

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMA NEGERI 20 PANGKEP

Nurlailah, Mario, Muhajir
Universitas Muhammadiyah Makassar
SMA Negeri 20 Pangkep
n1839993@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini bermaksud untuk menjelaskan tentang pemanfaatan dari penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA di sekolah menengah. Globalisasi membawa perubahan besar dalam tatanan hidup masyarakat. Perubahan tersebut di dorong oleh semakin berkembangnya IPTEK. Yang membawa dampak dalam berbagai sektor kehidupan termasuk diantaranya yaitu pada bidang pendidikan. Perancangan media pembelajaran pada saat ini tidak hanya memanfaatkan benda yang dapat ditemukan pada kehidupan sehari-hari namun juga memanfaatkan dunia digital. Canva merupakan suatu aplikasi yang dapat dikembangkan dalam proses pembuatan media pembelajaran IPA yang sangat membutuhkan adanya media sebagai pengantar informasi dari muatan materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Aplikasi canva menyediakan berbagai macam fitur menarik yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan media pembelajaran salah satunya yaitu dengan tersedianya beragam template yang dapat digunakan dalam proses mendesain media pembelajaran salah satunya yakni mata pelajaran IPA di SMA. Pada pelaksanaan penelitian kali ini, digunakan metode literatur review, yaitu dengan proses meletakkan, mendapatkan, membaca, serta mengevaluasi berbagai literatur penelitian terkait atau berhubungan dengan persoalan yang akan di teliti. Data yang dideskripsikan yaitu hasil penelitian yaitu mengenai manfaat dari penggunaan aplikasi canva yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Mata Pelajaran IPA SMA.*

ABSTRACT

This article intends to explain the utilization of the use of the Canvas application as a medium for learning science in secondary schools. Globalization brings major changes in the order of people's lives. These changes are driven by the development of science and technology. which has an impact on various sectors of life including in the field of education. don't learn media at this time not only utilize objects that can be found in everyday life but also take advantage of the digital world. canva is an application that can be developed in the process of making science learning media which really needs media as an introduction to information from abstract learning material content. the canva application provides a variety of interesting features that can make it easier for teachers to create learning media. One of them is the availability of various templates that can be used in the process of designing learning media, one of which is science subjects in high school. During the implementation of this research, the literature review method is used, namely the process of placing, obtaining, reading, and evaluating various research literature related to or related to the issue to be studied. the data described is the result of the research regarding the benefits of using the Canva application that has been carried out by previous researchers.

Keywords : *Learning Media. the Canva application. high school science subjects.*

PENDAHULUAN

Globalisasi adalah proses dimana terjadinya perubahan tatanan masyarakat secara mendunia serta tidak adanya mengenal batas waktu (alwi, 2019). Arus globalisasi memberikan banyak sekali perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi mendorong terjadinya perubahan, dan hal tersebut pun turut mendorong manusia agar mampu beradaptasi dan mengikuti setiap arus perkembangannya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut erat kaitannya dengan perkembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan bahkan dapat dikatakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah hasil berkembangnya ilmu pengetahuan itu sendiri sehingga perkembangan tersebut harus di manfaatkan dalam dunia pendidikan. (Q. Amini et al., 2020) globalisasi yang saat ini terjadi di seluruh dunia tidak dapat di pisahkan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai faktor pendukung utama.

Tilar (1998) dalam (Istiarsono, 2016) mengatakan bahwa analisis mengidentifikasi bertumpunya kekuatan global dalam empat hal, yaitu: 1) semakin maju IPTEK dalam berbagai sektor terutama dalam sektor informasi beserta inovasi-inovasi yang semakin mempermudah masyarakat dalam bidang teknologi. 2) terjalin kerjasama tanpa adanya batas pada negara, baik pada lingkup regional maupun internasional. 3) terjadinya peningkatan kesadaran pada manusia dalam berbagai hal seperti meningkatnya kesadaran manusia mengenai HAM. 4) kemajuan IPTEK turut serta dalam menunjang perdagangan bebas. Pada tatanan hidup di lingkungan masyarakat dan peningkatan mengenai demokrasi. Sebagai generasi digital, gaya belajar peserta didik harus berubah, baik dari segi penyiapan bahan ajar sampai ke cara mengajar yang akan di terapkan pada saat proses pembelajaran (Faisal et al., 2020). Guru harus mampu beradaptasi dengan perubahan yang ini pada pelaksanaan proses belajar mengajar, terlebih dalam kegiatan mendesain media pembelajaran.

