

Implementasi Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pembelajaran Sains Materi Rotasi Dan Revolusi Bumi

Oleh:

Amikratunnisyah dan Sedy Santosa¹

Email: 21204081041@student.uin-suka.ac.id

Abstract

Science learning currently emphasizes students to be able to master 21st century competencies. 21st century abilities as well as the demands of advancing science and technology education require teachers as educators to be able to generate creative ideas in designing teaching materials and teaching media needed. One application that teachers can use to help the learning process is a Canva-based animated learning video. This study aims to describe the implementation of science learning using Canva-based video media in class VI SDN Inpres Kala. The type of research used is qualitative research with descriptive methods. The data in this study were obtained from observations and interviews. The results showed that with the learning video, students felt a new atmosphere in learning, because so far their learning was only focused on thematic books. The use of the Canva application in making learning videos, in addition to producing videos that are interesting for students, is also easy for teachers to use.

Keywords: *video pembelajaran, canva, pembelajaran sains*

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan serangkaian proses penting dilakukan oleh guru dan siswa dalam iklim belajar. Pembelajaran dicirikan sebagai suatu rangkaian hubungan korespondensi yang dinamis antara pendidik sebagai pengajar, menunjukkan materi sebagai aset pembelajaran, dan siswa sebagai siswa². Penyelenggaraan pembelajaran dapat dikatakan dengan tujuan agar target pembelajaran dapat tercapai. Prosedur pembelajaran menentukan kemajuan umum dan latihan yang perlu dilakukan guru sehingga mereka dapat memberikan kesempatan berkembang kepada siswa. Sistem pembelajaran menjadi pilihan guru dalam menentukan pilihan instruktur yang berbeda dalam memutuskan berbagai latihan yang akan dilakukan, teknik yang digunakan, materi yang disampaikan, kantor dan landasan yang digunakan, termasuk jenis media yang dipilih dalam menyelesaikan latihan pembelajaran dan jenis penilaian yang digunakan. Sains merupakan ilmu pengetahuan yang penting bagi kehidupan. Sains adalah bagian dari ilmu yang

¹ Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

² Atep Sujana and Asep Kurnia Jayadinata, *Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar*, 1st ed. (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2018).

kajiannya berpusat pada alam dan siklus yang ada di dalamnya.³ Carin dan Sund mencirikan sains sebagai kerangka kerja untuk memahami alam semesta melalui persepsi dan percobaan yang terkontrol⁴. Dalam dekade terakhir, para ilmuwan di bidang sains dan pembuat kebijakan menekankan perlu adanya kemajuan dalam pendidikan sains dan teknologi. Ilmu sains sendiri dikembangkan melalui proses ilmiah. Sejalan dengan itu, sains menjadi salah satu ilmu pengetahuan yang dikembangkan oleh para ahli melalui serangkaian kegiatan ilmiah⁵.

Pembelajaran sains saat ini menekankan siswa untuk mampu menguasai kompetensi abad 21. Selain itu, pembelajaran sains di Sekolah Dasar harus dapat mengembangkan pemahaman konseptual dan pemahaman prosedural siswa⁶. Di era pembelajaran daring seperti saat ini banyak aplikasi-aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk siswa. kemampuan abad 21 sekaligus tuntutan memajukan ilmu pendidikan sains dan teknologi mengharuskan guru-guru sebagai pendidik untuk mampu menghasilkan ide- ide kreatifnya dalam merancang bahan ajar serta media ajar yang diperlukan.

Video pembelajaran saat ini memang menjadi media pembelajaran favorit bagi kebanyakan guru. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membantu proses pembelajaran adalah video pembelajaran animasi berbasis canva. Canva menjadi salah satu aplikasi online gratis yang dapat digunakan untuk membuat desain dan video. bahwa pengembangan media pembelajaran sebagai aplikasi rekaman Canva merupakan salah satu acuan media pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan aplikasi berbasis komputerisasi yang layak dan mahir sesuai perkembangan abad 21 dikarenakan canva ini dapat menampilkan video, audio, teks, animasi, gambar, grafik serta lain sebagainya⁷.

Penelitian yang serupa sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Rahmawati & Atmojo pada tahun 2021, berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran sebagai aplikasi rekaman Canva merupakan salah satu acuan media pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan aplikasi berbasis komputerisasi yang layak dan mahir sesuai perkembangan abad 21. Selain itu, Hapsari & Zulherman pada tahun 2021, juga menemukan bahwa media video yang diberdayakan sehubungan dengan

³ Nurfatimah Sugrah, "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains," *Humanika* 19, no. 2 (2019): 121–38.

⁴ A. A. Carin and R. B. Sund, *Teaching Science Through Discover*, 6th ed. (Columbus, OH: Merrill Publishing Co, 1998).

⁵ Sujana and Jayadinata, *Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar*.

⁶ Sujana and Jayadinata.

⁷ Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.

aplikasi Canva dalam pembelajaran sains dapat memperluas inspirasi dan pencapaian pembelajaran dan layak untuk digunakan dalam pengalaman yang berkembang. Sejalan dengan itu, penelitian Budiastra *dkk.* (2020) menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang ditawarkan oleh guru IPA profesional berkontribusi terhadap prestasi belajar siswa. Implementasi VBI terbukti efektif dalam mengajar IPA di SD melalui TWG dalam rangka pembelajaran jauh.

Jenis eksplorasi yang digunakan adalah pemeriksaan subjektif dengan strategi penjelasan. Informasi dalam penelitian ini merupakan akibat dari persepsi, sehingga diperoleh garis besar pelaksanaan pembelajaran dan efek samping pertemuan untuk mendapatkan gambaran tentang unsur-unsur yang menghambat pelaksanaan penjemputan dengan memanfaatkan media video pembelajaran berbasis Canva, serta sebagai reaksi siswa. Sumber informasi dari ujian ini adalah siswa kelas 6 SDN Inpres Kala, pengajar kelas 6, dan pengalaman pendidikan. Metode pengumpulan informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pertemuan dan persepsi, sedangkan instrumen yang digunakan antara lain lembar persepsi pelaksanaan pembelajaran, lembar pertanyaan inkuiri, dan jajak pendapat reaksi siswa di SDN Inpres Kala. Informasi yang didapat diperiksa secara ekspresif setelah dikurangi (informasi berkurang), dan diuji keabsahannya melalui uji kepercayaan informasi. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti harus menggambarkan hasil penelitian berdasarkan dengan keadaan yang sesungguhnya.

B. Pembahasan

1. Pembelajaran Sains

Istilah “sains” biasa diistilahkan dengan Ilmu Pengetahuan Alam yang berasal dari kata *natural science* yang berasal dari kata *natural science*. Sains memiliki banyak arti, baik dalam arti sempit maupun arti luas. Dalam arti sempit sains merupakan disiplin ilmu yang terdiri atas ilmu fisik dan ilmu biologi⁸. Ilmu fisik dan ilmu biologi ini masing-masing kemudian memiliki pembagian atau kelompok ilmu. Ilmu fisik meliputi ilmu-ilmu seperti kimia, geologi, astronomi, meteorologi, mineralogi, dan fisika. Sedangkan ilmu biologi meliputi ilmu fisiologi, zoologi, citotologi, embriologi, dan mikrobiologi.

Menurut Tillery, Sains adalah sesuatu yang dapat dilihat dalam iklim.⁹ Tahap ini dimulai dengan menemukan sesuatu yang sah yang mencakup objek dalam iklim dan

⁸ Niken Septantiningtyas, M. R. L Hakim, and Nadiya Rosmila, *Konsep Dasar Sains 1* (Klaten: Lakeisha, 2020).

⁹ E. R. Tillery, *Integrated Science* (Mcgraw Hill Company, 2017).

