



PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI PERISTIWA PROKLAMASI KEMERDEKAAN KELAS V DI SDN 1 BONO TULUNGAGUNG

Nur Hidayah¹⁾, Ria Fajrin Rizqy Ana²⁾

^{1),2)}Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

*E-mail: nurhidayahk95@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:
Aplikasi Canva,
Media Kartu
Bergambar, dan
Pengembangan.

Pengembangan media pembelajaran untuk siswa kelas V di SDN 1 Bono Tulungagung masih kurang ketersediaannya, hal tersebut berdampak pada keaktifan dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya ketersediaan media pembelajaran di Sekolah. siswa hanya duduk, mendengarkan dengan tenang, dan mencatat apa yang disampaikan guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kevalidan, dan keterterapan media kartu bergambar berbasis aplikasi Canva. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan uji kevalidan media, materi, dan penyebaran angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan lembar angket respon siswa terhadap media. Hasil validasi media oleh validator I diperoleh persentase 88,72% dengan kategori sangat baik, penilaian media oleh validator II diperoleh persentase 79,97% dengan kategori baik, hasil validasi materi oleh validator diperoleh persentase 96,1% dengan kategori sangat baik, dan hasil angket siswa diperoleh persentase 89,73% dengan kategori sangat baik. Simpulan penelitian ini adalah media kartu bergambar berbasis aplikasi Canva valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

Abstract:

Keyword:
The canva app,
card media, and
development.

The development of learning media for fifth grade students at SDN 1 Bono Tulungagung is still lacking, this has an impact on activeness in learning. This problem is caused by the lack of availability of learning media in schools. students just sit, listen quietly, and take notes on what the teacher says. This study aims to develop, test the validity, and applicability of Canva application-based picture card media. This study uses the ADDIE development model which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection techniques were carried out by testing the validity of the media, materials, and distributing questionnaires. The instruments used in this study used media expert validation sheets, material expert validation sheets, and student response questionnaire sheets to the media. The results of media validation by validator I obtained a percentage of 88.72% in the very good category, the media assessment by validator II obtained a percentage of 79.97% in the good category, the results of material validation by the validator obtained a percentage of 96.1% in the very good category, and the results the student questionnaire obtained a percentage of 89.73% in the very good category. The conclusion of this study is that Canva application-based picture card media is valid and suitable for use as learning media in elementary schools.



Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal paling mendasar yang harus dimiliki manusia dalam hidupnya. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Proses pembelajaran pada buku tematik masih menjadi bahan utama, guru hanya memberikan garis besar materi dalam buku sehingga menyebabkan sebagian siswa belum memahami konsep materi. pendidik tidak menggunakan berbagai media pembelajaran, hal ini yang membuat suasana pembelajaran cepat merasa bosan, sehingga siswa kurang minat dan perhatian dalam belajar. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menawarkan berbagai variasi yang membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Salah satunya adalah media kartu bergambar. Kartu bergambar adalah sekumpulan kartu yang berisi gambar dengan judul. Menurut (Sunu, 2019) Media kartu bergambar termasuk media visual yang fungsinya sebagai penyalur pesan. Selain itu, media kartu bergambar juga memiliki fungsi untuk menarik perhatian, mengklarifikasi ide, mengilustrasikan atau mengklarifikasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak ditampilkan dalam bentuk media kartu bergambar. Memanfaatkan media sosial untuk mendesain kartu bergambar menggunakan aplikasi canva.