Canva adalah salah satu di antara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi untuk mendesain

secara online, yang menyediakan berbagai macam desain grafis yang terdiri atas presentasi, pamflet, spanduk, edit foto, cover facebook, grafik, poster dan kartu undangan (Dian et al., 2021; Rahmat Elvira Tanjung, 2019). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyatakan bahwa canva yaitu dapat mempermudah guru dan peserta didik pada saat melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, kreatifitas, keterampilan, dan masih banyak manfaat lainnya. Hal ini di karenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan keterkaitan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan penyajian bahan ajar dan materi secara menarik.

Dalam pembelajaran IPA sangat memerlukan menggunakan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh materi IPA bersifat abstrak, sehingga untuk menyesuaikan dengan kapasitas kognitif peserta didik yang masih bersifat operasional-konkret (Nurhayati & Darsinah, 2021), media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu mengkonkretkan abstraksi tersebut sehingga dapat di mengerti oleh peserta didik. Proses pembelajaran IPA itu sendiri dilaksanakan oleh guru sebagai fasilitator yang mampu menciptakan kondisi yang ideal dalam aktivitas pembelajaran serta mampu menyediakan sarana yang dapat mempermudah peserta didik dalam mengamati dan memproses informasi sehingga dapat menemukan sendiri konsep dari hal yang dilihat serta dipelajarinya.

Berdasarkan uraian diatas, sangat jelas bahwa penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik. Terlebih pada materi IPA yang bersifat abstrak, dengan memanfaatkan canva peserta didik dapat terbantu dalam melihat objek yang di pelajari secara langung dan menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Terutama dalam materi yang bersifat abstrak dan tidak bisa disaksikan oleh peserta didik dalam kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk memaparkan pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA FISIKAN di SMA NEGERI 20 PANGKEP.

METODE

Penulisan artikel ini yaitu menggunakan metode literature review, yaitu proses dimana peneliti meletakkan, membaca, mendapatkan, dan mengevaluasi literature penelitian yang berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti (Borden & Abbott, 2005) dalam Manzilati (2017). Dalam penelitian ini peneliti menganalisis pemanfaat aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA FISIKA di SMA NEGERI 20 PANGKEP. Pada tahap awal pencarian artikel jurnal, artikel yang digunakan berkaitan dengan “penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran”, “efektifitas penggunaan media pembelajaran”, “media pembelajaran IPA”. Kajian literatur yang dilakukan bersumber dari Google Scholar dan ResearchGate.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian media pembelajaran

Menurut association of Education and Communication Technology (AECT), media adalah saluran yang digunakan dalam kegiatan penyampaian pesan atau informasi” (Nurseto, 2012; Supardi, 2017). Media pembelajaran adalah bagian utuh dalam sistem pembelajaran maka dari itu penggunaannya harus dapat membawa peningkatan dalam perolehan hasil belajar peserta didik (Rahmatullah et al., 2020).

Dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang digunakan disuatu lingkungan (Audie, 2019). Selaras dengan itu, Asy’ari (2006: 37) menyampaikan bahwa pembelajaran termasuk dalam tindakan edukatif yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Tindakan tersebut mengindikasikan bahwa tindakan tersebut berorientasi dalam pengembangan diri peserta didik secara utuh, meliputi pengembangan pengetahuan, keterampilan serta sikap peserta didik (Supardi, 2017). Permendiknas RI No. 41 (2007: 6) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran baik pada pendidikan dasar ataupun menengah harus inspiratif, interaktif, menantang, menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif, kemudian harus dapat memberikan ruang yang cukup untuk prakarsa, kreatifitas serta kemandirian yang

diesuaikan dengan bakat, minat serta perkembangan fisik dan psikologis dari peserta didik (Yuliati, 2017).

