



## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *ENGLISH FUN LEARNING* DENGAN APLIKASI CANVA MATERI *HOW DO YOU GO TO SCHOOL* KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH

Suttrisno<sup>1</sup>, Imroatun Nasikah<sup>2</sup>, M. Romadlon Habibullah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UNUGIRI, Bojonegoro, Indonesia

e-mail: [suttrisno@unugiri.ac.id](mailto:suttrisno@unugiri.ac.id)\*<sup>1</sup>, [imroatunnasikah09@gmail.com](mailto:imroatunnasikah09@gmail.com)\*<sup>2</sup>, [romadlon@sunan-giri.ac.id](mailto:romadlon@sunan-giri.ac.id)\*<sup>3</sup>

### Abstract

The development of English Fun Learning teaching materials presents a creative approach to English language learning, incorporating engaging elements such as games, songs, instructional content, quizzes, and practice questions. This research aims to explore the development of teaching materials for English language instruction at MI Darul Falah Menilo in class IV, specifically focusing on the validation of the appropriateness of these materials concerning the topic "How do you go to school." The researchers employed a Research and Development (R&D) method, which is centered on creating and evaluating educational products. The study follows a structured process comprising seven stages: gathering initial information, planning, development, product trials, initial product revisions, field trials, and final product revisions. The teaching materials created are designed using the Canva application, tailored for English subjects in class IV. Validation results revealed that the teaching material design experts rated the materials at 91%, material experts also assessed them at 91%, and learning experts rated them at 93%. Additionally, student feedback on the learning materials achieved a response rate of 92%. Therefore, it can be concluded that the English Fun Learning teaching materials are highly suitable for use by students in their learning process.

**Keywords:** Canva application, How do you go to school materials, English teaching materials.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi yang melibatkan siswa dengan pendidik serta penggunaan berbagai sumber belajar dalam lingkungan pendidikan. Dalam konteks ini, pendidik memegang peran kunci dalam membimbing siswa untuk memperoleh pengetahuan, mengasah keterampilan, membentuk kebiasaan, serta mengembangkan sikap dan keyakinan mereka (Wardani et al., 2017; Wardana, 2019: 13). Proses interaksi ini tidak terbatas pada kehadiran fisik pendidik di kelas, tetapi dapat dilakukan melalui pemanfaatan bahan ajar cetak maupun non-cetak.

Saat ini, Indonesia telah memasuki era digitalisasi, di mana kemajuan teknologi berkembang pesat di berbagai bidang, termasuk ekonomi, budaya, dan pendidikan. Perkembangan ini menuntut adanya perubahan dalam proses pembelajaran. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai transfer ilmu, tetapi juga sebagai investasi pengetahuan yang bertujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), sebagaimana dijelaskan dalam hadis Rasulullah SAW (Khasanah, 2021: 300).



## طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “ Mencari ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim. (HR. Ibnu Majah)

Berdasarkan hadits tersebut, dapat disimpulkan bahwa mencari ilmu adalah kewajiban bagi setiap individu, yang dapat ditempuh melalui jalur pendidikan formal maupun non-formal. Proses pembelajaran berperan sebagai jembatan untuk mencapai keilmuan. Di era modern saat ini, perkembangan teknologi memberikan arah baru bagi dunia pendidikan. Jika dahulu pendidikan hanya berfokus pada transfer ilmu dalam kerangka formal, kini dengan hadirnya teknologi, pendidikan telah bertransformasi menjadi konsep “edutainment.” Dalam edutainment, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada lembaga formal, tetapi juga mengintegrasikan hiburan untuk menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan (Afif, 2019: 113).

Pendidikan berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat aktif mengembangkan potensinya (Maydia Suryani, 2021: 102). Pendidikan juga berfungsi untuk memberantas kebodohan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, seperti perubahan kurikulum dari KBK, KTSP, K13, hingga Kurikulum Merdeka yang diterapkan saat ini. Namun, peningkatan kualitas kurikulum harus diimbangi dengan peningkatan kualitas pembelajaran, termasuk melalui bahan ajar. Bahan ajar merupakan alat komunikasi antara pengajar dan peserta didik, yang berperan penting dalam menyampaikan informasi pembelajaran (Suttrisno., 2022).

Di era digital ini, peran guru bukan hanya sebagai penyampai informasi, melainkan juga sebagai fasilitator dan motivator. Guru perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Arifin, 2023: 33). Bahan ajar, dalam konteks ini, berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi pengetahuan yang relevan, sehingga mendukung pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran (Murniatie, 2021). Pentingnya bahan ajar ini didasari oleh kebutuhan untuk mengatasi kebosanan yang mungkin muncul akibat kurangnya interaksi efektif antara pendidik dan peserta didik.

