

Pengembangan media interaktif berbasis *S.id* berbantuan *canva* pada pembelajaran materi siklus air kelas V siswa sekolah dasar

Dina Rosyada¹, Fitri Budi Suryani², Irfai'i Faturohman³

Pascasarjana Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus, Indonesia

202003084@std.umk.ac.id

Abstract

This research is motivated by the learning outcomes of students in several elementary schools which are under the KKM, namely 70 in science subjects for class V water cycle material because interactive learning media have not been implemented according to the needs of students and teachers in the current era. This research is a type of qualitative and quantitative research with research and development design R&D (Research and Development). The result is that teachers want the development of *S.id*-based interactive media with the help of Canva. This *s.id*-based interactive media product is in the form of a modified link with the Canva application containing water cycle material, videos, songs, and educational games. The results of the validation from media experts, material experts, and practitioners each obtained a score of 88.50; 91.50; and 92.00 with the category of "very decent". The results of student responses were 87.33% and responses from teachers in three elementary schools with an average of 91.11% with the product category "very feasible". Based on these results, it is concluded that the development of interactive media based on *s.id* assisted by Canva has proven to be as needed, very feasible to use.

Keywords: Interactive media development, *S.id*, water cycle.

Abstrak

Riset ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa di beberapa sekolah dasar yang di bawah KKM yaitu 70 pada mata pelajaran IPA kelas V materi siklus air dikarenakan belum diterapkannya media pembelajaran interaktif sesuai kebutuhan siswa dan guru di era masa kini. Riset ini merupakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan desain penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Hasilnya adalah para guru menghendaki pengembangan media interaktif berbasis *s.id* berbantuan *canva*. Produk media interaktif berbasis *s.id* ini berbentuk link yang dimodifikasi dengan aplikasi *canva* berisi materi siklus air, video, lagu, dan *game* edukatif. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan praktisi memperoleh skor masing-masing 88,50; 91,50; dan 92.00 dengan kategori "sangat layak". Hasil respon siswa 87,33% dan respon dari guru di tiga SD dengan rata-rata sebesar 91,11% dengan kategori produk "sangat layak". Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis *s.id* berbantuan *canva* terbukti sesuai kebutuhan, sangat layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan media interaktif, *S.id*, siklus air.

1. Pendahuluan

Guru milenial saat ini dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman. Tidak hanya mengajar di zona nyaman sehingga berdampak pada perkembangan siswa. Guru dituntut selalu berkarya melalui inovasi dan kreasi yang menghasilkan gagasan yang cemerlang agar membantu siswa dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengatasi masalah pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran atau bahan ajar interaktif supaya siswa lebih tertarik dan senang belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Proses pembelajaran yang optimal dan bermakna dapat diwujudkan dengan menggunakan media pembelajaran. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa juga turut berpengaruh terhadap keefektifan proses belajar. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat akan dapat menghindarkan siswa dari rasa kantuk dan bosan, terlebih untuk mata pelajaran yang memiliki banyak materi bersifat abstrak seperti materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Hal tersebut senada dengan hasil observasi yang dilakukan di tiga sekolah dasar Gugus Diponegoro Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara di SD Negeri 1 Sengonbugel dan SD Negeri 2 Sengonbugel hari Selasa, 19 April 2022, sedangkan di SD Negeri 3 Pelang dilaksanakan hari Rabu tanggal 20 April 2022 melalui wawancara, observasi, dan data dokumentasi diperoleh data bahwa pada pembelajaran IPA kelas V Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita materi siklus air dianggap sulit sehingga siswa kurang memahaminya. Hal itu terlihat dari nilai evaluasi siswa yang banyak tidak mencapai KKM. Di SDN 1 Sengonbugel dengan jumlah siswa 29, hanya 14 siswa yang nilainya mencapai KKM dengan persentase ketuntasan 48%. Di SDN 2 Sengonbugel dengan jumlah siswa 22, ada 10 siswa yang nilainya mencapai KKM dengan persentase ketuntasan 45%. Sedangkan di SDN 3 Pelang dengan jumlah siswa 31, ada 13 siswa yang nilainya mencapai KKM dengan persentase ketuntasan 42%. Sedangkan nilai keterampilan hanya dilihat dari keaktifan siswa pada saat pembelajaran, tidak berdasarkan hasil karya siswa.

