

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CANVA* BERBASIS
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA ELEMEN
NKRI DI KELAS IV SD GUGUS 1 KEC. PADANG UTARA
KOTA PADANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

AZIL ALFATHSA TOMA
NIM. 19129094

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis Model
Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan
Pancasila Elemen NKRI di Kelas IV SD Gugus 1 Kec. Padang
Utara Kota Padang

Nama : Azil Alfathsa Toma

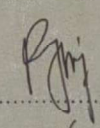
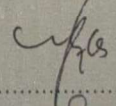
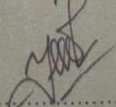
NIM : 19129094

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Januari 2024

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Reinita, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Yesi Anita, S.Pd, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Yeni Erita, M.Pd	3. 

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CANVA* BERBASIS
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA ELEMEN
NKRI DI KELAS IV SD GUGUS 1 KEC. PADANG UTARA
KOTA PADANG

Nama : Azil Alfathsa Toma
NIM/BP : 19129094/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

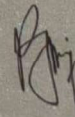
Padang, 24 Januari 2024

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP



Prof. Dr. Hj. Yanti Fitria, M.Pd
NIP. 197605202008012020

Disetujui,
Pembimbing



Dra. Reinita, M. Pd
NIP. 196306041988032002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Azil Alfathsa Toma

NIM/BP : 19129094/2019

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Di Kelas IV SD Gugus 1 Kec. Padang Utara Kota Padang.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau 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, 24 Januari 2024
Saya yang menyatakan,



Azil Alfathsa Toma
NIM. 19129094

ABSTRAK

Azil Alfathsa Toma. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI di Kelas IV SD Gugus 1 Kec. Padang Utara Kota Padang. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang masih jarang digunakan oleh guru. Media yang digunakan oleh guru menggunakan media konvensional berupa buku paket, media gambar, dan tidak melibatkan peserta didik dalam penggunaannya. Sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan peserta didik kesulitan dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Canva* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri 5 tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Media yang telah dirancang divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan peserta didik. Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan soal pre test dan post test kepada peserta didik.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Canva* memiliki tingkat validitas sangat valid, validitas materi 90% (sangat valid), validitas bahasa 95% (sangat valid), dan validitas media 98% (sangat valid). Hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba SDN 18 Air Tawar Selatan. Angket respon guru memperoleh hasil 91,66% (sangat praktis) dan peserta didik 89,31% (sangat praktis). Sedangkan pada sekolah tempat penelitian di SDN 29 Ulak Karang Utara, angket respon guru memperoleh hasil 95,83% (sangat praktis) dan peserta didik 90,88% (sangat praktis). Di SDN 01 Ulak Karang Selatan, angket respon guru memperoleh hasil 95,83% (sangat praktis) dan peserta didik memperoleh hasil 91,12% (sangat praktis). Hasil efektivitas di sekolah uji coba SDN 18 Air Tawar Selatan dan sekolah tempat penelitian di SDN 29 Ulak Karang Utara dan 01 Ulak Karang Selatan hasil pre test dan post test mengalami peningkatan hasil. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan “Media Pembelajaran *Canva* Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI di Kelas IV Sekolah Dasar” sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Canva*, Model ADDIE

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamiin, puji Syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya, nikmat; kesempatan dan kemampuan kepada peneliti. Sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI di Kelas IV SD Gugus 1 Kec. Padang Utara Kota Padang”**. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia ke jalan yang benar dan menjadi suri tauladan bagi umat manusia.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mendapatkan bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd selaku ketua departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Masniladevi, S.Pd., M.Pd selaku koordinator UPP 1 Air Tawar Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan seluruh bapak ibu staf pengajar dan tata usaha yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan pelayanan akademik yang baik selama perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, saran, dan juga bimbingan pada peneliti dalam penelitian skripsi ini.
4. Ibu Yesi Anita, S.Pd M.Pd dan Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd selaku tim dosen penguji I dan II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta saran kepada peneliti dalam penelitian skripsi ini.
5. Bapak Atri Walidi, M.Pd selaku dosen validator ahli materi, Bapak Dr. Ridha Hasnul Ulya, M.Pd selaku dosen validator ahli bahasa, dan Bapak Septriyon Anungrah, S.Kom, M.Pd.T selaku dosen validator ahli media yang telah memberikan masukan dan juga saran perbaikan sehingga produk yang peneliti hasilkan dapat dikatakan valid dan layak untuk diujicobakan
6. Bapak Zuhendri S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Yenny Triza S.Pd selaku Guru Kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan. Bapak Eprizal, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Raudhatul Jannah, S.Pd selaku guru kelas IV SDN 18 Air Tawar Selatan. Kepada Ibu Rossa Merry, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Rita Marianti, S.Pd selaku guru kelas IV SDN 29 Ulak Karang Utara. Telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk dan penelitian media pembelajaran *Canva* yang peneliti kembangkan.
7. Dan yang istimewa kepada keluarga tercinta kedua orang tua Ayah Umar dan Ibu Sabani, Thoriq Ikhwan (adik), dan Gibran Geralfino (adik) yang telah memberikan do'a, dukungan, dan semangat yang tak hingga, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