yang harus terlihat atau dihubungi. Ini menggabungkan objek yang benar-benar terlihat. Pemahaman lain juga dimaknai bahwa sains adalah perspektif dan pemahaman iklim umum. Hewitt juga menyatakan bahwa Sains adalah kumpulan informasi tentang alam yang pada umumnya mencakup usaha manusia, pemahaman, pengungkapan, dan wawasan.¹⁰ Sains bukanlah hal yang benar-benar baru, namun sains telah ada sejak orang pertama kali menemukan apa yang terjadi tanpa henti di sekitar mereka. Pembelajaran sains perlu diajarkan pada siswa agar siswa dapat memiliki sikap yang ilmiah¹¹. Pembelajaran sains penting untuk diajarkan di SD/MI sebagai bekal atau dasar bagi siswa untuk mempelajari sains di jenjang pendidikan berikutnya. Esensi pembelajaran sains yang diharapkan di SD adalah siswa dapat mengembangkan pemahaman konsep sains kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA menekankan metode yang melibatkan kemampuan membimbing yang berhubungan dengan latihan memperoleh informasi serta menciptakan mentalitas logis.¹² Menurut Carin dan Evans, ada (4) empat unsur ilmu yang meliputi (1) aspek watak, sebagai minat yang tinggi; (2) aspek proses, sebagai teknik berpikir kritis; (3) aspek item, seperti ide, spekulasi, standar dan kenyataan; dan (4) aspek aplikasi, seperti penggunaan strategi logis dan item logis dalam kehidupan sehari-hari biasa¹³.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sains adalah proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan sikap ilmiah dengan melibatkan objek-objek di lingkungan sekitar siswa. Pengetahuan dan sikap ilmiah tersebut bermanfaat bagi siswa untuk diterapkan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

2. Video Pembelajaran Berbasis Canva

Video secara etimologis berasal dari kata “*vidi*” dan “*visum*” yang berarti melihat atau mempunyai daya penglihatan¹⁴. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. Atau dapat dikatakan bahwa video merupakan tayangan gambar yang bergerak disertai dengan suara atau audio. Media video mengandalkan kemampuan indra penglihatan dan pendengaran untuk memperoleh informasi. Video atau film

¹⁰ P. G. Hewitt, *Conceptual Physics A New Introduction to Your Environment* (Little, Brown and Company, 1997).

¹¹ S. Windyariyani, “Kemampuan Literasi Sains Siswa SD Pada Konteks Melestarikan Capung,” *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi* 10, no. 1 (2017): 17–21.

¹² Jajang Bayu Kelana, Medita Ayu Wulandari, and Duhita Savira Wardani, “Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Sains,” *Jurnal Elementary* 4, no. 1 (2021): 18–22, <https://doi.org/10.31764/elementary.v4i1.3520>.

¹³ Carin and Evans, *Teaching as a Design Science. In Teaching Science Through Discovery* (Columbus: Merrill Publishing Co, 1990).

¹⁴ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020).

adalah salah satu media yang konkret dan terbukti efektif dalam menyampaikan suatu informasi, membentuk opini, dan menggugah empati masyarakat. Video adalah jenis inovasi untuk merekam, menangkap, menangani dan mengirim dan memodifikasi gambar bergerak. Sesuai dengan itu, video merupakan inovasi untuk menangkap, merekam, menangani, menyingkirkan, memindahkan, dan menciptakan kembali rangkaian gambar diam dengan memperkenalkan adegan-adegan bergerak secara elektronik sehingga tayangan video seolah-olah gambar bergerak¹⁵.

Pembelajaran berbasis video artinya menggunakan dan memanfaatkan video dalam pelaksanaan pembelajaran seperti memperkenalkan topik, menyajikan konten, memperlihatkan contoh, memberikan pengayaan dan umpan balik. Pembelajaran berbasis video dipercaya dapat mendorong terciptanya belajar aktif¹⁶. Maksud dari belajar aktif di sini ialah pembelajaran menggunakan video dapat merangsang peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam menyaksikan tayangan video, mengarahkan perhatian dan konsentrasi, dan mendorong adanya kerjasama antar siswa dan aset pembelajaran yang terdapat dalam video pembelajaran. Video pembelajaran adalah suatu media yang dapat dimanfaatkan dalam mendidik dan pengalaman pendidikan. yang berfungsi untuk menghidupkan dan mempersiapkan kemampuan nalar siswa terhadap materi yang mereka peroleh sebagai suara dan visual. Di antara keuntungan melibatkan video dalam kerangka pembelajaran di sekolah antara lain: 1) dapat memudahkan guru atau pendidik dalam melakukan penyampaian materi; 2) dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih aktif; 3) dapat merangsang peserta didik untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru atau pendidik¹⁷.

