



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOKLET* BERBASIS APLIKASI CANVA PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 KELAS V SD NEGERI 173108 BANUAREA T.A 2022/2023

**Elva Martaulina Hutapea^{1*}, Erlinda Simanungkalit², Demmu Karo-Karo³
 Eva Betty Simanjuntak⁴, Apiek Gandamana⁵**

¹⁻⁵ Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar Psr V Medan Estate, Telp(061)6613365/Fax (061)6614002
 Post-el: marthahutapea45@gmail.com*

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini berfokus untuk menganalisis bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran, mengetahui efektivitas dan praktikalitas pengembangan media pembelajaran booklet berbasis aplikasi canva pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 173108 Banuarea T.A 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi materi oleh ahli materi memperoleh persentase 91% kategori "Sangat Layak" dan validasi media oleh ahli media pada tahap I sebelum revisi memperoleh persentase 68% dengan kategori "Layak" kemudian pada tahap II validasi media memperoleh persentase 88% kategori "Sangat Layak". Uji praktikalitas oleh praktisi pendidikan memperoleh persentase 93% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil uji efektivitas media melalui pretest memperoleh rata-rata 47,9 dengan persentase ketuntasan 24% kategori "Tidak Efektif" sedangkan pada posttest memperoleh rata-rata 84,4 dengan persentase ketuntasan 100% kategori "Sangat Efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahwa produk yang dikembangkan sudah sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.</i></p>	<p>Diajukan : 21-3-2024 Diterima : 9-06-2024 Diterbitkan : 25-07-2024</p> <p>Kata kunci: <i>Booklet, Media Pembelajaran, Pengembangan</i></p> <p>Keywords: <i>Booklet, Learning Media, Development</i></p>
<p>Abstract</p>	
<p><i>This study focuses on analyzing the validity of developing learning media, knowing the effectiveness and practicality of developing learning media for booklets based on the Canva application on theme 7 sub-themes 1 learning 1 class V SD Negeri 173108 Banuare T.A 2022/2023. This research is a development research (Research and Development) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of material validation by material experts obtained a percentage of 91% in the "Very Eligible" category and media validation by media experts in stage I before the revision obtained a percentage of 68% in the "Appropriate" category then in stage II media validation obtained a percentage of 88% in the "Very Eligible" category . The practicality test by educational practitioners obtained a percentage of 93% in the "Very Practical" category. The results of the media effectiveness test through the pretest obtained an average of 47.9 with a 24% completeness percentage in the "Not Effective" category while in the posttest obtained an average of 84.4 with a 100% completeness percentage in the "Very Effective" category. So it can be concluded that the product developed is very feasible, practical, and effective for use in learning in elementary schools.</i></p>	
<p>Cara mensitasi artikel:</p>	
<p>Hutapea, E.M., Simanungkalit, E., Karo-Karo, D., Simanjuntak, E.B., & Gandamana, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Berbasis Aplikasi Canva Pada Tema 7 Subtema 1</p>	

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dalam proses kehidupan. Ada dua proses dalam memperoleh pendidikan yaitu jalur formal dan non formal. Pendidikan terstruktur atau yang lebih dikenal dengan sekolah formal ada suatu komponen dalam pembelajaran yang merupakan bagian penting untuk menggapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang dinamakan dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Salah satu hal penting yang dipersiapkan dalam RPP adalah media ajar yang akan dipakai nantinya. Media pembelajaran adalah perangkat apapun, baik perangkat lunak ataupun perangkat keras yang digunakan untuk mentransfer materi pelajaran sehingga merangsang minat dan rasa ingin tahu peserta didik dalam menemukan konsep yang dipelajari.