Pada data tersebut menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita materi Siklus Air. Analisis rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran terjadi karena pelajarannya sulit, siswa tidak bisa memahami istilah dan urutan siklus air dengan benar, serta penyampaian guru yang kurang dipahami siswa, sehingga kegiatan pembelajaran sangatlah monoton dan membosankan. Guru hanya menggunakan buku paket dari pemerintah dan buku ajar yang berisi latihan soal. Guru belum dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Guru menguasai isi materi pembelajaran namun belum mampu menghadirkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital seperti android sebagai media interaktif, padahal di sekolah sudah tersedia jaringan internet yang baik.

Dengan perkembangan teknologi siswa maupun guru dapat memilih berbagai ragam informasi dan pengetahuan yang ingin dipelajari sesuai keperluan. (Pribadi, 2017: 5). Di era digital seperti ini, pengembangan metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi umum siswa. Kondisi umum yang dimaksud adalah telah familiarnya sebagian siswa pada beberapa alat digital seperti android yang sangat berpotensi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran (Siahaan et al., 2021). Pada umumnya android banyak digunakan oleh masyarakat khususnya pelajar. (Kevin W.A.S. et al. 2020). Pemanfaatan jaringan internet dan gadget hanya digunakan untuk komunikasi whatsapp dan membagikan video dari youtube. Siswa disuruh membawa gadget hanya digunakan untuk mengakses permainan yang lebih menarik di gadgetnya. Padahal menurut Falahudin dalam jurnal Erfan dkk, (2020: 32) menyatakan, “media pembelajaran termasuk salah satu dari lima aspek penting yang wajib ada dalam proses pembelajaran selain tujuan, materi, metode dan evaluasi pembelajaran.” (Mustofa, 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran digunakan dalam konteks komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar. Kelima aspek penting ini saling berkaitan satu sama lain sehingga pemilihan metode mengajar tertentu akan berdampak pada pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tanpa melupakan ketiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi dan evaluasi pembelajaran.

Bentuk pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang bernama “Meisika (Media Interaktif Siklus Air)”. Alasan media “Meisika” dikembangkan karena kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis link *S.id* yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Media pembelajaran interaktif berbasis online digunakan untuk memperjelas penyajian pesan, informasi, mengatasi hambatan ruang dan waktu, indra, serta benda (Mulyaningtyas & Nurjanah, 2021: 24; Zulhelmi et al., 2017: 73). Selain itu, media ini dikembangkan karena belum adanya penelitian terdahulu yang menggabungkan beberapa media pembelajaran menjadi satu media utama.

Media interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan efektivitas dalam lingkungan belajar siswa karena kontrol informasi dapat dilakukan berulang kali (Leow & Neo, 2014) (Limbong & Simartama, 2020) (Putu, 2017) (Simarmata et al., 2019). Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa pengembangan media interaktif dalam pembelajaran sangat berperan dalam optimalisasi pembelajaran di kelas. Materi yang menjadi fokus pengembangan adalah siklus air karena materi tersebut dianggap sebagai materi yang paling sulit oleh siswa. Guru perlu berinovasi mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik siswa dalam pembelajaran, serta memanfaatkan media yang sekarang

ini jauh lebih modern dan memudahkan guru dan siswa dalam belajar yaitu dengan media interaktif berbantuan *canva*.

Menurut Dela & Putra (2020: 108) *canva* adalah suatu program desain *online* yang mempunyai berbagai *tools* atau alat *editing* untuk membuat berbagai desain grafis. Penggunaan aplikasi *canva* dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan untuk memudahkan dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Aplikasi ini juga dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami penyampaian materi pembelajaran dalam bentuk teks ataupun video. Selain itu, aplikasi *canva* dapat membantu siswa menjadi lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran dengan tampilannya yang menarik.

Berbagai riset sebelumnya menyatakan media pembelajaran interaktif layak digunakan dalam proses belajar karena kontrol informasi dapat dilakukan berulang kali (Leow, F. T., & Neo, 2014) (Limbong, T., & Simarmata, 2020) (Putu, 2017) (Simarmata et. Al., 2019). Riset yang disebutkan menggunakan media interaktif beragam berbasis digital. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga didapatkan dalam riset (Nurafni & Ninawati, 2021) yaitu penerapan aplikasi *linktree* dan *wordwall*. Semetara, (Budyastomo, 2020) dan (Isromia, 2021)menerapkan *Smart App Creator*.