Perkembangan Inovasi PC, ponsel, dan pemrograman yang sangat cepat memungkinkan setiap orang untuk membuat rekaman pembelajaran secara bebas dan untuk semua maksud dan tujuan. Banyak program dan aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam membuat dan mengedit video pembelajaran. Salah satu aplikasi yang mudah dan menarik untuk mengedit video adalah aplikasi canva. Video pembelajaran berbasis canva dapat dimanfaatkan sebagai sumber perspektif bagi pendidik untuk membuat rekaman pembelajaran sesuai keinginan dan kebutuhannya. pendidik juga dapat memutuskan untuk menggunakan gratis atau berbayar. Paket yang dapat diakses sangat

¹⁵ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021).

¹⁶ Behesthti, Kaya & Sapanca dalam Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, 2nd ed. (Jakarta: Kencana, 2021).

¹⁷ Julia and Dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital Untuk Sekolah Dasar* (Sumedang: CV. Caraka Khatulistiwa, 2021).

berbeda dari semua bidang, dua persyaratan di bidang pelatihan, non-sekolah yang mempromosikan dan bisnis pun tersedia¹⁸.

Berikut adalah prosedur pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis canva:

- a. Mendownload aplikasi Canva di HP/Laptop atau bisa dengan masuk web www.canva.com
- b. Setelah mendownload atau masuk di web tersebut, lalu klik menu login. Kita bisa mendaftar akun canva kita dengan menggunakan akun google kita.
- c. Setelah mendaftar akun/login. Maka akan muncul tampilan beranda dari canva. Ada banyak menu yang tersedia di canva. Kita dapat memilih menu sesuai kebutuhan yang ingin kita desain. Misalnya, jika kita ingin membuat video, maka kita klik menu video.
- d. Ketika kita memilih video, maka akan muncul pilihan jenis video yang ingin di buat. Kita bisa memilih salah satu sesuai kebutuhan. misalnya : video youtube.
- e. Selanjutnya kita akan di arahkan pada tampilan editing video. Pada tampilan ini akan muncul banyak desain video dari canva. Kita bisa memilih desain dari canva atau blank desain untuk didesain sendiri.
- f. Ada beberapa fitur yang terdapat di canva untuk menambahkan desain atau editan video kita. Fitur template : untuk menambahkan desain/template video yang tersedia. Fitur elemen : untuk menambahkan gambar, animasi, dan foto-foto. Fitur teks : untuk menambahkan teks. Fitur Latar : untuk menambahkan background atau latar halaman. Fitur foto : untuk menambahkan foto. Fitur gaya : untuk menambahkan gaya penulisan judul/subjudul. Fitur audio : untuk menambahkan rekaman atau musik. Fitur video : untuk menambahkan video. Dan fitur bagan : untuk menambahkan chart/bagan/diagram, dll.
- g. Untuk menambahkan halaman atau slide video klik “tambah halaman” di bagian bawah video.
- h. Setelah desain video selesai kita buat, langkah selanjutnya adalah menyimpan video yang kita buat tersebut, dengan mengklik “unduh” pada pojok kanan atas. Setelah mengklik unduh, maka akan muncul keterangan video yang di unduh dan pilihan untuk mengunduh dalam canva pro atau bayar.

¹⁸ D. E. Triningsih, “Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek,” *Cendekia: Journal of Education and Teaching* 15, no. 1 (2021): 8–144, <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.

- i. Bagi user yang baru pertama menggunakan canva. Akan diberikan kesempatan uji coba gratis. Maka dari itu, kita bisa memanfaatkan uji coba gratis itu untuk mendesain video pembelajaran menarik bagi siswa.

3. Implementasi Video Pembelajaran Berbasis Canva

Pemanfaatan aspek IPA dikaitkan dengan sifat-sifat pembelajaran IPA yang tidak hanya sekedar mengingat ide dan sekedar menjawab pertanyaan, namun siswa diharapkan memiliki pilihan untuk memahami, memperhatikan, menyelidiki, dan menangani masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk memiliki kemampuan-kemampuan tersebut, tentunya siswa harus memiliki media pembelajaran yang mendukung atau merangsang siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan sesuai dengan kemampuan ingin di capai.

