ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks : Garuda, Google Scholar, Moraref, Base, OneSearch.

https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i2

PENGEMBANGAN MODEL BAHAN AJAR BERBASIS CANVA UNTUK MATERI TEMATIK PADA KELAS 2 DI SDN TANGERANG 15

Ina Magdalena[1], Ani Nur Anggraeni[2], Rahma Rizkiya Wahyu[3]
Universitas Muhammadiyah Tangerang
anggraeniani32@gmail.com ; Rahmarizkiya76@gmail.com

Abstract

In the world of education, it is necessary to focus on teaching material models to be applied or implemented to students in the learning process so that they can be effectively adapted to achieve the goal, namely student learning outcomes. So that by utilizing the appropriate model of teaching materials it will be effective in increasing the motivation and also the learning outcomes of students at school. Particular attention is paid to the use of online media or the CANVA platform used by Tangerang 15 Elementary School to be precise for Grade 2 students to be one of the efforts of a teacher to increase motivation and also interest students in the learning process. The method used in this research is literature study by utilizing several journals as well as previous literacy related to the topic taken by the researcher. From the results of research that has been carried out by utilizing several previous studies also that by utilizing learning media on the CANVA platform it is very suitable to be applied in order to increase motivation and also learning outcomes for class 2 students at SDN Tangerang 15 because it utilizes audio-visual, color features, audio, characters, illustrations, photos, and others that can be adapted to the creativity of students and can enhance their ideas and creativity, especially in thematic subjects.

Keywords: *Teaching Materials; CANVAS; Thematic; Learning*

Abstrak : Di dalam dunia pendidikan diperlukan adanya fokus terhadap model bahan ajar untuk dapat diterapkan atau diimplementasikan terhadap peserta didik di dalam proses pembelajaran agar dapat efektif disesuaikan demi mencapai tujuan yakni hasil belajar peserta didik. Sehingga apabila dengan memanfaatkan model bahan ajar yang sesuai akan efektif dalam meningkatkan motivasi dan juga hasil belajar peserta didik di sekolah. Terutama diperhatikan dalam pemanfaatan media online atau platform CANVA yang digunakan oleh SDN Tangerang 15 tepatnya terhadap peserta didik kelas 2 menjadi salah satu upaya dari seorang guru untuk meningkatkan motivasi dan juga peminatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini yakni studi kepustakaan dengan memanfaatkan beberapa jurnal dan juga literasi terdahulu yang berkaitan di dalam topik yang diambil oleh peneliti. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan memanfaatkan beberapa penelitian terdahulu juga bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran pada platform CANVA sangat cocok untuk diterapkan demi meningkatkan motivasi dan juga hasil belajar peserta didik kelas 2 di SDN Tangerang 15 karena di dalamnya memanfaatkan audio-visual, fitur warna, audio, karakter, ilustrasi, foto, dan lain-lain yang dapat disesuaikan dengan kreativitas

Jurnal Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

peserta didik dan dapat meningkatkan ide beserta kreativitas yang dimiliki, terutama dalam mata pelajaran tematik.

Kata Kunci : Bahan Ajar; CANVA; Tematik; Pembelajaran

PENDAHULUAN

Dalam meningkatkan pembelajaran di era revolusi industri 5.0, diharapkan pendidikan di Indonesia dapat mengikuti perkembangan zaman serta menembus kemajuan pendidikan Internasional. Di dalam era ini pun dimana mulai banyak kecerdasan buatan yang dapat mentransformasi jutaan data yang telah dikumpulkan melalui media *online* atau internet di berbagai aspek kehidupan masyarakat yang dimana bertujuan untuk diharapkannya dapat membantu manusia dalam menjalani seluruh kehidupan yang bermakna dikarenakan terdapat keseimbangan terkait pencapaian ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial. Semakin banyak persyaratan dalam mengembangkan pendidikan yang berpusat pada siswa dengan membimbing siswa untuk aktif belajar. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada pembelajaran model pembelajaran yang digunakan secara efektif dan efisien (Jayul & Irwanto, 2020).

Di dalam dunia pendidikan pasti akan terdapat berbagai isu maupun kasus yang menjadi permasalahan yang harus dihadapi oleh lembaga pendidikan terutama oleh tenaga pendidik yakni salah satunya adalah penurunan karakter peserta didik ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring di masa pandemi covid-19, salah satunya di SDN Tangerang 15. Ketika munculnya pandemi covid-19, pembelajaran di SDN Tangerang 15 diadakan secara *online* sehingga harus berjalan dengan memanfaatkan teknologi (Buanasari, 2020; Rakhmawati, 2020). Maka dari itu, peserta didik di SDN Tangerang 15 harus belajar dengan memanfaatkan *e-learning*. *E-Learning* merupakan sebuah pembelajaran dengan berbasis teknologi atau media online, sering pula disebut sebagai pembelajaran daring/*online*. Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran di SDN Tangerang 15 yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan dengan jarak jauh (Assidiqi & Sumarni, 2020; Siska & Rudagi, 2021).