Media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar di kelas. Munandi (2008: 7) dalam (Mahardika et al., 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif dan efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Sementara itu dalam definisi yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang bermanfaat dalam rangka mewujudkan komunikasi atau interaksi yang efektif diantara peserta didik dengan guru selama proses pembelajaran di kelas (Supardi, 2017). Dari definisi diatas, kesimpulan yang dapat diambil yaitu media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi dalam bentuk materi pelajaran dalam rangka menciptakan interaksi antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dari segi fungsi merupakan alat yang dapat di manfaatkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Risky (2019), menjelaskan bahwa mempertimbangkan kelebihan beserta kekurangan dari media yang akan digunakan merupakan rangsanga belajar yang efektif bagi siswa. Susialana, Si, dan Riyana (2008) dalam (Risky, 2019) menyebutkan unsur pokok dari media pembelajaran ada tiga yaitu audio, visual dan gerak. Kemudian di samping itu terdapat lima komponen inti dalam kegiatan pembelajaran yaitu: komunikator dalam hal ini yaitu guru, bahan yang digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran, komunikan yaitu peserta didik serta tujuan dari pembelajaran (Garris Pelangi, 2020).

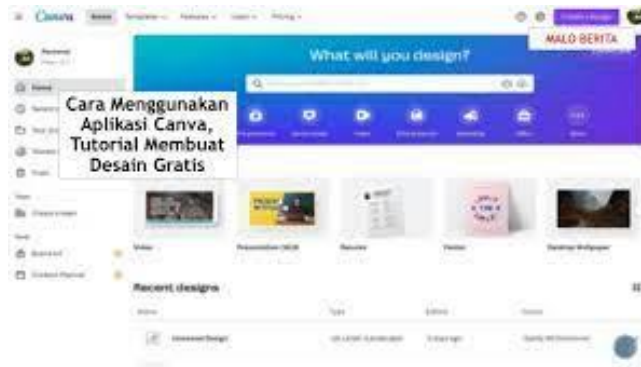
Dari segi ciri-ciri media, Gerlach, dan Ely (1971) dalam (Audie, 2019) mengemukakan tiga ciri-ciri media yang dapat menjadi alasan dari penggunaan media pembelajaran serta menjelaskan hal yang dapat dilakukan media namun tidak dapat dilakuka oleh guru, yaitu:

1. Ciri manipulatif, yaitu perubahan dapat terjadi pada suatu peristiwa atau objek. Seperti peristiwa yang berlangsung dalam beberapa hari dapat di persingkat menjadi beberapa menit saja dengan memanfaatkan fitur *timelapse* dan *slowmotion*. *Timelapse* dapat digunakan untuk mempercepat suatu kejadian yang disimpan dalam format media, sementara itu *slowmotion* digunakan untuk memperlambat suatu kejadian atau objek yang disimpan. Ciri media ini sangat membutuhkan perhatian penuh selama proses pengeditan supaya tidak terjadi kesalahan, seperti saat memotong bagian video atau pada urutan video supaya tidak muncul makna berbeda dari kejadian yang sebenarnya.
2. Ciri fiksatif, yaitu media memiliki kemampuan dalam membangun suatu peristiwa, selain itu juga mampu merekam, menyimpannya, dan melestarikan media tersebut, dalam berbagai bentuk baik foto, audio atau video. Seluruh hal yang diabadikan dengan media dapat diproduksi dan digunakan dengan mudah saat diperlukan, dengan adanya ciri fiksatif media tersebut guru dapat menggunakan media kapanpun.
3. Ciri distributif, yaitu ciri yang memberikan kemungkinan pada suatu objek atau kejadian untuk ditransportasikan melewati ruang, serta kejadian atau objek dapat disaksikan secara bersamaan oleh siswa bahkan dalam jumlah besar dengan stimulus pengalaman seolah-olah peserta didik terlibat didalamnya. Sekali suatu objek atau kejadian direkam dalam format media apapun, ia dapat diproduksi serta digunakan dengan bersamaan dan berulang-ulang diberbagai tempat.

Bagi guru, media pembelajaran yaitu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Bagi peserta didik media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik agar mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru (Tiara Melinda, 2021).