Video pembelajaran berbasis canva ini dikembangkan dengan tujuan agar siswa tidak hanya belajar materi, konsep dan teori yang ada di buku tematik saja, atau hanya mendengar penjelasan guru saja tanpa mengetahui bagaimana sebenarnya realisasi dari materi yang diajarkan. Sains sebagai mata pelajaran yang memerlukan pengamatan dan kegiatan ilmiah lainnya, tentu siswa tidak akan bisa memahami materi jika yang dipelajari hanya teori sains saja. Perlu adanya peristiwa konkret yang bisa diamati siswa. Pembuatan video pembelajaran menggunakan canva dapat menjadikan video pembelajaran tersebut menarik. Video pembelajaran tentu berisi beragam konten, ada animasi, video rekaman, gambar-gambar, dan lain sebagainya, serta dapat di sertai dengan suara atau audio sebagai penunjang isi video. Sejalan dengan hasil penelitian Hapsari & Zulherman dengan Penggunaan media pembelajaran Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami materi karena Canva ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain¹⁹.

Implementasi video pembelajaran berbasis aplikasi canva ini sudah berhasil diterapkan di kelas VI. Berdasarkan hasil wawancara dan survey terhadap siswa, video pembelajaran yang diimplementasikan cukup menarik dan membuat pembelajaran di kelas tidak membosankan. Novita, dkk menyatakan bahwa video pembelajaran sangat tepat jika digunakan dalam pembelajaran terutama pada materi yang secara jelas menggambarkan suatu proses yang terjadi, sehingga dapat membantu guru menggambarkan proses yang terjadi pada siswanya sehingga siswa mudah memahami

¹⁹ Hapsari and Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa."

proses tersebut²⁰. Sejalan dengan itu, penelitian Budiastra dkk. menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang ditawarkan oleh guru IPA profesional berkontribusi terhadap prestasi belajar siswa. Implementasi VBI terbukti efektif dalam mengajar IPA di SD melalui TWG dalam rangka pembelajaran jauh. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis video terbukti efektif dalam pembelajaran IPA/Sains²¹.

Pembelajaran yang selama ini di terapkan di SD Inpres Kala belum pernah terbantu media-media digital seperti di sekolah perkotaan, karena Sekolah ini minim sarana prasarana penunjang untuk pembelajaran berbasis digital. Maka dari itu dengan adanya video pembelajaran siswa merasakan suasana baru dalam belajar, karena selama ini pembelajaran mereka hanya terpaku pada buku tematik saja. Sedangkan gambar-gambar yang termuat di dalam buku tematik pun masih bersifat abstrak bagi siswa kelas VI. Rahmatullah dkk. menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual dengan aplikasi canva sangat cocok digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif baik offline maupun online²².

Penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan video pembelajaran, selain menghasilkan video yang menarik bagi siswa mudah digunakan oleh guru, juga dapat menjadi langkah awal bagi guru-guru di SDN Inpres Kala ini untuk mulai menyiapkan diri dalam menyesuaikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Karena SDN Inpres Kala ini merupakan salah satu sekolah 3T, penggunaan canva ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mendesain media-media pembelajaran lainnya seperti poster, kolase foto,sampul buku/majalah,komik, dan masih banyak lagi. Selain itu guru tidak perlu kesusahan untuk menggunakan laptop, karena aplikasi canva tersedia di android. Pengembangan media pembelajaran berupa video aplikasi Canva menjadi salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi berbasis digital yang efektif dan efisien sesuai dengan perkembangan. abad 21²³.

Adapun langkah-langkah pengimplementasian video pembelajaran berbasis canva materi rotasi dan revolusi bumi pada kelas 6 ini, dilakukan dengan beberapa langkah sesuai dengan yang termuat dalam RPP yang telah di buat. Langkah pertama dilakukan

²⁰ Novita, Sukmanasa, and Pratama, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2019): 64–72, <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103>.

²¹ A. A. Ketut Budiastra, Iwan Wicaksono, and Nia Erlina, "The Effectiveness of Video-Based Interaction on Professional Science Teachers to Improve Elementary School Students Achievements," *Journal for the Education of Gifted Young Scientists* 8, no. 3 (2020): 1291–1304, <https://doi.org/10.17478/jegys.715139>.

²² Farida Rahmawati and Ragil Idam Widiyanto Atmojo, "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6271–79, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.1717>.

