

Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar

Fastabiqul Khairat¹, Melva Zainil²

¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
e-mail: fastabiqulhairat88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dengan kurangnya pemanfaatan teknologi terhadap pembuatan bahan ajar di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar elektronik menggunakan aplikasi *Canva* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang Valid dan Praktis. Pengembangan bahan ajar menggunakan model pengembangan *4D* dengan tahapan *define, design, development, dan disseminate*. Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan lembar validasi, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil uji validasi bahan ajar elektronik secara keseluruhan oleh tiga validator, yaitu aspek materi, bahasa dan media memperoleh nilai rata-rata presentase 94,44% dengan kategori "sangat valid", (2) hasil uji praktikalitas bahan ajar elektronik oleh guru diperoleh nilai 92,85% dengan kategori "sangat praktis" dan hasil uji praktikalitas bahan ajar elektronik oleh peserta didik diperoleh nilai 92,28% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik menggunakan Aplikasi *Canva* yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD.

Kata kunci: *Bahan Ajar Elektronik, Canva, Pembelajaran Tematik Terpadu*

Abstract

This research is motivated by the lack of use of technology in the manufacture of teaching materials in elementary schools. The purpose of this research is to develop valid and practical electronic teaching materials using the *Canva* application for integrated thematic learning in grade V SD. The development of teaching materials uses a *4D* development model with the stages of *define, design, development and disseminate*. The research data was collected using validation sheets, teacher response questionnaires and student response questionnaires. The results showed that: (1) the results of the validation test of electronic teaching materials as a whole by three validators, namely aspects of material, language and media obtained an average percentage of 94.44% in the "very valid" category, (2) practicality test results electronic

teaching materials by teachers obtained a score of 92.85% in the "very practical" category and the results of the practicality test of electronic teaching materials by students obtained a value of 92.28% in a very practical category. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that electronic teaching materials using the Canva application are valid and practical to use in integrated thematic learning in class V SD.

Keywords : *Electronic Teaching Materials, Canva, Integrated Thematic Learning*

PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Lestariningsih & Suardiman, 2017). Buku digital atau E-Book (*eletronic book*) merupakan buku dalam bentuk digital yang terdiri dari teks, gambar atau keduanya, yang diproduksi dan dipublikasikan melalui komputer, yang hasilnya dapat dibaca atau diakses melalui perangkat komputer atau telepon seluler dan perangkat elektronik, audio, visual, video, objek, dan orang (Yaumi, Damopolii, & S.Sirate, 2016).

Seorang pendidik idealnya harus mempunyai kemampuan dalam membuat suatu bahan ajar yang bisa dipakai dengan menggunakan perangkat digital (Smaragdina, Nidhom, Soraya, & Fauzi., 2020). Namun kenyataannya, pada observasi yang peneliti lakukan pada tiga sekolah yang berbeda yaitu di kelas V SDN 20 Kurao Pagang, SDN 20 Dadok Tunggul Hitam, dan SDN 29 Dadok Tunggul Hitam, ditemukan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi terhadap pembuatan bahan ajar di sekolah dasar, walaupun sudah adanya fasilitas yang memadai untuk pembuatan bahan ajar. Oleh sebab itu, peserta didik saat pembelajaran di kelas kurang aktif dan belum termotivasi untuk belajar. Inovasi dalam penggunaan berbagai bahan ajar sangat penting untuk menambah wawasan peserta didik. Kebiasaan penggunaan bermacam-macam bahan ajar akan mempermudah mengembangkan kualitas pembelajaran yang diharapkan .

Peneliti juga melakukan observasi lanjutan di kelas V B SDN 20 Kurao Pagang, dimana peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik gaya belajar peserta didik. Dari hasil analisis peserta didik tersebut didapatkan bahwa peserta didik sangat menyukai gambar yang terdapat pada bahan ajar . Maka dalam kelas tersebut cocok dikembangkan bahan ajar elektronik. Maka dari itu, peneliti rasa perlu adanya pengembangan bahan ajar di sekolah tersebut. Salah satu platform yang dapat merancang bahan ajar dengan mudah ialah *canva*. Aplikasi *canva* adalah aplikasi yang paling mudah digunakan guru dalam penyusunan dan pengembangan bahan ajar bagi guru yang memang masih baru dalam mengenal aplikasi desain (Setiyawati Eni et al, 2022).