8. Taufik Hidayat yang telah membantu menemani peneliti dari observasi sampai penelitian.
9. Orang-orang baik disekitar saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas bantuannya.
10. Teman-teman PGSD Angkatan 2019 terkhusus 19 AT 01 yang telah membantu dalam proses perkuliahan dan proses penelitian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak di atas, peneliti berdo'a kepada Allah SWT semoga semua bantuan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Aamiin. Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam Menyusun dan menulis skripsi ini. namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan Pendidikan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Pengembangan.....	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
E. Manfaat Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
G. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Landasan Teori	13
1. Hakikat Media Pembelajaran	13
2. Hakikat <i>Canva</i>	20
3. Hakikat Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	30
4. Hakikat Pendidikan Pancasila	38
B. Penelitian yang Relevan.....	43
C. Kerangka Berpikir	46
BAB III METODE PENGEMBANGAN	50
A. Model Pengembangan	50
B. Prosedur Pengembangan.....	51
C. Uji Coba Produk Skala Kecil/Terbatas.....	58
1. Subjek uji coba produk.....	58
2. Jenis Data	58
3. Instrumen Pengumpulan Data	59
D. Teknik Analisis Data	64

1. Analisis Data Validitas Media Pembelajaran	64
2. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran	65
3. Analisis Data Efektivitas Media Pembelajaran	66
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	68
A. Penyajian Data Uji Coba	68
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	68
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba.....	85
B. Analisis Data.....	90
1. Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran	90
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	93
3. Analisis Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran	95
C. Revisi Produk	97
1. Hasil Revisi Validitas Ahli Materi	97
2. Hasil Revisi Validitas Ahli Kebahasaan	98
3. Hasil Revisi Validitas Ahli Media.....	100
D. Pembahasan	102
1. Hasil Uji Validitas	104
2. Hasil Uji Praktikalitas	105
3. Hasil Uji Efektivitas	107
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	109
A. SIMPULAN.....	109
B. SARAN.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i>	36
Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Media Pembelajaran <i>Camva</i>	60
Tabel 3.2 Kisi-kisi Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	62
Tabel 3.3 Kisi-kisi Praktikalitas Respon Guru.....	63
Tabel 3.4 Penskoran Validitas Media Pembelajaran.....	64
Tabel 3.5 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran.....	65
Tabel 3.6 Skala Penilaian Angket Guru.....	65
Tabel 3.7 Skala Penilaian Angket Peserta didik.....	65
Tabel 3.8 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran.....	66
Tabel 4.1 Daftar Nama Dosen Validator.....	83
Tabel 4.2 Saran dan Revisi Ahli Materi.....	97
Tabel 4.3 Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi Materi.....	98
Tabel 4.4 Saran dan Revisi Ahli Kebahasaan.....	99
Tabel 4.5 Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi Bahasa.....	100
Tabel 4.6 Saran dan Revisi Ahli Media.....	101
Tabel 4.7 Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi Media.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Menu Utama <i>Canva</i>	21
Gambar 2.2 Tampilan Situs Awal <i>Canva</i>	23
Gambar 2.3 Tampilan <i>Login</i> dan Registrasi.....	24
Gambar 2.4 Tampilan Menu Utama <i>Canva</i>	24
Gambar 2.5 Tampilan Pilihan Menu “Buat Desain”.....	25
Gambar 2.6 Tampilan Menu Elemen.....	25
Gambar 2.7 Tampilan Saat Menggunakan Elemen Untuk <i>Background</i>	26
Gambar 2.8 Tampilan <i>Background</i> Setelah Ditambahkan Beberapa Elemen.....	26
Gambar 2.9 Tampilan Setelah Ditambahkan Teks.....	27
Gambar 2.10: Tampilan Halaman Berikutnya.....	27
Gambar 2.11 Tampilan untuk menghubungkan antar halaman.....	28
Gambar 2.12 Tampilan Media Pembelajaran Saat di <i>Preview</i>	28
Gambar 2.13 Tampilan Setelah Memilih Template.....	29
Gambar 2.14 Tampilan Setelah Diubah Teks.....	29
Gambar 2.15 Tampilan Media Pembelajaran Saat di <i>Preview</i>	30
Gambar 2.16 Kerangka Berpikir.....	49
Gambar 3.1 Alur Pengembangan.....	55
Gambar 4.1 Tampilan Pembukaan	72
Gambar 4.2 Tampilan Profil.....	72
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	73
Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan Tombol.....	73

