

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS CANVA MATERI
INDONESIAKU KAYA BUDAYA MUATAN PELAJARAN IPS
KELAS IV SDN 1 AIR DERAS**

Yulita Suwanti¹, Aren Frima², Candres Abadi³
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
litasuwanti@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis canva materi indonesiaiku kaya budaya muatan pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 1 Air Deras yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (Penelitian dan Pengembangan) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian yaitu siswa Kelas IV SD Negeri 1 Air Deras berjumlah 19 orang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan dan seorang guru kelas IV. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes tertulis berupa soal uraian. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata validasi (ahli media, ahli bahasa, ahli materi) yaitu 0,89 dengan kategori sangat valid. Hasil analisis kepraktisan (siswa dan guru) 88,65 % dengan kategori sangat praktis. Hasil analisis keefektifan *N-Gain Score* yaitu 0,63 dengan kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil penelitian, maka pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva valid, praktis, dan cukup efektif untuk digunakan pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: Pengembangan Bahan Ajar Interaktif, Canva, IPS, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This research aims to develop interactive teaching materials based on Canva, Indonesian materials, rich in culture, social studies lesson content for class IV SD Negeri 1 Air Deras that are valid, practical and effective. The research method used is R&D (Research and Development) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The research subjects were 19 Class IV students at SD Negeri 1 Air Deras consisting of 12 male students and 7 female students and a Class IV teacher. The instruments used in this research were questionnaires and written tests in the form of essay questions. Based on the research results, the validation average (media experts, linguists, material experts) was 0.89 with a very valid category. The results of the practicality analysis (students and teachers) were 88.65% in the very practical category. The results of the analysis of the effectiveness of the N-Gain Score are 0.63 in the quite effective category. Based on the research results, the development of Canva-based interactive teaching materials is valid, practical and effective enough to be used in social studies learning for grade IV elementary schools.

Keywords: Development of Interactive Teaching Materials, Canva, Social Sciences, Elementary School

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk ciptaan Allah SWT yang paling sempurna dalam bentuk dan rupa, serta manusia memiliki derajat paling tinggi diantara makhluk ciptaan Allah SWT yang lainnya (Baharuddin 2010). Oleh karena itu, manusia dibekali dengan akal, pikiran, perasaan, dan keyakinan untuk mempertinggi kualitas hidupnya di dunia. Cara manusia mempertinggi kualitas hidupnya yaitu dengan cara memilih pendidikan yang baik. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Hidayat *et al.*, 2019). Aspek kognitif berkaitan dengan potensi pengetahuan manusia (kecerdasan), afektif berkaitan dengan potensi sikap dan nilai manusia sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan (spiritual), sedangkan psikomotorik berkaitan dengan bagaimana mengembangkan potensi pengetahuan yang didapat sehingga menciptakan *skill* pada manusia dalam menghadapi berbagai tantangan (keterampilan). Oleh karena itu, pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan manusia untuk mengembangkan keterampilan dan kreatifitasnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial (sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat, psikologi) dan humaniora yang disusun secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah (Musyarofah *et al.*, 2021). Oleh karena itu, IPS adalah ilmu yang menghubungkan dengan lingkungan masyarakat sosial yang dimana dalam pelaksanaan pembelajaran IPS terdapat aspek-aspek kemanusiaan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara di SD Negeri 1 Air Deras Kecamatan Suku Tengah Lakitan (STL) Ulu Trawas Kabupaten Musi Rawas pada tanggal 24 Oktober 2023, dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Air Deras yaitu bapak Burhan Amin, S.Pd. SD., diketahui bahwa jumlah siswa kelas IV Negeri 1 Air Deras terdiri dari 19 orang, adapun permasalahan yang ada di kelas IV Negeri 1 Air Deras yaitu siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran IPS, pada saat proses pembelajaran guru masih menggunakan buku cetak yang konsepnya masih sangat umum seperti pembelajaran yang kurang menarik, penjelasan materi yang terdapat dalam buku cetak masih sangat minim, serta contoh-contoh yang terdapat dalam buku cetak masih kurang lengkap dan guru tidak menggunakan media sebagai penunjang materi pembelajaran agar proses pembelajaran lebih aktif dan kreatif. Berdasarkan permasalahan tersebut terdapat hasil belajar siswa rendah.