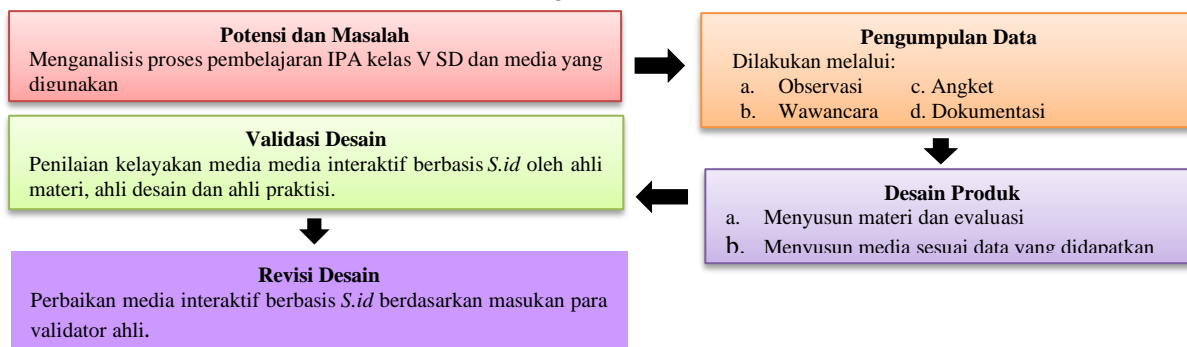
Riset ini fokus pada kelayakan aplikasi *S.id* dan *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif. Beberapa penelusuran riset sebelumnya belum ditemukan penerapan aplikasi *S.Id* berbantuan *canva*. Penggunaan aplikasi *S.id* berbantuan *canva* memiliki perbedaan dengan riset sebelumnya dalam hal kombinasi aplikasi. Pada penelitian sebelumnya seringkali hanya mengkaji satu atau dua aplikasi, namun dilakukan secara terpisah. Pembantuan *canva* yang memanfaatkan *hyperlink* dalam aplikasi *S.Id* merupakan modifikasi baru dalam rangka memudahkan penyampaian informasi materi dari guru kepada siswa.

Melalui media interaktif berbasis *S.id* berbantuan *Canva* ini diharapkan mampu memudahkan siswa dalam memahami materi siklus Air dan menambah motivasi dalam belajar IPA.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan atau disebut juga dengan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk (Sugiyono 2015: 407).

Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang sudah diadaptasi oleh Sugiyono dengan 10 tahapan. Namun, penelitian ini hanya menggunakan lima tahapan dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu yang dimiliki oleh peneliti. Lima tahapan tersebut adalah : (1) Mencari potensi dan masalah pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk yang akan dikembangkan (4) Melakukan validasi desain produk kepada validator ahli, dan (5) Revisi desain sesuai dengan masukan dari validator ahli.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian yang digunakan Peneliti

Berdasarkan lima langkah tersebut peneliti akan mengembangkan media interaktif berbasis *S.id* berbantuan Canva pada pembelajaran IPA materi siklus dengan harapan hasil yang dikembangkan dapat menjadi salah satu media penunjang guru yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan memotivasi siswa dalam belajar.

3. Hasil dan Diskusi

Hasil data dari studi lapangan diperoleh hasil bahwa: a) materi urutan dan istilah siklus air yang cukup sulit dipahami oleh siswa, b) masih ada separuh dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 70 pada mata pelajaran IPA materi siklus air, c) kurang maksimalnya guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif, d) kurangnya materi serta latihan soal yang ada di dalam buku, e) siswa aktif menggunakan *android* hanya untuk bermain *game* terutama *game online* dan kurang memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Potensi yang dimiliki yaitu setiap siswa mempunyai gadget dan di sekolah sudah tersedia jaringan internet.

Hasil studi lapangan juga diperkuat dengan kajian literatur berupa kurikulum yang digunakan di sekolah, perangkat pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran IPA khususnya materi siklus air, buku terkait dengan penelitian yang dilakukan, jurnal, internet, serta sumber referensi lainnya. Dari analisis kebutuhan guru dan siswa disimpulkan bahwa guru masih membutuhkan media penunjang lain yang dapat memacu keaktifan siswa dan memudahkan siswa dalam belajar.

Desain produk media interaktif berbasis *S.id* ini dibuat berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru serta beberapa pertimbangan dari peneliti dan pembimbing. Pembuatan desain media melalui beberapa tahapan, yaitu *pertama*, produk awal yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. *Kedua*, perbaikan produk awal setelah mendapat beberapa masukan dari dosen pembimbing. *Ketiga*, hasil perbaikan produk awal adalah produk kedua yang akan divalidasi oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli praktisi.