Gambar 4.5 Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	74
Gambar 4.6 Orientasi Siswa Terhadap Masalah.....	76
Gambar 4.7 Mengorganisasi Peserta didik Untuk Belajar.....	78
Gambar 4.8 Membimbing Penyelidikan Individu/Kelompok.....	80
Gambar 4.9 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya.....	80
Gambar 5.0 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah.....	81
Gambar 5.1 Tampilan Kesimpulan.....	81
Gambar 5.2 Tampilan Soal Evaluasi.....	82
Gambar 5.3 Tampilan Penutup.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengamatan Penggunaan Media Pembelajaran	120
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Guru	121
Lampiran 3. Hasil Wawancara Guru.....	122
Lampiran 4. Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran	124
Lampiran 5. Validasi Materi	128
Lampiran 6. Validasi Bahasa	138
Lampiran 7. Validasi Media.....	146
Lampiran 8. Modul Ajar	158
Lampiran 9. Hasil Angket Respon Guru.....	190
Lampiran 10. Hasil Angket Respon Peserta didik	202
Lampiran 11. Hasil Efektivitas	205
Lampiran 12. Surat Izin Observasi.....	208
Lampiran 13. Surat Izin Validasi	213
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian.....	214
Lampiran 15. Surat Balasan Penelitian	216
Lampiran 16. Dokumentasi Observasi	219
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	220

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada saat ini sudah memasuki era 4.0, yang mana teknologi sangat berperan penting di dalamnya. Dunia Pendidikan tidak lepas dari tuntutan zaman era 4.0, yang mana digitalisasi Pendidikan merupakan sebuah keharusan demi menciptakan pembelajaran sesuai konteks pembelajaran abad 21. Hal ini senada dengan yang diampaikan oleh (Anita et al., 2022) bahwa pembelajaran di era 4.0 menuntut adanya perubahan sistem pembelajaran konvensional ke sistem pembelajaran berbasis teknologi.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang sangat besar pada proses interaksi belajar peserta didik dengan guru, saat ini *paradigm teacher center* tidak lagi efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena dianggap sudah ketinggalan (Apriansyah, dkk. 2020). Dengan perkembangan zaman yang semakin maju, maka kurikulum pun di perbaharui untuk mengikuti perkembangan zaman. Kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan

kebutuhan belajar dan minat peserta didik (Nugraha, 2022). Dalam pembelajaran juga diperlukan model dan pendekatan yang optimal guna mencapai tujuan pembelajaran (Reinita, 2020). Dalam pembelajaran pada kurikulum merdeka ini sendiri peran pendekatan dan media pembelajaran sangatlah besar dimana media berperan dalam menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran kurikulum merdeka juga lebih menekankan keaktifan siswa atau *student center* (Sumarsih, 2022). Keaktifan siswa didukung dengan proses pembelajaran yang menarik, tentunya didukung dengan penggunaan media yang mampu menarik minat siswa dalam belajar.

