

Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Novi Maolida¹, Maisarah², Cyndi Prasetya³

^{1,2,3}PGSD, Universitas Samudera
E-mail: novimaolida06.com¹

Abstract

The purpose of this research is to produce a Canva-based learning video product that can be accessed easily and can also make it easier for teachers to convey the material they will be teaching during the learning process, especially in science learning on material Chapter 5 topic A. A story about my area first because as we know, social studies learning or now it has been changed to science science is very boring and makes students feel bored, therefore with this video, hopefully it can help the learning process. The type of research used is Research and Development to produce tests and determine the effectiveness of the products being developed. The design of this study is to use the 4D (Four-D) model which consists of define, design, develop and disseminate and the results of this study indicate that the Canva-based learning video media for Chapter 5 topic A. Stories about my area used to be in grade IV elementary school, because the media that was developed through the validity test process twice where the results of the validity test of the media that were developed were included in the very valid category.

Keywords: *learning videos, canva, science learning.*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk video pembelajaran berbasis canva yang bisa di akses dengan mudah dan juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan mereka ajarkan selama proses pembelajaran berlangsung terutama pada pembelajaran IPAS pada materi Bab 5 topik A. cerita tentang daerahku dahulu karena seperti yang kita ketahui kalau pembelajaran IPS atau sekarang sudah di ubah menjadi IPAS sangat membosankan dan membuat para siswa merasa bosan oleh karena itu dengan adanya video ini semoga bisa membantu proses pembelajaran tersebut. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* untuk menghasilkan yang menguji dan mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan. Desain penelitian ini adalah menggunakan model 4D (*Four-D*) yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *desain* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran) dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis canva materi Bab 5 topik A. cerita tentang daerahku dahulu kelas IV sekolah dasar, karena media yang dikembangkan melalui dua kali proses uji validitas dimana hasil uji validitas media yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sangat valid.

Kata Kunci: video pembelajaran, canva, pembelajaran IPAS.

PENDAHULUAN

Dalam jurnal penelitian Desi Pristiwanti .dkk menuliskan perundang -undangan tentang sistem pendidikan No.20 Tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepritual keagamaan,pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Seiring perkembangan zaman pendidikan Indonesia terus melakukan perbaikan salah satunya ialah dengan melakukan perubahan kurikulum seperti dari kurikulum k13 menjadi kurikulum merdeka. Sama halnya seperti sekarang ini, digitalisasi menjadi salah satu tolak ukur kemunculan kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik. Kemandirian dalam artian bahwa setiap peserta didik diberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal. Menurut Eko Risdianto (2019:4) juga mengatakan bahwa kehadiran kurikulum merdeka belajar ini juga bertujuan untuk menjawab tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 dimana dalam perwujudannya harus menunjang keterampilan dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif, serta terampil dalam berkomunikasi dan berkolaborasi bagi peserta didik.

Ciri khas lain dari Kurikulum Merdeka yaitu adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar. Penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Namun, kajian dalam topik Kurikulum Merdeka belum secara menyeluruh dilakukan lantaran keberadaannya yang masih belum genap satu tahun. Salah satu topik penelitian yang belum dikaji adalah tentang adanya mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka, yaitu IPAS. (Neneng Widya Sopa Marwa,dkk.2023).

Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut pendapat Yusuf Hadi Miarso membatasi pengertian media dengan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. (Nunu Mahnun, 2012)

Berdasarkan pengertian di atas bahwa media adalah alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran terjadi.

Canva adalah program desain Online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, cerita

Maolida, dkk.

instagram, kiriman twitter, dan sampul facebook.

Kelebihan Canva

1. Memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik.

2. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag and drop.

3. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis

4. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru.

5. Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.

6. Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran.

7. Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.

8. Untuk menambahkan animasi, pengguna harus melakukan pembayaran melalui kredit. Namun, media canva dapat diunduh dengan beragam format penyimpanan seperti pdf dan jpg. Sehingga untuk menerapkan persentase offline dapat dikolaborasikan dengan media lain

seperti powerpoint. (Rahma Elvira Tanjung, dkk 2019).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang disebut dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sementara itu, model penelitian ini menggunakan 4D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Dessemination* (penyebaran), yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. hasil validasi tahap pertama dan kedua

| No. | Validasi Tahap | Validator Ahli | Skor Validasi | Skor Maksimum | PRS | Kriteria Kevalidan | Keterangan |
|-----|---------------------------------------|----------------|---------------|---------------|--------|--------------------|------------------------|
| 1 | Pertama | Materi | 22 | 36 | 61,11% | Kurang Valid | Revisi |
| | | Media | 38 | 52 | 73,08% | Valid | Revisi |
| | | Kebahasaan | 23 | 36 | 63,89% | Kurang Valid | Revisi |
| | Rata-rata Skor Validasi Tahap Pertama | | | | | 66,03% | Kurang Valid |
| 2 | Kedua | Materi | 32 | 36 | 88,89% | Sangat Valid | Digunakan tanpa revisi |
| | | Media | 47 | 52 | 90,38% | Sangat Valid | Digunakan tanpa revisi |
| | | Kebahasaan | 31 | 36 | 86,11% | Sangat Valid | Digunakan tanpa revisi |
| | Rata-rata Skor Validasi Tahap Kedua | | | | | 88,46% | Sangat Valid |

Pada tahap validasi tahap pertama oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli

kebahasaan memperoleh skor rata-rata hasil validasi yaitu 63,89% yang menunjukkan materi yang dikembangkan masih kurang valid dan membutuhkan revisi dimana skor setiap validasinya divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli kebahasaan.

