

JURNAL MERAH PUTIH SEKOLAH DASAR

Volume 02 No. 03 Bulan Januari Tahun 2025

Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR HANDOUT BERBANTUAN APLIKASI CANVA MATERI IPAS BAB 6 TOPIK B KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI KELAS IV SD

Lania Adinda Ibrahim Lubis¹, Robenhardt Tamba²

Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia.

Surel: laniafindaiblubis@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to describe the development process and effectiveness of a handout assisted by Canva application for IPAS Chapter 6 Topic B “Indonesia's Cultural Wealth” in fourth-grade students of SDN 101766 Bandar Setia. Using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), the study involved 20 students as test subjects. Data were collected through expert validation, teacher and student practicality questionnaires, and learning tests. Results showed that the developed handout was valid (82%), practical (85%), and effective in improving learning outcomes with an N-Gain score of 0.68. The Canva-based handout can be used as an alternative visual learning material that is contextual and appealing for elementary education.

Keywords: *handout, Canva, cultural wealth*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan efektivitas pengembangan bahan ajar handout berbantuan aplikasi Canva pada materi IPAS Bab 6 Topik B “Kekayaan Budaya Indonesia” untuk siswa kelas IV SDN 101766 Bandar Setia. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), dengan melibatkan 20 siswa sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data meliputi validasi ahli, angket kepraktisan guru dan siswa, serta tes hasil belajar (pretest dan posttest). Hasil penelitian menunjukkan bahwa handout tergolong sangat layak (82%), praktis digunakan (85%), dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,68. Handout berbasis Canva ini dapat dijadikan alternatif bahan ajar visual yang kontekstual dan menarik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *handout, Canva, kekayaan budaya*

Copyright (c) 2025 Lania Adinda Ibrahim Lubis¹, Robenhardt Tamba²

✉ Corresponding author (Perwakilan Tim) :

Email : lanialubis@gmail.com

HP : -

Received 11 Des 2024, Accepted 22 Jan 2025, Published 30 Jan 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kemampuan dasar peserta didik. Pada jenjang ini, penguatan terhadap nilai-nilai kebudayaan lokal menjadi krusial agar siswa memiliki identitas dan jati diri yang kuat. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) diharapkan mampu memperkenalkan keragaman budaya Indonesia kepada siswa secara kontekstual dan menyenangkan.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih mengandalkan bahan ajar konvensional seperti buku teks dan LKS yang bersifat generik dan kurang visual. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama pada topik-topik yang membutuhkan ilustrasi konkret seperti materi kekayaan budaya Indonesia. Siswa kesulitan mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar dan kurang tertarik pada pembelajaran yang bersifat abstrak.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar visual yang menarik dan mudah digunakan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis Canva. Canva memungkinkan guru untuk menyusun handout dengan tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami siswa. Dengan mengintegrasikan ilustrasi budaya lokal, tipografi yang rapi, serta layout yang komunikatif, handout ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta membangun keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar handout berbantuan aplikasi Canva pada materi IPAS Bab 6 Topik B "Kekayaan Budaya Indonesia" untuk kelas IV SDN 101766 Bandar Setia. Fokus utama dari penelitian ini adalah menilai proses pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk bahan ajar tersebut dalam mendukung pembelajaran tematik yang kontekstual dan berbasis visual.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar berupa handout berbantuan aplikasi Canva. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan sistematis yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Penelitian dilaksanakan di SDN 101766 Bandar Setia pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023, dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli (materi dan media), angket kepraktisan guru dan siswa, serta tes hasil belajar yang terdiri dari pretest dan posttest.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi produk, angket kepraktisan, dan soal pilihan ganda. Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik statistik deskriptif untuk mengetahui persentase kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Analisis keefektifan dilakukan dengan menghitung nilai N-Gain dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan handout.

Adapun kriteria penilaian yang digunakan mengacu pada kategori: sangat layak (76–100%), layak (56–75%), cukup layak (40–55%), dan kurang layak (< 40%) untuk validitas dan kepraktisan produk. Sedangkan kategori efektivitas menggunakan rentang N-Gain: tinggi (> 0,7), sedang (0,3–0,7), dan rendah (< 0,3).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar handout berbantuan aplikasi Canva melalui model ADDIE menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Pada tahap validasi, bahan ajar dinilai oleh dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa handout

memenuhi kriteria sangat layak dengan skor rata-rata sebesar 82%.