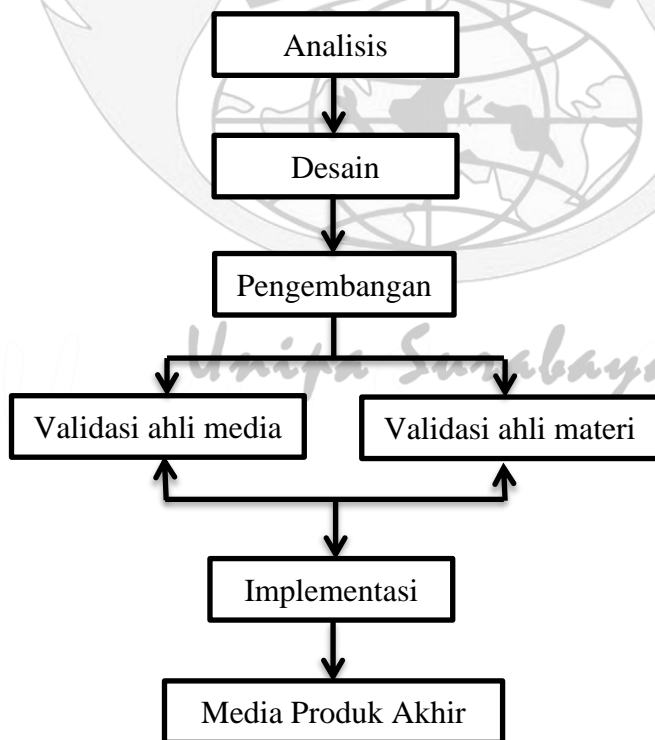
Menurut (Sholeh et al., 2020) dengan adanya penggunaan aplikasi Canva ini, secara mudah dan dapat mengikuti perkembangan teknologi. Hal ini membuat desain menjadi lebih mudah karena aplikasi Canva memiliki banyak *template* yang siap digunakan, *font*, dan berbagai ilustrasi lainnya untuk mendukung kreativitas dalam mendesain. Untuk menggunakan Canva, pengguna harus mendaftar sebagai anggota di halaman www.canva.com dan menggunakan aplikasi Canva secara *online*. Gambar dapat digunakan untuk membuat desain lebih menarik. Tidak hanya itu, aplikasi Canva memiliki beragam contoh desain yang tersedia untuk pengguna. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan, kevalidan, dan keterterapan pada media kartu bergambar berbasis aplikasi canva. Media kartu bergambar berbasis aplikasi canva dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, hal ini juga termasuk bentuk pengembangan dalam mengeksplorasi penggunaan media dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, terlihat bahwa penggunaan media kartu bergambar berbasis aplikasi canva sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Terlebih pada materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan yang materi lebih bersifat hafalan, dengan memanfaatkan

media kartu bergambar siswa dapat terbantu dan dapat menumbuhkan ketertarikan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu bergambar serta mengetahui kevalidan media pada siswa.

Metode

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) R&D. Menurut (Sugiyono, 2015) merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Prosedur ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangannya adalah sebagai berikut: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi).

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena model pengembangan ADDIE efisien, dinamis dan mendukung kinerja program itu sendiri. Model ADDIE terdiri dari lima komponen yang terstruktur dan saling berkaitan, artinya dari tahap pertama hingga tahap kelima, pengaplikasiannya harus sistematis dan tidak dapat diurutkan secara sembarangan. Kelima tahapan atau langkah ini sangat sederhana dibandingkan dengan model desain lainnya. Sifatnya yang sederhana dan sistematis membuat model desain ini mudah dipahami dan diterapkan. Adapun langkah-langkah penelitian dapat ditunjukkan dengan gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Langkah Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE

Hasil dan Pembahasan

Model pengembangan ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkordinasi sesuai fase yang ada. Pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch dalam penelitian ini mempunyai lima langkah yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan sekolah selama ini. Setelah analisis masalah dilakukan, dinyatakan bahwa media pembelajaran yang banyak digunakan saat pembelajaran ialah buku siswa dan buku guru. Pembelajaran hanya mengandalkan buku pada saat belajar langsung, siswa tidak tertarik untuk menyimak penjelasan dari guru serta membuat merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Media buku hanya memberikan materi cukup sedikit, tidak memuat gambar dan hanya memberikan contoh teks bacaan yang berkaitan dengan materi, serta siswa dituntut untuk berfikir sendiri dalam memahami suatu materi. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan yaitu media pembelajaran kartu bergambar berbasis aplikasi Canva dengan materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan yang disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan. Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa terutama kelas V di SDN 1 Bono Tulungagung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Maka dengan demikian, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar berbasis aplikasi canva yang diharapkan nantinya akan menumbuhkan rasa semangat pada siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Desain Produk pengembangan media pembelajaran kartu bergambar berbasis aplikasi Canva dari gabungan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi ajar yang diambil yaitu Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan. Pada bagian tahap desain ini ialah lanjutan dari tahap analisis. Tahap ketiga dari model ADDIE yaitu langkah pengembangan. Tahap pengembangan media pada produk yang akan digunakan dan dikembangkan sesuai dengan media pembelajaran kartu bergambar berbasis aplikasi Canva yang sudah di desain. Setelah peneliti merancang media kartu bergambar berbasis aplikasi canva tahap selanjutnya, melakukan konsultasi kepada ahli media dan ahli materi untuk dilakukan penilaian terhadap media kartu bergambar dengan mengisi lembar penilaian kelayakan media serta saran dan komentar untuk perbaikan media kartu bergambar berbasis aplikasi Canva.

Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan media kartu bergambar berbasis aplikasi canva adalah kuantitatif sebagai data utama dan data kualitatif berupa komentar dan saran dari para validator. Validasi adalah tahap penilaian media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Sehingga media pembelajaran dapat dikembangkan dengan kelayakan yang baik. Teknik pengolahan data angket validasi menggunakan *Skala Likert*. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan media kartu bergambar berbasis aplikasi Canva oleh ahli media I dapat dilihat hasil validasi oleh ahli media terdapat jumlah skor yang diperoleh dari validator I adalah 57 dari 15 butir pertanyaan. Pada aspek fisik dinyatakan sangat baik dengan hasil persentase 95%, kemenarikan media dinyatakan sangat baik dengan hasil persentase 93,3%, penggunaan dinyatakan sangat baik dengan hasil persentase 90%, dan desain dinyatakan baik dengan hasil persentase 76,6%. dapat disimpulkan bahwa penilaian validator I secara menyeluruh sudah dinyatakan sangat baik dengan hasil persentase mencapai 88,72%. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media terdapat jumlah skor yang diperoleh dari validator II adalah 52 dari 15 butir pertanyaan. Pada aspek fisik dinyatakan sangat baik dengan hasil persentase 90%, kemenarikan media dinyatakan baik dengan hasil persentase 73,3%, penggunaan dinyatakan cukup baik dengan hasil persentase 80%, dan desain dinyatakan baik dengan hasil persentase 76,6%. Dapat disimpulkan bahwa penilaian validator II secara menyeluruh sudah dinyatakan baik dengan hasil persentase mencapai 79,97%. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi terdapat jumlah skor yang diperoleh adalah 49 dari 10 butir pertanyaan. Hasil penilaian dari ahli materi pada aspek penyajian dinyatakan sangat baik dengan hasil persentase 93,3%, pemilihan tema dinyatakan sangat baik dengan hasil persentase 100%, dan isi materi pada media kartu bergambar dinyatakan sangat baik dengan hasil persentase 95%. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli materi secara menyeluruh sudah dinyatakan sangat baik dengan persentase mencapai 96,1%. Hasil validasi berdasarkan *skala likert*, maka hasil menunjukkan kriteria sangat baik.

Tahap keempat dari model ADDIE yaitu implementasi. Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini meliputi tahap implementasi media yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu dikelas. Implementasi penelitian ini dilakukan guna untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran kartu bergambar berbasis aplikasi Canva. Implementasi dilakukan pada peserta didik kelas V SDN 1 Bono Tulungagung yang berjumlah 23 siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran ketika penerapan dilakukan secara langsung. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE, karena dalam penelitian ini hanya sampai respon siswa terhadap media kartu bergambar berbasis aplikasi Canva

yang dikembangkan. Maka hasil penilaian yang didapat oleh peneliti terhadap media kartu bergambar sangat layak digunakan sesuai dengan hasil implementasi dengan persentase 89,73%.

Tahap pengembangan desain media pada produk yang akan digunakan dan dikembangkan sesuai dengan media pembelajaran kartu bergambar berbasis aplikasi Canva sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Gambar Pasca Proklamasi

Pasca proklamasi yang terdiri dari 4 pengelompokan yaitu pertempuran surabaya, pertempuran ambarawa, bandung lautan api, dan pertempuran lima hari.



Gambar 3. Desain Gambar Tokoh Proklamasi 1

Tokoh proklamasi 1 dari 4 pengelompokan yaitu Ir. Soekarno, Tadashi Maeda, Moh. Hatta, dan Mr. Achmad Soebardjo.



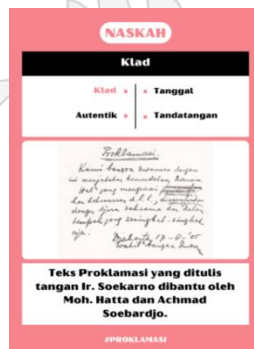
Gambar 4. Desain Gambar Tokoh Proklamasi 2

Tokoh proklamasi 2 terdiri dari 4 pengelompokan yaitu Fatmawati, Sayuti Melik, Sukarni Kartodiwirjo, dan Frans dan Alex Mendur.