Proses pembelajaran di kelas IV Negeri 1 Air Deras menggunakan kurikulum merdeka belajar, yang mana kurikulum merdeka belajar lebih berpusat kepada siswa dan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam menciptakan dan mendesain proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan model, metode pembelajaran serta bahan ajar yang menarik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Bahan ajar merupakan segala bahan yang disusun secara sistematis mencakup kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaah

implementasi pembelajaran (Prastowo 2012). Kompetensi yang dimaksud adalah kompetensi yang tercantum dalam kurikulum yang diterapkan di sekolah dasar tersebut. Bahan ajar adalah media belajar yang berbentuk media cetak maupun noncetak. Bahan ajar berbentuk media cetak diantaranya buku, modul, lembarkerja siswa dan lain-lain sedangkan media bahan ajar noncetak diantaranya audio dan audio interaktif. Salah satu aplikasi yang mendukung pengembangan Bahan Ajar Interaktif ini adalah aplikasi *canva*, yang dimana aplikasi *canva* diharapkan dapat memudahkan penggunaanya dalam membuat berbagai macam desain grafis (Salsa Bilah *et al.*, 2023). Fitur-fitur yang terdapat pada *canva* dapat mendukung dalam pembuat Bahan Ajar Interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Berdasarkan pendapat Okpatrioka (2023) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Hidayat & Nizar (2021:29). Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan interaktif serta model pengembangan yang identik dengan sistem pembelajaran, sehingga cocok digunakan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis *canva* karena terdiri dari lima tahap dalam proses pengembangannya yaitu, tahap *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek uji coba yaitu siswa kelas IV SD Negeri 1 Air Deras dan guru kelas IV. Desain uji coba dengan penelitian yang dilaksanakan menggunakan uji coba kelompok kecil berjumlah 6 siswa serta uji coba kelompok besar dilaksanakan oleh seluruh peserta didik berjumlah 19 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kondisi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Air Deras. Teknik wawancara untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian, wawancara ini ditunjukan pada guru kelas IV SD Negeri 1 Air Deras mengenai kondisi belajar siswa. Teknik Angket digunakan untuk memvalidasi yang terdiri dari angket validasi ahli media, bahasa, dan materi. Sedangkan angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan. Teknik Tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa. Pada penelitian ini digunakan tes dalam bentuk tes uraian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan. Berikut ini teknik analisis data yang digunakan antara lain:

1. Analisis kevalidan dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi menggunakan rumus *Aiken's V*:

Keterangan:

$$V = \sum S / [n(c-1)]$$

(Azwar, 2015)

S = r-lo

N = jumlah validator

lo = angka penilaian validitas yang rendah

c = angka penilaian validitas yang tinggi

r = angka yang diberikan dengan kriteria kevalidan media

Tabel 1. Interpretasi validasi Aiken's V

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
$\geq 0,80$	Tinggi
$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V < 0,40$	Buruk

Sumber: Febriandi dalam Donna *et al.*, (2021)

2. Analisis kepraktisan dari respon guru dan siswa menggunakan rumus kepraktisan:

$$\text{Tingkat Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100 \%$$

Sumber: Lestari *et al.*, (2020)

Tabel 2. Kategori Kepraktisan

Interval Rta-rata Skor	Klarifikasi
81 % - 100 %	Sangat Praktis
61 % - 80 %	Praktis
41 % - 60 %	Kurang Praktis
21 % - 40 %	Tidak Praktis
0 % - 20 %	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Lestari *et al.*, (2020)

3. Analisis Keefektifan berdasarkan Pretest dan posttest menggunakan rumus efektivitas yaitu:

$$\text{Gain Score} = \frac{\text{skor rerata posttest} - \text{skor rerata pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor rerata pretest}}$$

Sumber: Nashiroh *et al.*, (2020)

Tabel 3. Kriteria N-Gain Score

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Nashiroh *et al.*, (2020)

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

IV SD Negeri 1 Air Deras menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil penelitian pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva berdasarkan model pengembangan yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tahap analisis (*analysis*)

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti yaitu pengumpulan informasi untuk mengetahui permasalahan yang ada pada proses pembelajaran dalam penerapan media pembelajaran di kelas. Pengumpulan informasi dilakukan pada saat melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas dan siswa kelas IV SDN 1 Air Deras.

2. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan melakukan observasi, peneliti mengkaji dari segi pengetahuan dan dari aktivitas siswa saat proses pembelajaran. Hasil dari observasi tersebut yaitu siswa kelas IV SDN 1 Air Deras memiliki kemampuan akademik yang beragam, yakni berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah, ketika proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa melakukan aktivitas yang tidak sesuai dengan pembelajaran.

3. Analisis Materi

Materi yang dikaji pada pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva adalah Indonesiaku Kaya Budaya pada pembelajaran IPS pada buku IPAS BAB 6.

Tahap perancangan (*Design*)

1. Membuat diagram alir dan konsep media secara keseluruhan.
2. Mengumpulkan atribut yang mendukung untuk pembuatan media pembelajaran, agar media pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.
3. Pembuatan materi, petunjuk penggunaan, dan evaluasi.
4. Merancang instrumen yang akan digunakan pada penelitian pengembangan. Instrument yang peneliti rancang berupa lembar evaluasi untuk mengukur validasi materi, bahasa, dan media serta lembar angket kepraktisan.

Tahapan Pengembangan (*Development*)

1. Uji Kevalidan

Tahap validasi ahli dalam pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva dilakukan oleh Ahli Media, Ahli Bahasa, dan Ahli Materi berdasarkan tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Validator

Validator	Hasil Aiken's V	Kriteria Aiken's V
Nugroho Ponco Riyanto, M. Kom	0,92	Tinggi
Dr. Agung Nugroho, M. Pd	0,87	Tinggi
Burhan Amin, S.Pd. SD	0,90	Tinggi
Rata-rata	0,89	Tinggi

Hasil penelitian terhadap pengembangan media bahan ajar interaktif berbasis *canva* dari validator media diperoleh rata-rata skor 0,92 tinggi atau sangat valid, validator bahasa diperoleh rata-rata skor 0,87 tinggi atau sangat valid, dan validator materi diperoleh rata-rata skor 0,90 tinggi atau sangat valid. Hasil analisis kevalidan media bahan ajar interaktif berbasis *canva* berdasarkan tiga ahli mendapatkan rata-rata skor yaitu 0,89 berada pada kategori tinggi atau sangat valid. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *Aiken's V* dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis *canva* yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ini didukung oleh penelitian dari Riri Zulvira, Desyandri (2022) berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tematik Terpadu Menggunakan STEAM Berbasis Lectora Di Kelas III SD”. Berdasarkan hasil akhir validasi diperoleh persentase penilaian kepuasan sebesar 0,92 dengan kategori sangat valid.

Revisi Produk

Ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi memberikan masukan dan saran terhadap bahan ajar interaktif yang dikembangkan mengenai tata tulisan, materi dalam bahan ajar interaktif, dan desain pada tampilan bahan ajar interaktif secara bertahap agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini tampilan dari bahan ajar interaktif yang telah diperbaiki berdasarkan masukan dan saran dari para ahli yang dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



(a) Sebelum revisi



(b) Sesudah revisi



Gambar 1. Produk Akhir Bahan Ajar Interaktif

1. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Produk yang sudah divalidasi dan direvisi akan di uji cobakan kepada siswa dengan sekala kecil pada 6 siswa SD Negeri 1 Air Deras. Uji coba sekala kecil dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Air Deras. Pada tahap penerapan ini siswa sudah diberi arahan mengenai cara menghidupkan *chromebook* dan mengoprasikan *chromebook* yang merupakan sarana dalam menggunakan bahan ajar interaktif berbasis *canva* yang telah dikembangkan. Di tahap ini peneliti mengarahkan siswa untuk mengakses *link* yang sudah ada di *chromebook* dan peneliti memberikan penjelasan mengenai petunjuk penggunaan bahan ajar interaktif dan disertai siswa langsung mengoprasikan bahan ajar interaktif sesuai penjelasan yang di berikan.

2. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Uji Kepraktisan

Produk yang sudah diuji coba oleh siswa kelas IV SD Negeri 1 Air Deras dengan sekala kecil, kemudian diuji kepraktisanya dengan respon guru dari kelas IV dan siswa dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Kepraktisan Guru dan Siswa

Kepraktisan	Hasil	Kriteria Kepraktisan
Uji coba Guru	91,11%	Sangat Praktis
Uji coba Kelompok Kecil	86,19%	Sangat Praktis
Rata-rata	88,65%	Sangat Praktis

Uji kepraktisan bahan ajar interaktif berbasis *canva* berdasarkan respon siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar serta respon guru. Hasil uji kepraktisan guru mendapatkan persentase 91,11 % dan kepraktisan siswa uji kelompok kecil mendapatkan persentase 86,19 %. Hasil kepraktisan bahan ajar interaktif berbasis *canva* berdasarkan respon guru dan siswa mendapatkan rata-rata skor yaitu 88,65 % termasuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil kepraktisan penelitian ini didukung oleh penelitian dari Putry Salsa Bilah, Sandi Budiana, Yuli Mulyawati (2022) yang berjudul

”Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis *Canva* Subtema Manusia dan Lingkungan” yang diketahui bahan ajar e-modul berbasis *canva* sudah sangat praktis dengan persentase 83,43 %.

Uji Keefektifan

Uji keefektifan bahan ajar interaktif dilakukan seluruh siswa kelas IV dengan *pretest* dan *posttest* melalui materi IPS bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya. Hasil keefektifan bahan ajar interaktif berbasis *canva* dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Keefektifan Bahan Ajar Interaktif

Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai <i>Pretest</i>	Rata-rata Nilai <i>Posttest</i>	Penilaian Keefektifan <i>N-Gain Score</i>	Kategori Keefektifan <i>N-Gain</i>
19	44,16	79,58	0,63	Cukup Efektif

Uji keefektifan bahan ajar interaktif berbasis *canva* berdasarkan penilaian *pretest* dan *posttest* yaitu rata-rata nilai *pretest* diperoleh 44,16 sedangkan rata-rata nilai *posttest* diperoleh 79,58. Total penilaian *N-Gain* yaitu 0,63. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka kriteria *N-Gain Score* yaitu termasuk pada kriteria keefektifan bahan ajar berada dalam interval persentase 56-75 yaitu 63% cukup efektif karena siswa antusias dalam melakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif berbasis *canva* tetapi kurang tepat dalam menyerap informasi yang disampaikan dalam bahan ajar interaktif. Hasil keefektifan bahan ajar interaktif dalam penelitian ini didukung oleh penelitian dari Wahyu Ciptaningtyas, Bagus Amirul Mukmin, Kharisma Eka Putri (2022) yang berjudul “E-book Interaktif Berbasis *Canva* Sebagai Inovasi Sumber Belajar materi sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD” yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada kategori sedang dengan nilai 0,65.

SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *canva* yang divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dinyatakan valid dengan rata-rata 0,89. Uji coba bahan ajar interaktif berbasis *canva* pada guru dan kelompok kecil sebanyak 6 orang siswa diperoleh rata-rata 88,65% dengan kategori sangat praktis. Uji keefektifan media bahan ajar interaktif berbasis *canva* diperoleh 0,63 dengan kategori cukup efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar. (2015). *Realibilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baharuddin. (2010). *Pesikologi Pendidikan: Refleksi Teoritis Terhadap Fenomena*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development,

- Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (n.d.). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Lestari, F., Sukenda Egok, A., & Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V Sd Development of Math Mathematics Materials Based on Problem Based Learning on Classes V Sd. *Wahana Didaktika*, 18(3), 255–269.
- Musyarofah, Ahmad, A., & Suma, N. N. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Depok: Kumojoyo Press (Anggota IKAPI).
- Nashiroh, P. K., Ekarini, F., & Ristanto, R. D. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 43.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Salsa Bilah, P., Budiana, S., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Canva Subtema Manusia Dan Lingkungan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 3253–3259.