Permasalahan ini ditemukan oleh peneliti selama melakukan observasi di MI Darul Falah Menilo. Fakta menunjukkan bahwa bahan ajar belum dianggap penting dalam proses pembelajaran, dengan metode ceramah yang masih mendominasi. Dalam wawancara dengan Rofi' Udin, S.Pd., guru Bahasa Inggris, diungkapkan bahwa bahan ajar yang digunakan sehari-hari hanya berupa lembar kerja siswa (LKS), dan pengembangan bahan ajar Bahasa Inggris belum pernah dilakukan. Metode ceramah bukanlah hal yang keliru, namun sebaiknya diimbangi dengan bahan ajar yang menarik untuk menjaga minat belajar siswa.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007, seorang guru harus memiliki empat kompetensi, yakni pedagogik, profesional, individual, dan sosial (Eka Wardani, 2020: 804). Dalam kompetensi pedagogik, guru harus mampu menguasai dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kebutuhan pembelajaran. Namun, survei yang dilakukan oleh Pustekkom Kemendikbud pada tahun 2019 menunjukkan bahwa hanya 40% guru yang siap dengan teknologi, sementara 60% sisanya belum siap menghadapi perkembangan pesat ini (Asiyah, 2019:



309). Kondisi ini menjadi tantangan bagi pemerintah dan setiap individu guru, karena peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusia (SDM).

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan pengembangan bahan ajar yang menarik. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan inovasi adalah Bahasa Inggris. Di Indonesia, Bahasa Inggris diajarkan sebagai mata pelajaran, bukan sebagai bahasa pengantar utama dalam pembelajaran (Yulizar, 2022: 28). Pada Kurikulum Merdeka, Bahasa Inggris menjadi pelajaran wajib yang diajarkan sejak jenjang kelas rendah. Jenis bahan ajar yang menarik yang dapat digunakan melibatkan pemanfaatan aplikasi Canva, yang menyediakan berbagai layanan desain seperti presentasi, poster, infografis, dan lain-lain (Pelangi, 2020).

Keterbaruan yang dilakukan dalam pengembangan bahan ajar “English Fun Learning” adalah penyertaan permainan, gambar, lagu, kuis, dan latihan soal. Pengembangan ini bertujuan agar pembelajaran Bahasa Inggris tidak monoton hanya dengan metode ceramah, melainkan lebih interaktif dan menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan yang diadaptasi dari Borg and Gall. Terdapat tujuh tahapan yang digunakan dalam pengembangan ini, yaitu: (1) pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) uji coba produk, (5) revisi produk awal, (6) uji coba lapangan, dan (7) revisi produk akhir. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk berupa bahan ajar \*English Fun Learning\* yang berbasis aplikasi Canva.

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini dilakukan menggunakan instrumen berupa angket kelayakan produk. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi sejauh mana produk pengembangan yang dibuat oleh peneliti telah memenuhi kriteria kelayakan. Dalam proses penelitian dan pengembangan, data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif. Teknik ini bertujuan untuk mengolah masukan dan saran yang diperoleh dari hasil penyebaran angket evaluasi kepada ahli desain bahan ajar, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Data deskriptif tersebut, berupa masukan dan saran, kemudian dikelompokkan dan dianalisis sebagai pedoman untuk merevisi produk yang dikembangkan. Adapun aturan pemberian skor akan diatur sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan (Afwa 2022):

**Tabel 1 Kriteria Pemberian Skor**

Kategori	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Selanjutnya menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari hasil penelitian, dengan jumlah skor ideal dari seluruh item adalah 100%.

**Tabel 2**

## Kategori Penilaian Kualitas Bahan Ajar



No.	Tingkat Penilaian	Kategori
1	81-100%	SB
2.	61-80%	B
3.	41-60%	C
4.	21-40%	TB
5.	0- 20%	STB

Dari tabel diatas dapat diperoleh perhitungan secara sistematis, dengan penjelasan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Penilaian} = \sum \frac{\text{Skor yang diperoleh dari penelitian}}{\text{Skor ideal dari seluruh item}} \times 100$$

Berikut tahapan dalam pengembangan bahan ajar *English Fun Learning*:

#### 1. Pengumpulan informasi awal

Penelitian ini mengidentifikasi potensi dan tantangan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV MI, terutama terkait dengan keterbatasan sarana dan prasarana yang masih kurang memadai. Permasalahan yang ditemukan menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar tambahan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Pengembangan bahan ajar yang sederhana namun menarik akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, sekaligus menciptakan variasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Rofi' Udin, S.Pd., guru mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV MI, diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada LKS (lembar kerja siswa). Guru belum mampu mengembangkan atau menciptakan bahan ajar yang lebih menarik, sehingga materi pembelajaran masih bergantung pada LKS. Selain itu, guru juga menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan kosakata, penulisan, dan pengucapannya.