Materi yang diambil oleh peneliti adalah materi siklus air yang nantinya akan disajikan dalam bentuk *link S.id* yang berbentuk *microsite* yang di dalamnya terdiri dari penjelasan materi hingga latihan soal berbentuk permainan yang didesain dengan aplikasi *canva*. Berikut adalah desain media interaktif berbasis *S.id* berbantuan *canva*.



Tampilan Awal

Gambar 2. Tampilan Awal Media Interaktif Berbasis *S.id* Berbantuan Canva

Gambar 2 merupakan tampilan awal media interaktif berbasis *S.id* yang diberi nama. Pada tampilan awal terdiri dari presensi, materi pembelajaran siklus air, video berupa lagu tentang siklus air, dan beberapa latihan soal yang dikemas dalam bentuk *Canva*.



Tampilan MEISIKA



Tampilan menu MEISIKA

Gambar 3. Tampilan MEISIKA (Media Interaktif Siklus Air) berbantuan Canva

Gambar 3 merupakan tampilan MEISIKA (Media Interaktif Siklus Air) yang dirancang melalui aplikasi *Canva*. Pada tampilan MEISIKA terdapat beberapa menu yaitu petunjuk penggunaan MEISIKA, profil pengembang, kompetensi yang dicapai, materi siklus air, video yang berkaitan dengan siklus air, dan latihan-latihan soal sebagai evaluasi dari hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan maka diperlukan validasi desain oleh validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi (*stakeholder*) dengan dua kali tahapan validasi. Ahli media oleh dosen Pendidikan Sekolah Dasar yaitu Dr. Gunawan, Setiadi. S.IP., M.Pd. dan Dr. Erik Aditya Ismaya, S.Pd., M.A., validator ahli materi oleh Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd. dan Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd., dan ahli praktisi (*stakeholder*) oleh Siti Aspiyah, M.Pd. dan Sri Lestari, M.Pd. Skor penilaian berdasarkan pada interpretasi skala sebagai berikut.

Tabel 1. Interpretasi Skala

No	Rentang Skor	Kategori
1	86-100	Sangat layak
2	75-84	Layak
3	60-74	Kurang layak
4	≤59	Sangat tidak layak

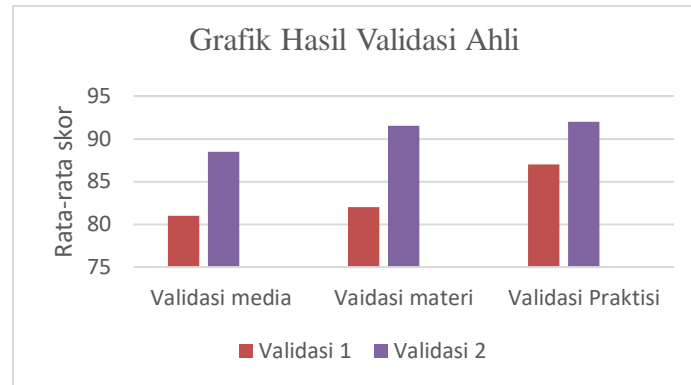
(Sumber: Ainin 2014: 194)

Dengan menggunakan acuan interpretasi skala di atas, maka diperoleh hasil kelayakan terhadap media interaktif berbasis *S.id*. Berikut adalah hasil kelayakan dari para validator ahli.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

No	Ahli	Hasil Validasi I	Rata-rata	Kriteria Validasi I	Hasil Validasi 2	Rata-rata	Kriteria Validasi 2
1	Ahli Media 1	80,00	81,00	Layak	87,00	88,50	Sangat Layak
2	Ahli Media 2	82,00			90,00		Layak
3	Ahli Materi 1	81,00	82,00	Layak	89,00	91,50	Sangat Layak
4	Ahli Materi 2	83,00			94,00		Layak
5	Praktisi 1	87,00	87,50	Sangat Layak	92,00	92,00	Sangat Layak
6	Praktisi 2	88,00			90,00		Layak

Hasil dari data validasi pada tabel 2 menunjukkan bahwa validator tentang penilaian media secara keseluruhan sangat layak digunakan dengan revisi. Berdasarkan uji validasi tahap 2 ahli media, ahli materi, dan praktisi berturut-turut adalah 88,50; 91,50; dan 92,00. Berikut adalah presentase hasil validasi media interaktif berbasis *S.id* berbantuan *canva*.



Sumber: Data validasi tahun 2022

Gambar 4. Grafik Peningkatan Hasil Validasi Ahli

Dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian kelayakan dari para validator mengalami peningkatan dari tahap pertama ke tahap kedua. Nilai validasi tahap pertama oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi berturut-turut 81,00; 82,00; 87,50 dengan kategori “layak”. Sedangkan nilai validasi tahap kedua oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi berturut-turut 88,50; 91,50; dan 92,00. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis *S.id* berbantuan *canva* “**sangat layak**” digunakan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran IPA kelas V SD dan dapat diuji cobakan untuk penelitian selanjutnya.

