

CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA MATERI PERPINDAHAN KALOR DI SD

¹Tiara Melinda, ²Erwin Rahayu Saputra

Prodi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Jl. Dadaha No.18,
Kahuripan, Kec. Tawang, Tasikmalaya, Jawa Barat 46115

¹email: tiaramelinda11@upi.edu

²email : erwinsaputra@upi.edu

Diterima: 11 April 2021, Direvisi: 7 Juli 2021, Diterbitkan: 31 Juli 2021

Abstract: Canva as a Science Learning Media to Heat Transfer Material in Elementary School. This article is formulated as the development of learning media in elementary schools, this is motivated by the lack of variety of learning media by utilizing current technological developments. This study uses a development research method with a descriptive approach based on the relevant literature. The development of this learning media is aimed at the subject of Natural Sciences (IPA), especially on the material of heat transfer. The purpose of developing this learning media is so that students learn according to their developmental stages, elementary school students are at the concrete operational stage. This stage is the third stage based on the stage of cognitive development according to Piaget. At this stage the child needs a concrete object or a habit of learning. Using Canva as a learning medium can make it easier for teachers in teaching and learning activities. Learning materials can be animated using the features available in Canva. Thus, students can learn with concrete objects in the form of animations in the science subjects of heat transfer material.

Keywords: Learning Media, Canva, Natural Sciences, Elementary School

Abstrak : Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di SD. Artikel ini dirumuskan sebagai pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar, hal ini dilatarbelakangi karena kurangnya variasi media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif berdasarkan literatur yang relevan. Pengembangan media pembelajaran ini ditujukan pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya pada materi perpindahan kalor. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini agar siswa belajar sesuai dengan tahap perkembangannya, siswa Sekolah Dasar berada pada tahap Operasional Konkrit. Tahap ini merupakan tahap ke tiga berdasarkan tahap perkembangan kognitif menurut Piaget. Pada tahap ini anak membutuhkan objek konkret atau suatu pembiasaan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Materi pembelajaran dapat dibuat animasi menggunakan fitur yang tersedia pada Canva. Sehingga, siswa dapat belajar dengan objek konkret dalam bentuk animasi pada mata pelajaran IPA materi perpindahan kalor.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Canva, Ilmu Pengetahuan Alam, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran dipersiapkan guru sebaik mungkin agar peserta didik memahami materi yang disampaikan. Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), memilih model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran. Hal dipersiapkan guru agar mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan, salah satu yang dipersiapkan guru adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran dipandang sebagai salah satu komponen pembelajaran membantu guru dan peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik, bagi peserta didik media pembelajaran membantu mereka memahami materi yang disampaikan guru.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membelajarkan peserta didik bekerja secara

ilmiah dan berinkuiri, karena hakikat IPA merupakan cara berpikir ilmunan dan hakikat pendidikan IPA agar pola berpikir siswa seperti ilmunan dalam memahami alam dan fenomenanya. Peserta didik di jenjang Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkrit. Berdasarkan teori Piaget, pada tahap operasional konkrit anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dengan begitu dalam belajar IPA, peserta didik membutuhkan objek konkret untuk memahami materi. Maka, sejalan dengan penjelasan mengenai tahap operasional konkrit guru harus mampu membuat media pembelajaran yang tepat. Di era perkembangan teknologi ini guru harus lebih inovatif dalam membuat media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk membuat media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya (Wikipedia, 2021). Aplikasi ini juga menyediakan template desain sebagai referensi dalam membuat desain. Dengan adanya penelitian ini untuk memberikan gambaran pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar, agar siswa dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pengembangan dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada di Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran IPA. Metode penelitian pengembangan ini didukung dengan beberapa literatur yang sesuai dengan penelitian ini. Media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Sehingga, metode pengembangan dipilih dengan pendekatan deskriptif berdasarkan literatur yang relevan. Menurut Sugiyono (dalam Haryati, S :2012:13) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan tersebut. Selaras dengan pendapat Sugiyono bahwa metode penelitian pengembangan itu menghasilkan suatu produk baru atau memaksimalkan produk yang sudah ada. Begitu pun pendapat Haryati (2012) bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi produk. Produk- produk tersebut dapat berupa hal yang menunjang tercapainya tujuan