Melihat permasalahan yang ada, penting untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitasnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *English Fun Learning*, yang mudah digunakan, terjangkau, dan mampu mendukung interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa. Bahan ajar ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV, dengan harapan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

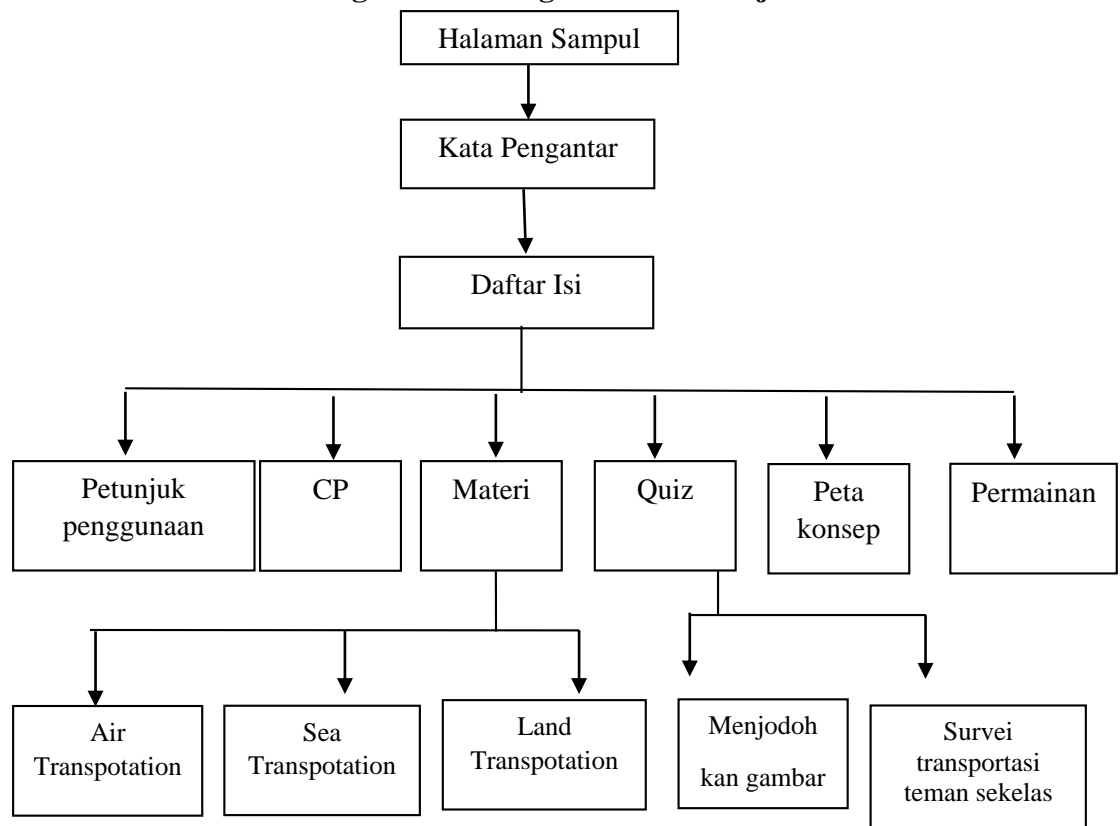
#### 2. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan langkah yang dilakukan setelah data awal penelitian berhasil dikumpulkan. Data yang telah diperoleh tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar untuk merancang bahan ajar menggunakan aplikasi Canva, dengan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi *How Do You Go to School*. Alasan utama peneliti mengembangkan bahan ajar *English Fun Learning* adalah karena belum adanya pengembangan bahan ajar yang sesuai di MI Darul Falah Menilo.

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan berbagai bahan yang diperlukan untuk pembuatan bahan ajar. Bahan-bahan tersebut meliputi materi pembelajaran *How Do You Go to School*, gambar-gambar pendukung, serta animasi atau ilustrasi yang sesuai dengan isi materi. Program aplikasi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah Canva. Selain itu, peneliti juga membuat rancangan konten dari bahan ajar agar proses pembuatan dapat berjalan terstruktur dan sistematis.

Bagan rancangan isi bahan pembelajaran disusun sebagai panduan dalam proses pembuatan bahan ajar English Fun Learning, sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan menarik minat siswa untuk belajar Bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan.

### Bagan 1 Rancangan Isi Bahan Ajar



### 3. Pengembangan produk

Tahap ini pengembangan produk sesuai dengan rancangan isi bahan ajar yang sudah direncanakan. Langkah pertama yang dilakukan membuat desain bahan ajar menggunakan aplikasi canva. Berikut pemaparan bagian-bagian bahan ajar.