Gambar 5. Desain Gambar Persiapan

Persiapan terdiri dari 4 pengelompokan yaitu penyusunan naskah, menjahit bendera, pencutikan, dan pemberian rumah.



Gambar 6. Desain Gambar Naskah

Naskah terdiri dari 4 pengelompokan yaitu klad, autentik, tanggal, dan tandatangan.



Gambar 7. Desain Gambar Makna Proklamasi

Makna proklamasi terdiri dari 4 pengelompokan yaitu puncak perjuangan, pengakuan internasional, martabat bangsa, dan perjuangan negara baru.



Gambar 8. Desain Gambar Benda-Benda Penting

Benda-benda penting terdiri dari 4 pengelompokan yaitu film, madu arab, naskah proklamasi, dan sang saka merah putih.



Gambar 9. Desain Gambar Tempat Bersejarah

Tempat bersejarah terdiri dari 4 pengelompokan yaitu radio RRI, kediaman Laksamana Maeda, rumah rengasdengklok, dan rumah Faradj Bin Said Martak.

Kesimpulan

Pengembangan media kartu bergambar berbasis aplikasi canva ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: *Analysis* (analisis) dengan menganalisis masalah dan kebutuhan, *Design* (desain) dengan merancang desain yang akan dibuat, *Development* (pengembangan) meliputi validasi ahli media dan ahli materi, *Implementation* (implementasi) dengan pengisian lembar penilaian angket respon peserta didik, dan *Evaluation* (evaluasi) meliputi hasil analisis kelayakan untuk memenuhi kualitas media agar layak digunakan. Kevalidan media kartu bergambar berbasis aplikasi canva pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan tema 7. Berdasarkan hasil penilaian dari para validator yaitu: hasil validasi dari ahli media I memperoleh 88,72% dinyatakan dengan kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media II memperoleh 79,97% dinyatakan dengan kategori baik. Hasil validasi ahli materi memperoleh 96,1% dengan kategori sangat baik. Keterterapan pada media kartu bergambar juga diperoleh dari angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan persentase 89,73% dengan kategori sangat baik, yang berarti media pembelajaran kartu bergambar berbasis aplikasi Canva ini mendapatkan tanggapan positif karena media tersebut menarik perhatian siswa.

peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut. Bagi pendidik yaitu menjadikan media kartu bergambar berbasis aplikasi Canva sebagai salah satu alat alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran tentang Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan dengan sebisa mungkin guru dapat mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar agar menarik motivasi dan minat belajar siswa di dalam kelas. Bagi peneliti lain hendaknya dapat menerapkan media kartu bergambar berbasis aplikasi Canva dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga

menambah banyak pengetahuan tentang contoh materi yang berkaitan atau menggunakan materi yang lain. Bagi pembaca karya ilmiah skripsi ini dapat dijadikan salah satu sumber dalam melakukan penelitian atau sebagai menambah pengetahuan para pembaca tentang pengembangan media ini.

Daftar Pustaka

- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: Kencana, 2016)
- Budi Rahman, Haryanto. *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2*. (Jurnal Prima Edukasia, Volume 2 - Nomor 2, 2015)
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fransiska. *Meningkatkan kemampuan kosakata bahasa dayak desa melalui media flashcard pada anak usia dini*, (Jurnal Golden Age Hamzanwadi University Vol. 2 No. 2, Desember 2018)
- Khotimah, Yunita dan Susanti. 2014. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media Kartu Bergambar dan Tanpa Menggunakan Media Kartu Bergambar*.
- Moehkardi. 2008. *Bunga Rampai Sejarah Indonesia*. Yogyakarta : Gama Media
- Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., & Semarang, U. N. (2012). *Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make a Match Pada Siswa Kelas V Kota Tegal*.
- Retnaningsih, Ika. 2017. *Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Pendidikan Anak usia dini Edisi 3 Tahun ke-6 2017.
- Reny Yuliati & Ade Munajat. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas V*. Jakarta : Depdiknas
- Sadiman, Arief, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm*. SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>.
- Sunu, B. P. (2019). *Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Muatan Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Sekaran 2*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. http://lib.unnes.ac.id/33398/1/1401414228_Optimized.pdf.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD*. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.