pendidikan seperti inovasi kurikulum, media pembelajaran dan lain sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Munculnya media pembelajaran dilatarbelakangi karena kebutuhan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta berdasarkan bahan pembelajaran oleh Rohani dengan judul “Media Pembelajaran” disebutkan guru menyadari perlunya sarana belajar untuk menyeluruhkan rangsangan dan pengalaman belajar untuk siswa melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan merupakan hakikat proses belajar mengajar. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan dipandang sebagai komponen-komponen dalam proses komunikasi. Media dipandang sebagai suatu alat bantu guru dalam proses pembelajaran agar efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Berikut manfaat media pembelajaran berdasarkan bahan pembelajaran menurut Rohani, R (2019):

1. Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru. Metode dan media pembelajaran dipandang sebagai dua hal yang tidak bisa terpisahkan. Pembelajaran efektif akan terwujud dengan adanya metode dan media yang tepat, dengan hubungan sinkron antar keduanya sehingga mampu mewujudkan mutu pembelajaran dengan tinggi. Singkatnya, dengan adanya media pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi. Bagi guru media pembelajaran membantu dalam memperjelas atau mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.
2. Melalui alat bantu konsep (tema) pengejaran hal abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk konkret. Hal ini tentunya diperlukan peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar, karena berdasarkan teori perkembangan kognitif menurut Piaget anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap ini anak memerlukan objek konkret saat belajar.
3. Belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton sebagai satu penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut menyangkut mata pelajaran di mana konsep-konsep tertentu masih bersifat abstrak. Untuk itu, pendidik harus mampu mengidentifikasi strategi pendidikannya.

Selain itu, guru harus mampu membuat dan mengembangkan bahan ajar. Kemajuan teknologi saat ini membantu banyak orang hidup dengan teknologi membuat segalanya menjadi lebih mudah. Guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menciptakan materi pembelajaran secara kreatif

4. Segala alat indra manusia dapat mengartikan dan turut berdialog sehingga kelemahan kemampuan salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain. Karena pada dasarnya dalam kegiatan belajar melibatkan lebih dari satu alat indera manusia. Kegiatan belajar dengan penggunaan media pengajaran akan memudahkan siswa memahami penjelasan guru.

Levi & Lentz (1982) menyatakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu :

1. Fungsi atensi media visual merupakan pokok artinya menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ada kaitannya dengan makna visual.
2. Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks bergambar
3. Fungsi kognitif media visual dapat dilihat pada temuan-temuan penelitian dengan mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi pesan dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pengajaran dapat dilihat melalui hasil penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks. Sehingga, membantu siswa dengan kemampuan yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali

Berdasarkan bahan pembelajaran Rohani dengan judul "Media Pembelajaran" dapat kita simpulkan secara sederhana bahwa media pembelajaran pada intinya memberikan keuntungan bagi guru dan peserta didik. Bagi guru, media pembelajaran membantu dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Bagi peserta didik media pembelajaran mempermudah mereka dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Dengan demikian media pembelajaran dibuat untuk menunjang pembelajaran.