Selanjutnya, pada tahap implementasi dilakukan uji coba terbatas di kelas IV SDN 101766 Bandar Setia. Hasil uji kepraktisan berdasarkan angket guru memperoleh skor sebesar 85%, sedangkan angket siswa menunjukkan hasil yang serupa. Hal ini menunjukkan bahwa handout yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Untuk menilai efektivitas produk, dilakukan pengukuran hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,68 yang tergolong dalam kategori sedang menuju tinggi. Dengan demikian, handout berbasis Canva ini terbukti mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Kekayaan Budaya Indonesia.

Pembahasan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai alat bantu pengembangan bahan ajar memberikan dampak positif terhadap kualitas visual dan daya tarik bahan ajar. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif anak usia operasional konkret yang menyatakan bahwa anak lebih mudah memahami konsep melalui media visual. Temuan ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menegaskan pentingnya media visual dalam pembelajaran tematik integrative.

Dengan memanfaatkan Canva, guru dapat menyusun bahan ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga kontekstual dan menyenangkan. Hal ini mendukung prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berdiferensiasi, kontekstual, dan berbasis pada karakteristik peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar handout berbantuan aplikasi Canva pada materi IPAS Bab 6 Topik B “Kekayaan Budaya Indonesia” untuk siswa

kelas IV SDN 101766 Bandar Setia terbukti valid, praktis, dan efektif. Handout yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dengan skor rata-rata validasi sebesar 82%, memiliki tingkat kepraktisan sebesar 85%, dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,68.

Penggunaan Canva dalam pengembangan bahan ajar memberikan kemudahan bagi guru untuk menyusun bahan ajar visual yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Produk yang dihasilkan dapat menjadi alternatif media ajar yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah: (1) guru diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi desain grafis seperti Canva dalam mengembangkan bahan ajar visual, (2) pengembangan handout dapat diperluas untuk materi atau tema lain agar cakupannya lebih luas, dan (3) penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan skala yang lebih besar dan melibatkan variabel lain untuk memperkuat generalisasi hasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2021). Media pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Fitria, R., & Dwijananti, P. (2021). Pengaruh media visual terhadap pemahaman siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1), 45–52.
- Fosnot, C. T. (2013). *Constructivism: Theory, perspectives, and practice*. New York: Teachers College Press.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Jenjang SD*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kurniawati, S., Wulandari, R., & Arifin, Z. (2023). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 55–65.
- Majid, A. (2017). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Nugroho, B., et al. (2021). Pengembangan bahan ajar tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(3), 231–242.
- Putri, R. E., & Aulia, D. (2022). Desain media ajar berbasis Canva. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 514–522.
- Putri, M. A., & Jannah, S. (2022). Kendala guru dalam pengembangan bahan ajar berbasis visual. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 30–38.
- Rahmawati, E. (2022). Efektivitas handout visual dalam meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 10(2), 89–97.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Sari, L., & Setiawan, I. (2020). Pengembangan bahan ajar cetak berbasis budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 103–114.
- Safitri, A., & Riyadi, E. (2021). Penggunaan Canva dalam media ajar visual. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 75–82.
- Syam, A., & Jannah, M. (2022). Peran bahan ajar dalam pengembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 61–70.
- Widodo, H. (2021). Bahan ajar kontekstual untuk pembelajaran diferensiasi. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 7(1), 15–23.
- Wibowo, D., & Zulela, M. S. (2021). Evaluasi penggunaan buku teks di sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 123–130.
- Wulandari, L., & Lestari, N. (2019). Visualisasi dalam handout tematik SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(3), 211–220.
- Yamin, M., & Ansari, M. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis kebutuhan siswa. Bandung: Alfabeta.
- Yulianti, D., & Maulida, N. (2021). Visual learning material and students' learning outcomes. *International Journal of Primary Education*, 5(2), 144–152.