Media pembelajaran berbasis canva

Canva merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan sekreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran dikelas menjadi komunikatif dan visual lebih mudah dan menyenangkan.



Disamping beragam jenis template yang dapat digunakan dengan mudah, aplikasi canva juga memuat fitur-fitur sebagai berikut: 1) filer foto, edit foto menggunakan filter yang mudah untuk digunakan; 2) ikon dan bentuk, terdapat beragam jenis ikon, dan elemen yang dapat digunakan dengan mudah dan ada ribuan pilihan serta dapat mengunggah elemen sendiri (Garis Pelangi, 2020). 3) jutaan gambar, baik berupa foto, vektor, ilustrasi, bahkan pengguna dapat mengunggah foto atau video dari perangkat sendiri. 4) audio, dapat dicari dan digunakan dengan mudah. 5) font, akses ratusan font yang siap digunakan untuk beragam jenis desain; 6) latar belakang (background), terdapat beragam jenis background yang dapat digunakan untuk mempercantik design. Sebagai hasil dari design, aplikasi canva memiliki enam bentuk download untuk hasil desain yang selesai di rancang, yaitu terdiri atas PNG, PDF, JPG standar atau print, video (MP4), dan animation (MP4/GIF) (Elmira Siska, 2021). Banyak opsi yang disediakan oleh canva sehingga memberikan keleluasan bagi pengguna dalam membuat beragam jenis desain.

Dalam aplikasi canva tersedia banyak sekali template yang dapat digunakan dengan mudah yakni template untuk poster, pamflet, dokumen, logo, wallpaper, kolase foto, cover majalah, sampul buku, untuk postingan di instagram, laporan, surat kabar, story

board, undangan, kartu bisnis, brosur, pengumuman, infografis, template untuk memposting foto atau video di sosial media dan lain-lain, yang tentunya dapat di kirim keberbagai platform sosial media.

Disamping itu canva dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk membuat media pembelajaran, dengan aplikasi canva kita juga dapat membuat beragam jenis desain. Sebagaimana menurut Nayoan (2019) ada berbagai jenis desain yang bisa diciptakan melalui aplikasi canva, yaitu sebagai berikut:

1. Logo, yaitu bentuk upaya yang dapat dilakukan untuk membangun branding. Didalam aplikasi canva, ada beragam bentuk serta jenis template yang mempermudah pengguna dalam mendesain logo yang unik.
2. Infografik, dibuat untuk membuat konten suatu blog menjadi lebih bervariasi, yaitu dengan men-selingi artikel dengan infografik. Infografik pada dasarnya sangat kompleks dan tidak bisa di desain oleh sembarang orang. Tetapi, melalui canva pembuatan infografik dapat terlaksana dengan mudah.
3. Poster, dipergunakan dalam mengiklankan beragam jenis produk hingga jasa.
4. Featured Image Blog, biasanya terdapat pada sebuah artikel yang berfungsi sebagai mempercantik desain blog sehingga pengunjung blog itu betah membaca artikel. Pembuatan featured image blog secara cepat serta instan dapat dengan memanfaatkan aplikasi canva.
5. Desain kemasan produk, yaitu aplikasi canva dapat dimanfaatkan dalam membuat desain kemasan beragam bentuk produk.
6. Newsletter, dapat dibuat dengan mudah melalui canva serta membantu menghemat waktu saat mendesain konten email tersebut.
7. Invoice, yaitu rincian pembayaran bagi pembeli pada toko online. Aplikasi canva dapat membantu penjual menciptakan invoice yang berbeda dari toko lain.
8. Konten media sosial, aplikasi canva dapat mempermudah proses mendesain media visual untuk segala jenis sosial media.

9. Thumbnail YouTube, yaitu gambar yang dibuat untuk menunjukkan secara keseluruhan isi dari suatu video.
10. Banner iklan, dapat dibuat dengan mempergunakan aplikasi canva (Elmira Siska, 2021).