Materi Perpindahan Kalor

Berdasarkan penelitian Azizah Y.N et al (2020), mata pelajaran IPA mencakup banyak materi tentang alam dan lingkungannya, salah satunya materi perpindahan panas. Perpindahan panas didefinisikan sebagai perpindahan energi panas yang terjadi pada benda dengan suhu tinggi ke benda dengan suhu lebih rendah. Pada materi ini siswa mempelajari tentang pentingnya perpindahan panas, tiga jenis perpindahan panas yaitu perpindahan panas secara konduksi, konveksi, dan radiasi, serta penerapan perpindahan panas dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi ini siswa harus dapat memahami konsep awal dengan baik agar dapat membedakan ketiga jenis perpindahan panas dan mampu menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran perpindahan panas sangat tepat jika dilakukan melalui eksperimen atau percobaan sederhana. Melalui eksperimen atau percobaan sederhana siswa dapat secara langsung mengamati proses perpindahan panas dan menanamkan konsep yang kuat pada siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, siswa harus memahami konsep awal perpindahan panas agar bisa membedakan ketiga jenis perpindahan panas dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Semua hal tersebut bisa dilakukan menunjukkan objek konkret yang berkaitan dengan perpindahan panas di sekitar lingkungan siswa, salah satunya bisa dilakukan dengan cara menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga konsep dasar perpindahan kalor terbentuk dalam pemikiran siswa. Berdasarkan penjelasan Kemendikbud (2017) dalam artikel karya Aditya, H.I (2020), materi pembelajaran tentang konsep perpindahan panas meliputi:

1. Sumber energi panas merupakan benda yang bisa menghasilkan panas. Sumber energi panas dapat kita temui dalam kehidupan sehari-hari adalah matahari, gesekan benda dan api. Sinar matahari adalah sumber panas terbesar. Sinar matahari dimanfaatkan manusia untuk mengeringkan pakaian, mengeringkan ikan, menghasilkan garam, dan sebagai sumber energi alternatif. Selain itu, panas matahari berguna bagi tumbuhan untuk berfotosintesis.
2. Panas dan suhu. Panas (kalor) dan suhu merupakan dua hal yang berbeda. Energi panas diartikan sebagai salah satu energi yang dapat diterima dan dilepaskan oleh suatu benda. Suhu atau temperatur dipandang sebagai besaran yang dapat

- menentukan derajat panas suatu benda. Alat pengukur suhu disebut termometer.
3. Perpindahan panas, perpindahan panas dibedakan menjadi tiga jenis yaitu : konduksi, konveksi, dan radiasi. Konduksi adalah perpindahan panas oleh media perantara, tetapi tanpa perpindahan partikel perantara. Konveksi adalah perpindahan panas oleh perantara, tetapi tanpa perpindahan artikel perantara. Radiasi adalah perpindahan panas tidak menggunakan perantara.
 4. Konduktor dan isolator. Konduktor adalah perpindahan panas. Isolator diartikan sebagai bahan yang tidak dapat menghantarkan panas

Mengenai beberapa pernyataan di atas, jika kita fokuskan pada materi perpindahan panas, dapat disimpulkan bahwa perpindahan panas dibagi menjadi tiga jenis: konduksi, konveksi, dan radiasi. Konduksi adalah perpindahan panas melalui zat perantara yang tidak disertai dengan pergerakan partikel zat. Konveksi adalah perpindahan zat perantara yang bergerak atau ikut berpindah. Dan radiasi merupakan perpindahan panas dilangsungkan atau tidak menggunakan zat perantara.

Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran

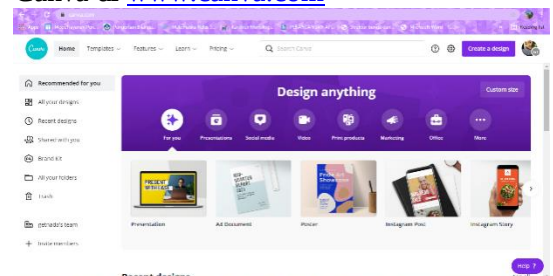
Terdapat beberapa penelitian mengenai canva sebagai media pembelajaran, mulai dari infografis hingga power point. Berikut beberapa penelitian yang sama mengkaji canva sebagai media pembelajaran:

1. Penelitian yang berjudul Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang SMA/MA dalam *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020. Penelitian tersebut menjelaskan pemanfaatan fitur Canva oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Selain itu, Pelamgi memaparkan kelebihan dan kekurangan aplikasi Canva. Persamaan penelitian Pelangi dengan penelitian ini terdapat pada aplikasi Canva yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sedangkan, perbedaannya terdapat pada mata pelajaran yang akan diujikan dan jenjang pendidikan.
2. Penelitian yang berjudul Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Bebas