Kurikulum 2013 dalam penerapannya menekankan proses belajar dengan pendekatan yang mengaktifkan siswa serta melatih dalam berfikir kritis dalam menganalisis pembelajaran. Untuk mendukung tujuan tersebut guru dapat menggunakan berbagai metode yang menarik dan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk dapat mendukung minat dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah elemen penting dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Pralisaputri (2016, h.147-148) yang menyatakan bahwa media pendidikan sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan mutu pendidikan yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Sebagai pendidik harus mampu menciptakan, memilih, dan menggunakan media yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan dan mengikuti perkembangan zaman. Dikarenakan kemajuan teknologi digital saat ini juga mempengaruhi bidang pendidikan, yang dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi sebagai fasilitas dalam suatu proses pembelajaran, hal ini menjadi rintangan yang harus dihadapi oleh setiap guru, guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk memperlancar proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 173108 Banuarea diperoleh informasi bahwa yang terjadi dalam proses pembelajaran masih belum menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif. Media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 173108 Banuarea adalah media pembelajaran konvensional berupa gambar yang ada di dalam buku siswa saja. Selain itu dibebberapa pembelajaran guru bahkan tidak menggunakan media, guru memberikan penjelasan hanya menggunakan bahan ajar yang sudah disediakan yaitu buku tematik, sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru saja. siswa juga merasa bosan dan pasif serta penyampaian materi kepada siswa tidak tersampaikan secara optimal sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Belajar Kelas V SD Negeri 173108 Banuarea

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
≥70	Tuntas	7	40%
≥70	Tidak Tuntas	10	60%
Jumlah		17	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 173108 Banuarea siswa yang nilainya tuntas sebanyak 7 siswa atau sekitar 40% dari 20 siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang atau sekitar 60% dari 17 siswa. Data nilai hasil belajar tersebut dapat membuktikan bahwa lebih dari 50% siswa masih memiliki nilai yang belum tuntas dalam proses pembelajaran. Perlu adanya solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran di SD Negeri 173108 Banuarea, agar memungkinkan terjadinya peningkatan proses pembelajaran peserta didik di SDN 173108 Banuarea, yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran yang akan dirancang untuk pembelajaran tematik pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V. Salah satu upaya pengembangan media yang dapat dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang didesain berbasis digital, yaitu media pembelajaran *Booklet* yang didesain menggunakan aplikasi *canva* yang dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami konsep pembelajaran dan diharapkan dapat mengatasi keadaan tersebut.

Adapun media *Booklet* yang akan dikembangkan pada penelitian ini menggunakan aplikasi *canva*. *Canva* adalah sebuah aplikasi atau alat untuk membuat desain grafis yang memberikan kemudahan kepada penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Penggunaan *Booklet* berbasis aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa karena bentuk yang sederhana dan banyaknya warna serta ilustrasi gambar yang ditampilkan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yaitu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan diuji kelayakannya. Menurut Sugiyono (Tambunan, dkk, 2021, h.145) metode penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan di Kelas V SD Negeri 173108 Banuarea Jln. Bagot Tjita Hutapea Banuarea Kec. Tarutung, Kab. Tapanuli Utara. Waktu penelitian ini dilakukan di semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah 17 peserta didik kelas V SD Negeri 173108 Banuarea, satu orang ahli media, satu orang ahli materi, serta satu orang ahli praktisi pembelajaran yaitu guru kelas V SDN 173108 Banuarea. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *Booklet* berbasis *Canva* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang menerapkan model pengembangan *ADDIE*. Model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick dan Carry dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2013,h.201-202). Langkah-langkah pengembangan model ini, meliputi *Analisis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrument tes yang digunakan pada penelitian ini dalam bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal, yang bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *booklet* berbasis aplikasi *canva* pada tema 7 subtema 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan

Tahapan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analisis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

A. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap beberapa aspek diantaranya adalah analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum dan analisis materi. Dari wawancara yang dilakukan dengan guru, ditemukan beberapa permasalahan dan kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 173108 Banuarea. Diantaranya adalah guru terkendala dalam menghadapi siswa yang kurang memberikan respon dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu masih banyak siswa yang nilainya belum lulus KKM.