#### 1) Halaman Sampul

Sampul merupakan elemen pertama yang menarik perhatian pembaca, dan memiliki peran penting dalam menciptakan kesan pertama yang positif. Jika sampul dirancang dengan menarik, pembaca cenderung tertarik untuk mengeksplorasi lebih jauh isi bahan ajar. Dalam pengembangan bahan ajar ini, peneliti berusaha merancang sampul dengan sebaik mungkin, dengan harapan dapat menarik minat pembaca terhadap bahan ajar yang telah dibuat.

Desain sampul ini dibuat menggunakan aplikasi Canva, yang menyediakan berbagai alat dan fitur untuk mendukung proses desain. Pada sampul bahan ajar, terdapat beberapa elemen utama, yaitu judul bahan ajar, nama peneliti, logo universitas, deskripsi singkat mengenai bahan ajar, serta gambar pendukung yang relevan dengan isi materi. Desain sampul ini disusun sedemikian rupa agar tampilan visualnya menarik namun tetap informatif, sehingga dapat memberikan gambaran awal kepada pembaca tentang isi dan tujuan dari bahan ajar English Fun Learning yang dikembangkan.

**Gambar 1 Halaman Sampul**

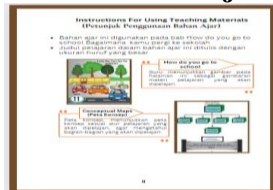


2) Petunjuk penggunaan bahan ajar

Petunjuk penggunaan buku ini disusun untuk memberikan gambaran mengenai rangkuman jenis kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam bahan ajar. Kegiatan pembelajaran ini berpedoman pada bahan ajar Bahasa Inggris Kurikulum Merdeka sebagai sumber belajar utama. Berdasarkan hal tersebut, peneliti kemudian mengembangkan beberapa segmen kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- Let's play: Pada segmen ini berisi tentang pengenalan kosakata melalui permainan.
- Let's Read pada segmen ini berisi tentang bacaan maupun informasi terkait alat transportasi
- Time quiz pada segmen ini berisi latihan-latihan soal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

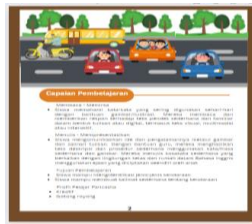
**Gambar 2 Petunjuk Penggunaan**



3) Capaian Pembelajaran

Pada halaman Capaian Pembelajaran (CP) berisi pembelajaran yang harus dipenuhi oleh siswa. Selain CP juga dilengkapi dengan tujuan pembelajaran dan profil pelajar pancasila.

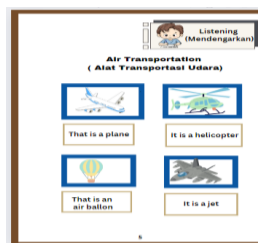
**Gambar 3 Capaian Pembelajaran**



#### 4) Materi Halaman

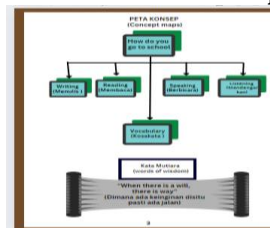
Materi ini berisi tentang jenis-jenis transportasi diantaranya transportasi darat, laut dan udara. Siswa dapat mempelajari kosakata dan cara pelafalannya.

**Gambar 4 Materi Bahan Ajar**



5) Peta Konsep Peneliti juga membuat peta konsep isi dari bahan ajar yang akan di buat agar proses pembuatan dapat berjalan secara terarah dan sesuai dengan diharapkan.

**Gambar 5 Peta Konsep**



#### 6) Quiz

Halaman quiz yang peneliti rancang terdiri dari berbagai quiz diantaranya melengkapi percakapan tentang transportasi, menjodohkan gambar transportasi dan survei teman sekelas tentang transportasi yang digunakan saat ke sekolah.

**Gambar 6 Quiz**



#### 7) Permainan

Halaman game berisi tentang permainan yang membuat siswa merasa tidak bosan saat pembelajaran, peneliti menambahkan permainan diantaranya pesan berantai, langkah bahasa (ular tangga) dan estafet bahasa dan pencarian harta karun transportasi.

### Gambar 7 Permainan





#### 4. Uji Coba Produk

Tahap berikutnya adalah melakukan uji kelayakan bahan ajar yang melibatkan para ahli, yaitu ahli desain bahan ajar, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Setiap ahli diberikan angket untuk menilai kualitas bahan ajar yang telah dikembangkan. Melalui angket tersebut, para ahli dapat memberikan penilaian, saran, serta kritik yang konstruktif terhadap bahan ajar yang diuji. Dengan demikian, kekurangan atau kelemahan yang ditemukan dapat diidentifikasi dan diperbaiki, sehingga bahan ajar menjadi lebih baik dan sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.