Pendidikan Karakter menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA dalam *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan : e-Saintika July 2020 Vol.4, No.2*. Berdasarkan abstrak pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan poster kesehatan reproduksi berbasis pendidikan karakter menggunakan Canva pada usia remaja sekolah di SMA. Persamaan penelitian John, W.E, dkk dengan penelitian ini terdapat pada aplikasi Canva yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPA. Perbedaannya terdapat pada jenjang pendidikan yang diujikan.

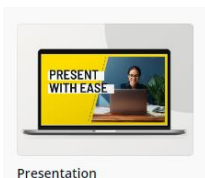
3. Penelitian yang berjudul Efektivitas Produk Kemasan Ulang Informasi Berupa Infografis Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran IPA (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII di SMP N 1 Tembarak Kabupaten Temanggung). Pada bagian abstrak penelitian disebutkan bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan kemasan ulang informasi berupa infografis sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP N 1 Tembarak. Persamaan penelitian Anggraeni R, dkk dan penelitian ini terdapat pada penggunaan Canva sebagai media pembelajaran IPA. Perbedaannya terletak pada perbedaan jenjang pendidikan yang akan diujikan. Berikut langkah membuat media pembelajaran di Canva:

- 1) Buka aplikasi Canva atau Web Canva di www.canva.com



Gambar 1. Beranda Canva

- 2) Buat akun, bisa menggunakan akun google
- 3) Pilih "Presentation" pada tampilan beranda Canva



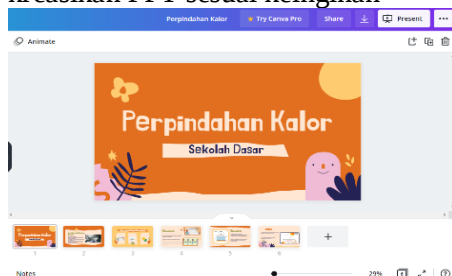
Gambar 2. Ikon Presentation Canva

- 4) Klik "Template" untuk memilih desain Power Point (PPT)



Gambar 3. Template PPT

- 5) Masukkan bahan ajar, kemudian kreasikan PPT sesuai keinginan



Gambar 4. Kreasi PPT

- 6) Klik titik tiga di pojok kanan atas untuk save PPT atau merecord penjelasan dari PPT tersebut



Gambar 5. Save atau Record PPT

- 7) Jika memilih record, maka PPT dibagikan dalam bentuk link

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi dapat digunakan guru sebagai suatu inovasi dalam media pembelajaran. Aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi editor yang dapat dimanfaatkan dalam membuat pembelajaran. Media pembelajaran pada materi perpindahan kalor dapat dibuat semenarik mungkin agar menarik minat siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, H. I. PENINGKATAN HASIL BELAJAR KONSEP PERPINDAHAN KALOR DALAM KEHIDUPAN SEHARI HARI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN STAD PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 GIRIPURWO SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Empirisme* Juni 2020, 32, 25
- Anggraeni, R., & Arfa, M. (2017). Efektivitas Produk Kemas Ulang Informasi Berupa Infografis Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran IPA (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII di SMPN1 Tembarak Kabupaten Temanggung). *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(1), 241-250.
- Azizah, Y. N., Untari, E., & Mudiono, A. (2020). Penerapan Model Contextual Teaching Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perpindahan Kalor pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Sekolah Dasar*, 28(1), 11-18.
- Canva, Web Canva (online) (www.canva.com), diakses 01 Juni 2021.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Pelangi, G. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79-96
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Asmira, Y. (2020). Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e Saintika*, 4(2), 160-172.

Wikipedia, Canva (online)
(<https://id.wikipedia.org/wiki/Canva>),
diakses pada 27 Mei 2021.