaran Interaktif menggunakan *canva*, yang terdiri dari beberapa desain, yakni cover, background, materi, pre test dan post test dan video pembelajaran. Adapun langkah-langkah pembuatan produk modul elektronik tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengoperasian Aplikasi Canva

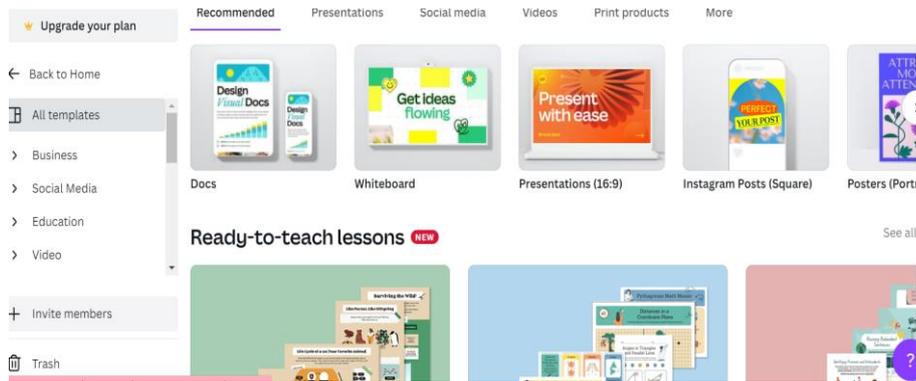
Sebelum membuat produk modul elektronik, hal yang peneliti lakukan terlebih dahulu adalah mengoperasikan aplikasi canva melalui perangkat laptop. Langkah-langkah pengoperasiannya yaitu:

- a. Membuka canva melalui aplikasi yang sudah diinstal atau melalui website canva yaitu <https://www.canva.com/>



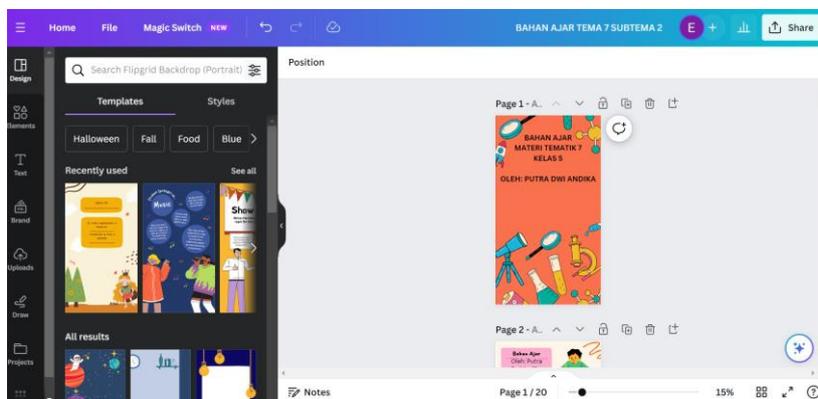
Gambar 1. Beranda Aplikasi Canva

- b. Memilih template yang akan digunakan, dalam produk bahan ajar interaktif yang akan dikembangkan, seperti dibawah ini:



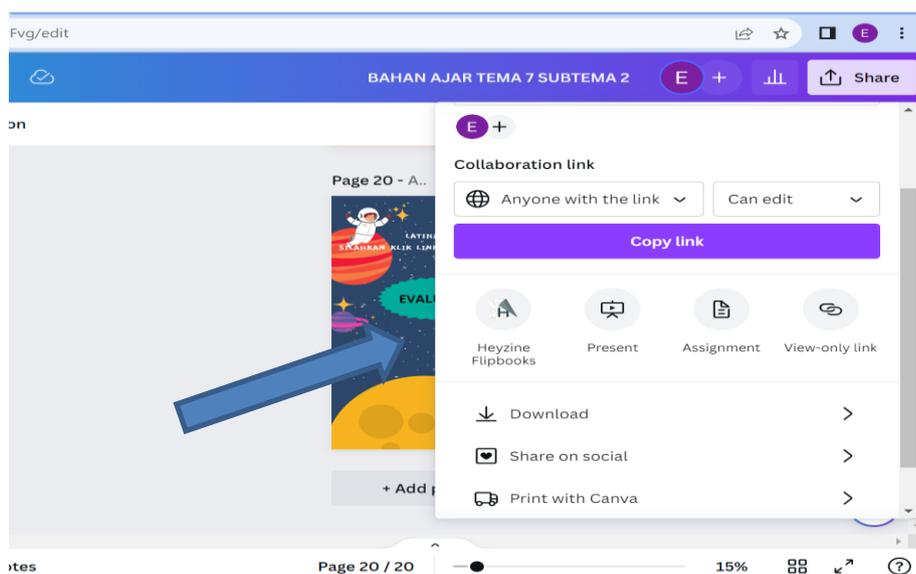
Gambar 2 Bagian pemilihan Template

- c. Mengedit judul proyek baru di aplikasi canva, judul daripada produk bahan ajar ini adalah “Bahan ajar Tema 7 Sub Tema 2”.



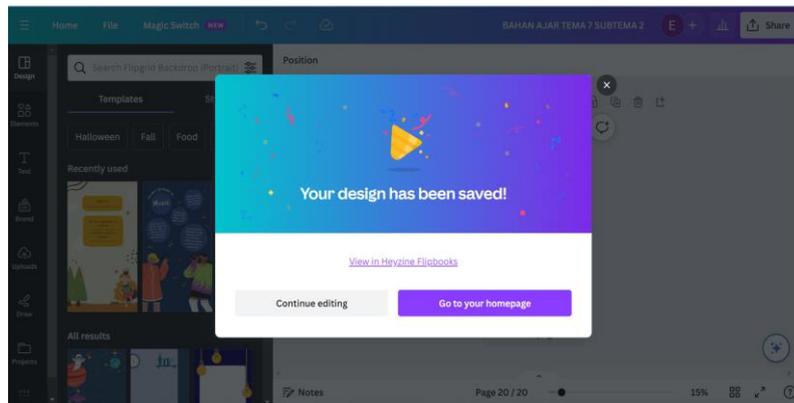
Gambar 3. Bagian Template

- d. Selanjutnya memasukkan materi-materi, gambar dan animasi pada template yang sudah disiapkan di aplikasi Canva
- e. Selanjutnya bahan ajar yang telah selesai dengan materi-materi beserta soal pretes dan postes menggunakan *google form* berbentuk link, di unduh dengan *Heyzine Flipbook* seperti dibawah ini:

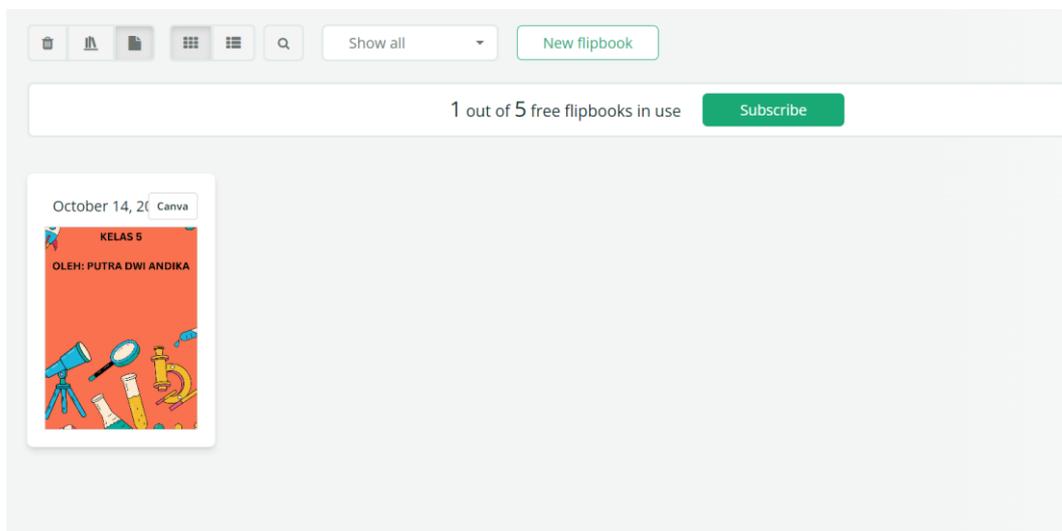


Gambar 4. Mengubah bahan ajar menjadi lebih interaktif

f. Selanjutnya di klik pada bagian tanda panah diatas, dan akan muncul seperti ini:

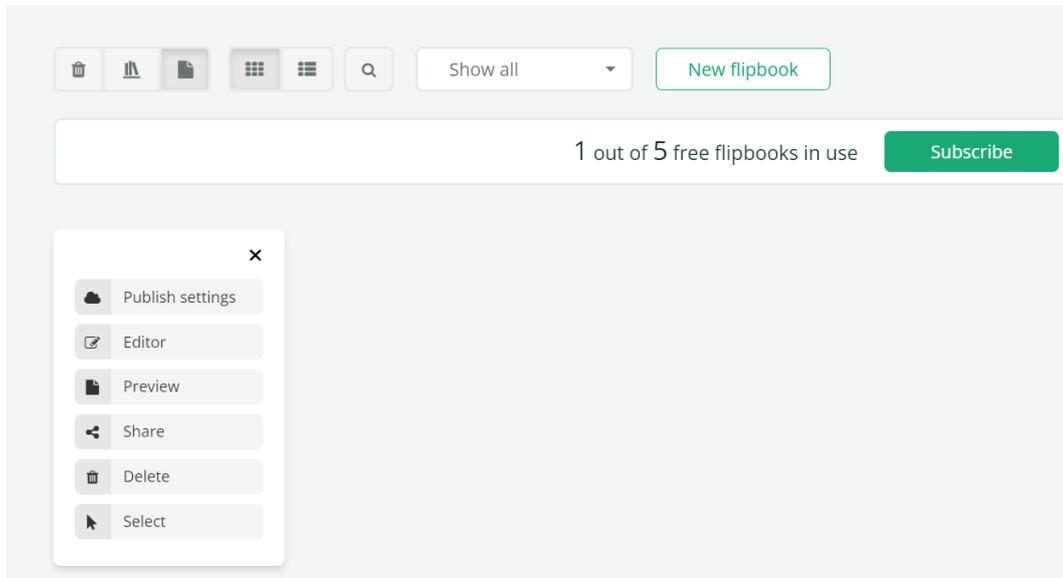


g. Setelah di klik akan muncul bahan ajar dalam bentuk flipbook seperti ini:

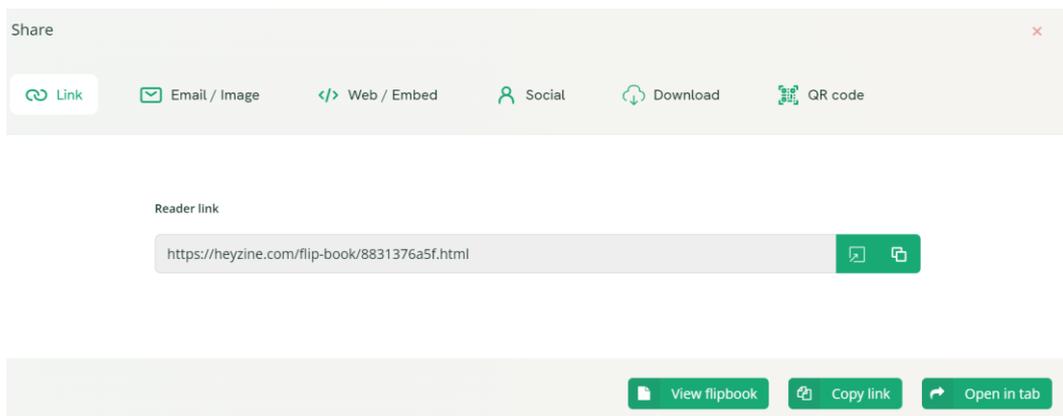


Gambar 5. Hyzeni

h. Kemudian klik pada bagian bahan ajarnya dan akan muncul beberapa pilihan yang diinginkan, namun dalam hal ini kita akan membuat link agar dapat di share ke anak-anak, oleh karena itu di klik share, seperti dibawah ini:



- i. Maka akan muncul alamat link yang bisa kita bagikan ke anak-anak dengan mengcopy link yang ada:



Gambar 6. Link Hyzne menggunakan Canva

- j. Selanjutnya akan muncul link: <https://heyzine.com/flip-book/8831376a5f.html> , ini merupakan link bahan ajar yang telah selesai.

Tampilan-tampilan di atas merupakan visualisasi dari bahan ajar yang dibuat oleh peneliti. Bahan ajar yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh satu orang validator ahli materi dan satu orang ahli desain pembelajaran, serta guru kelas V. Hasil penilaian uji kelayakan dan saran dari ahli materi serta ahli desain dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan produk agar layak dan efektif untuk digunakan. Berikut jabaran hasil uji kelayakan dengan menentukan validasi produk oleh ahli materi, Ahli Media dan ahli desain

Validasi Ahli Materi

Selanjutnya dalam penilaian aspek Kebahasaan bahan ajar menurut ahli materi terdiri dari satu komponen yaitu kejelasan kalimat dengan tiga indikator yang memiliki penilaian secara keseluruhan 12 dari 15 yaitu 80%. Maka berdasarkan total keseluruhan nilai yang diperoleh pada komponen kejelasan kalimat dengan jumlah indikator sebanyak 3 item pernyataan diperoleh penilaian sebanyak 80%, berarti aspek kebahasaan untuk bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan Ahli Materi dikategorikan juga valid.

Maka dapat direkapitulasi bahwa sebanyak 32 item dengan 4 aspek diperoleh penilaian pada aspek isi memiliki penilaian 8944%, aspek penyajian memiliki penilaian 87%, Aspek

tampilan sebesar 90%, dan aspek kebahasaan sebesar 80%. Kemudian data dianalisis dengan menghitung persentase skor bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan menurut ahli materi, diperoleh:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{(24 \times 4) + (8 \times 5)}{(5 \times 32)} \times 100\% = \frac{136}{160} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka rentang presentase yang diperoleh diantara $75\% < P \leq 100\%$ yaitu sebesar 85% dan menyatakan sangat valid.

Validasi Ahli Media

Maka rekapitulasi secara keseluruhan sebanyak 24 item dengan 2 aspek diperoleh penilaian pada aspek tampilan sebesar 89% dan aspek pemrograman sebesar 64%. Kemudian data dianalisis dengan menghitung persentase skor bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan menurut ahli bahan ajar, diperoleh:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{(10 \times 4) + (11 \times 3) + (3 \times 2)}{(4 \times 24)} \times 100\% = \frac{79}{96} \times 100\% = 82,29\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka rentang presentase yang diperoleh diantara $81,26\% < P \leq 100\%$ yaitu sebesar 82,29% dan menyatakan sangat valid dengan data yang diperbaiki