Selanjutnya guru dan siswa diberi angket respon terhadap media yang telah diuji coba. Adapun hasil respon angket guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Tabulasi Hasil Respon Guru terhadap Media Setelah Uji Coba

No	Guru	Sekolah Asal	Skor Perolehan	Skor Maksimal	%	Kriteria
1	FN	SDN 1 Sengonbugel	86,67	100	87	Sangat Layak
2	INA	SDN 2 Sengonbugel	93,33	100	93	Sangat Layak
3	NGT	SDN 3 Pelang	93,33	100	93	Sangat Layak
Skor			273,33			
Skor Maksimal			300			
Nilai			91,11%			
Kriteria			Sangat Layak			

Sumber: Data respon guru terhadap media interaktif tahun 2022

Tabel 4. Tabulasi Hasil Respon Siswa terhadap Media Setelah Uji Coba

No	Jumlah Siswa	Sekolah Asal	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	30	SDN 1 Sengonbugel	393	450	87,33	Sangat Layak

Sumber: Data respon siswa terhadap media interaktif tahun 2022

Selaras dengan tabel di atas bahwa respon angket siswa kelas eksperimen terhadap media setelah uji coba mendapat hasil nilai 87,33% dengan kategori “Sangat Layak”.

4. Kesimpulan

Hasil riset dirangkum dalam beberapa kesimpulan bahwa media interaktif berbasis *s.id* berbantuan *canva* sudah sesuai kebutuhan guru dan siswa di beberapa sekolah dasar. Media interaktif berbasis *s.id* berbantuan *canva* telah dinilai oleh enam validator, yaitu validator ahli media didapatkan skor validasi 88,5%, ahli materi 91,5%, dan praktisi 95%. Berdasarkan hasil tersebut bahwa rata-rata validator memberikan nilai tingkat validitas sangat baik, hal tersebut berarti media interaktif berbasis *s.id*

berbantuan canva “sangat layak” digunakan. Kelayakan produk juga diukur dari hasil respon peserta didik sebesar 87,33% dengan kategori produk “sangat layak” sebagai media dan respon dari guru di tiga SD dengan rata-rata sebesar 91,11% dengan kategori produk “sangat layak”.digunakan. Diharapkan pada penelitian selanjutnya penggunaan link s.id dan aplikasi canva bisa menjadi alternatif penelitian pengembangan media interaktif yang lebih menarik dan inovatif.

5. Referensi

- Ainin, Moh. 2014. *Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab (Teori dan Praktik)*. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Erfan, M., & Ratu, T. 2018. Analysis of Student Difficulties in Understanding The Concept of Newton's Law of Motion. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 3 (1), 1–4.
- Kevin William Andri Siahaan, K. W. A. Dkk. 2020. Android-Based Learning Media Development Strategies During Pandemic Times To Improve Student Science Literature. *International Journal of Education and Humanities (IJEH)*, 1(1), 34-40
- Leow, F. T., & Neo, M. 2014. Interactive multimedia learning: Innovating classroom education in a Malaysian university. *Turkish Online Journ*
- Limbong, T., & Simarmata, J. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Mulyaningtyas, R., & Nurjanah, E. 2021. Media Perkuliahan Daring di Jurusan TBIN IAIN Tulungagung. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 21–31. <https://jurnalip2m.um naw.ac.id/index.php/JIP/article/view/775>
- Mustofa, H. (2021). Strategi Pembelajaran Scaffolding dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa. Al Fatih: *Islamic Education Management*, 1(1). <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/ALF/article/view/29>
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Prenada Media.
- Siahaan, K. W. A., Manurung, H. M., & Siahaan, M. M. (2021). Android-Based Learning Media Development Strategies During Pandemic Times To Improve Student Science Literature. *International Journal of Education and Humanities (IJEH)*, 1(1). <http://ije-h.com/index.php/ijeh/article/view/4>
- Simarmata et. Al. (2019). *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Putu, S. S. 2017. How Do Student Teachers' Beliefs Change When the New Ecological Paradigm Is Grounded into a Local Context Related to the Balinese Subak Landscape Heritage?. *International Journal of Environmental and Science Education*, 12(3), 329-337. *al of Educational Technology-TOJET*, 13(2), 99-110.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kealitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabetas