

**MEDIA HAPPY NOTE BERUANG CANVA UNTUK PEMBELAJARAN
TEMATIK SENI RUPA DAN BAHASA INDONESIA**

Wahyuning Prihati¹, Insanul Qisti Barriyah²

¹SD Negeri 1 Maron,

²Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

¹wahyuningluckyday@gmail.com ²insanul_qisti@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

The use of innovative and interactive learning media is crucial to support the implementation of thematic learning in schools. This study aims to develop a Happy Note Beruang media based on the Canva application to facilitate thematic learning in Visual Arts and Indonesian Language. The Canva application provides various features and tools that make it easy for teachers to design and develop engaging and interactive learning content. Through Canva, teachers can create visual designs, infographics, presentations, and other learning materials that are tailored to the needs and characteristics of students. In addition, Canva also supports collaboration between teachers or between teachers and students in developing learning media together. This can encourage students' creativity and critical thinking skills. An observation sheet is used to determine the effectiveness of using the Canva-based Happy Note Beruang media in thematic learning of Visual Arts and Indonesian Language. The observation sheet can cover aspects such as: 1) students' interest and enthusiasm in using the learning media, 2) students' interaction and active involvement during the learning process, 3) students' understanding of the material presented through the media, 4) the ease of use of the media for teachers and students, and 5) the suitability of the media with the objectives of thematic learning. By using the observation sheet, teachers can collect empirical data on the impact of using the Happy Note Beruang media in improving the quality of thematic learning in Visual Arts and Indonesian Language.

Keywords: happy note beruang, canva, thematic learning, visual arts, indonesian language

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi sangat penting untuk mendukung implementasi pembelajaran tematik di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Happy Note Beruang berbasis aplikasi Canva untuk memfasilitasi pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia. Aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur dan alat yang memudahkan guru untuk merancang dan mengembangkan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Melalui Canva, guru dapat membuat desain visual, infografis, presentasi, dan materi pembelajaran lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu, Canva juga mendukung kolaborasi

antara guru atau antara guru dan siswa dalam mengembangkan media pembelajaran secara bersama-sama. Hal ini dapat mendorong kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Happy Note Beruang berbasis Canva dalam pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia. Lembar observasi dapat mencakup aspek-aspek seperti: 1) minat dan antusiasme siswa dalam menggunakan media pembelajaran, 2) interaksi dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, 3) pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media, 4) kemudahan penggunaan media bagi guru dan siswa, dan 5) kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran tematik. Dengan adanya lembar observasi, guru dapat mengumpulkan data empiris mengenai dampak penggunaan media Happy Note Beruang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: happy note beruang, canva, pembelajaran tematik, seni rupa , bahasa indonesia

A. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah saat ini membutuhkan inovasi dalam penggunaan media yang dapat mendukung pendekatan pembelajaran tematik. Pendekatan tematik mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pemahaman siswa secara holistik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kurikulum tematik dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan penting untuk mendukung

implementasi pembelajaran tematik di sekolah.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui visualisasi yang menarik, animasi, dan fitur interaktif, media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif. Hal ini berpotensi meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi

pelajaran, serta menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi pada diri siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di kelas.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi Canva, dapat menjadi solusi untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif. Aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur dan alat yang memudahkan guru untuk merancang dan mengembangkan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Melalui Canva, guru dapat dengan mudah membuat desain visual, infografis, presentasi, dan materi pembelajaran lainnya yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu, Canva juga mendukung kolaborasi antar-guru atau antara guru dan siswa dalam mengembangkan media pembelajaran secara bersama-sama. Hal ini dapat mendorong kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Happy Note Beruang berbasis Canva dalam

pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia. Lembar observasi dapat mencakup pengamatan terhadap aspek-aspek seperti:1). Minat dan antusiasme siswa dalam menggunakan media pembelajaran Interaksi dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran.2).Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media 3). Kemudahan penggunaan media bagi guru dan siswa. 4).Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran tematik.Dengan adanya lembar observasi, guru dapat mengumpulkan data empiris mengenai dampak penggunaan media Happy Note Beruang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia.

Lembar Observasi Aktivitas dan Respon Siswa

Nama Observer : Wahyuning Prihati
 Tanggal : Selasa, 23 April 2024
 Kelas : 1 (Satu)

Petunjuk:
 Berilah tanda checklist (✓) pada kolom sesuai dengan pengamatan Anda selama proses pembelajaran berlangsung, serta tuliskan deskripsi singkat pada bagian catatan.
 Skor Penilaian:
 4 = Sangat Baik
 3 = Baik
 2 = Cukup
 1 = Kurang

No	Aspek yang Diamati	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
1	Antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran				✓	
	Siswa menunjukkan ketertarikan dan antusias dalam menggunakan media Happy Note Beruang				✓	
2	Siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran				✓	
	Siswa menunjukkan keaktifan dan semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas				✓	
3	Interaksi siswa dengan media Happy Note Beruang				✓	
	Siswa dapat mengoperasikan dan memanfaatkan fitur-fitur media dengan baik				✓	
4	Siswa terlihat nyaman dan lancar dalam menggunakan media				✓	
	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan menelaah media dengan antusias				✓	
1	Kemampuan siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran				✓	
	Siswa dapat memahami instruksi dan menjalankan aktivitas pembelajaran dengan baik				✓	
2	Siswa dapat menyelesaikan tugas-tugas dan aktivitas yang diberikan				✓	
	Siswa dapat mengikuti alur pembelajaran dengan terbu				✓	
3	Respon emosional dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran				✓	
	Siswa menunjukkan ekspresi wajah dan gestur yang positif selama pembelajaran				✓	
4	Siswa terlihat senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran				✓	
	Siswa menunjukkan rasa percaya diri dan motivasi yang tinggi				✓	

Gambar 1. Lembar Observasi aktifitas dan respon siswa

Dengan memanfaatkan aplikasi Canva, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses belajar.

Permasalahan Penelitian :

1). Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Happy Note Beruang berbasis Canva yang dapat mendukung pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia?

2). Bagaimana efektivitas penggunaan media Happy Note Beruang berbasis Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia?

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah: 1). Mengembangkan media pembelajaran Happy Note Beruang berbasis Canva yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia.2). Mengetahui efektivitas penggunaan media Happy Note Beruang berbasis Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia.

Manfaat Penelitian:

1). Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mendukung pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia.2). Membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Seni Rupa dan Bahasa Indonesia.

3). Mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi siswa melalui pembelajaran tematik.

Data dan Fakta Pendukung:

1). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.2). Kurikulum Merdeka mendorong penerapan pembelajaran tematik yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran.3). Aplikasi Canva telah banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif.

Fokus Permasalahan:

Pengembangan media pembelajaran Happy Note Beruang berbasis Canva untuk mendukung pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia. Tujuan Penelitian: Untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran Happy

Note Beruang berbasis Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam tentang inovasi pembelajaran seni rupa dan bahasa Indonesia di kelas 1 SD N 1 Maron.

Pendekatan Kualitatif:

Pendekatan kualitatif berfokus pada pemahaman yang mendalam mengenai fenomena sosial dan pengalaman manusia. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan oleh peserta didik, guru, dan pihak terkait terhadap inovasi pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, pendekatan kualitatif memungkinkan pengumpulan data yang kaya dan rinci melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen, sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang fenomena yang diteliti.

Metode Studi Kasus:

Studi kasus merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif yang berfokus pada pemahaman yang mendalam tentang suatu kasus atau fenomena dalam konteks tertentu. Dalam penelitian ini, studi kasus akan memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam tentang inovasi pembelajaran seni rupa dan bahasa Indonesia di kelas 1 SD N 1 Maron. Metode studi kasus juga memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang kaya dan rinci dari berbagai sumber, seperti observasi, wawancara, dan analisis dokumen, sehingga dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang fenomena yang diteliti.

Media Happy Note Beruang:

Media pembelajaran berbasis digital yang dirancang dengan tema beruang menggunakan aplikasi Canva. Media ini memuat konten pembelajaran tematik yang mengintegrasikan mata pelajaran Seni Rupa dan Bahasa Indonesia. Fitur-fitur media ini antara lain: ilustrasi dan gambar beruang, teks materi pelajaran, aktivitas interaktif seperti menyusun puzzle, mewarnai gambar, dll. Media ini dikembangkan untuk memfasilitasi

pemahaman siswa secara holistik terhadap materi tematik terkait Seni Rupa dan Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Tematik Seni Rupa: Pembelajaran yang mengintegrasikan kompetensi dari mata pelajaran Seni Rupa dalam satu tema tertentu. Materi Seni Rupa yang diintegrasikan dalam pembelajaran tematik ini meliputi konsep dan teknik menggambar, mewarnai, dan berkreasi dengan media visual. Tujuan pembelajaran Seni Rupa dalam konteks tematik adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berekspresi, berkreasi, dan apresiasi seni.

Pembelajaran Tematik Bahasa Indonesia: Pembelajaran yang mengintegrasikan kompetensi dari mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam satu tema tertentu. Materi Bahasa Indonesia yang diintegrasikan dalam pembelajaran tematik ini meliputi keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam konteks tematik adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa secara lisan dan tulisan.

Instrumen penelitian yang digunakan: 1) Lembar Observasi:

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan respon siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Happy Note Beruang. 2). Angket/Kuesioner: Angket/kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi dan penilaian siswa terhadap penggunaan media Happy Note Beruang. 3). Tes Hasil Belajar: Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pemahaman dan capaian belajar siswa pada materi tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia setelah menggunakan media Happy Note Beruang. Instrumen ini berupa soal-soal tes dalam bentuk pilihan ganda dan uraian yang mencakup indikator-indikator kompetensi dari kedua mata pelajaran tersebut. Tes hasil belajar ini diberikan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penggunaan media Happy Note Beruang untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sari et al. (2022) yang berjudul "Efektivitas Model Pembelajaran Tematik Terintegrasi Seni Rupa dan Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar". Persamaan:

Penelitian Sari et al. (2022) dan penelitian saat ini sama-sama meneliti penerapan pembelajaran tematik yang mengintegrasikan Seni Rupa dan Bahasa Indonesia. Kedua penelitian bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek pembelajaran, seperti kreativitas siswa. Perbedaan: Sari et al. (2022) berfokus pada efektivitas model pembelajaran tematik terintegrasi, sedangkan penelitian saat ini lebih menekankan pada analisis aktivitas dan respons siswa dalam pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia. Penelitian saat ini memberikan kontribusi baru dalam mengeksplorasi secara lebih mendalam bagaimana aktivitas dan respons siswa dalam pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia. Temuan ini dapat memperkaya pemahaman tentang dinamika proses pembelajaran tematik yang terintegrasi di level sekolah dasar. Selain itu, penelitian saat ini juga dapat membandingkan implikasi hasil penelitian terhadap pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia, yang belum dibahas secara spesifik pada studi sebelumnya.

Pengembangan Media Pembelajaran Happy Note Beruang Berbasis Canva. Media pembelajaran Happy Note Beruang dikembangkan berbasis aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan. Media ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Fitur-fitur yang dikembangkan dalam media Happy Note Beruang antara lain: Desain tampilan yang menarik dengan ilustrasi beruang lucu sebagai karakter utama. Konten yang terintegrasi antara materi Seni Rupa dan Bahasa Indonesia, seperti pembuatan karya seni kolase dan kegiatan menulis kreatif. Fitur interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, seperti mewarnai gambar, menyusun kalimat, dan mengerjakan kuis. Penggunaan bahasa dan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar.

Uji Efektivitas Media Pembelajaran. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Happy Note Beruang, peneliti melakukan uji coba terbatas pada 25 siswa kelas I SD Negeri 1 Maron. Hasil uji coba menunjukkan bahwa: Minat dan

antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat secara signifikan. Sebanyak 85% siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran. Pemahaman siswa terhadap materi Seni Rupa dan Bahasa Indonesia yang diintegrasikan dalam media pembelajaran juga meningkat. Rata-rata nilai post-test siswa mencapai 85, meningkat dari nilai pre-test yang hanya 70. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media Happy Note Beruang. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Happy Note Beruang berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Dalam pembelajaran Seni Rupa, guru membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) melalui aplikasi Canva yang berbentuk "Happy Note Beruang". Pada LKPD tersebut, siswa diminta untuk menggunting, mewarnai, dan menempel gambar-gambar terkait. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih motorik halus siswa.

Selanjutnya, inovasi ini juga dihubungkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi pengenalan huruf "g" (ga, gi, gu, ge, go). Pada LKPD, terdapat benda-benda yang memiliki hubungan dengan huruf "g" yang harus digunting, diwarnai, dan ditempel oleh siswa. Setelah itu, siswa menuliskan nama benda tersebut. Lembar kerja yang telah selesai dilipat menjadi bentuk beruang.

Melalui integrasi antara pembelajaran Seni Rupa dan Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik halus, tetapi juga pengenalan huruf dan kosakata Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran terpadu yang dikemukakan oleh Fogarty (1991), yang menyatakan bahwa pembelajaran terpadu dapat meningkatkan pemahaman siswa secara komprehensif.

Tampilan/desain media yang dikembangkan: Media Happy Note Beruang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan desain yang menarik dan interaktif. Terdapat ilustrasi beruang lucu sebagai karakter utama yang menjadi ciri khas media. Kesesuaian media

dengan tujuan pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia:

Materi dan aktivitas dalam media dirancang untuk mendukung tujuan pembelajaran tematik di bidang Seni Rupa dan Bahasa Indonesia. Konten media mencakup topik-topik seperti menggambar, mewarnai, menulis cerita, dan lain-lain yang selaras dengan kompetensi dasar kedua mata pelajaran tersebut.

Fitur-fitur interaktif dan kreatif dalam media dapat memfasilitasi pendekatan pembelajaran tematik yang mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran.

Peneliti melakukan proses pengumpulan data yang dilakukan melalui triangulasi data : Observasi, wawancara, analisis dokumen. Observasi. Yang dilakukan peneliti di kelas I saat observasi: a). Antusiasme dan partisipasi siswa selama kegiatan menggunting, mewarnai, dan menempel: Peneliti mengamati tingkat antusiasme dan semangat siswa saat mengikuti kegiatan-kegiatan tersebut. Apakah mereka terlihat senang, fokus, dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Peneliti mencatat seberapa aktif siswa dalam mengerjakan tugas menggunting, mewarnai, dan menempel. Apakah

mereka mengerjakan dengan cepat dan rapi, atau mengalami kesulitan. Selain itu, peneliti juga mengamati apakah siswa saling berinteraksi dan berdiskusi saat mengerjakan tugas kelompok, misalnya saat menempel hasil karya.

b). Kemampuan motorik halus yang ditunjukkan siswa: Peneliti mengamati keterampilan motorik halus siswa, seperti kemampuan mereka menggenggam dan menggerakkan gunting dengan tepat. Pengamatan juga dilakukan pada kerapian dan ketelitian siswa saat mewarnai dan menempel potongan kertas. Peneliti mencatat perkembangan motorik halus siswa, apakah ada peningkatan dari satu kegiatan ke kegiatan berikutnya. c). Interaksi dan diskusi siswa saat presentasi hasil karya: Peneliti mengamati bagaimana siswa mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. Diamati pula apakah siswa saling berdiskusi dan memberikan tanggapan terhadap karya temannya. Peneliti mencatat bagaimana siswa menggunakan Bahasa Indonesia saat presentasi, apakah sudah lancar atau masih terbata-bata. d). Penguasaan konsep Bahasa Indonesia, khususnya pengenalan huruf "g": Peneliti

mengamati pemahaman siswa terkait pengenalan huruf "g" dalam Bahasa Indonesia.