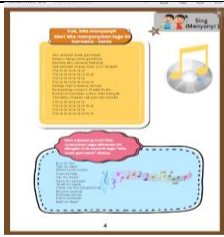



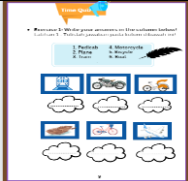
#### 5. Revisi produk awal

Tahap selanjutnya setelah uji coba produk adalah melakukan revisi produk awal. Pada tahap ini, peneliti memperbaiki kekurangan bahan ajar yang telah diidentifikasi oleh para validator. Revisi dilakukan berdasarkan masukan, saran, dan kritik yang diberikan oleh para ahli, dengan tujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Revisi ini dilakukan sebagai persiapan sebelum bahan ajar digunakan dalam uji coba lapangan, sehingga bahan ajar yang dihasilkan dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal.

**Tabel 1 Revisi Produk Bahan Ajar**

No.	Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
1.	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Kurang jarak tepi pada bahan ajar.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Sudah diatur jarak tepi bahan ajar</li> </ul>



<p>2.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendisain halaman lagu agar tidak terlihat polos, agar lebih menarik.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Disain halaman lagu sudah dirubah</li> </ul>
<p>3.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengatur huruf besar kecil pada halaman judul</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Huruf besar dan kecil pada halaman judul sudah dirubah</li> </ul>
<p>4.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar tidak boleh melebihi bingkai</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar sudah rapi tidak melebihi batas pada bingkai</li> </ul>

## 6. Uji coba lapangan

Setelah proses revisi awal bahan ajar selesai dan dinyatakan layak untuk digunakan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba di lapangan, yang akan dilaksanakan di kelas IV MI Darul Falah Menilo. Pada tahap ini, siswa akan diperkenalkan terlebih dahulu pada materi pembelajaran mengenai jenis transportasi. Setelah pemahaman dasar tentang topik tersebut, siswa akan diberikan perlakuan khusus menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan.

Untuk mengevaluasi kelayakan bahan ajar, peneliti akan memberikan angket untuk mengumpulkan respons siswa terhadap penggunaan bahan ajar tersebut. Angket ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik mengenai efektivitas dan daya tarik bahan ajar, sehingga peneliti dapat menganalisis sejauh mana bahan ajar tersebut memenuhi kebutuhan dan harapan siswa dalam proses pembelajaran.

## 7. Revisi produk akhir.

Tahap berikutnya adalah melakukan revisi produk akhir, yang dilakukan oleh peneliti jika bahan ajar English Fun Learning yang diterapkan pada materi How Do You Go to School masih menunjukkan kekurangan. Kekurangan tersebut dapat diidentifikasi melalui angket yang dibagikan kepada siswa. Dalam angket tersebut, beberapa siswa menyampaikan bahwa materi dalam bahan ajar sangat menarik dan mudah untuk dipelajari.



Umpan balik positif ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan, sehingga bahan ajar dapat lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas bahan ajar dan memastikan bahwa materi yang disampaikan dapat diakses dengan baik oleh semua siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Analisis

Penelitian ini telah dilakukan dengan tujuan mengembangkan bahan ajar untuk pengajaran materi How Do You Go to School di kelas IV. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari tujuh tahapan, yaitu pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk, uji coba produk, revisi produk awal, uji coba lapangan, dan revisi produk akhir.

Proses pengembangan bahan ajar English Fun Learning dimulai dengan melakukan wawancara. Wawancara ini dilakukan dengan mengunjungi MI Darul Falah Menilo dan berbicara langsung dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris. Dari hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa MI Darul Falah Menilo telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Meskipun proses pembelajaran berlangsung baik, interaksi antara guru dan siswa masih belum cukup interaktif dan komunikatif, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Peneliti juga mencatat bahwa pengembangan bahan ajar English Fun Learning belum pernah diterapkan di MI Darul Falah Menilo. Tahap wawancara ini merupakan bagian dari proses pengumpulan informasi awal dalam model Borg and Gall.

Setelah mengumpulkan informasi awal, tahap selanjutnya adalah perencanaan. Dengan informasi yang diperoleh, peneliti mulai merancang isi bahan ajar English Fun Learning serta menyiapkan semua bahan yang diperlukan untuk pengembangan tersebut.

Tahap berikutnya adalah pembuatan bahan ajar dalam bentuk yang nyata. Untuk memastikan kelayakan bahan ajar yang dikembangkan, perlu dilakukan uji coba yang melibatkan tiga ahli validasi, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Ketiga validator ini akan memberikan penilaian mengenai kelayakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Dengan demikian, bahan ajar tersebut siap untuk diuji coba di lapangan. Sebelum melakukan uji coba di lapangan, peneliti telah menyiapkan instrumen untuk validasi oleh para ahli, antara lain:

#### 1. Analisis Data Validasi Ahli Desain Bahan Ajar

Midya Yuli Amreta, M.Pd., seorang dosen di UNUGIRI, bertanggung jawab untuk melakukan validasi ahli media. Proses validasi dimulai dengan peneliti memberikan bahan ajar yang telah disusun untuk diperiksa. Validator kemudian melakukan observasi dan evaluasi secara mendetail terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Setelah itu, validator memberikan penilaian dengan mengisi instrumen validasi desain bahan ajar yang telah disiapkan sebelumnya. Lembar validasi terdiri dari 5 skala penilaian dengan 13 pernyataan yang harus diisi oleh validator.

Rumus dalam menentukan hasil presentase dari hasil validasi sebagai berikut:

$$\text{Presentase Penilaian} = \sum \frac{\text{Skor yang diperoleh dari penelitian}}{\text{Skor ideal dari seluruh item}} \times 100$$



Hasil presentase dari ahli desain bahan ajar berjumlah 91% dengan kriteria sangat baik dan bahan ajar yang dikembangkan sudah sesuai dan layak untuk diuji cobakan.

## 2. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Irnawati, S.Pd., yang merupakan guru mata pelajaran bahasa Inggris. Proses validasi dimulai dengan peneliti memberikan bahan ajar yang telah disusun untuk diperiksa secara mendetail. Validator kemudian melakukan observasi dan evaluasi terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Setelah itu, Irnawati memberikan penilaian dengan mengisi instrumen validasi ahli materi yang telah disiapkan sebelumnya. Lembar validasi terdiri dari 5 skala penilaian dengan 14 pernyataan. Hasil yang diperoleh dari ahli materi menunjukkan presentase sebesar 91%, yang dikategorikan sebagai sangat baik, menandakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah sesuai dan layak untuk diuji coba. Validator juga memberikan saran untuk menambahkan lebih banyak kosakata dalam bahan ajar tersebut.

## 3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Rofi' Udin, S.Pd., yang merupakan guru mata pelajaran bahasa Inggris. Proses validasi dimulai dengan peneliti menyerahkan bahan ajar yang telah disusun untuk dianalisis secara cermat. Setelah melakukan pengamatan dan evaluasi terhadap bahan ajar yang dikembangkan, validator mengisi instrumen validasi ahli pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Lembar validasi terdiri dari 5 skala penilaian dengan 10 pernyataan. Hasil evaluasi dari ahli pembelajaran menunjukkan presentase sebesar 93%, yang dikategorikan sebagai sangat baik, menandakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dan layak untuk diuji coba. Validator juga memberikan saran untuk menambahkan lebih banyak kosakata agar hasil pembelajaran dapat lebih optimal.

## 4. Hasil Angket siswa Terhadap Penggunaan Bahan Ajar Hasil rekapitulasi hasil dari angket siswa terhadap penggunaan bahan ajar *English Fun Learning* telah di dapatkan respon siswa positif dari siswa. Hasil presentase dengan jumlah 92% dengan kriteria sangat baik. .

## 2. Pembahasan

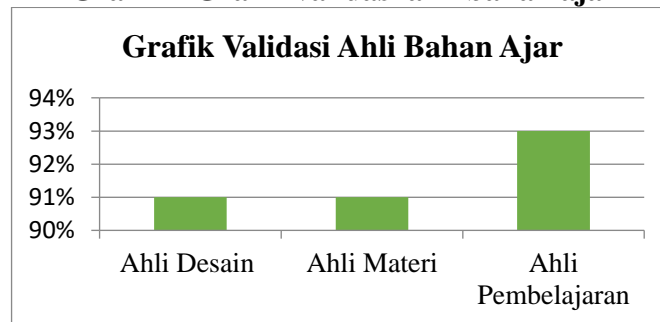
Penelitian pengembangan ini dimulai dengan tahap pengumpulan informasi awal, yang mencakup analisis mengenai kegiatan pembelajaran yang berlangsung, karakteristik siswa, dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Dalam tahap ini, peneliti mengidentifikasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosa kata, yang mengakibatkan mereka merasa bahwa pembelajaran bahasa Inggris sulit karena keterbatasan kosakata yang dimiliki. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan bahan ajar *English Fun Learning*. Bahan ajar ini dirancang mencakup berbagai elemen, seperti lagu, materi, permainan, kuis, serta soal-soal latihan.

Tahapan selanjutnya dalam pengembangan *English Fun Learning* adalah perencanaan, yang melibatkan perancangan isi bahan ajar agar proses pembuatan dapat berjalan dengan terarah dan terorganisir. Rancangan isi bahan ajar mencakup

elemen-elemen seperti halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, kontak pribadi (CP), materi, kuis, peta konsep, dan permainan.

Setelah perencanaan bahan ajar selesai, tahap berikutnya adalah validasi, di mana bahan ajar English Fun Learning akan dinilai oleh tiga validator dengan keahlian yang berbeda. Ketiga ahli tersebut terdiri dari ahli desain bahan ajar, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validasi ini dilakukan menggunakan instrumen yang terdapat dalam lembar validasi. Berikut adalah grafik yang menunjukkan hasil validasi bahan ajar English Fun Learning.

**Grafik 1 Grafik validasi ahli bahan ajar**



Berdasarkan grafik di atas, presentase validasi untuk bahan ajar English Fun Learning menunjukkan hasil yang memuaskan. Validasi dari ahli desain bahan ajar memperoleh skor 91%, sedangkan ahli materi juga mendapatkan nilai 91%. Validasi dari ahli pembelajaran mencatat hasil tertinggi, yaitu 93%. Secara keseluruhan, hasil dari ketiga validator ini menegaskan bahwa bahan ajar English Fun Learning dianggap layak untuk digunakan. Analisis lebih mendalam mengenai data ini akan diperoleh setelah penelitian selesai dilakukan.

Selanjutnya, tahapan implementasi bahan ajar English Fun Learning yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas IV menunjukkan hasil dengan kriteria baik dan sudah memenuhi syarat sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Hasil implementasi bahan ajar English Fun Learning dapat diukur melalui respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar tersebut. Bahan ajar yang didesain menggunakan aplikasi Canva memperoleh respon positif dengan skor angket mencapai 92%. Canva berfungsi sebagai media pendukung yang efektif dalam proses pembelajaran di kelas, memungkinkan guru untuk merancang materi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa (Sugiani, 2023; Nuzulul Qur et al., 2024).

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Elsa Savrina Putri dan Sandi Budiana, yang mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi Canva pada subtema keberagaman budaya di SD Nagrak 02. Ahli media memberikan skor validasi 81,3%, yang termasuk dalam kategori layak. Ahli bahasa menilai subtema tersebut dengan skor 100%, masuk dalam kategori sangat layak, sementara ahli materi juga memberikan skor 81,3%, yang menunjukkan kategori layak (Resyi A. Gani, Elsa Savrina Putri, 2023).

Demikian pula, penelitian oleh Andika dan Putra Dwi mengenai pengembangan bahan ajar pembelajaran tematik kelas V SD dengan menggunakan media Canva



pada tahun 2024 menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar tersebut sangat layak untuk diterapkan (Andika, 2024).

Dengan demikian, pengembangan bahan ajar English Fun Learning menggunakan aplikasi Canva dirancang secara kreatif untuk menjawab tantangan yang ada dalam proses pembelajaran, dan diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan bahan ajar English Fun Learning pada materi "How do you go to school" di kelas IV MI Darul Falah Menilo dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar English Fun Learning dilakukan dengan mengikuti model pengembangan Borg and Gall. Proses pengumpulan informasi awal dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk mencari data. Perencanaan merujuk pada tahap perancangan isi bahan ajar. Pengembangan merupakan proses untuk mengubah rancangan menjadi produk akhir. Uji coba produk adalah langkah untuk menguji kelayakan bahan ajar dengan melibatkan ahli validasi.
2. Revisi produk awal dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang diidentifikasi oleh para validator sebelum uji coba di lapangan. Uji coba lapangan adalah tahap di mana kelayakan bahan ajar diuji langsung di sekolah. Revisi produk akhir dilakukan jika ditemukan kekurangan dalam penerapan bahan ajar English Fun Learning selama uji coba di lapangan. Hasil validitas menunjukkan bahwa uji dari ahli desain bahan ajar memperoleh nilai 91%, uji dari ahli materi juga 91%, dan uji dari ahli pembelajaran mencapai 93%. Respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar English Fun Learning tercatat sebesar 92%.

## REFERENSI

- Adirinarso, Dhipayasa. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Merjosari 4 Kota Malang." *Nucl. Phys.* 13, no. 1 (2023): 16-104.
- Afif, Nur. "Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Digital" *jurnal pendidikan Islam* 2, no. 01 (2019): 119 DOI: <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Ahdar Djamaluddin and Wardana "Pengembangan Media Pembelajaran Handot Berbasis Mind Mapping Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS MA Darul Ma'arif Natar" 1, no. 1 (2020): 89-99.
- Latar Belakang Pendidikan, Dalam Kurikulum, and Menurut Rusman, "BAB I PENDAHULUAN," 2017, 1-11.
- Assyauqi, Moh. Iqbal. "Model Pengembangan Borg and Gall." *Institut Agama Islam Negeri*, no. December (2020): 2-8.
- Djamaluddin, Ahdar, and Wardana. *Belajar Dan Pembelajaran. CV Kaaffah Learning Center*, 2019.
- Elsa Savrina Putri, Sandi Budiana, Resyi A. Gani "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku" 6, no. 1 (2023): 104-8.



- Fatwa Amirul Nur AfwaRahayu, “Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Mind Mapping Berbantu Aplikasi Desain Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa.”
- Garris Pelangi. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA.” *Jurnal Sasindo Unpam* 8, no. 2 (2020): 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.
- Hani Ayu Rahmatiah, Nur Asiyah. “Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang 03 Mei 2019,” 2019.
- Jailani, M Syahrani. “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif” 1 (2023): 1–9.
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Dinda Ayu Amalia, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. “Analisis Bahan Ajar.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 311–26. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Mailani, Okarisma, Irna Nuraeni, Sarah Agnia Syakila, and Jundi Lazuardi. “Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia.” *Kampret Journal* 1, no. 1 (2022): 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>.
- Manggus, Meliana Yosefa, et, all“Implementasi Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar” 2023 (2023): 82–88.
- Mayda, Ridho Bayu Yefterson “Bahan Ajar *Handout* Berbasis Gambar Dalam Melatih Kemampuan Berfikir Kronologis Siswa” *jurnal kronologi*, vol.3 No. 2 Tahun 2021:110
- Maydiantoro, Albet. “Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development).” *Jurnal Metode Penelitian*, no. 10 (2019): 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf).
- Monoarfa, Merrisa, and Abdul Haling. “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.” *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* , 2021, 1–7.
- Nurdyansyah, and Nahdliyah Mutala’liah. “Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida’iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 41, no. 20 (2015): 1–15.
- Nuzulul Qur, M., Ilham Al Ghifary, M., Siagian, T., Basri, H., & Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2024). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI MADRASAH IBTIDAIYAH IMPLEMENTATION OF THE INDEPENDENT LEARNING CURRICULUM IN PRIMARY SCHOOLS. *Journal of Education*, 7(1). <https://doi.org/10.32478/m1778y41>
- Okpatrioka. “Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Rahayu, Fajar. “Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Mind Mapping Berbantu Aplikasi Desain Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa.” *Skripsi*, 2023, 2.
- Roesmawati, Lina, Agus Suprijono, and Muhammad Turhan Yani. “Pengembangan Handout Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal Reog Pada Pembelajaran IPS Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar” 6, no. 5 (2022):



8909–22.

- Ruslan, Ahmad, Sugiono Sugiono, Andi Andi, Oky Firlana, and Gery Erlangga. “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Abad 21.” *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 2 (2023): 182–91. <https://doi.org/10.24176/re.v13i2.8403>.
- Sadriani, Andi, and Ibrahim Arifin. “Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital,” n.d., 32–37.
- Sugiani, Ni Nyoman. “Ganesha university of education “The Implementation of Canva as a Media For Learning English at SMK Negeri 2 Singaraja” *International journal of english educations of linguistics* Vol.05 No.01, June 2023: 84–94.
- Sutrisno., N. M. Y. (2022). Teacher Competency Development in Designing Learning in the Independent Curriculum. *AL-MUDARRIS: Journal of Education*, 5(1), 30–44. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v>
- Teknologi, Berbasis, Informasi Dan, dan Komunikasi Di. “Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran
- Tunanetra, Outcomes, Students In, and Mtslb A Yaketunis. “Pengaruh Penggunaan Media Audio Si Juara Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Tunanetra Di Mtslb/a Yaketunis Yogyakarta n.d., 305–14.
- Umie Murniatie Itznaniyah, Pengembangan Bahan Ajar Terampil Menulis Berbasis Project Based Learning Mahasiswa PBSI Universitas Islam Malang “*jurnal idea publishing*”, no.4 (November 2021): 7 10.32884/ideas.v7i4.482
- Wardani, Eka “KOMPETENSI GURU DALAM MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDAHULUAN no. 2 (n.d.): 803–21.
- Wardani, I., Basri, H. dan W., & A. (2017). Improving The Ability In Writing Descriptive Text Through Guided-Questions Technique. *E-Journal of English Language Teaching Society (ELTS)*, 2(1).
- Wikhdatur Khasanah, Jurnal Riset Agama, “Kewajiban Menuntut Ilmu Dalam Islam Wikhdatur” 1, no. Agustus (2021): 296–307, <https://doi.org/10.15575/jra.v1i2.14568>.
- Yulizar Ismi. “Mengapa Bahasa Inggris Menjadi Mata Pelajaran Wajib Di Indonesia,” n.d.