

Ucu Purnamawanti
Dr. Herawati
Dr. Widyasari, M.Pd



Peningkatan Hasil Belajar

BERBASIS *Canva*



Peningkatan Hasil Belajar

BERBASIS *Canva*

Ucu Purnamawanti
Dr. Herawati
Dr. Widyasari, M.Pd

PENINGKATAN HASIL BELAJAR BERBASIS CANVA

Tim Penulis:

**Ucu Purnamawanti
Dr. Herawati
Dr. Widyasari, M.Pd**

Desain Cover:

Septian Maulana

Sumber Ilustrasi:

www.freepik.com

Tata Letak:

Handarini Rohana

Editor:

**Dr. Rudi Hartono, M.Pd
Desy Ayu Ratna Pangesty, M.Pd**

ISBN:

978-623-459-441-6

Cetakan Pertama:

Oktober, 2023

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

by Penerbit Widina Media Utama

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

WIDINA BHAKTI MEDIA UTAMA

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

Telepon (022) 87355370

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rasa syukur patutlah pada kesempatan ini kami curahkan kehadiran Allah SWT, karena berkat Rahmat, Hidayah, dan Inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Buku dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Berbasis Canva”. Buku ini merupakan salah satu wujud perhatian penulis terhadap Peningkatan Hasil Belajar Berbasis Canva.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang berkualitas dan bermutu perlu dilakukan perbaikan, perubahan, pembaharuan, dalam sistem pembelajaran. Keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek antara lain ialah siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode pengajaran, media pembelajaran serta sarana dan prasarana.

Aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi yaitu metode mengajar yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran oleh karena itu guru yang terlibat langsung dalam upaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan siswanya harus bisa menciptakan pembelajaran yang kreatif serta inovatif supaya siswa menjadi cerdas, terampil, dan bermoral tinggi serta berjiwa sosial sehingga mampu mandiri sebagai makhluk individu maupun sosial. Selain itu metode yang digunakan oleh guru tentu harus didukung dengan media

pembelajaran yang sesuai sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru tercapai dengan maksimal.

Agar pemahaman materi belajar mudah dipahami diperlukan penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Oleh sebab itu guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan dan memilih media pengajaran yang efektif, karena media pembelajaran yang selama ini digunakan guru dalam pembelajaran adalah media yang ada di buku tanpa melibatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi ketika proses belajar. Dalam memilih media pembelajaran yang baik ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan seperti media pembelajaran harus bersifat praktis, luwes, efektif dan bertahan lama.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa serta hasil belajar siswa diperlukan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran berbasis multimedia menjadi alternatif sebagai media pembelajaran karena berbagai alasan yaitu pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, guru dapat mengkombinasikan audio dan visual secara bersamaan, dapat dikombinasikan dengan strategi lain, supaya dalam kelas siswa akan lebih aktif. Dengan berbagai keunggulan multimedia adapun media pembelajaran yang sesuai digunakan pada pembelajaran. Karena selain efisien media pembelajaran yang menggunakan Canva juga meningkatkan motivasi belajar siswa karena

memiliki tampilan yang menarik akan tetapi tidak banyak guru yang belum bisa mengembangkan media pembelajaran canva.

Oleh karena itu Kehadiran buku ini tentunya dapat diselesaikan karena kontribusi dan bantuan dari semua pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penyusun menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang sudah banyak memberikan kontribusi dalam proses penyusunan buku ini.

Sebagai insan yang penuh kekurangan dan kekhilafan, tentunya Buku ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak sangat kami harapkan. Akhirnya kami berharap semoga kehadiran buku ini bermanfaat bagi kita semua, aamiin.

Bandung, Oktober 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
BAB 1 URGENSI PENGGUNAAN MULTIMEDIA DALAM	
PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN IPA	1
A. Pendahuluan.....	1
B. Metode	6
BAB 2 MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN	7
A. Desain Model Pengembangan.....	7
B. Langkah-Langkah Pengembangan	8
C. Konsep Pengembangan Model.....	12
BAB 3 KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN	17
A. Hasil Belajar	17
B. Prinsip-Prinsip Belajar.....	19
C. Faktor Yang Mempengaruhi Belajar	24
D. Hakikat Hasil Belajar	26
BAB 4 PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN IPA BERBASIS CANVA	29
A. Mata Pelajaran IPA	29
B. Hasil Belajar IPA	33
C. Media Pembelajaran Berbasis Canva	37
D. Karakteristik Peserta Didik.....	43

BAB 5 MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN IPA DENGAN

APLIKASI CANVA 49

- A. Pengembangan Media Pembelajaran.....49
- B. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran50
- C. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran54
- D. Analisis Pengembangan Media Belajar Canva
Pada Hasil Belajar.....57
- E. Analisa dan Pengujian Media Pembelajaran Canva75
- F. Analisa dan Pengujian Hasil Belajar87

BAB 6 PENUTUP 93

DAFTAR PUSTAKA 96

PROFIL PENULIS 103



URGENSI PENGGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN IPA

A. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan berpengaruh terhadap perkembangan sistem pembelajaran yang berkualitas dan bermutu. Selain itu permasalahan yang ada di dunia pendidikan semakin bertambah dan semakin kompleks karena pendidikan dituntut untuk mengalami kemajuan dari berbagai segi.