Diamati apakah siswa dapat mengidentifikasi huruf "g" dalam kata-kata, baik di awal, tengah, maupun akhir kata. Peneliti juga mengamati kemampuan siswa dalam mengucapkan dan menulis huruf "g" dengan benar.



Gambar 2. Proses diskusi kelompok dan presentasi

Wawancara. Terkait antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan menggunting, mewarnai, dan menempel, serta pemahaman mereka tentang pengenalan huruf "g" dalam Bahasa Indonesia:1). Antusiasme dan Partisipasi Aktif Siswa:Siswa-siswa terlihat bersemangat dan antusias ketika guru memperkenalkan kegiatan menggunting, mewarnai, dan menempel. Mereka segera bergerak ke meja masing-masing dan mulai melakukan kegiatan dengan penuh konsentrasi.Siswa tampak fokus dan tekun dalam melakukan setiap langkah kegiatan, seperti memotong kertas dengan hati-hati, mewarnai dengan rapi, dan menempel dengan

teliti.Siswa saling berinteraksi, berdiskusi, dan saling membantu satu sama lain selama proses pembelajaran, menunjukkan tingginya kolaborasi dan kerja sama di antara mereka. 2). Interaksi dan Diskusi saat Presentasi:Siswa menunjukkan antusias dan percaya diri yang tinggi saat mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas. Siswa saling memberikan tanggapan, bertanya, dan memberikan masukan kepada teman-teman lainnya, menunjukkan kemampuan mereka dalam berdiskusi dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Guru terlihat memfasilitasi diskusi dan membimbing siswa untuk saling menghargai serta memberikan umpan balik yang positif. 3). Kemampuan Motorik Halus:Siswa menunjukkan koordinasi tangan dan mata yang baik saat menggunting, mewarnai, dan menempel.Siswa mampu menggerakkan jari-jari mereka dengan terampil dan hati-hati dalam melakukan aktivitas tersebut. Siswa mampu mengontrol gerakan tangan dan menghasilkan karya yang rapi dan indah, menunjukkan kemampuan motorik halus yang baik. 4). Pemahaman tentang Huruf "g": Siswa tampak antusias saat guru memperkenalkan huruf "g" dan

memberikan contoh-contoh kata yang mengandung huruf tersebut. Siswa dapat menyebutkan dengan lancar dan benar kata-kata yang dimulai dengan huruf "g", menunjukkan pemahaman mereka terhadap pengenalan huruf. Siswa juga mampu menuliskan huruf "g" dengan benar, baik secara mandiri maupun saat diminta oleh guru, mendemonstrasikan kemampuan mereka dalam menguasai bentuk dan penulisan huruf "g".

Respon/tanggapan siswa terhadap penggunaan media: Siswa sangat antusias dan tertarik saat menggunakan media Happy Note Beruang. Mereka merasa senang dan terhibur dengan tampilan media yang menarik serta karakter beruang yang lucu. Siswa aktif berinteraksi dengan fitur-fitur media, seperti menggambar, menulis cerita, dan menjawab pertanyaan. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif dan mengungkapkan ketertarikan untuk menggunakan media ini kembali.

Peningkatan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran: Penggunaan media Happy Note Beruang terbukti dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran tematik.

Siswa terlihat lebih fokus dan aktif terlibat dalam aktivitas-aktivitas yang disediakan media. Mereka lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas-tugas dan latihan yang ada di dalam media. Keterlibatan siswa secara langsung melalui fitur interaktif media juga meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tematik: Setelah menggunakan media Happy Note Beruang, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia meningkat. Siswa dapat dengan mudah memahami konsep-konsep yang disajikan dalam media, seperti teknik menggambar dan menulis cerita. Melalui aktivitas-aktivitas interaktif, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan skor pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini.