Faktor pendukung dalam proses *e-learning*, yakni salah satunya adalah media yang diperlukan untuk pembelajaran. Untuk menjaga pembelajaran di SDN Tangerang 15 agar

tetap efektif dan efisien dilaksanakan secara jarak jauh, maka seorang guru di SDN Tangerang 15 harus berinisiatif dan berinovasi untuk dapat menciptakan media pembelajaran agar peserta didik tertarik dan tidak bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Beberapa inovasi yang dapat dilakukan yakni dengan memanfaatkan *platform* CANVA untuk dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dengan desain visual yang menarik agar menarik perhatian peserta didik di SDN Tangerang 15. Sebagaimana yang kita tahu bahwa peserta didik akan tertarik apabila proses pembelajaran melibatkan media audiovisual, terutama video pembelajaran sehingga tidak membosankan, terutama difokuskan terhadap materi pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas 2 di SDN Tangerang 15.

Oleh sebab itu, *platform* CANVA ini menyediakan desain yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran, terutama dalam membuat video pembelajaran dan desain menarik bagi peserta didik kelas 2 di SDN Tangerang 15. Dengan memanfaatkan *platform* CANVA ini guru dapat mendesain dari mulai gambar teks, *template*, warna, audio, transisi, animasi, suara efek, dan lain sebagainya, disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

METODE

Artikel ini ditulis dengan memakai metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa *literature review*, yakni dengan mengumpulkan semua sumber yang bersifat kepustakaan baik itu jurnal, buku, dan lain-lain, kemudian penulis membandingkan dan menganalisis tingkat kredibilitasnya dengan topik yang diangkat. Jenis data yang digunakan yaitu data yang terdapat pada penelitian sebelumnya atau data sekunder. Penulis mengumpulkan, menganalisis, membandingkan, dan menginterpretasikan sehingga muncullah sebuah konsep yang relevan (Huda et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berkembangnya teknologi pada masa kini berkaitan juga dengan perkembangan pendidikan. Terutama ketika munculnya pandemi covid-19, dimana proses pembelajaran di SDN Tangerang 15 berlangsung secara *online*, yakni dengan memanfaatkan berbagai media secara jarak jauh atau daring. Dengan memanfaatkan web dan juga aplikasi dalam proses pembelajaran disebut juga dengan *e-learning*. Di dalam kegiatan pembelajaran di SDN

Tangerang 15 terdapat berbagai unsur pokok yang harus diperhatikan, dari mulai yang paling utama yakni peserta didik, tenaga pendidik atau guru, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kurikulum, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, sarana pembelajaran, dan juga evaluasi pembelajaran. Sebagaimana konsep dasar yang telah dijelaskan sebelumnya, dijelaskan kembali bahwa pembelajaran ini adalah proses dalam memberikan suatu ilmu pengetahuan bagi seluruh peserta didik dalam memenuhi fasilitas, material, perlengkapan, dan juga manusiawi. Tujuan dari pembelajaran ini tentu untuk memberikan wawasan dan juga pengalaman kepada peserta didik kelas 2 di SDN Tangerang 15 terkait materi yang diberikan oleh guru.

CANVA merupakan salah satu program dalam ruang lingkup desain secara *online* yang didalamnya tersedia beranekaragam peralatan dari mulai poster, pamflet, brosur, presentasi, selebaran, sertifikat, kartu undangan, kartu nama, spanduk, logo, label, kartu pos, sampul buku, penanda buku, *template, editing* foto, cerita Instagram, kiriman media sosial, *wallpaper desktop* dan lain sebagainya. Di dalamnya terdapat berbagai jenis presentasi yang dapat di desain yakni seperti presentasi sederhana, presentasi kreatif, presentasi bisnis, presentasi pemasaran, presentasi pendidikan, presentasi periklanan, presentasi teknologi, presentasi penjualan, dan lain-lain. Sehingga dengan berbagai macam desain yang dapat dimanfaatkan dapat membantu guru di SDN Tangerang 15 untuk dapat mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik dengan memanfaatkan desain visual yang dapat digunakan dalam pelajaran tematik.