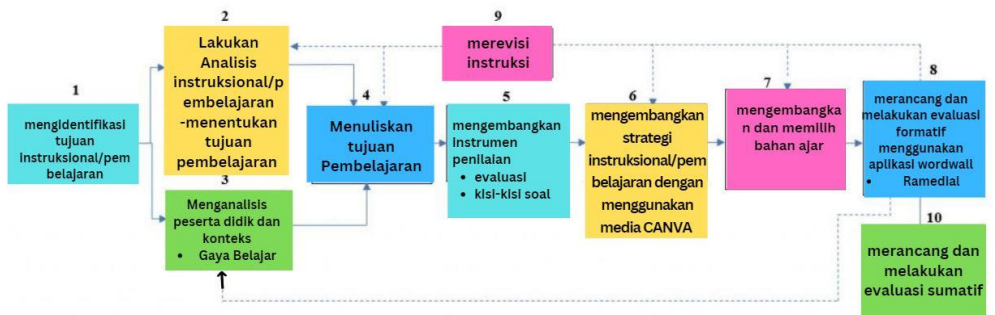
Untuk mendapatkan hasil belajar yang berkualitas dan bermutu perlu dilakukan perbaikan, perubahan, pembaharuan, dalam sistem pembelajaran. Keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek antara lain ialah siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode pengajaran, media pembelajaran serta sarana dan prasarana.

BAB 2

MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. DESAIN MODEL PENGEMBANGAN

Adapun desain model pengembangan yang digunakan pada penelaahan ini terdapat pada gambar alur proses berikut:



Gambar 2.2 Model Pengembangan Dick and Carey

(Dick et al., 2014: hal 15)



KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

A. HASIL BELAJAR

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Belajar menurut Oemar Hamalik (2020) adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut definisi ini, belajar dipandang sebagai suatu proses atau kegiatan dan bukan sebagai hasil atau tujuan. Belajar tidak hanya sekedar mengingat, tetapi lebih luas dari itu yaitu mengalami dan hasil dari belajar bukan berupa penguasaan terhadap hasil latihan, melainkan terjadinya perubahan tingkah laku. Menurut Rusman (2017), belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yang dimaksud adalah aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya; aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Adapun aktivitas



PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN IPA BERBASIS CANVA

A. MATA PELAJARAN IPA

Pembelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah khususnya pada Sekolah Dasar (SD) di samping mata pelajaran yang lainnya. IPA juga dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan alam yang bersifat rasional dan obyektif mengenai alam beserta segala isinya” Hal ini diperkuat dengan salah satu penjelasan yang terdapat pada peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang “Standar Isi Satuan Dasar dan Menengah, pada peraturan tersebut disebutkan bahwa IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan dimulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB”.

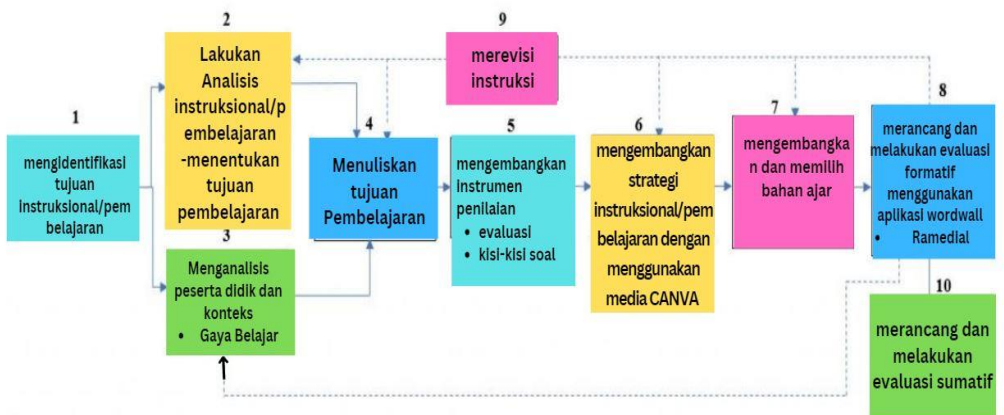
IPA dianggap oleh peserta didik sebagai mata pelajaran yang paling sulit karena banyak menggunakan rumus sehingga pandangan peserta didik terhadap pelajaran IPA di sekolah merupakan pelajaran yang sulit dan rumit untuk diterapkan dan dipahami (Nabila & Sulistiyangsih,