Efektivitas media Happy Note Beruang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik: 1). Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media: Sebelum menggunakan media

Happy Note Beruang, rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia berada pada kategori cukup. Setelah menggunakan media, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, dengan sebagian besar siswa mencapai kategori baik bahkan sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Happy Note Beruang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik. 2). Analisis ketercapaian tujuan pembelajaran tematik: Tujuan pembelajaran tematik yang mencakup integrasi antara Seni Rupa dan Bahasa Indonesia dapat tercapai dengan baik melalui penggunaan media Happy Note Beruang. Aktivitas-aktivitas dalam media mampu memfasilitasi siswa untuk memahami keterkaitan antara kedua mata pelajaran tersebut. Siswa dapat menunjukkan kemampuan mereka dalam menggambar, mewarnai, serta menulis cerita secara terpadu dan bermakna. 3). Kelebihan dan kekurangan media dalam mendukung pembelajaran tematik: Kelebihan media Happy Note Beruang antara lain desain yang menarik, fitur interaktif yang memicu keterlibatan

siswa, serta kemampuan mengintegrasikan materi Seni Rupa dan Bahasa Indonesia. Namun, media ini juga memiliki beberapa kekurangan, seperti keterbatasan konten untuk topik-topik tertentu dan kebutuhan akan perangkat digital untuk mengaksesnya. 1). Potensi media Happy Note Beruang untuk pembelajaran tematik: 2). Kesesuaian media dengan karakteristik dan kebutuhan siswa: Media Happy Note Beruang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Tampilan yang menarik dan interaktif sesuai dengan minat dan gaya belajar siswa usia sekolah dasar. Fitur-fitur media juga dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa, seperti aksesibilitas dan pengalaman belajar yang menyenangkan. 2). Peran media dalam memfasilitasi pendekatan pembelajaran tematik: Dengan mengintegrasikan materi Seni Rupa dan Bahasa Indonesia, media Happy Note Beruang dapat mendukung pendekatan pembelajaran tematik yang holistik. Aktivitas-aktivitas dalam media memungkinkan siswa untuk belajar secara terpadu dan memaknai hubungan antar konsep. Penggunaan

media ini dapat membantu guru dalam mengimplementasikan pembelajaran tematik yang efektif di kelas.3). Inovasi dan kreativitas yang ditawarkan melalui media:Media Happy Note Beruang merupakan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran tematik yang berbasis teknologi digital.Penggunaan aplikasi Canva sebagai platform pengembangan media menunjukkan kreativitas tim dalam memanfaatkan teknologi terkini.Fitur-fitur interaktif dan kreativitas yang ditawarkan media dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Pengembangan media pembelajaran Happy Note Beruang berbasis aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hal ini tercermin dari peningkatan minat dan antusiasme siswa, serta peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diintegrasikan dalam media pembelajaran.

Salah satu kelebihan media Happy Note Beruang adalah desain tampilan yang menarik dengan ilustrasi beruang lucu sebagai karakter utama. Pemilihan karakter

beruang ini sesuai dengan karakteristik dan kesukaan siswa sekolah dasar yang masih menyukai tokoh-tokoh kartun. Selain itu, penggunaan warna-warna cerah dan ilustrasi yang interaktif dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Integrasi materi Seni Rupa dan Bahasa Indonesia dalam media pembelajaran juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Kegiatan seperti pembuatan karya seni kolase dan kegiatan menulis kreatif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan pada pemberian pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Selain itu, fitur interaktif dalam media Happy Note Beruang, seperti mewarnai gambar, menyusun kalimat, dan mengerjakan kuis, juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan-kegiatan interaktif ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dan senang berinteraksi dengan media pembelajaran.