Menurut (Sukiman, 2012) media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik visual maupun audio untuk menyampaikan pesan dari guru (pengirim) kepada siswa (penerima) sehingga menimbulkan rasa ingin tahu serta ketertarikan dari diri siswa sendiri sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran yang dapat diterima peserta didik dengan lebih menarik (Nofrida & Reinita, 2021). Tidak jauh berbeda dengan pendapat diatas (Nurdyansyah, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada siswa guna merangsang minat serta rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami merupakan salah satu saran yang penting dalam

penunjang terlaksananya proses pembelajaran yang efektif (Guspita Sari & Erita, 2021)

Sejalan dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran yang digunakan semakin bervariasi. Media pembelajaran yang pada awalnya berupa visual, gambar grafik, atau benda nyata lainnya, kini telah berkembang semakin canggih dengan perangkat keras berupa komputer, laptop, maupun *notebook* yang dapat menghasilkan media audio visual. Tidak hanya gambar yang bisa ditampilkan, tetapi juga bervariasi menggunakan video serta visual lainnya. Salah satu dari media pembelajaran yang digunakan adalah *Canva*.

Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*. Penggunaan media *Canva* ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam penyampaian proses materi pelajaran. Media ini juga mempermudah peserta didik dalam memahami penyampaian pesan atau materi dalam bentuk teks ataupun video. Selain itu, media pembelajaran *Canva* dapat membantu peserta didik menjadi lebih fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik. Adapun kelebihan dalam aplikasi *Canva* 1) Memiliki berbagai desain yang menarik 2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan

3) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis 4) Dalam mendesain tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Tanjung & Faiza, 2019).

Salsabila, dkk. (2020) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang didukung penggunaan media dapat mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran. Hal ini juga dapat meningkatkan kualitas mengajar guru sehingga berdampak pada hasil dan proses belajar peserta didik. Dengan demikian, maka media pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan hasil belajar dan proses peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui obeservasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV SDN gugus 1 Kec. Padang utara Kota Padang pada tanggal 8 November sampai dengan 3 Desember 2022 yang terdiri dari 5 SDN yaitu SDN 01 Ulak Karang Selatan, SDN 02 Ulak Karang Selatan, SDN 18 Air Tawar Selatan, SDN 25 Air Tawar Selatan, dan SDN 29 Ulak Karang Utara, peneliti memperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan pada kelas IV sudah menggunakan kurikulum merdeka. Pada pembelajaran metode yang digunakan pada umumnya masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Proses pembelajaran di kelas IV SD sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi tergantung dengan kondisi dan materi pembelajaran. Hasil analisis media yang telah peneliti lakukan memiliki beberapa kelemahan, antara lain (1) Media pembelajaran bersifat klasikal. (2) Media yang digunakan hanya berupa video pembelajaran (3)

Media pembelajaran mencakup tulisan dan gambar saja. (4) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak melibatkan peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran belum sesuai dengan standar yang ada. Pembelajaran abad 21 guru harus menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk dapat menciptakan kompetensi 4C (*Critical thinking and problem solving, Creativity, Collaborative, and Communication*) pada peserta didik. Karakteristik peserta didik yang cukup aktif pada kelas tersebut membuat mereka tertarik saat belajar menggunakan media gambar ataupun video yang ditampilkan di depan kelas. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan wawancara, yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV SDN di Gugus 1 Kec. Padang Utara Kota Padang, ditemukan bahwa pembelajaran menggunakan *Canva* belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai tahap penggunaan *infocus* untuk menampilkan video pembelajaran saja. Setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti mengidentifikasi bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran belum terlaksana secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* juga belum terlaksana. Tak hanya hal tersebut, karakteristik peserta didik serta pengalaman yang didapatkan dalam proses pembelajaran juga telah dipertimbangkan. Oleh sebab itulah, peneliti tertarik untuk

mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran pendidikan pancasila berbasis *Canva* ini.

Penelitian terdahulu tentang *Canva* ini telah dilakukan oleh Zahra Kamila dan Kowiyah (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan oleh Elmi Deswita dan Risda Amini (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Canva* Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan oleh Rika Wahyuni dan Safrida Napitupulu (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negriku Kelas IV SD”.

Tiga peneliti di atas mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Canva* berupa media audio visual dan pada pembelajaran matematika dan tematik terpadu. Sedangkan pengembangan media yang peneliti kembangkan berupa produk yang terdiri dari media audio visual dan media visual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

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 Merdeka model dalam pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik untuk

selalu berpikir kritis dan terampil dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran untuk menggapai tujuan dengan menciptakan permasalahan dengan itu siswa bisa paham pemecahan tentang permasalahan (Mubarak & Ariani, 2021). Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebuah model yang dilaksanakan dengan cara memberikan masalah dunia nyata kepada siswa dan siswa dituntut untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan penyelidikan (Eliyasni , 2020).