BAB 5

MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN IPA DENGAN APLIKASI CANVA

A. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Model pengembangan yang digunakan pada penelaahan ini adalah model pengembangan Dick and Carey. Adapun rancangan model desain yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 5.3 Model Pengembangan Dick and Carey

(Dick et al., 2014: hal 15)



PENUTUP

Berdasarkan deskripsi dan analisis yang dilakukan oleh Ucu Purnamawanti dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa, menyatakan kesimpulannya sebagai berikut:

1. Rancangan model pembelajaran *media pembelajaran berbasis Canva* didasarkan pada studi pendahuluan dan dikembangkan berdasarkan pengembangan model *Dick and Carey* dengan langkah-langkah, diantaranya; 1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran; 2) melakukan analisis tujuan pembelajaran; 3) menganalisis peserta didik dan konteks pembelajaran; 4) menulis tujuan pembelajaran khusus; 5) mengembangkan instrumen penelaahan; 6) mengembangkan strategi pembelajaran; 7) mengembangkan dan memilih bahan ajar; 8) merancang dan melakukan evaluasi formatif; 9) merevisi dan 10) merancang dan

PROFIL PENULIS

Ucu Purnamawanti



Penulis lahir di Bogor, 05 Maret 1981. Merupakan putri kedelapan dari Bapak Parta (Alm) dan Ibu Hj. Sunaeti (Alm). Menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri Curugbitung 01 pada tahun 1994, pada Tahun 1997 menyelesaikan Pendidikan di SMPN 01 Nanggung Kabupaten Bogor, kemudian menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 1 Jasinga pada tahun 2000, pada tahun 2004 menyelesaikan studi Diploma Dua (D2) Jurusan PGSD di Universitas Ibn Khaldun Kabupaten Bogor dan sejak tahun 2005 diangkat menjadi Pegawai Negeri Sipil dan ditugaskan di MI Alkhoeriyah sampai dengan sekarang. Di tengah upaya pengembangan Madrasah, penulis mendapat kesempatan beasiswa untuk menempuh kuliah Strata Satu (S1) PGMI di UIN Sunan Gunung Djati lulus pada tahun 2009. Surat Edaran Mendikbud No.4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Corona virus Disease* (Covid-19) merubah drastis kebiasaan persekolahan yang ada di Indonesia, Paradigma baru dalam menjalankan kebijakan di dunia pendidikan selama masa pandemi Corona-19 ini menuntut semua *stakeholder* pendidikan untuk melakukan lompatan besar melalui

berbagai strategi. Belum meratanya kualitas dan kompetensi guru yang dibutuhkan dalam menghadapi era teknologi, juga karena minimnya sarana dan prasarana sekolah yang mendukung terlaksananya sistem pembelajaran dengan menerapkan sains dan teknologi di sekolah menjadi dasar penulis memutuskan untuk kembali meneruskan kuliah S2 Pasca Sarjana jurusan Teknologi Pendidikan di Universitas Ibn Khaldun Bogor. Dengan semangat juang yang tinggi menjadi motivasi dirinya, untuk tekun Belajar hingga akhirnya penulis pun bisa menyelesaikan pengerjaan tugas akhirnya berupa Tesis. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas penyelesaian Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video berbasis Canva dalam meningkatkan Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA di kelas 5 MI Alkhoeriyah Kabupaten Bogor 2022”. Semoga penelaahan ini bisa memberikan kontribusi yang positif pada dunia pendidikan.

Peningkatan Hasil Belajar

BERBASIS *Canva*

Keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek antara lain ialah siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode pengajaran, media pembelajaran serta sarana dan prasarana. Aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi yaitu metode mengajar yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Agar pemahaman materi belajar mudah dipahami diperlukan penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif.

Oleh sebab itu guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan dan memilih media pengajaran yang efektif, karena media pembelajaran yang selama ini digunakan guru dalam pembelajaran adalah media yang ada di buku tanpa melibatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi ketika proses belajar.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa serta hasil belajar siswa diperlukan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran berbasis multimedia menjadi alternatif sebagai media pembelajaran karena berbagai alasan yaitu pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, guru dapat mengkombinasikan audio dan visual secara bersamaan, dapat dikombinasikan dengan strategi lain, supaya dalam kelas siswa akan lebih aktif.

Dengan berbagai keunggulan multimedia adapun media pembelajaran yang sesuai digunakan pada pembelajaran. Karena selain efisien media pembelajaran yang menggunakan canva juga meningkatkan motivasi belajar siswa karena memiliki tampilan yang menarik akan tetapi tidak banyak guru yang belum bisa mengembangkan media pembelajaran canva.



Penerbit

widina

www.penerbitwidina.com

ISBN 978-623-459-441-6



9

786234

594416