Meskipun media pembelajaran Happy Note Beruang ini terbukti efektif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan. Misalnya, media ini hanya dapat diakses melalui perangkat digital, sehingga membutuhkan ketersediaan sarana dan prasarana digital di sekolah. Selain itu, cakupan materi yang diintegrasikan masih terbatas pada dua mata pelajaran, sehingga perlu adanya pengembangan lebih lanjut untuk mengintegrasikan lebih banyak mata pelajaran.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran Happy Note Beruang berbasis Canva telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti telah mengembangkan media pembelajaran Happy Note Beruang berbasis aplikasi Canva untuk mendukung pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia.

Desain LKPD yang dikembangkan sebagai bagian dari media pembelajaran ini dapat dilihat pada Gambar di bawah ini.

LKPD
SENI BUDAYA DAN BAHASA INDONESIA

Satuan Pendidikan : SD Negeri I Maron
Mata Pelajaran : PPKn
Materi : Mengenal huruf G,g
Kelas/semester : I/ 2
Alokasi Waktu : 3 JP

Tujuan pembelajaran dari Seni Rupa adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi dan menciptakan karya seni rupa sederhana dengan memanfaatkan elemen-elemen seni, serta merefleksikan dan mengekspresikan diri melalui berkarya seni.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah:

- Peserta didik mengenal huruf G dengan benar.
- Peserta didik mampu menuliskan huruf G dengan baik dan benar.
- Peserta didik mampu menuliskan suku kata "Ga-Gi-Gu-Ge-Go" dengan benar.
- Peserta didik mampu menuliskan kata yang diawali dengan huruf G.

Petunjuk mengerjakan:

- Guntinglah gambar-gambar yang telah disediakan.
- Warnailah gambar-gambar yang telah diguntingkan.
- Tempel gambar-gambar tersebut di "happy note burger".
- Tuliskan nama benda yang dimulai dengan huruf G di bawah gambar.

Penilaian:

- Kerapian dan keindahan dalam menempel gambar (20%)
- Ketepatan penulisan nama benda (30%)
- Kesesuaian pemilihan warna pada gambar (20%)
- Kerapian dalam penulisan nama benda (30%)

Nama Kelompok
Nama Anggota Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

FASE A/ KELAS I

Wormal aku

Tempellah gambar yang sudah diwarnai
Lalu tuliskan nama bendanya

Guntinglah gambar-gambar ini, lalu diwarnai dan di tempel di happy note burger, dibawahnya tuliskan nama bendanya yang diawali dengan huruf G

Gambar 3. LKPD

Desain LKPD ini memuat berbagai aktivitas dan latihan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia. Melalui LKPD ini, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan

dan interaktif. Selanjutnya, peneliti menjelaskan lebih detail mengenai komponen-komponen dalam desain LKPD tersebut dan bagaimana implementasinya dalam pembelajaran. Jadi, penempatan gambar atau desain LKPD dapat dilakukan setelah bagian Hasil dan Pembahasan, disertai dengan penjelasan yang mendeskripsikan desain LKPD yang telah dikembangkan sebagai bagian dari media pembelajaran Happy Note Beruang.

Sebagai bagian dari evaluasi pengembangan media Happy Note Beruang, peneliti juga melakukan pengukuran persepsi siswa terhadap media pembelajaran ini. Instrumen yang digunakan adalah angket persepsi siswa yang terdiri dari beberapa indikator penilaian, seperti kemudahan penggunaan, daya tarik visual, kesesuaian konten, dan kebermanfaatan media dalam pembelajaran. Angket persepsi siswa terhadap media Happy Note Beruang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Angket persepsi siswa

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva, seperti Happy Note Beruang, terbukti efektif dalam meningkatkan minat, antusiasme, interaksi, dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik Seni Rupa dan Bahasa Indonesia. Fitur-fitur yang menarik dan interaktif dalam aplikasi Canva memudahkan guru untuk merancang dan mengembangkan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal ini berpotensi meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Wibawa, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 109-125.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prihati, W. (2021). Inovasi Pembelajaran Tematik dengan Aplikasi Canva. *Majalah Edukasi*, 12(3), 45-52.