²³ Rahmawati and Atmojo.

guru dengan membuka kelas, kemudian dilanjutkan dengan bagian inti pembelajaran. Guru menyampaikan gambaran materi dan tujuan pembelajaran yang akan di pelajari melalui tulisan di google classroom. Pada awal pembelajaran, guru mengkondisikan siswa secara klasikal dengan menggambarkan ilustrasi dan percakapan yang merangkum kompetensi yang akan dipelajari pada buku tematik. Guru memberikan menjelaskan sedikit materi mengenai rotasi dan revolusi bumi yang ada di Buku Tematik. Siswa diberi tugas secara berkelompok mengamati video pembelajaran mengenai rotasi dan revolusi bumi. Siswa melakukan diskusi terkait tugas mengamati video pembelajaran. Siswa menyampaikan dan mempresentasikan hasil pengamatan video pembelajaran di depan kelas. Guru memberikan reward kepada kelompok yang menyampaikan presentasi. Guru kembali membagikan kelompok kepada siswa sebanyak 2 kelompok untuk membuat gambar model dan revolusi bumi. Tugas kelompok tersebut, dikumpulkan pada pertemuan berikutnya. Setelah pembelajaran selesai, guru menutup kelas dengan menanyakan materi yang belum dipahami siswa dan doa penutup.

C. Penutup

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya video pembelajaran siswa merasakan suasana baru dalam belajar, karena selama ini pembelajaran mereka hanya terpaku pada buku tematik saja. Penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan video pembelajaran, selain menghasilkan video yang menarik bagi siswa mudah digunakan oleh guru, juga dapat menjadi langkah awal bagi guru-guru di SDN Inpres Kala ini untuk mulai menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Karena SDN Inpres Kala ini merupakan salah satu sekolah 3T, penggunaan canva ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mendesain media-media pembelajaran lainnya seperti poster, kolase foto, sampul buku/majalah, komik, dan masih banyak lagi.

Referensi

- Batubara, Hamdan Husein. *Medai Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- . *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Budiastra, A. A. Ketut, Iwan Wicaksono, and Nia Erlina. "The Effectiveness of Video-Based Interaction on Professional Science Teachers to Improve Elementary School Students Achievements." *Journal for the Education of Gifted Young Scientists* 8, no. 3 (2020): 1291–1304. <https://doi.org/10.17478/jegys.715139>.
- Carin, A. A., and R. B. Sund. *Teaching Science Through Discovero*. 6th ed. Columbus, OH: Merrill Publishing Co, 1998.
- Carin, and Evans. *Teaching as a Design Science*. In *Teaching Science Through Discovery*. Columbus: Merrill Publishing Co, 1990.

- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Hewitt, P. G. *Conceptual Physics A New Introduction to Your Environment*. Little, Brown and Company, 1997.
- Julia, and Dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital Untuk Sekolah Dasar*. Sumedang: CV. Caraka Khatulistiwa, 2021.
- Kelana, Jajang Bayu, Medita Ayu Wulandari, and Duhita Savira Wardani. "Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Sains." *Jurnal Elementary* 4, no. 1 (2021): 18–22. <https://doi.org/10.31764/elementary.v4i1.3520>.
- Novita, Sukmanasa, and Pratama. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD." *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2019): 64–72. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103>.
- Rahmawati, Farida, and Ragil Idam Widianto Atmojo. "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6271–79. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.1717>.
- Septantiningtyas, Niken, M. R. L Hakim, and Nadiya Rosmila. *Konsep Dasar Sains 1*. Klaten: Lakeisha, 2020.
- Sugrah, Nurfatimah. "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains." *Humanika* 19, no. 2 (2019): 121–38.
- Sujana, Atep, and Asep Kurnia Jayadinata. *Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar*. 1st ed. Sumedang: UPI Sumedang Press, 2018.
- Tillery, E. R. *Integrated Science*. Mcgraw Hill Company, 2017.
- Triningsih, D. E. "Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek." *Cendekia: Journal of Education and Teaching* 15, no. 1 (2021): 8–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.
- Windyariani, S. "Kemampuan Literasi Sains Siswa SD Pada Konteks Melestarikan Capung." *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi* 10, no. 1 (2017): 17–21.
- Yaumi, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. 2nd ed. Jakarta: Kencana, 2021.