



Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Video Pembelajaran untuk mengenalkan Konsep Bilangan Kelompok Usia 4-5 Tahun di TK Ceria Kabupaten Pasuruan

Erna Budiarti¹, Arini Susanti² Elliza³, Enny Purwanti⁴,
Maria Marlana Naif⁵, Nureda⁶, Rahmi Utami Syarifah⁷
Universitas Panca Sakti Bekasi¹

Received: 23 June 2022; Revised: 12 July 2023; Accepted: 19 August 2023
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.3.1821-1838.2023>

Abstract

This research uses a type of qualitative research in a descriptive form, with data derived from a project of one of the ECCE schools in Pasuruan which focuses on the use of the canva video application as a learning medium in introducing the concept of numbers to children aged 4-5 years. Canva is one of the web-based applications or platforms that can support the creation of digital learning media that is attractive, easy to use and has many templates and designs that can be used by educators according to their needs such as images or learning videos will look like professionally made videos. Every educator can use belajar.id account to be able to access for free the premium canva for education app. The concept of numbers is a learning material that requires concepts, methods and learning media that are made to be as attractive as possible to be understood by them. By utilizing the canva video application in the form of moving images that are commonly found around them, they will be able to facilitate children aged 4-5 years in understanding the concept of numbers.

Keywords : Canva App, Learning Videos, The Concept of Numbers, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini sangatlah penting karena perkembangan anak di masa yang akan datang ditentukan dari berbagai stimulasi yang sesuai pada saat anak usia dini. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini hendaklah dipersiapkan secara holistik integratif agar di masa emas anak mendapat stimulasi yang utuh sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek potensi yang dimiliki oleh anak itu sendiri. Mengingat Karakteristik anak yang aktif bermain maka pembelajaran didalamnya harus banyak melibatkan aktivitas bermain. Rousseau menyatakan bahwa bermain adalah metode yang efektif dalam pendidikan yang sesuai minat anak (Khikmah Novitasari, 2017). Seorang guru dalam berusaha agar perhatian anak terpusat pada guru maupun proses pembelajaran dapat dilakukan melalui permainan karena saat anak bereksplorasi maka konsentrasi yang tinggi akan dicapai oleh anak. Selain itu juga dengan bermain anak bebas berekspresi tanpa tekanan dan tanpa paksaan karena dengan rasa senang, berkolaborasi sesama mereka terbangun dalam bermain sambil belajar.

Dalam mendidik anak usia dini diperlukan pemahaman akan pentingnya karakteristik dan perkembangan anak usia dini. Untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini hal yang paling utama adalah dalam proses belajar mengajar. Dimiyati dan Mudjiono mengemukakan bahwa belajar merupakan proses internal yang kompleks melibatkan seluruh mental yaitu ranah kognitif, afektif juga psikomotorik (D. A.



Wulandari, 2016). Kompleks tersebut terdiri dari 2 sudut yaitu pada segi guru dan siswa. Siswa belajar melalui sebuah proses, proses belajar dalam hal bahan belajar sedangkan guru proses belajar melalui perilaku belajar terhadap suatu hal.

Dalam hal ini pendidik harus memiliki pemahaman agar seluruh aspek perkembangan anak usia dini dapat terstimulus dengan baik terutama hal pengelolaan kelas yang merupakan faktor yang sangat penting, aktivitas dan kreativitas guru dalam mengelola sebuah proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan pembelajaran terlebih di zaman digital seperti sekarang. Variasi pengajaran selain tentang metode diperlukan juga media yang sesuai dengan perkembangan zaman. Media yang digunakan pun harus erat kaitannya dengan dimensi perkembangan diantaranya perkembangan kognitif, kreativitas, bahasa dan sosial emosional serta terbangunnya kerjasama. “Provided the differing views of the benefits and detriments of technology for young children, this environment likely influences early childhood educators’ personal attitudes towards using technology for student learning in different ways than teachers of older children.”

Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa dalam aspek perkembangan kognitif terdapat beberapa komponen yaitu : 1) Memecahkan Masalah, 2) berpikir logis dan 3) Berpikir simbolik. Pada rentang usia 4-5 tahun anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10. “Factors that influenced children’s use of interactive technology focused on (a) collaboration, (b) ability, (c) use of stylus, (d) maturity, and (e) teachers’ skill level. A factor known to influence children’s use of interactive technology was their affinity for collaboration. Given that prior research documented how technology fostered a collaborative learning environment (Shifflet et al. 2012), it was not surprising that children naturally collaborated without any guidance to do so from the researcher. During the introduction phase of a new app, children naturally gravitated towards each other to share what was on their iPad as well as to help each other progress to next level or game. This affinity for collaboration is an asset to learning mathematics that needs to be supported so that when children leave the play-based learning environment they are still drawn to helping each other with tasks in general but specifically, in the learning of each other with tasks in general but specifically, in the learning of mathematics.”

Dalam memilih teknologi untuk anak usia dini harus dilihat faktor-faktor yang dapat mendukung pembelajaran, terutama pada pemilihan aplikasi matematika yang menarik, teknologi bersifat interaktif berbasis bermain sambil belajar serta menumbuhkan lingkungan untuk berkolaborasi dalam pembelajaran tersebut. Dalam pengamatan terdapat beberapa anak belum mampu mengucapkan lambang bilangan 1-10 komponen berpikir simbolik TK Ceria pada pra penelitian menunjukkan bahwa belum sesuai dengan perkembangan seharusnya dari total sampel berjumlah kelas Fun 1 (B1) sejumlah 15 anak dan kelas Fun 2 (B2) sejumlah 15 anak. terdapat 8 siswa yang belum mampu mengenal konsep bilangan 1-10, dengan demikian media yang digunakan pada pembelajaran kurang meningkatkan kemampuan kognitif juga kegiatan pembelajaran kurang menarik dan menimbulkan rasa bosan pada anak dan keantusiasan belajar anak pun menjadi menurun.

Media yang cocok digunakan salah satunya adalah pemanfaatan aplikasi canva sebagai video pembelajaran karena aplikasi canva merupakan media yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar konsep bilangan dengan memanfaatkan media



digital. Dengan demikian anak-anak akan lebih termotivasi dan semangat dalam belajar mengenal konsep bilangan. Fitur aplikasi yang sedang viral saat ini adalah Canva, mudah dalam pengoperasiannya dan terdapat beraneka ragam tampilan desain kreatif, berbagai template dan banyaknya fitur yang bisa didapat dengan cara tidak berbayar (gratis) juga ada yang pro yaitu berbayar, beragam kategori juga disediakan di dalamnya secara variative disesuaikan dengan kebutuhan yang diinginkan oleh kita (Fajri et al., 2022).

Penelitian ini dimaksudkan agar keenam aspek perkembangan setiap anak bisa berkembang secara baik sesuai alat ukur (indikator) yang sesuai terutama dalam aspek perkembangan kognitif diantaranya anak mampu mengenal konsep bilangan dan mampu menyelesaikan sebuah permasalahan dalam sebuah permainan. bersifat interaktif berbasis bermain sambil belajar serta menumbuhkan lingkungan untuk berkolaborasi dalam pembelajaran tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang bertujuan untuk memanifestasikan pesan serta dapat menumbuhkan atau mengembangkan pikiran, kemauan belajar, perasaan dan perhatian, sehingga terlaksana prosedur belajar yang tersusun sesuai rencana, memiliki tujuan serta terkendali (Nuroifah & Bachri, 2015). Dalam melatih fokus dan konsentrasi anak didik sarana yang tepat digunakan adalah video pembelajaran. Video pembelajaran dibuat guru semenarik mungkin serta berbentuk animasi kartun, gambar bergerak, audio dan grafik sehingga anak terbantu untuk mengerti materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Media animasi audio visual lebih efektif dalam pengembangan karakter mandiri (Kurniawati et al., 2019).

Pemanfaatan media digital berbasis audio visual (video) lebih disukai anak-anak, hasil belajar yang diperoleh lebih meningkat dengan pembelajaran melalui media audio visual (video) pembelajaran (Syafi'i et al., 2020), dengan demikian pendidik semakin percaya diri dalam menyusun pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dalam aktivitas belajar yang dilakukannya (Hardiyanti et al., 2020).

Canva merupakan fitur aplikasi berbentuk desain grafis yang dirancang dalam pembuatan grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan media visual lainnya dengan berbagai bentuk tampilan desain. Selain itu canva ialah alat bantu dalam merancang, publikasi online ditujukan untuk memberdayakan potensi setiap orang di seluruh dunia untuk bisa merancang desain berbagai bentuk sesuai kreativitasnya serta dipublikasi di berbagai media. Aplikasi canva yang penggunaan desain grafisnya di era digitalisasi ini menjadi viral digunakan karena kemudahan dan beragam bentuk desainnya di berbagai aspek kehidupan. Desain menarik pastinya akan membantu dalam publikasi, yang bertujuan mendukung sebagai strategi pemasaran produk, brand maupun branding. Pembuatan desain yang menarik pastinya tidaklah mudah, terutama yang pemula.

Beragam aplikasi yang dapat digunakan para guru untuk membuat media pembelajaran, salah satunya memanfaatkan fitur aplikasi. T. Wulandari & Mudinillah, 2022, mengemukakan pendapatnya bahwa Canva memiliki berbagai aplikasi desain secara online, menyediakan bermacam tampilan bentuk tampilan grafis terdiri dari; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, sunting foto dan sampul facebook. Pendidik dan peserta didik dipermudah dengan adanya aplikasi Canva ini dalam pelaksanaan proses pembelajaran berbasis digital, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya, desain yang dihasilkan melalui Canva dapat membuat ketertarikan



peserta didik meningkat, kegiatan pembelajaran semakin berkembang serta motivasi peserta didik semakin meningkat dengan berbagai tampilan bahan ajar dan materi yang disajikan secara menarik (Prihatin, 2022).

Kelebihan yang didapat bila media pembelajaran dibuat dengan menggunakan Canva seperti beraneka ragamnya jenis tampilan yang dilengkapi beragam fitur animasi template juga pengkodean halaman yang dapat memunculkan berbagai ide-ide dan efisiensi waktu bagi pendidik maupun peserta didik dalam melakukan kegiatan merancang media yang menarik hingga dapat digunakan sebagai bahan penyajian presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster (Asminar, 2021). Dengan banyaknya fitur yang tersedia, seperti tampilan 'drag and drop' menjadi mudah para pengguna saat mengimplementasikannya, bahkan peserta didik dapat saling bekerjasama saat membuat desain dan ini berarti para peserta didik dapat mengerjakan secara kelompok.

Belajar menggunakan aplikasi canva membuat siswa antusias dalam merancang suatu gambar. Baik dalam pembelajaran individu maupun pada tugas kelompok membuat desain berjenis grafis persuasif. Siswa pun di dalam pembelajaran ini juga terlihat aktif berdiskusi dan kritis menanggapi jika kelompok lain mempresentasikan tugas grafisnya tidak sesuai dengan prinsip-prinsip desain grafis. Ketika evaluasi bersama guru dan siswa, siswa pun mampu memahami apa yang telah menjadi kekurangan dan kelebihan karya grafisnya ketika dipresentasikan. Jika tidak sesuai dengan prinsip-prinsip desain grafis, maka siswa mencoba memperbaiki karyanya untuk diserahkan kembali kepada gurunya. Tahapan dalam meng-install aplikasi Canva dan membuat video pembelajaran:

1. Instal aplikasi Canva pada Play store atau Google playstore



2. Jika sudah terinstal, maka buka aplikasi Canva dan daftarkan diri dengan menggunakan email atau facebook.

3. Setelah terdaftar, akan muncul beranda CANVA.

4. Pada beranda tersebut, terdapat berbagai ukuran, fitur serta templates yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar. Para pendidik bisa memilih dan mengklik salah satu yang diinginkan untuk mendesain pembelajarannya.

Namun, apabila ingin berinovasi sendiri dengan menggunakan CANVA. Dapat menekan tombol plus.

Contoh mendesain sendiri:



1. Buka pencarian, pilih ukuran seperti: Presentasi 16:9
2. Selanjutnya akan muncul templates kosong.



3. Pada sesi ini anda dapat berkreasi dengan bebas dengan menambahkan berbagai elemen, musik, teks yang sudah di sediakan Canva menu.
4. Tidak hanya itu, anda bisa memasukkan foto/video lewat galeri.
5. Setelah mendesain. Pilih tanda panah ke bawah untuk menyimpan hasil desain dengan 'klik save' atau meng'klik' tanda panah ke bawah/atas pada sisi pojok kanan atas.

Dengan otomatis desain yang dibuat akan tersimpan pada galeri Saat ini, pemerintah telah memberikan kemudahan bagi para pendidik yang sudah memiliki akun belajar.id untuk dapat mengakses aplikasi Canva Pro (premium) secara gratis, dengan cara menginstall aplikasi Canva dengan menggunakan akun belajar.id pendidik sendiri, sehingga akan muncul beraneka ragam fitur design gambar maupun video yang sangat menarik dan mudah diakses untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk menjelaskan sebuah fenomena secara mendalam dengan proses pengumpulan data yang mendalam pula, guna menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail sebuah data yang diteliti (Abdussamad & SIK, 2021). Pengertian lain metode deskriptif yakni merupakan suatu metode yang dipakai dalam melukiskan atau menganalisis perolehan dari satu hasil penelitian, namun bukan dipergunakan dalam pengambilan kesimpulan lebih luas lagi (Zakariah et al., 2020). Penelitian ini bertujuan memperoleh gambaran utuh serta mendalam mengenai proses sebagai alat untuk melaksanakan kegiatan bermain sambil belajar, serta pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan motorik halus dan kognitif anak didik. Maka dari itu, pendekatan deskriptif kualitatif dipilih dalam penelitian ini sebagaimana dinyatakan Taylor (Sutisna, 2021) bahwasanya metode penelitian dimaksudkan sebagai kaidah penelitian yang memanifestasikan data deskriptif berbentuk tulisan ataupun lisan dari berbagai narasumber dan juga pengamatan sikap.

Karakteristik dari penelitian kualitatif adalah salah satunya bersifat alami, peneliti melakukan observasi sesuai apa adanya di lapangan, sebagaimana aktivitas yang dilakukan di keseharian, peneliti juga mendeskripsikan dan mengilustrasikan semua secara lengkap, mendalam dan terperinci melalui apa yang ditangkap oleh indera yang dimilikinya (HIDAYATI, 2019), maka data yang dikumpulkan melalui metode observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru serta anak, dan studi dokumen pencatatan guru terkait capaian perkembangan anak atas kemampuan literasi numerasi. Analisis data yang dihasilkan dan dikumpulkan akan disajikan berbentuk penjabaran deskriptif hingga menjadi landasan dalam mengambil kesimpulan. Pelaksanaan penelitian ini di Taman Kanak-kanak Ceria (TK. Ceria, Jln. Raya Kalitengah 60 Pandaan, Kabupaten Pasuruan). Waktu penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2022. Pengambilan data saat kegiatan pembelajaran sesuai dengan fokus penelitian. Subjek penelitian ialah peserta didik kelas Fun 1 (A1) sejumlah 15 anak dan kelas Fun 2 (A2) sejumlah 15 anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses penelitian dilakukan dengan menyiapkan (1) Video pembelajaran yang dibuat dengan Canva (2) Kartu angka (3) Sayuran buncis dan wortel (4) Piring/wadah untuk meletakkan sayur sesuai kartu angka.

Dalam proses ini, anak-anak diminta untuk menonton video edukasi yang telah dibuat, sementara guru meminta anak untuk menghitung gambar sayuran yang ada di layar laptop, kemudian pendidik mengajak peserta didik untuk mengikuti angka di layar laptop dengan jari mereka. Anak-anak diminta untuk menonton video pembelajaran sebanyak 3 (tiga) kali. Anak-anak sangat senang melihat dan mengikuti kegiatan dalam video edukasi tersebut. Kemudian guru menyiapkan sayur buncis, wortel dan kartu angka serta wadah untuk meletakkan sayuran sesuai kartu angka. Anak dipersilahkan mengambil kartu angka sesuai pilihannya, anak mengamati kartu angka tersebut kemudian mengambil sayur yang dipilihnya dan menatanya dalam wadah berdasarkan angka yang terdapat pada kartu angka yang dipilih anak tersebut. Anak-anak dapat dengan bebas memilih sayuran yang ada dan menghitung sayuran berdasarkan angka pada kartu, serta memasukkannya ke dalam wadah.

Ketika anak menaruh sejumlah sayur pilihannya ke wadah sesuai angka yang tertulis di kartu angka yang dipilihnya, peserta didik diberikan penghargaan oleh pendidik seperti tepuk tangan, kalimat pujian sembari peserta bertanya angka berapa yang ada di kartu dan berapa jumlah buncis/wortel yang telah diletakkannya. Saat peserta didik belum bisa meletakkan buncis/wortel secara tepat seperti pada angka yang tertulis pada kartu angka merupakan momen yang tepat dalam mengenalkan dan memberikan pemahaman kepada anak tentang konsep angka yang tertulis dalam kartu angka sesuai jumlah buncis/wortel di wadah.



Gambar 1 : Pendidik mengajak anak melihat video pembelajaran dan meminta anak menghitung jumlah gambar sayur yang ada di layar laptop dan melihat angka yang tertera



Gambar 2 : Penataan alat dan bahan main mengenalkan konsep bilangan



Gambar 3 : Anak meletakkan sejumlah buncis/wortel di wadah seperti angka yang tertulis di kartu angka.

Hasil observasi kegiatan bermain, peletakan sejumlah buncis/wortel pada angka yang seperti di kartu angka, menunjukkan bahwa anak mampu mencocokkan jumlah buncis/wortel dengan benar seperti angka yang tertera pada kartu angka. Hasil evaluasi guru terhadap kemampuan anak untuk memahami konsep bilangan melalui kegiatan bermain ini, 13 anak kelas Fun 1 dan 14 anak kelas Fun 2 memahami konsep bilangan dengan benar, 2 anak dari Fun. 1 kelas dan 1 anak dari kelas Fun 2 masih membutuhkan bantuan untuk memahami konsep bilangan.

SIMPULAN

Didasarkan pada hasil observasi dan hasil penilaian pendidik atas kemampuan memahami konsep bilangan pada peserta didik, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva sebagai video edukasi sangat bermanfaat untuk memperkenalkan konsep bilangan kepada anak usia 4-5 tahun, anak-anak bisa mengenali serta memahami angka melalui cara yang menyenangkan.

Anak-anak semakin mengenal dan memahami konsep angka melalui media digital yang sangat populer di zaman sekarang ini. Selain mengenalkan konsep berhitung (literasi numerasi), kegiatan ini juga memperkaya keterampilan teknologi. Paul Gilster pada Literasi Digital (1997), menuliskan bahwa literasi digital dimaknai mampu dalam memahami juga memanfaatkan informasi dari bermacam bentuk dari macam sumber dan diakses melalui perangkat komputer (Kemendikbud RI, 2017).

Hasil penelitian menunjukkan hasil yang diharapkan dengan hasil yang signifikan yaitu persentase awal 8 siswa dari 30 siswa yaitu sebesar 27 % yang belum memahami konsep bilangan, dan hasil akhir penelitian menunjukkan hanya 3 siswa dari 30 siswa dengan persentase total 10 % yang belum memahami konsep bilangan.

SARAN

Lingkup penelitian ini masih dalam skala terbatas di Taman Kanak-Kanak Ceria Pandaan, subjek penelitian berjumlah terbatas dengan waktu yang terbatas pula. Selama



melakukan penelitian, didapatkan masih belum bervariasinya kegiatan dalam pembelajaran sambil bermain untuk pengenalan konsep bilangan. Peneliti memberikan saran bagi peneliti lainnya, penelitian dapat dikembangkan lebih lanjut, disarankan tempat penelitian berbeda yang diambil, jumlah populasi yang lebih banyak serta lebih lama waktu penelitiannya, disertai video pembelajaran yang berbeda juga beragamnya kegiatan dan jenis media lainnya yang digunakan, sehingga lebih memahami bagaimana menggunakan Canva sebagai video metode pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H.Z., & SIK, M.S. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*, CV. Syakir Media Press.
- Asminar, S. *Pengembang Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Swasta IRA Medan*. 2021. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Fajri, Z., Riza, I.F.D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso*. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10 (3), 397-408. 2022
- Hardiyanti, W.E., Ilham, M., Ekadayanti, W., & Jafarudin., J. *Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar "Powtoon" Bagi Guru PAUD*. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 78-86. 2020.
- Hidayati, R. *Analisis Jenis Pertanyaan Pendidik dan Peserta Didik pada Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 PALAS*. UIN Raden Intan Lampung. 2019.
- Khimah Novitasari. P.G. *Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Menanamkan Karakter Tanggung Jawab pada Anak Kelompok B di TK NAsima Kota Semarang*. PG PAUD Universitas PGRI Yogyakarta. 2017.
- Kurniawati, T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. *Strategi Pembelajaran Nilai Karakter Mandiri Berbantuan Video Animasi untuk PAUD*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 30-38. 2019.
- Nuroifah, N., & Bachri, B.S. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto*. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1-10, 2015.
- Prihatin, A. *Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) melalui Google Sites dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ekosistem*. FKIP UNPAS. 2022.
- Sutisna, A. *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Pendidikan*. UNJ Press. 2021.
- Syafi'I, I., Sa'diyah, C., Wakhidah, E.W., & Umah, F.M. *Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19*. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 140-160. 2021.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Butir 14 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini secara Holistik Integratif.
- Wulandari, D.A. *Penggunaan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Rangka*. FKIP UMPAS. 2016.