Tahapan Implementasi

Setelah peneliti melakukan uji validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, dari beberapa hasil penilaian yang masih kurang dan perlu diperbaiki, peneliti memperbaiki bahan ajar sesuai indikator yang masih harus diperbaiki. Setelah bahan ajar sudah diperbaiki sesuai arahan tim ahli validasi, maka saatnya bahan ajar di uji cobakan atau diimplementasikan kepada sampel yang sudah dipilih yaitu peserta didik Kelas V SD Negeri 107396 Paluh Merbau untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Pada tahapan ini bahan ajar pembelajaran yang telah selesai dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada siswa Kelas V SD Negeri 107396 Paluh Merbau. Sebelumnya memulai dibagikan flashdisk yang berisi bahan ajar pembelajaran yang kemudian dicopy siswa kedalam masing-masing komputer. Peneliti mendemonstrasikan bahan ajar pembelajaran di depan kelas sebelum siswa menginstal bahan ajar pembelajaran tersebut. Setelah itu siswa dipersilahkan untuk menggunakan bahan ajar pembelajaran serta mencoba mengerjakan evaluasi yang terdapat pada bahan ajar pembelajaran. Siswa kemudian diminta mengisi angket responden yang berisi 17 pernyataan untuk memberikan tanggapan terhadap bahan ajar pembelajaran tersebut.

Tahapan Evaluasi

Selanjutnya pada tahap evaluasi akan diuji keefektivan bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari hasil tes belajar siswa yang dinilai melalui pre tes dan pos tes. Adapun uji coba dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa dan kelompok besar yang terdiri dari 25 siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan rekapitulasi dari Tim Ahli Validator Materi diperoleh persentase 85% (Valid) dan ahli media diperoleh persentase sebesar 82% (Valid) maka bahan ajar pembelajaran pada pelajaran IPA pokok bahasan organ pencernaan manusia Tema 7 Subtema 2 dengan bantuan aplikasi Canva dinyatakan sangat valid oleh validator untuk bahan ajar pembelajaran.

2. Berdasarkan hasil penilaian rekapitulasi angket respon siswa yang sudah dilakukan pada 25 siswa, diperoleh penilaian menyatakan tidak layak sebanyak 2 siswa yaitu sebesar 8% (Tidak Layak) terkait media yang dikembangkan, dan menyatakan layak sebanyak 23 siswa yaitu sebesar 92% (Sangat Layak). Maka bahan ajar pembelajaran Tematik berbantuan aplikasi canva pada pokok bahasan tema 7 subtema 2 dinyatakan layak.
3. Berdasarkan hasil perolehan ketuntasan belajar diperoleh sebesar 92% (sangat efektif), maka bahan ajar pembelajaran Tematik berbantuan aplikasi canva pada pokok bahasan tema 7 subtema 2 yang dikembangkan dapat dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, Pembelajaran Tematik Terpadu, (Bandung PT REMAJA ROSDAKARYA; 2017), hlm. 87
- Ahmadi, Abu., Joko T P. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. Bandung
- Albert Efendi Pohan, Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah, (Jawa Tengah CV Sarnu Untung; 2020), hlm. 1.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science Integration*, 2(2), 191-202.
- Andi Prastowo, Pengembangan Bahan Ajar Tematik, (Jakarta: KENCANA; 2014), hlm. 51.
- Al Nashr, M. S. (2018). Analisis Faktor Penghambat Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Pembelajaran Tematik (Studi Kasus di MI Al-Hikmah Kajen, Margoyoso, Pati). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 191-204.
- Arda, Sahrul.S., Darsikin. 2017. Pengembangan Media ;Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP. *e-Jurnal Mitra Sains*, Volume 3 Nomor 1.
- Arfani, L. (2016). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal PPKn & Hukum*, 11(2), 81–97. <file:///C:/Users/USER/Downloads/5160-10267-1-SM.pdf>
- Daryanto, Daulay. (2013). Menyusun Modul (bahan ajar untuk persiapan guru dalam mengajar). Yogyakarta: Gava Media
- Delsina Faiza.,Rahma Elvira Tanjung. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Voteteknika*. Padang.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional
- Fitria Hidayat. Muhammad Nizar. 2021. ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*. Volume 1, No. 1
- Hakim, Dori Lukman. 2017. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi (Teaching Math Training Materials Making Media Prezi). *UNES Journal of Community Service* Volume 2, Issue 2, December 2017 P-ISSN: 2528- 5572, E-ISSN: 2528-6846. Open Access at: <http://journal.univekasakti-pdg.ac.id>
- Hartini, H., Maharani, Z. Z., & Rahman, B. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Think-Pair-Share untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 7(2), 131–135. <https://doi.org/10.15294/kreano.v7i2.5009>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasbullah. (2012). *Dasar - Dasar Ilmu Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Hanafi. 2017. KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*. 4(2).
- Judiani, S. (2017). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Bangun Rekaprima*, 16(3), 33–42. <https://doi.org/10.1111/j.1469-8986.1974.tb00542.x>
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 519–526. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Kusrianto. Adi. 2013. *Business Presentation*. Elex Media Komputindo Kompas Gramedia:Jakarta

