

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO CANVA* PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU BERBASIS  
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
(*PBL*) DI KELAS IV SD**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh

CHINTYA NEFILLIA

NIM. 18129165

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO CANVA* PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU BERBASIS  
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
(*PBL*) DI KELAS IV SD**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



**OLEH :**

**CHINTYA NEFILLIA  
NIM. 18129165**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

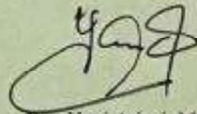
PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO CANVA* PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU BERBASIS  
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)*  
DI KELAS IV SD

Nama : Chintya Nefillia  
NIM/BP : 18129165/2018  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 19 Juli 2022

Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Disetujui,  
Pembimbing



Dra. Yetti Ariani, M. Pd  
NIP.19601202 198803 2 001






Dra. Reinita, M. Pd  
NIP.19630604 198803 2 002

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media *Video Canva* Pada Pembelajaran Tematik  
Terpadu Berbasis Model *Problem Based Learning (PBL)* di  
Kelas IV SD  
Nama : Chintya Nefillia  
NIM/BP : 18129165/2018  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 05 Agustus 2022

Tim Penguji.	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Reinita, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Dr. Melva Zamil, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Farida S.M.Si	3. 



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Chintya Nefillia

NIM/BP : 18129165/2018

Program Studi : SI

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Video Canva* Pada Pembelajaran  
Tematik Terpadu Berbasis Model *Problem Based Learning*  
(*PBL*) Di Kelas IV SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat dan penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam Keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Juli 2022  
Saya yang menyatakan



Chintya Nefillia  
NIM. 18129165

## ABSTRAK

**Chintya Nefillia, 2022. Pengembangan Media *Video Canva* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model *Problem Based Learning (PBL)* Di Kelas IV SD. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan yang ditemukan di Sekolah Dasar ialah kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan guru sehingga mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru ialah media konvensional berupa buku paket dan alat peraga yang tersedia di sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Video Canva* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis model *Problem Based Learning (PBL)* di kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D Tahap 1 yaitu *Define*, tahap II *Design*, tahap III *Develop*, tahap IV yaitu *Disseminate*. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar dengan pengumpulan teknik data menggunakan angket dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini sebanyak 32 orang peserta didik kelas IV di SDN 19 Ambacang Anggang dan SDN 11 Tanjung Alai.

Hasil dari penelitian Pengembangan Media *Video Canva* yang dikembangkan memperoleh hasil uji validitas materi mendapatkan presentase sebesar 91,6%, hasil uji validitas bahasa sebesar 87,5%, dan hasil uji validitas media sebesar 100%. Hasil uji praktikalitas angket respon guru memperoleh hasil sebesar 93,74% dan hasil uji praktikalitas angket respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 96,5%. Hasil uji efektifitas memperoleh hasil sebesar 0,73 dengan kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media *Video Canva* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar telah valid, praktis, dan efektif digunakan.

**Kata Kunci :** *Video Canva*, Tematik Terpadu, *Problem Based Learning (PBL)*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media *Video Canva* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Di Kelas IV SD”**. Selanjutnya, shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar umat Islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan sampai ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd Sebagai Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang yang telah memberi izin penelitian untuk penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku koordinator UPP IV Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya

skripsi ini.

3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd dan Ibu Dra. Farida S, M.Si selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Atri Walidi, S.Pd, M.Pd, Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd, dan Ibu Winanda Amilia, S.Pd.,M.Pd.T selaku validator yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
7. Orangtuaku Ayahanda Alwi Dalimunthe, Ibu Nefriyati, serta Adekku Andre Ansyah dan Rahmad Rivaldo, yang senantiasa memberikan dorongan, semangat, nasehat, dan do"aa serta memenuhi segala kebutuhan peneliti baik moril maupun materil.
8. Ibu Ritha Thamsil,S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 19 Ambacang Anggang yang telah memberikan izin uji coba produk pada peneliti dan Ibu Hj. Erlina Nasution, S.Pd. M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 11 Tanjung Alai yang telah memberikan izin penelitian pada peneliti.
9. Ibu Hildayeti,S.Pd.SD selaku wali kelas IV SDN 19 Ambacang Anggang



yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji coba produk dan Ibu Widdy Anggia Rahmi, S.Pd.SD selaku guru kelas IV SDN 11 Tanjung Alai yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran kepada peneliti dalam melakukan penelitian.