Agar pelaksanaan model *problem based learning* dapat dilakukan secara maksimal, maka harus mengikuti setiap langkah pembelajaran model *problem based learning*. Langkah model *problem based learning* terdiri dari lima fase yaitu 1) Orientasi siswa pada masalah, 2) Mengorganisir siswa untuk belajar 3) Mmembantu investigasi mandiri dan kelompok 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Arends, 2012).

Kelebihan dari model *problem based learning* adalah 1) Penggunaan model *problem based learning* dapat melatih siswa untuk memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah yang sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya. 2) Aktivitas belajar mandiri dapat membangun kemampuan siswa untuk membangun pengetahuannya secara mandiri, 3) Kegiatan pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya dengan masalah tidak perlu dipelajari oleh siswa, 4) Terjadi

aktivitas ilmiah pada siswa melalui kegiatan kerja kelompok, 5) Siswa akan terbiasa untuk menggunakan sumber pengetahuan seperti buku, hasil wawancara, dan observasi, 6) Siswa dapat memiliki kemampuan menilai dirinya sendiri, 7) Siswa dapat memiliki kemampuan melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka 8) Adanya kerja kelompok dalam membantu mengatasi permasalahan kesulitan belajar secara individual (Aris, 2016). Dengan memadukan model PBL pada multimedia *Canva*, dapat membantu peserta didik untuk belajar *student center* dan memecahkan masalah dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI di Kelas IV SD Gugus 1 Kec. Padang Utara Kota Padang.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan yang dilaksanakan adalah :

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis Model PBL Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD yang valid ?

2. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis Model PBL Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD yang praktis ?
3. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis Model PBL Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD yang efektif?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis Model PBL Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis Model PBL Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD yang praktis.
3. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis Model PBL Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini adalah :

1. Media Pembelajaran *Canva* Menggunakan Model PBL yang memuat video, gambar, teks, animasi, dan latihan soal.

2. Media Pembelajaran *Canva* Menggunakan Model PBL yang dapat ditampilkan pada komputer dan *smarthphone* dalam keadaan *online*.
3. Media Pembelajaran *Canva* Menggunakan Model PBL yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.
4. Media Pembelajaran *Canva* Menggunakan Model PBL yang bisa digunakan untuk pembelajaran terbimbing dan mandiri.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat Penelitian Pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, sebagai acuan dalam menghasilkan ide-ide baru untuk mengembangkan media pembelajaran pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya berbasis *Canva*.
2. Bagi sekolah, sebagai salah satu pertimbangan untuk menerapkan media pembelajaran yang dikembangkan pada penulisan ini di sekolah sebagai inovasi media pembelajaran.
3. Bagi pendidik, sebagai sarana alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.
4. Bagi peserta didik, sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran ini dapat menghasilkan produk media pembelajaran menggunakan *Canva* dan dapat diuji melalui validitas, Praktikalitas, serta efektivitasnya. Pada uji validitas, dilakukan untuk mengetahui valid atau tidak valid media yang akan dikembangkan. Sedangkan pada uji praktikilitas dilakukan untuk mengetahui praktis atau tidak praktisnya media pembelajaran yang dikembangkan tersebut, dan pada uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidak efektifnya media yang dikembangkan tersebut.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, dibatasi dengan menggunakan model ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Materi yang dikembangkan pada penelitian ini adalah pada pembelajran Pendidikan Pancasila elemen NKRI saja.

Pada pelaksanaan penerapan media, disebabkan oleh terbatasnya biaya dan waktu maka pada tahap uji coba dilakukan pada skala terbatas yaitu di kelas IV SD Negeri 18 Air Tawar Selatan dan pada tahap *implementation* (penerapan) dilakukan di kelas IV SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan dan SD Negeri 29 Ulak Karang Utara.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah alat yang menjadi perantara komunikasi antara guru dengan peserta didik, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran dengan optimal.
2. *Canva* adalah aplikasi desain online yang memiliki *tools* bervariasi yang dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran.
3. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional oleh pakar atau tenaga ahli untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan produk.
4. Praktikilitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan materi pembelajaran yang sudah dikembangkan.
5. Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh tujuan yang telah tercapai atau seberapa efeknya, kemanjuran atau kemujarabannya