- Lestari, Ika. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Padang: Akademi
- Magdalena,I., Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah, Dinda Ayu Amalia. 2020. Analisis Bahan Ajar. Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. 2(2) <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Masnun, M. (2016). Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.590>
- Musaffak. (2014). Peningkatan Kemampuan Menulis Makalah Mahasiswa Pengambil Matakuliah Bahasa Indonesia Keilmuan Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMM Semester II 2012 Dengan Strategi Peta Pikiran. Jurnal Pendidikan Humaniora, 1(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/jph.v1i4.4145>
- Muhith, A. (2018). Problematika Pembelajaran Tematik Terpadu di MIN III Bondowoso. Indonesian Journal of Islamic Teaching, 1(1), 45-61.
- Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 164
- Nyoman Sugihartini1) , Kadek Yudiana2). 2018. ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF (MIE) MATA KULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 15, No. 2, Juli 2018, Hal :277 P-ISSN : 0216-3241 ; E-ISSN : 2541-0652
- Pasaribu, A. (2017). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Pencapaian Tujuan Pendidikan Nasional Di Madrasah. EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 3(1), 12–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/edutech.v3i1.984>
- Pebriana, dkk.(2017). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Kelas V. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:VlpGkloAYQgJ:https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/9861/6272+&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id&client=firefox-b-d>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2ini),1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Primarni, A. (2014). Pendidikan Sebagai Asas Pembangunan Negara (Studi Konseptual). At-Ta Dib, 9(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21111/at-tadib.v9i2.316>
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL. 3(1).
- Raaihani, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem. Skripsi. FKIP UNPAS.
- Rini Kristiantari, M. (2015). Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 3(2), 460–470. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v3i2.4462>
- Rusman. (2017). Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama
- Sukiniarti. (2014). Kendala Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas Rendah Sekolah Dasar. Perspektif Ilmu Pendidikan, 28(2), 120-128
- Syofyan, H., MS, Z., & Sumantri, M. S. (2019). Use of Integrated Thematic Teaching Materials Based on Problem Solving in Natural Science Learning in Elementary Schools. 2282034. <https://doi.org/10.4108/eai.21-11-2018.2282034>
- Sari, N. A., Akbar, S., & Yuniastuti, Y. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 3(12). <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>
- Suardi, M. (2012). Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi. PT INDEKS
- Selasih, N. N. (2016). Peranan Sentral Guru Agama Hindu Dalam Pencapaian Tujuan Pendidikan Nasional Di Indonesia Dan Pembangunan Karakter Bangsa Yang

- Berakhlak Mulia, Jujur, Terampil, Berhati Suci Dan Bersih Lahir Batin. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 54–66.
<https://doaj.org/article/7edf88ce42984adc93dcc576eacee5d3>
- Salim, Haidir, *Penelitian Pendidikan* (Jakarta:Kencana, 2019), hal. 58
- Sigit Purnama. 2019. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. LITERASI, Volume. IV, No. 1 Juni 2013
- Sholeha, iis. (2017). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada subtema pelestarian 149 lingkungan di sekolah tahun pelajaran 2016/2017. Bandung
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal. 407
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, hal. 38
- Sumantri, Mohammad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori & Praktik di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Suparman, Atwi. (2012). *Desain Instruksional*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suryani, Nunuk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tegeh, Made Dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128-144.
<https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wulandari, Tri & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JUMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2il.24>