Pada hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi tahap pertama media yang dikembangkan yaitu skornya sebesar 61.11% dengan ciri-ciri kevalidan yang masih kurang valid. Indikator yang diukur oleh ahli materi ada tiga yaitu kesesuaian dengan capaian pembelajaran, keakuratan materi, dan penyajian pembelajaran. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran yang diukur oleh ahli materi meliputi kesesuaian materi pada media dengan buku atau modul ajar, kesesuaian antara materi dan tujuan pembelajaran, dan materi yang berisikan profil pelajar Pancasila. Keakuratan materi yang diukur disini meliputi kejelasan materi yang disajikan, kekonkretan materi dan kesederhanaan materi yang disajikan. Yang ketiga yaitu indikator penyajian pembelajaran yang dapat dilihat dari penyajian materi yang bersifat interaktif, partisipatif, serta kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.

Selanjutnya skor validasi ahli media pada tahap pertama yaitu 73,08% kevalidan. Ada 3 indikator yang diukur oleh ahli media yaitu kemenarikan media, ketahanan media, dan fisik dari media yang dikembangkan. Indikator kemenarikan media dapat dilihat dari kejelasan warna, bentuk ukuran, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan materi yang dipelajari. Yang kedua yaitu indikator ketahanan media, disini validator media mengukur dengan melihat keamanan,

kemudahan penggunaan, serta ketahanan bahan yang digunakan pada media yang dikembangkan.

Selanjutnya uji validitas oleh ahli kebahasaan tahap pertama media yang dikembangkan mencapai skor validasi 63,89% dengan kriteria kevalidan yang masih kurang valid. Dimana indikator penilaian kebahasaannya yaitu lugas, komunikatif, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, dan penggunaan simbol serta ikon. Kelugasan unsur bahasa pada media diukur dari ketepatan struktur kalimat, kesederhanaan kata, dan pemilihan kalimat sesuai dengan karakteristik siswa. Indikator komunikatif yang diukur meliputi bahasa yang mudah dipahami, kesantunan bahasa, serta memuat informasi sesuai materi. Kemudian kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia meliputi penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar dan sesuai aturan PUEBI. Pada validasi media tahap pertama ini media yang dikembangkan masih direvisi yang nantinya akan divalidasi pada validasi tahap kedua.

Pada validasi tahap kedua media yang dikembangkan telah memperoleh skor rata-rata validasi sebesar 88,46% maka kevalidan media tersebut sangat valid. Pada tahap validasi tahap kedua skor hasil validasi oleh pakar ahli yaitu oleh ahli materi yaitu 88,89% dengan kevalidan sangat valid. Indikator yang diukur oleh pakar ahli materi masih sama dengan yang digunakan pada validasi tahap kedua yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai sebesar 90,38% dengan kevalidan yang sangat valid. Skor validasi tahap kedua yang dilakukan oleh ahli kebahasaan memperoleh nilai sebesar 86,11%

Maolida, dkk.

dengan kevalidan yang sangat valid. Secara keseluruhan validator memberikan penilaian bahwa media yang dikembangkan yaitu video pembelajaran dari unsur kebahasaan yang digunakan serta kemenarikan dari media yang sudah dibuat secara layak. Oleh karena itu hasil dari ,hasil validasi tahap kedua yang telah dilakuakn menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk mendapat kriteria sangat valid dan media yang dikembangkan yaitu video pembelajaran berbasis canva pada materi Bab 5 Topik A. Cerita tentang Daerahku Dahulu sudah layak dan valid.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan uji validitas yang dilakukan oleh pakar ahli media, ahli materi dan ahli kebahasaan yang telah di uji 2 tahap maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis canva pada materi Bab 5 topik A. cerita tentang daerahku dahulu di kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid karena sudah memperoleh skor validasi rata-rata pada tahap 2 sebesar 88,46% dengan mencapai kriteria kevalidan sangat valid yang mampu menghasilkan mmedia pembel;ajaran yang layak.

DAFTAR RUJUKAN

Kristanti, D., & Julia, S. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika model 4D untuk kelas inklusi sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa. Jurnal Maju, 4(1), 38-50.

Manalu, J.B., Sitohang, P., & Henrika, N.H. (2022). Pengembangan perangkat

pembelajaran kurikulum merdeka belajar. Prosiding Pendidikan Dasar, 1(1), 80-86.

Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsihmpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.

Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). Jurnal pemikiran islam, 37(1).

marwa, n. w. s., usman, h., & qodriani, b. (2023). persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran ipas pada kurikulum merdeka. metodik didaktik: jurnal pendidikan ke-sd-an, 18(2), 54-65.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(6), 7911-7915.

Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 1077-1094.

tanjung, r. e., & faiza, d. (2019). canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. voteteknika (vocational teknik elektronika dan informatika), 7(2), 79-85.