Analisis kebutuhan peserta didik ini dapat dilihat dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V, dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan belum menggunakan media pembelajaran, guru melaksanakan pembelajaran dengan metode ceramah dan membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan monoton. Ditemukan juga bahwa beberapa siswa kurang memberikan respon, dan kurang memberikan perhatian terhadap penjelasan guru karena lebih banyak menghayal dan hanya sekedar mendengar saja. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ini, peserta didik membutuhkan sebuah inovasi pengajaran yang lebih kreatif dalam proses pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik.

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum dan materi yang bertujuan untuk mengetahui kurikulum apa yang diterapkan di kelas V SD Negeri 173108 Banuarea. Dari hasil analisis diketahui bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas V di SD Negeri 173108 Banuarea adalah Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) juga media cetak yaitu buku tematik siswa dan buku tematik guru. Adapun media pembelajaran yang sebelumnya pernah digunakan di kelas V adalah media gambar sederhana yang di cetak atau di print oleh guru.

B. Tahap Design (Desain).

Tahap ini meliputi pengumpulan bahan-bahan materi dan soal latihan, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan instrument penelitian yang akan digunakan oleh ahli dalam menilai kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Sumber materi diambil dari buku pegangan siswa, buku pegangan guru, internet, dan juga lingkungan sekitar yang sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Peneliti mengumpulkan gambar-gambar menarik yang akan dimuat dalam media *booklet* untuk mendukung desain yang menarik.

Langkah selanjutnya adalah peneliti menyusun instrument yang akan digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran *booklet*. Adapun instrument penelitian yang disusun oleh peneliti adalah lembar validasi menggunakan skala *likert*, penilaian ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran yang dirancang.

C. Tahap Development (Pengembangan).

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti akan melakukan kegiatan produksi validasi media pembelajaran yang akan dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *booklet* berbasis aplikasi canva. Tahap *development* atau tahap pengembangan terdiri dari beberapa tahapan yaitu validasi instrument angket kemudia validasi produk yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi.

D. Tahap Implementation (Implementasi).

Pada tahap ini akan dilakukan uji coba produk media pembelajaran *booklet* berbasis aplikasi canva yang sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh kelayakan dan dapat digunakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Tahap implimentasi bertujuan untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kuisisioner yang diberikan kepada praktisi pembelajaran atau guru, serta efektivitas media yang dilihat dari hasil *pretest* dan *postest* peserta didik.

E. Tahap Evaluation (Evaluasi).

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui kesimpulan penilaian dari penggunaan media pembelajaran *booklet* berbasis aplikasi canva baik dari hasil penilaian validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran *booklet* berbasis aplikasi canva berdasarkan validasi dan uji coba lapangan yang dilakukan peneliti.

Kelayakan Media Pembelajaran *Booklet* Berbasis Aplikasi Canva

Penilaian kelayakan media pembelajaran *booklet* berbasis aplikasi canva diperoleh berdasarkan penilaian validator ahli materi dan validator ahli media, adapun penilaian tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran *Booklet* Berbasis Aplikasi Canva

No	Validator	Nama Validator	Hasil Validasi	
			Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	Faisal, S.Pd., M.Pd	91%	Sangat Layak
2	Ahli Media	Dr. Winara, S.Si., M.Pd	88%	Sangat Layak
Jumlah Total			179%	Sangat Layak
Rata-rata			89%	

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan persentasi secara keseluruhan sebesar 89% dan merupakan kategori "Sangat Layak".

Kepraktisan Media Pembelajaran *Booklet* Berbasis Aplikasi Canva

Penilaian praktikalitas media yang dikembangkan diperoleh berdasarkan kuisisioner yang di isi oleh praktisi pendidikan (guru). Adapun hasil praktikalitas oleh guru dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi Praktikalitas Media

Penilai	Nama	Hasil Validasi	
		Presentase	Kategori
Praktisi Pendidikan	Esri Labora Hutagalung, S.Pd.	93%	Sangat Layak
Total		93%	Sangat
Rata-rata		93%	Layak

Berdasarkan hasil praktikalitas oleh praktisi pendidikan seperti pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil dari persentase keseluruhan nilai praktikalitas adalah 93% dengan kategori "Sangat Praktis".