Di dalam sebuah pembelajaran media merupakan bagian integral yang sangat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas 2 di SDN Tangerang 15. Maka dari itu, media dimanfaatkan sebagai tujuan di dalam suatu pembelajaran agar peserta didik di SDN Tangerang 15 dapat memahami keterkaitan materi yang diberikan. Sehingga seorang guru diberi tuntutan untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran yang aktif, menarik, kreatif, inovatif, efektif, dan juga menyenangkan bagi peserta didik di kelas. Salah satunya dapat dilakukan dengan metode pembelajaran secara individu dan juga berkelompok. Ketika memberikan tugas secara individu dengan memanfaatkan media pembelajaran Canva di pembelajaran tematik dapat dilakukan dengan meminta peserta didik kelas 2 di SDN Tangerang 15 untuk berkreasi kebebasan asalkan berkaitan dengan mata pelajaran tematik, sehingga peserta didik akan lebih leluasa dalam menuangkan karya dan pemikirannya di dalam platform Canva. Sedangkan apabila diuji coba ke dalam suatu kelompok, dapat diberikan tugas dari seorang guru terhadap peserta didik kelas 2 di SDN Tangerang 15 untuk

mengerjakan suatu karya secara bersama-sama dengan ketentuan tugas yang berkaitan dengan lingkungan hidup, dimana akan dilakukan juga penilaian terkait kerjasama dan juga nilai perorangan di dalam kelompok tersebut ketika mengerjakan suatu karya di dalam aplikasi canva.

Pengembangan dari media pembelajaran dapat guru manfaatkan dengan berbasis aplikasi didalam Android ataupun *platform* yang ada di *smartphone* untuk dijadikan sebagai multimedia interaktif secara kontekstual dan menyenangkan. Sebelum digunakan media pembelajaran tersebut harus diuji dulu terkait reabilitas, validitas, dan juga tingkat kesukaran dari media tersebut sebelum disampaikan kepada peserta didik. Terutama di dalam mata pelajaran tematik, dimana ditunjukkan juga oleh hasil penelitian terdahulu yang dikemukakan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman (2021) bahwa "Interpretasi persentase kelayakan atau kevalidan media pada tingkat pencapaian 81% sampai 100%, media pembelajaran dapat dikategorikan "Sangat Layak" untuk digunakan" (Hapsari & Zulherman, 2021). Maka dari itu, dapat dipahami dan juga disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi Canva yang diterapkan di dalam pembelajaran tematik pada kelas 2 SDN Tangerang 15 menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat layak dan sesuai untuk meningkatkan motivasi dan juga hasil belajar peserta didik di SDN Tangerang 15.

Maka dari itu, dengan memanfaatkan *platform* CANVA untuk kelas 2 di SDN Tangerang 15 ini akan memberikan kemudahan dalam interaksi antara peserta didik dalam memperoleh pematrian dalam pembelajaran. Selain itu, dapat dibentuk karena juga informasi dan pendapat terkait hal yang berkaitan dengan pelajaran. Manfaat yang diberikan lainnya oleh *e-learning* yakni bagi guru di SDN Tangerang 15 akan lebih memudahkan pemberian tugas dan juga materi untuk dapat dikerjakan oleh seluruh peserta didik dalam jarak jauh namun tetap efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yang ditinjau juga dari beberapa penelitian terdahulu yang diambil oleh peneliti didapatkan hasil bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran pada aplikasi canva yang diterapkan atau diimplementasikan terhadap peserta didik kelas 2 di SDN Tangerang 15 dinyatakan sangat layak dan juga sesuai untuk meningkatkan motivasi dan juga hasil belajar peserta didik. Dengan memanfaatkan aplikasi

Canva yang di dalamnya terdapat beberapa fitur dalam mengasah kemampuan audio-visual peserta didik di SDN Tangerang 15 dapat meningkatkan juga kreativitas dan juga ide bagi peserta didik, dimana seluruh ide dan juga pemikiran yang dimilikinya akan dituangkan dalam suatu karya berupa poster ataupun video kreasi di dalam mata pelajaran tematik pada *platform* Canva. Maka dari itu, guru di SDN Tangerang 15 terus mendorong peserta didik kelas 2 untuk dapat memanfaatkan *platform* Canva dalam pelajaran tematik karena cukup efektif untuk diterapkan yang ditunjukkan dari respon dan juga hasil belajar dari peserta didik kelas 2 di SDN Tangerang 15.

DAFTAR PUSTAKA

Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 298–303. https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/601/519

Buanasari, D. M. (2020). *ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING BAGI GURU KELAS RENDAH PADA PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI 12 PURWODADI*. http://eprints.ums.ac.id/87173/1/NASKAH PUBLIKASI.pdf

Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, *8*(2), 1–18. http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354

Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2384–2394. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237

Irawan, A., & Napitupulu, S. (2022). Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *01*(01), 180–188. https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1190%0Ahttps://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1190/784

Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, *6*(2), 190–199.

Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *3*(1), 101–109. https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432

Rakhmawati, E. M. (2020). Analisis Faktor Pendukung Hasil Pembelajaran Daring pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Prosiding Seminar Nasional …*. https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/569/488

Siska, F., & Rudagi, R. (2021). Analisis Ketimpangan Pendidikan pada Masa Covid-19 di Nagari Sisawah Kabupaten Sijunjung. *AL MA'ARIEF : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, *3*(1), 1–11. https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2032

Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian …*, *01*(September), 55–67. https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1153%0Ahttps://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1153/749