Dalam pemanfaatannya untuk proses pembelajaran, aplikasi canva memuat banyak template yang bisa memudahkan guru saat menciptakan desain media pembelajaran yang kreatif dan juga dapat membuat peserta didik tertarik. Baik dalam bentuk power point, dalam bentuk poster, ataupun dalam bentuk video pembelajaran interaktif. Canva memberikan ruang bagi guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran. Terlebih dengan sentuhan ratusan ribu elemen yang akan membuat desain pembelajaran tersebut semakin menarik. Aplikasi canva pun dapat di akses melalui laptop atau gawai, serta ada banyak sekali tutorial penggunaannya pada platform YouTube, sehingga tidak ada kesulitan berarti dalam mengoperasikan aplikasi canva.

Berikut langkah penggunaan aplikasi canva baik menggunakan gawai maupun laptop yang mudah di akses oleh pengguna yaitu:

1. Mendownload aplikasi canva melalui playstore untuk pengguna gawai atau membuka canva melalui website resmi canva yaitu, https://www.canva.com/id_id/ untuk pengguna laptop.
2. Membuat akun canva, pembuatan akun dapat dilakukan dengan menggunakan akun facebook, google, atau gmail.
3. Membuat desain melalui canva, pembuatan desain di seuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, gambar atau font sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur yang mudah di aplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna.
4. Menyimpan hasil desain dari canva, setelah desain selesai, langkah terakhir yaitu menyimpan hasil desain yang telah dibuat oleh pengguna. Cara

menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan langsung tersimpan ke galeri ataupun file penyimpanan.



Hasil desain canva berupa media visual, yang mana jika dikaitkan dengan pembelajaran ipa akan memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pelajaran. Sebagaimana fungsi media pembelajaran yang merupakan suatu wahana untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran yang mampu mengkondisikan peserta didik untuk belajar (Supardi, 2017)

Manfaat media pembelajaran berbasis canva dalam proses pembelajaran

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, canva menyiapkan runag belajar untuk guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi canva. Media yang menyediaka lebih banyak template menarik untuk menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam power point. Microsoft office power point merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentsikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain (Misbahudin et al. 2018).

Biasanya seorang guru dalam menyampaikan dan menerangkan materi baik itu secara langsung ataupun daring, guru menggunakan media pembelajaran power point untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Dilain sisi untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka guru harus cerdas dalam menampilkan presentasinya itu secara menarik. Aplikasi canva menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang menarik, memberi warna, gambar, font dan lain sebagainya supaya power point yang dibuat oleh guru lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi canva. Pilih di penelusuran ketik “presentasi” maka template yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai di buat template atau hasil desain yang dibuat bisa langsung dipindahkan ke dalam power point

Pemanfaatan template power point dalam canva tidak dirujukkan untuk guru saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan power point. Selanjutnya, selain power point, guru juga dapat membuat sertifikat untuk peserta didik untuk diberikan saat ada acara atau ajang perlombaan, dalam canva, desain-desain sertifikat juga disediakan dengan berbagai macam pilihan. Selanjutnya yaitu template untuk video. Biasanya seorang guru menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada peserta didik. Dengan canva, guru juga bisa menggunakan template dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah background video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didikpun demikian, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi canva ini kepada peserta didiknya, bila mana guru menganjurkan untuk **Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sma Negeri 20 Pangkep.**



SS

Membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik.

Keuntungan yang didapatkan yaitu, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang di ampuh.

Pengertian pembelajaran IPA SMA

IPA merupakan singkatan dari ilmu pengetahuan alam, secara harfiah berarti ilmu yang mengkaji kejadian yang berlangsung di alam (Prananda, 2019). Merupakan rumpun keilmuan eksakta, yang terdapat pada jenjang pendidikan dasar serta menengah, kemudian penyusunan materi tidak selalu terpadu yang berisikan ilmu biologi, fisika, kimia, ilmu antariksa, ilmu bumi, antropologi dan lain. Kemudian, depdiknas (2003) dalam (Supardi, 2017) menjelaskan IPA sebagai suatu cara dalam menelusuri alam dengan sistematis dalam rangka penguasaan terhadap pengetahuan beserta fakta, konsep, dan prinsip-prinsip beserta kegiatan penemuan yang dilakukan dalam rangka

mewujudkan sifat ilmiah. Sehingga dapat di tarik kesimpulan bahwa IPA adalah mata pelajaran yang mengkaji tentang alam dan lingkungan.