Keefektifan Media Pembelajaran *Booklet* Berbasis Aplikasi Canva

Penilaian efektivitas diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah efektif untuk digunakan karena memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, karena nilai hasil belajar peserta didik mampu mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Dikatakan efektif jika nilai peserta didik mencapai 75. Dari keseluruhan jumlah siswa yaitu 17 semua peserta didik berhasil lulus KKM dengan rata rata nilai 84,4.

Menentukan Nilai *Pretest* dan *Posttest*.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* menggunakan *Microsoft Excel 2013*, diperoleh jumlah nilai 800 dengan rata rata 47,9, sedangkan nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran mulai meningkat yaitu dengan jumlah nilai 1435 dengan rata-rata 84,4.

Tabel 4. Hasil Uji Efektivitas Media

No	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1	Anggun Muramonika Hutapea	80	90	Meningkat
2	Axcel Briyan Ozora Hutapea	30	80	Meningkat
3	Celsi Aurora Sinaga	85	85	Meningkat
4	Daud Yordan Manalu	40	80	Meningkat
5	Dion Dihon Sihombing	55	85	Meningkat
6	Jonan Dani Hutapea	25	80	Meningkat
7	Jonatan Rejeki Silalahi	45	85	Meningkat
8	Immanuel Hutagalung	80	90	Meningkat
9	Marcel Yehezkiel Hutapea	50	90	Meningkat
10	Mario Sihotang	25	80	Meningkat
11	Melda Triana Hutapea	45	85	Meningkat
12	Mika Wiwin Sibuea	50	85	Meningkat
13	Talita Yohana Hutapea	90	95	Meningkat
14	Rafael Hutapea	35	80	Meningkat
15	Reynald Sitompul	35	80	Meningkat
16	Reynold Rejeki Sitompul	40	85	Meningkat
17	Rian Arianto Simarmata	35	80	Meningkat
Jumlah		800	1435	Meningkat
Nilai rata-rata		47,9	84,4	Meningkat

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil dari penelitian dan pembahasan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* Berbasis Aplikasi Canva Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 173108 Banuarea T.A 2022/2023, maka dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat validitas pada media pembelajaran *booklet* berbasis aplikasi canva diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan. Ahli materi memberikan total skor 55 dengan pesentase kelayakan 91% masuk dalam kategori

- “sangat layak”. Ahli media memberikan total skor 53 dengan persentase kelayakan 88% termasuk dalam kategori “sangat layak”.
2. Tingkat keefektifan media pembelajaran *booklet* berbasis aplikasi canva diperoleh dari hasil tes *pretest* dan *posttest*. Dari hasil tes *pretest* didapatkan nilai rata-rata 47,9 (tidak tuntas KKM) dengan persentase ketuntasan 24% kategori “Tidak Efektif” sedangkan dari hasil *posttest* diperoleh nilai rata-rata 84,4 dan (tuntas KKM) dengan persentase siswa tuntas sebesar 100% kategori “Sangat Efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *booklet* yang dikembangkan “sangat efektif” dalam proses pembelajaran.
 3. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *booklet* berbasis aplikasi canva diperoleh dari ahli praktisi pendidikan (guru) kelas V SD Negeri 173108 Banuarea. Total skor yang diperoleh adalah 70 dari skor maksimal 75 dengan persentase 93% kategori “Sangat Praktis”.

DAFTAR RUJUKAN

- Fitriani, L., & Krisnawati, Y. (2019). Pengembangan Media *Booklet* Berbasis Keanekaragaman Jenis Jamur Makroskopis. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(2), h. 143-151.
- Pralisaputri, K. R., Soegiyanto, H., & Muryani, C. (2016). Pengembangan Media *Booklet* Berbasis SETS Pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam Untuk Kelas X SMA. *Jurnal GeoEco*, 2 (2), h. 147-154.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. 7(1).
- Tambunan, Husna Parluhutan., Risma Sitohang, Yusra Nasution. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis KVISOFT Flipbook Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Rendah. *Jurnal Guru Kita*, 6(1), h. 143-148.