Bahan ajar e-modul menggunakan *canva* dapat dirancang dengan dilengkapi dengan teks, animasi, gambar, audio, grafik, video pembelajaran, sematkan *link*,

google drive, dan *youtube*. E-modul menggunakan aplikasi *canva* ini diharapkan juga dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tematik terpadu. Adapun perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Intan Wahyu Wilujeng, Setiyawati Eni dan Arnelia Dwi Yasa (2021) dengan penelitian ini adalah pada produk pengembangan, materi yang dibahas, kurikulum dan tingkat kelas yang digunakan, serta hasil akhir produk. Pada penelitian sebelumnya, hasil produk akhir berupa *link* yang dibagikan kepada peserta didik. Dalam membagikan *link* ini memiliki keterbatasan yaitu jika *link* tersebut di dapatkan dalam bentuk tertulis di media cetak, maka akan susah untuk mengetik *link* tersebut karena terlalu panjang. Dan juga pada bentuk *link*, jika jaringan kurang baik maka bahan ajarnya agak lama untuk diakses. Untuk mengatasi hal demikian maka peneliti melakukan pembaruan pada hasil akhir produk. Produk akhir yang peneliti sediakan berupa *link*, pdf, dan CD. Bentuk pdf peneliti siapkan jika peneliti terkendala jaringan dalam penerapan bahan ajar elektronik *canva*. Bahan ajar ini dapat dibuka melalui komputer, laptop maupun *Smartphone*. Bahan ajar elektronik ini memuat materi, latihan, dan rangkuman materi pembelajaran tematik terpadu di kelas V serta di lengkapi teks, animasi, video dan gambar yang menarik.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini ialah “Bagaimanakah pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang valid dan praktis”. Serta tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengembangkan bahan ajar elektronik menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang valid dan praktis”.

Manfaat bagi peneliti, sebagai suatu motivasi dalam memunculkan ide baru SD serta menambah pengetahuan dan pengalaman baru untuk mengembangkan bahan ajar elektronik menggunakan *canva* di SD. Bagi guru, bisa dipakai sebagai alternatif bahan ajar dalam mengajar disekolah khususnya kelas V SD, agar nantinya bisa menambah koleksi bahan ajar sebagai pendukung pembelajaran di kelas sehingga bahan ajar lebih bervariasi. Bagi peserta didik, yaitu sebagai tambahan bahan ajar yang bisa dipakai, sehingga nantinya dapat memudahkan dalam memahami pembelajaran yang dipelajarinya sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu.

METODE

Metode penelitian ini ialah penelitian pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan (R&D) ialah adalah model atau metode ilmiah yang ditempuh dalam rangka meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Menurut (Thiagarajan, 1974) terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama Define atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap

kedua adalah Design yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga Develop, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap Disseminate, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk yang baru dan menjadi penyempurna produk yang telah ada (Haryati,2012). Oleh sebab itu, penulisan pengembangan yang biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)* ialah penelitian yang berfokus pada produk. Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang mempertanggung jawabkan hasil produk yang baru sehingga menjadi penyempurna produk yang telah ada dengan menguji validitas dan praktikalitas produk tersebut. Menurut Sugiyono (2019) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan mengasilkan produk tertentu.

Model pengembangan yang di gunakan adalah model 4D. Penelitian pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan bahan ajar menggunakan Aplikasi Canva pada pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD. Model pengembangan yang digunakan pada jenis penelitian ini adalah model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*) sesuai dengan pendapat Thiagarajan (1974) (dalam Sugiyono, 2019).

Subjek ujicoba penelitian adalah 10 orang peserta didik terdiri atas 5 orang peserta didik laki-laki dan 5 orang peserta didik perempuan di kelas V B SDN 20 Kurao Pagang, Kota Padang. Uji coba dilakukan pada satu kelas saja yaitu kelas V B. Adapun pertimbangan peneliti memilih subjek uji coba ini karena (1) Sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang memadai, (2) Lingkungan sekolah mendukung keterlaksanaan serta menerima pembaharuan, (3) Belum adanya pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik terpadu, (4) Lokasi sekolah dapat dijangkau oleh peneliti.

Jenis data penelitian adalah data primer, yaitu data yang di ambil secara langsung dilapangan. Data tersebut ada dua, yaitu data hasil validasi oleh para validator dan data hasil angket respon guru dan peserta didik terhadap uji praktikalitas produk bahan ajar elektronik yang di kembangkan di SDN 20 Kurao Pagang.

Instrument penelitian ini terdiri atas instrumen validasi bahan ajar dan instrumen praktikalitas bahan ajar. Instrumen validasinya yaitu lembar validasi yang digunakan dalam mengumpulkan data tentang kevalidan bahan ajar. Instrumen validasi yaitu lembar validasi materi, bahasa,imedia dan guru penggerak. Sedangkan instrument praktikalitas terdiri atas angket respons peserta didik dan angket respon guru. Instrumen praktikalitas bahan ajar tujuannya untuk mengukur seberapa praktis bahan ajra yang dikembangkan melalui data yang dikumpulkan. Data yang digunakan ialah

data hasil validasi dari para ahli serta data hasil uji praktikalitas dari angket respon peserta didik dan guru terhadap bahan ajar elektronik menggunakan *canva*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang sudah peneliti lakukan, terlihat bahwa proses pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik terpadu yang peneliti terapkan ini sesuai dengan model 4D.

Pengembangan bahan ajar yang dilakukan adalah pengembangan bahan ajar menggunakan Aplikasi Canva pada pembelajaran Tematik Terpadu menghasilkan bahana ajar yang valid dan praktis. Kevalidan bahan ajar e-modul menggunakan web *canva* ini dilihat dari penilaian dari keempat validator, dimana hasil akhir dari validator ahli materi memperoleh hasil 95%, penilaian dari validator ahli bahasa memperoleh hasil 94%, ahli media 94,11%. Dari perhitungan rata-rata nilai dari ketiga validator, maka didapatkan penilaian akhir validasi 94,37% termasuk kategori "Sangat Valid" sesuai kategori penilaian oleh Riduwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021) yaitu kategori dengan rentang persentase 81 – 100%. Oleh karena itu, bahan ajar elektronik menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik terpadu "Tema 8 (Lingkungan Sekitarku) Subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 ini sudah valid untuk digunakan.

Sedangkan uji kepraktisan bahan ajar dari angket respon guru mendapat persentase 92,85% dan pada angket respon peserta didik mendapatkan penilaian yaitu 92,28%. Maka didapatkan penilaian akhir praktikalitas dari respons guru dan respon peserta didik sebesar 92,56% termasuk dalam kategori "Sangat Praktis" sesuai dengan kategori penilaian dari Riduwan dan Sunarto (dalam Hydayat & Ariani, 2022) yaitu kategori dengan rentang persentase 81 – 100%. Oleh karena itu, bahana ajar elektronik menggunakan aplikasi *canva* dalam pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 ini sudah praktis untuk digunakan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa bahan elektronik menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 ini berdampak positif bagi pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar menggunakan aplikasi *canva* ini memberikan manfaat yakni: (1) bahan ajar mudah digunakan oleh peserta didik karena dapat diakses menggunakan file pdf secara *offline* sehingga dapat mendukung peserta didik untuk belajar mandiri dimana pun dan kapan pun, (2) peserta didik sangat tertarik dan termotivasi dalam belajar, (3) peserta didik sangat senang dan terlihat aktif saat belajar menggunakan bahan ajar yang peneliti kembangkan, (4) peserta didik mudah memahami pembelajaran karena terdapat video dan gambar pada bahan ajar elektronik menggunakan aplikasi *canva*, (5) menambah *skill* dan pengalaman baru di bidang teknologi bagi peserta didik dalam belajar menggunakan aplikasi *canva*.

Temuan ini diperkuat dengan lima penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Intan Wahyu Wilujeng, Setiyawati, Eni (2022), Tri Wulandari (2022), Ririn Nopiani, I Made Suarjana dan Made Sumantri (2021), Sonia Mariska dan Rahmatina (2022) dan Elsa Savrina Putri, Sandi Budiana, & Resyi A. Gani (2023) yaitu bahan ajar menggunakan *canva* layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas karena dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, meningkatkan kemandirian belajar dan menambah pengalaman baru bagi peserta didik dalam menggunakan bahan ajar elektronik menggunakan *canva*. Bahan ajar menggunakan *canva* dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui *link* sehingga peserta didik dapat mudah mengaksesnya. Dengan demikian, bahan ajar elektronik menggunakan aplikasi *canva* terbukti valid dan praktis untuk digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, kesimpulannya ialah penggunaan *canva* sebagai bahan ajar elektronik menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 di kelas V SD yang sudah dinyatakan valid oleh ke tiga validator, berdampak baik saat diujicobakan di kelas VB SDN 20 Kurao Pagang. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon peserta didik dan angket respon guru yang memperoleh hasil praktis. Dengan demikian pengembangann bahan ajar elektronik menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 di kelas V SD menghasilkan produk bahan ajar berupa bahan ajar elektronik yang valid dan praktis digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, Muh. Rahmat, Muh. Syukur, Muhammad Sofyan, F. N. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran. *Journal Lepa-Lepa* ..., 1, 143–151. <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16867>
- Eldarni, D. (2017). *Effectiveness of Video Media Development Learning Skills Teaching On Micro Teaching Course*. <https://doi.org/102991/icset-17.2017.179>. Flip Pdf Professional pada Materi Alat-Alat Optik di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3)
- Fransisca, M. (2017). Pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas media e-learning di sekolah menengah kejuruan. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 17-22.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Helianthusonfri, J. (2021). *15+ Social Media Marketing Apps*. Elex Media Komputindo.
- Hydayat, A., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Flip PDF Professional

- Indriyani, V., Zaim, M., Atmazaki, A., & Ramadhan, S. (2019). Literasi baca tulis dan inovasi kurikulum bahasa. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 108-118.
- Kemendikbud. (2014). Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013. *Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Kirezci, E., Young, I. R., Ranasinghe, R., Muis, S., Nicholls, R. J., Lincke, D., & Hinkel, J. (2020). Projections of global-scale extreme sea levels and resulting episodic coastal flooding over the 21st Century. *Scientific reports*, 10(1), 11629.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamillah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 311-326.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Satyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.