10. Sahabat dan teman-teman mahasiswa S1 PGSD angkatan 2018 sebagai teman seperjuangan yang sudah memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian skripsi.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, 17 Juli 2022

Peneliti

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xivi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Pengembangan .....	12
D. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan.....	12
E. Manfaat Pengembangan .....	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	14
G. Defini Istilah .....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	17
A. Landasan Teori.....	17
1. Hakikat Media Pembelajaran .....	17
2. Media <i>Video</i> Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> .....	23
3. Pembelajaran Tematik Terpadu .....	30
4. Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> .....	34
5. Hasil Belajar.....	40
B. Penelitian Yang Relevan .....	42
BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	46
A. Model Pengembangan .....	46
B. Prosedur pengembangan .....	47
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....	61
A. Penyajian Data Uji Coba .....	61
B. Analisa Data .....	81
C. Revisi Produk.....	113
D. Pembahasan .....	115

<b>SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	124
<b>A. Kesimpulan</b> .....	124
<b>B. Saran</b> .....	125
<b>DAFTAR RUJUKAN</b> .....	126

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kualifikasi Validitas Pengembangan Media Pembelajaran .....	56
Tabel 2. Kategori Validitas Pengembangan Media Pembelajaran... ..	58
Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru Dan Peserta Didik.....	58
Tabel 4. Skala Nilai Kepraktisan Media Pembelajaran.....	59
Tabel 5. Kriteria Interpretasi Media Pembelajaran... ..	60
Tabel 6. Kompetensi Inti.....	64
Tabel 7. Kompetensi Dasar Dan Indikator.....	64
Tabel 8. Daftar Nama Validator.....	79
Tabel 9. Komentar Dan Saran Validasi.....	80
Tabel 10. Hasil Validasi Materi Sebelum Revisi .....	83
Tabel 11. Hasil Validasi Materi Sesudah Revisi.....	85
Tabel 12. Hasil Validasi Bahasa Sebelum Revisi .....	88
Tabel 13. Hasil Validasi Bahasa Sesudah Revisi .....	89
Tabel 14. Hasil Validasi Media Sebelum Revisi.....	91
Tabel 15. Hasil Validasi Media Sesudah Revisi .....	93
Tabel 16. Hasil Uji Validasi Ahli Sebelum Revisi.....	95
Tabel 17. Hasil Uji Validasi Ahli Setelah Revisi .....	96
Tabel 18 Hasil Praktikalitas Oleh Guru SDN 19 Ambacang Anggang.....	97
Tabel 19 Hasil Praktikalitas Oleh Guru SDN 11 Tanjung Alai .....	98
Tabel 20. Praktikalitas Peserta Didik SDN 19 Ambacang Anggang .....	100
Tabel 21. Praktikalitas Peserta Didik SDN 11 Tanjung Alai .....	101
Tabel 22. Rekapitulasi Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Video Canva Oleh Guru SDN 07 Padang Sarai.....	107
Tabel 23. Rekapitulasi Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Video Canva Oleh Guru SDN 31 Kampung Perawas.....	108
Tabel 24. Praktikalitas SDN 07 Padang Sarai.....	110
Tabel 25. Praktikalitas SDN 31 Kampung Perawas.....	110
Tabel 26. Hasil revisi pengembangan media pembelajaran berbasis software Canva.....	113

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Tahap penelitian dan pengembangan.....	47
Bagan 3.2 Skema pengembangan media video canva .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan log in akun <i>Canva</i> .....	25
Gambar 2.2 Tampilan pilihan template pada <i>Canva</i> .....	25
Gambar 2.3 Tampilan pilihan template pendidikan pada <i>Canva</i> .....	26
Gambar 2.4 Tampilan pilihan foto dan latar template .....	26
Gambar 2.5 Tampilan menambahkan teks.....	27
Gambar 2.6 Perubahan tampilan teks.....	27
Gambar 2.7 Menambahkan gambar karakter anak .....	28
Gambar 2.8 Mengunduh hasil desain.....	28
Gambar 4.1 Tampilan log in akun <i>Canva</i> .....	72
Gambar 4.2 Tampilan pilihan tempalte pada <i>Canva</i> .....	73
Gambar 4.3 Tampilan pilihan tempalte pendidikan pada <i>Canva</i> .....	73
Gambar 4.4 Tampilan pilihan foto dan latar template .....	74
Gambar 4.5 Tampilan menambahkan teks.....	74
Gambar 4.6 Perubahan tampilan teks.....	74
Gambar 4.7 Menambahkan konten audio visual.....	75
Gambar 4.8 Menambahkan gambar atau video dari file .....	75
Gambar 4.9 Tampilan menambahkan gambar atau video dari file .....	75
Gambar 4.10 Menambahkan gambar karakter anak .....	76
Gambar 4.11 Mengunduh hasil desain.....	76
Gambar 4.12 Tampilan Background .....	77
Gambar 4.13 Tampilan Identitas.....	78
Gambar 4.14 Tampilan Materi Pembelajaran... ..	78



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi.....	131
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Melaksanakan Observasi.....	135
Lampiran 3. Kisi-kisi Observasi .....	139
Lampiran 4. Hasil observasi.....	140
Lampiran 5. Pedoman Wawancara .....	145
Lampiran 6. Hasil Wawancara.....	146
Lampiran 7. RPP PB 3 .....	154
Lampiran 8. RPP PB 4 .....	198
Lampiran 9. Kisi-kisi Lembar Validasi .....	237
Lampiran 10. Hasil Angket Validasi Materi.....	238
Lampiran 11. Hasil Angket Validasi Bahasa.....	250
Lampiran 12. Hasil Angket Validasi Media .....	258
Lampiran 13. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Guru... ..	270
Lampiran 14. Hasil Angket Praktikalitas Guru.....	271
Lampiran 15. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Siswa .....	275
Lampiran 16. Hasil Angket Praktikalitas Siswa.....	276
Lampiran 17. Rekapitulasi Jawaban Pre Test .....	282
Lampiran 18. Rekapitulasi Jawaban Post Test.....	284
Lampiran 19. Pree Test PB 3 .....	286
Lampiran 20. Post Test PB 3.....	290
Lampiran 21. Pree Test PB 4 .....	293
Lampiran 22. Post Test PB 4.....	296
Lampiran 23. Surat Penelitian.....	299
Lampiran 24. Balasan Penelitian.....	301
Lampiran 25. Foto Bentuk Produk.....	303
Lampiran 26. Dokumentasi.....	304
Lampiran 27. Dokumentasi Penyebaran.....	309
Lampiran 28. Media Pembelajaran .....	310

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam menjamin kelangsungan hidup bangsa serta negara, sebab pendidikan ialah salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya yang terdapat pada waktu mendatang. Menurut Azlina dan Zainil (2021) pendidikan yaitu tempat sebagai penghubung kondisi era saat ini dalam mempersiapkan era yang hendak mendatang dengan menghasilkan sumber energi manusia yang berpotensi. Pendidikan merupakan proses dalam meningkatkan kemampuan diri, mengoptimalkan keahlian, menaikkan pengetahuan dan tingkatan semangat spiritual serta membentuk karakter yang cocok dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Seiring dengan berjalannya waktu perubahan-perubahan dalam dunia pendidikan yang telah dilakukan, salah satunya ialah dengan diperbaruinya kurikulum yang cocok dengan tuntutan perkembangan zaman (Zulkaida et al., 2007).

Pendidikan di industri 4.0 menemukan tantangan guna menciptakan lulusan dengan keahlian bersaing secara global, keahlian ini tercantum keahlian berpikir semacam keahlian kognitif, sehingga untuk menjawab tantangan ini, perlu untuk mengganti pendidikan dari sistem pembelajaran konvensional ke pembelajaran modern sistem (Arwin et al., 2019). Menurut (Monica & Zuardi, 2020, p. 69) kurikulum 2013 menekankan adanya peningkatan dan keseimbangan *soft skill* dan *hard skill* yang meliputi aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pada kurikulum 2013, materi dikemas dalam bentuk tematik-terpadu, guru bukan

satu-satunya sumber belajar, kelas juga bukan merupakan satu-satunya tempat untuk peserta didik belajar, proses belajar tidak terbatas hanya hubungan antara guru dan peserta didik saja, tetapi melibatkan guru, peserta didik, masyarakat, lingkungan alam, sumber belajar, media pembelajaran (Sintya et al., 2020).

Pembelajaran tematik terpadu yaitu pembelajaran yang mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran, dengan adanya pemaduan tersebut maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik (Madona & Farida, 2020). Hal ini diperkuat menurut Kemendikbud 2014 (Reinita, 2020) pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran tema yang tersusun dari gabungan mata pembelajaran sebagai kegiatan pembelajaran. Dan menurut (Siddiq & Reinita, 2019) Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran kurikulum 2013 yang berawal dari pengembangan pengetahuan diri peserta didik.

Menurut (Nurseto, 2011) mengungkapkan pendidikan sudah memasuki dunia media, dimana kegiatan pembelajaran sudah mengurangi metode ceramah dan divariasikan dengan pemakaian berbagai media. Kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada keterampilan proses dan pembelajaran aktif sehingga media pembelajaran memiliki peran yang penting. Menurut (Rohmah & Bukhori, 2020) bahwa terdapat tantangan yang dimiliki guru untuk mengintegrasikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga guru tidak hanya berperan sebagai pendidik saja pada zaman sekarang. Kemudahan dalam

penyampaian materi merupakan manfaat yang akan dirasakan guru sebagai bentuk penguasaan teknologi tersebut dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran, terjadi proses komunikasi antara guru dan peserta didik. Proses komunikasi penyampaian peran merupakan hakikat dari proses pembelajaran. Salah satu perantara yang dapat menyalurkan hal tersebut ialah media. Hal ini senada dengan Tafonao dalam Hapsari & Zulherman (2021) Media pembelajaran ialah sebuah tempat untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, dan dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian serta minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yaitu aspek yang paling penting dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Reinita, 2020).

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Resmini, Satriani & Rafi (2021) yang mengemukakan bahwa manfaat media adalah menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga pengajaran akan menarik perhatian peserta didik tersebut. Kemudian menurut Yulianti dalam Rahmatullah, Innanna & Ampa (2021, p. 336) guru merupakan motivator dan fasilitator yang diharuskan memiliki kompetensi untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik dalam memahami pelajaran. Untuk itu, guru harus meningkatkan kreativitas dalam membuat dan mengembangkan suatu media pembelajaran serta alat peraga lain yang berfungsi sebagai meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi (TIK).

Media pembelajaran ini diwujudkan dalam bentuk *video* pembelajaran. Dengan adanya *video* pembelajaran diharapkan mempermudah guru saat melakukan pembelajaran dan menarik perhatian serta memberikan motivasi peserta didik dalam belajar. Menurut Daryono (2020) Media *video* pembelajaran ialah media yang berisi pesan-pesan yang berbentuk *audio* dan *visual*, seperti: konsep, prinsip, prosedur teori aplikasi pengetahuan sehingga dapat membantu pemahaman materi kepada peserta didik. *Video* merupakan media yang paling efektif dalam menyampaikan informasi. Selain itu, penerapan *video* dalam pembelajaran bisa memberikan sebuah pengalaman baru.

Peserta didik akan menjadi lebih tertarik dengan presentasi yang ditayangkan dalam bentuk *video*. Guru dapat menggunakan beberapa aplikasi yang disajikan dalam bentuk *video*, diantaranya yaitu: *videostrip*, *canva*, *animaker*, *powtoon* dan sebagainya. Aplikasi tersebut bisa digunakan guru untuk membuat *video* sebagai alat dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan disampaikannya sebuah pesan, maka peserta didik akan lebih tertarik dan mudah dalam memahami pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran animasi *Canva* dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik serta motivasi dalam belajar karena memberikan suatu ilustrasi yang berkaitan dengan materi (Hapsari & Zulherman, 2021). Dari berbagai aplikasi yang tersedia aplikasi *canva* dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengembangkan media *video* pembelajaran yang menarik. Menurut (Rahmatullah et al., 2020) *Canva* adalah aplikasi online yang dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran.

Dengan adanya aplikasi *Canva* ini dapat dijadikan guru sebagai peluang untuk membuat media pembelajaran dalam mengajarkan materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan suasana belajar tidak monoton. Menurut (Resmini' et al., 2021) *Canva* memiliki kelebihan yaitu keberagaman desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa, tersedia banyak fitur yang menarik,, menghemat waktu, praktis dan tidak harus memakai laptop.

Pada pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu, peserta didik diajak untuk aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan peserta didik dapat ditunjang dengan menggunakan sarana prasarana yang memadai agar hasil belajar peserta didik meningkat. Dengan menggunakan media *video* pada pembelajaran, maka hasil belajar peserta didik akan lebih mudah memahami pembelajaran. Terutama apabila media *video* dapat digunakan langsung oleh peserta didik. Oleh sebab itu, media *video* pembelajaran harus dibuat seinteraktif mungkin.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Alai Kabupaten Pasaman, pada hari Senin tanggal 28,29 dan 30 september 2021 di tema 2 subtema 2 Pembelajaran 4. Peneliti memperoleh informasi sebagai berikut. (1) Pembelajaran di SDN 11 Tanjung Alai telah menggunakan kurikulum 2013. (2) ada menyediakan fasilitas berupa LCD proyektor, speaker dan laptop yang bisa digunakan oleh guru untuk menampilkan media pembelajaran, akan tetapi tidak dipergunakan sebagaimana mestinya pada pelaksanaan pembelajaran. (3) Penyampaian pesan dan materi pembelajaran kurang bervariasi yaitu dengan



menyampaikan materi secara lisan dan mengintruksikan peserta didik untuk memahami materi pada buku tema. (4) Media pembelajaran yang digunakan hanya berbentuk gambar, yaitu gambar pada buku tema, gambar yang dipajang di kelas, gambar yang diambil di internet dan di tempelkan di depan kelas. (5) Kurangnya kemampuan guru untuk menggunakan teknologi yang berkembang pada saat ini. (6) Wifi di sekolah ada dan akses jaringan pun lancar.

Pada tanggal 1-2 Februari 2022 peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 07 Padang Sarai, Kabupaten Pasaman. Pada kegiatan observasi dan wawancara di sekolah tersebut ditemukan bahwa (1) Pembelajaran telah menggunakan kurikulum 2013. (2) ada menyediakan fasilitas berupa LCD proyektor, speaker dan laptop yang bisa digunakan oleh guru, dan guru sudah menggunakan infocus untuk menampilkan video pembelajaran pada materi tertentu (3) Penyampaian pesan dan materi pembelajaran sudah mulai bervariasi yaitu dengan menyampaikan materi secara lisan, mengintruksikan peserta didik untuk memahami materi pada buku tema, dan menggunakan video pembelajaran. (4) Guru mulai menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga yang ada di sekolah (5) Kemampuan guru untuk menggunakan teknologi sudah mulai terlihat yaitu melalui youtube dan google untuk melakukan penugasan terhadap peserta didik. (6) Akses jaringan internet sudah bagus dan tersedianya *wifi* di sekolah.

Selanjutnya pada tanggal 3-4 Februari 2022 peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 19 Ambacang Anggang, Kabupaten Pasaman. Pada kegiatan observasi dan wawancara di sekolah tersebut, ditemukan bahwa (1) Pembelajaran di SDN 19 Ambacang Anggang telah menggunakan kurikulum

2013. (2) ada menyediakan fasilitas berupa LCD proyektor, speaker dan laptop yang bisa digunakan oleh guru untuk menampilkan media pembelajaran, akan tetapi tidak dipergunakan sebagaimana mestinya pada pelaksanaan pembelajaran. (3) Penyampaian pesan dan materi pembelajaran kurang bervariasi yaitu dengan menyampaikan materi secara lisan dan mengintruksikan peserta didik untuk memahami materi pada buku tema. (4) Media pembelajaran yang digunakan hanya berbentuk gambar, yaitu gambar pada buku tema dan gambar yang dipajang di kelas (5) Kemampuan guru untuk menggunakan teknologi yang berkembang pada saat ini mulai terlihat yaitu dengan menggunakan laptop. (6) *Wifi* di sekolah sudah ada dan jaringannya bagus dan lancar.

Kemudian pada tanggal 7-8 Februari 2022 peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 31 Kampung Perawas, Kabupaten Pasaman. Pada kegiatan observasi dan wawancara di sekolah tersebut, ditemukan bahwa (1) Pembelajaran di SDN 31 Kampung Perawas telah menggunakan kurikulum 2013. (2) Belum tersedianya LCD proyektor, speaker dan laptop. (3) Penyampaian pesan dan materi pembelajaran kurang bervariasi yaitu dengan menyampaikan materi secara lisan dan mengintruksikan peserta didik untuk memahami materi pada buku tema. (4) Media pembelajaran yang digunakan hanya berbentuk gambar, yaitu gambar pada buku tema dan gambar yang dipajang di kelas (5) Kurangnya kemampuan guru untuk menggunakan teknologi yang berkembang pada saat ini. (6) SDN 31 Kampung Perawas terletak di pedalaman desa, oleh karena itu sulit terjangkau signal bahkan *wifi* di sekolah belum tersedia.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan keempat wali kelas tersebut, ditemukan bahwa pembelajaran tematik terpadu menggunakan *video canva* belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai tahap laptop dan google. Setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti mengidentifikasi bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran belum terlaksana secara maksimal. Penggunaan media *video canva* pada pembelajaran tematik terpadu juga belum pernah terlaksana. Tak hanya hal tersebut, karakteristik peserta didik serta pengalaman didapatkan dalam proses pembelajaran juga telah dipertimbangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *video canva* pada pembelajaran tematik terpadu ini.

Penelitian terdahulu tentang media *video canva* ini telah dilakukan oleh Hapsari & Zulherman (2021) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran menggunakan *canva* dari ahli media diperoleh nilai 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “Valid”, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57% dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Kemudian, Penelitian yang dilakukan (Deswita & Amini, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Canva* Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran *canva* dari hasil tingkat validitas media pembelajaran tematik

terpadu dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 88,3% yang berkategori “Valid”, respon guru diperoleh nilai 96,8% dengan kategori “Sangat Praktis”, dan respon peserta didik diperoleh nilai 95,1% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Dua penelitian di atas mengembangkan media pembelajaran menggunakan *canva* berupa media yang berbentuk audio visual dan pada kelas III SD. Sedangkan pengembangan media produk yang terdiri dari media audio visual yang menarik dilengkapi dengan musik yang enak di dengar, gambar yang menarik, dan latar belakang yang bagus untuk ditampilkan kepada peserta didik pada saat pembelajaran.

Solusi yang peneliti tawarkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dan sesuai dengan perkembangan zaman, peneliti akan mengembangkan media *video* pembelajaran dengan sebuah aplikasi *software* yang bernama *Canva*. Aplikasi ini adalah salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membuat *video* pembelajaran yang menarik. *Canva* ini masih awam diketahui maupun digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Masih sedikitnya pengetahuan mengenai aplikasi ini padahal aplikasi ini sangat membantu pendidik dalam pembelajaran dimana mudah digunakan serta peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam belajar karena peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Agar penggunaan media pembelajaran maksimal maka di dalam pembelajarannya peneliti menggunakan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran di dalam proses pembelajaran berguna untuk menghasilkan pembelajaran yang terarah dan menyenangkan agar peserta didik tidak merasa

bosan dalam pembelajaran dan bisa lebih bersemangat lagi. Di kurikulum 2013 menggunakan model dalam pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Peneliti menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*.

Model *Problem Based Learning (PBL)* atau model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai pemicu (Nanda & Zainil, 2021). Begitupun dalam pembelajaran, *PBL* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan nyata yang ada didalam kehidupan peserta didik, dapat meningkatkan keaktifan peserta didik mencari dan menggali informasi untuk memecahkan masalah baik secara individu maupun berkelompok. Hal ini diperkuat menurut Marsali 2016 (Reinita, 2020) model *PBL* adalah model yang bisa menumbuhkan semangat belajar peserta didik, motivasi serta rasa percaya dirinya. Senada dengan itu, *PBL* merupakan suatu masalah yang disediakan guru lalu guru juga yang menyediakan alternatif dari pemecahan masalah itu, kemudian peserta didik diminta untuk memilih salah satu dari alternatif pemecahan masalah, apabila peserta didik memilih alternatif jawaban yang benar, maka kualitas hasil dari pemecahan masalah yang dilakukan akan baik (Farida, 2015).

Langkah – langkah pembelajaran menurut Hosnan (2014, p. 302) yaitu :

- (1) orientasi siswa pada masalah,
- (2) mengorganisasi siswa untuk belajar,
- (3) membimbing penyelidikan individual dan kelompok,
- (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya,
- (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Menurut Trianto (Taufik, 2011) mengemukakan keunggulan *Problem Based Learning* (PBL) adalah : 1) Realistik dengan kehidupan peserta didik, 2) Sesuai dengan kebutuhan peserta didik, 3) Meningkatkan kemampuan menemukan, 4) Meningkatkan daya ingat terhadap konsep pembelajaran, 5) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Dengan memadukan model *PBL* pada media *video canva* , dapat membantu peserta didik untuk belajar student center dan memecahkan masalah dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan dan penelitian terdahulu yang mendukung, maka peneliti tertarik untuk membuat serta mengembangkan media pembelajaran menggunakan model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan dalam Sutarti,tatik & Irawan (2017, p. 12) dengan langkah pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D dengan judul **“Pengembangan Media *Video Canva* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Di Kelas IV SD”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media *video canva* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV yang valid?



2. Bagaimanakah pengembangan media *video canva* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis model *Problem Based Learning (PBL)* di kelas IV yang praktis?
3. Bagaimanakah pengembangan media *video canva* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis model *Problem Based Learning (PBL)* di kelas IV yang efektif?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, tujuan pengembangan yang dilaksanakan ini adalah untuk :

1. Mengembangkan media *video canva* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis model *Problem Based Learning (PBL)* di kelas IV yang valid.
2. Mengembangkan media *video canva* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis model *Problem Based Learning (PBL)* di kelas IV yang praktis.
3. Mengembangkan media *video canva* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis model *Problem Based Learning (PBL)* di kelas IV yang efektif.

### **D. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan**

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran dalam bentuk video untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif. Spesifikasi yang dihasilkan dari produk media pembelajaran tersebut adalah:

1. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), buku guru dan buku peserta didik.

2. Dapat digunakan untuk pembelajaran tematik, pada kelas IV tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), pembelajaran ke 3 dan 4 termuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, dan PPKn.
3. Wujud produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berjenis audio visual dalam bentuk video yang dirancang untuk pembelajaran tematik terpadu.
4. Media pembelajaran dirancang dalam bentuk digital, format mp4 sehingga dapat di simpan dalam bentuk digital seperti komputer, handphone, google drive, dan streaming youtube, atau juga dapat di simpan dalam bentuk hard copy seperti *Compact Disc (CD)*.
5. Media video pembelajaran didesain semenarik mungkin baik dari segi cover media video pembelajaran dan penggunaan tata bahasa yang sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) dan tingkat perkembangan peserta didik beserta audio yang berasal dari rekaman suara peneliti, warna yang disenangi peserta didik, gambar-gambar kartoon yang menarik perhatian peserta didik, dan musik latar belakang. Sedangkan produk yang sebelumnya hanya disertai dengan suara dan materi saja.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan ini diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, sebagai bahan motivasi untuk memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan media pembelajaran di SD.
2. Bagi guru dapat digunakan sebagai alternatif dalam menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian, guru

akan lebih mudah dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif, aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna, serta dapat menghasilkan produk bagi peserta didik.

3. Bagi peserta didik, membantu memudahkan dan memahami pembelajaran yang dipelajari.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan dapat diuji validitas dan praktikalitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan yaitu dengan cara memvalidasi media pembelajaran kepada para ahli. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kepraktisannya serta mudahnya media pembelajaran yang digunakan yaitu dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu materi yang terdapat pada pembelajaran tematik terpadu pada tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 & 4 yang terdapat pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD. Pembatasan penelitian pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan model yang dikemukakan oleh Thiagarajan dalam Sutarti, tatik & Irawan, (2017, p. 12) dengan langkah pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Dalam hal ini peneliti memiliki keterbatasan dari segi tenaga, waktu, dan biaya, maka pada tahap penyebaran (*disseminate*)

dilakukan pada satu gugus yaitu di gugus IV yaitu SDN 07 Padang Sarai dan SDN 31 Kampung Perawas dengan kurikulum sekolah dan tingkat kelas yang sama..

### **G. Definisi Istilah**

1. Media pembelajaran yaitu sarana penyampaian informasi yang dibuat sesuai dengan teori pembelajaran dan dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali dalam Nunuk Suryani, Setiawan & Putria (2019).
2. *Canva* merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini adalah program desain online yang menyediakan bermacam-macam peralatan contohnya: presentasi, brosur, poster, resume, grafik, infografis, spanduk dan jenis lainnya. Dalam pemanfaatannya untuk membuat media ajar, canva menyediakan jenis-jenis presentasi, salah satunya ialah presentasi pendidikan (Resmini' et al., 2021).
3. Model *Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang dapat melatih dan menciptakan kemampuan memecahkan masalah, berfikir kritis, berfikir logis, dan meningkatkan rasa ingin tahu pada peserta didik.
4. Validitas dimaksudkan untuk memastikan instrumen yang telah dibuat layak dan memang mengukur apa yang hendak diukur. Suharsimi (dalam Setyawan, Febri, 2017:132). Kegiatan validasi dilakukan dengan cara memberikan aplikasi media pembelajaran kepada para ahli dan praktisi beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid digunakan.