Didalam dunia pendidikan, mata pelajaran IPA memegang peran yang sangat penting, sebab di era global sains merupakan bekal yang dapat digunakan dalam mengatasi tantangan tersebut (Yuliarti, 2017).

Dalam pelaksanaannya dalam proses pembelajaran (Trisnani, 2015) dalam (Ngurah et al., 2016) menyatakan bahwa “mata pelajaran IPA memiliki peranan penting dalam perkembangan manusia, baik dalam hal perkembangan teknologi yang dipakai untuk menunjang kehidupannya maupun dalam hal penerapan konsep, tanggungjawab, peduli lingkungan, nilai susila, kerja keras, rasa ingin tau, senang membaca, estetika, nilai ekonomi, kreatif, teliti, skeptis, menghargai prestasi, pantang menyerah, terbuka, jujur, cinta damai, objektif, hemat, percaya diri dan cinta tanah air, tetapi pada kenyataannya pendidikan karakter yang terbangun belum sesuai”. Pembelajaran IPA mengarahkan siswa untuk dapat “mencari tau” kemudian “berbuat” yang mengakibatkan siswa memiliki kemampuan dalam mendapatkan informasi secara mendalam mengenai lingkungan alam peserta didik (Supardi, 2017).

KESIMPULAN

Guru merupakan seorang fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, maka dari itu guru diharuskan untuk mampu menyediakan media pembelajaran sebagai penunjang aktivitas pembelajaran peserta didik di kelas. Pembuatan media pembelajaran itu sendiri hendaknya disamakan dengan bahan pembelajaran, karakteristik siswa beserta tujuan pembelajaran yang harus dituntaskan. Pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam aplikasi desain, salah satunya yaitu canva. Canva adalah aplikasi desain secara online yang mana bisa di akses secara gratis dan dapat di operasikan dengan mudah, penggunaan media pembelajaran menggunakan canva dapat membantu peserta didik dalam memperjelas pemahaman mereka mengenai materi yang bersifat abstrak dalam pelajaran IPA. Sehingga tidak terjadi verbalisme pada peserta didik serta didik serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, dan meningkatkan minat peserta didik baik pada pembelajaran daring maupun luring.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi. (2019). Dampak Globalisasi Terhadap Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 2 GU. *Jurnal Akademik FKIP Unidayan*, 7(2), 180-189.
- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). PENGARUH GLOBALISASI Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 375-385.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595.
- Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, Muh. Rahmat, Muh.Syukur, Muhammad Sofyan, F. N. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran. *Journal Lepa-Lepa*, 1, 143-151.
- Dr. Asfi Manzilati, SE., M. (2017). *Metodologi penelitian kuantitatif: paradigma, metode dan aplikasi* (1st ed). UM Media.
- Elmira Siska, N. M. R. N. (2021). Sosialisasi Pelaksanaan Protokol Kesehatan Pada Masa New Normal Dan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Digital Marketing Di Panti

- Sosial Asuhan Anak Muslimin Manggarai Selatan Tebet. *Jurnal Abdimas Perbanas (JAP)*, 2(April), 1-16.
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital Di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266-270.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMANFAATAN*, 8(2), 79-96.
- Istiarsono, Z. (2016). Tantangan Pendidikan Dalam Era Globalisasi: Kajian Teoritik. *Jurnal Intelegensia*, 1(2), 19-24.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281.
- Ngurah, D., Laksana, L., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2016). Miskonsepsi Dalam Materi Ipa Sekolah Dasar. *Page Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 166-175.
- Nursento, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19-35.
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 3(2), 153-162.
- Prananda, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pedagogik*, 6(1), 122-130.
- Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik Dan Informatika*, 7(2), 79-85.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 73-79.
- Supardi, K. (2017). Media Visual Dan Pembelajaran Ipa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(10), 160-171.
- Tiara Melinda, E. R. S. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor Di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. 5(2), 96-101.

Guru Pencerah Semesta (GPS)
Volume. 2. No. 3, Mei 2024, pp. 471-486
ISSN: 2985-8712, E-ISSN: 2985-9239

Triningsih, Diah Erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128-144.

Yuliarti, Y. (2017). Literasi Sains Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 21-28. <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i2.592>.