

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF CANVA PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MENGUNAKAN *MODEL PROBLEM BASED
LEARNING (PBL)* KELAS V SEKOLAH
DASAR GUGUS 1 KECAMATAN
LUBUK SIKAPING**

SKRIPSI

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



OLEH :
ANGGUN KURNIA
NIM. 20129008

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *CANI'A* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MENGUNAKAN *MODEL PROBLEM BASED
LEARNING (PBL)* KELAS V SEKOLAH
DASAR GUGUS 1 KECAMATAN
LUBUK SIKAPING

Nama : Anggun Kurnia
NIM : 20129008
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Padang, 21 Mei 2025

Mengetujui
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Prof. Dr. Yanti Filtra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197605202008012020

Disetujui,
Dosen Pembimbing



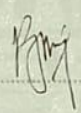
Dra. Reinita, M.Pd.
NIP. 19630604198802002

HALAMAN 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 Interaktif Canva Pada Pembelajaran Pendidikan
Pancasila Menggunakan *Model Problem Based Learning (PBL)* Kelas V
Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Lubuk Sikaping
Nama : Anggun Kurnia
NIM/BP : 20129008/2020
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Mei 2025

Tim Penguji	Nama	Tanda tangan
1. Ketua	Dra. Reinita, M.Pd	1. 
2. Anggota	Atri Walidi, M.Pd	2. 
3. Anggota	Sahrin Nisa, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

NAMA : ANGGUN KURNIA
NIM : 20129008
DEPARTEMEN : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FAKULTAS : Ilmu Pendidikan
JUDUL : Pengembangan Media Interaktif Canva Pada Pembelajaran Pendidikan
Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL)
Kelas V Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Lubuk Sikaping

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulis ini merupakan 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, Juni 2025



Anggun Kurnia
(20129008)

ABSTRAK

Anggun Kurnia. 2025. Pengembangan Media Interaktif *Canva* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan *Model Problem Based Learning (PBL)* Kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Lubuk Sikaping

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hasil observasi di beberapa SD Gugus 1 Kecamatan Lubuk Sikaping menunjukkan bahwa media pembelajaran masih terbatas pada gambar dan video dari internet yang belum interaktif, serta penggunaan Canva belum dioptimalkan. Padahal, Canva sebagai media menggunakan audio-visual memiliki potensi dalam menyajikan materi pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif menggunakan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Problem Based Learning (PBL) yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan pendekatan Research and Development (R&D) menggunakan model 4D dari Thiagarajan yang terdiri atas tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Subjek uji coba terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dua orang guru, dan peserta didik kelas V dari dua sekolah dasar. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi, angket praktikalitas, dan tes hasil belajar. Validasi dilakukan oleh para ahli untuk menilai kelayakan isi, desain, dan kebahasaan media, sementara praktikalitas diukur melalui tanggapan guru dan siswa setelah menggunakan media.

Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor 97,5% dari ahli materi, 95% dari guru, dan 90% dari peserta didik, dengan kategori "Sangat Valid" dan "Sangat Praktis". Praktikalitas media juga tinggi dengan skor 96,8% dari guru dan 95,1% dari peserta didik. Media dinyatakan efektif, ditunjukkan oleh hasil analisis efektivitas berdasarkan ketuntasan belajar peserta didik yang mencapai 100% di SDN 02 Jambak dan 100% di SDN 11 Tanjung Alai. Dengan demikian, media interaktif Canva menggunakan PBL ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: Pengembangan Media, Canva, Problem Based Learning, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beriringkan salam tak lupa pula peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan bagi umat islam yang telah mengubah akhlak umat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Skripsi yang judul “Pengembangan Media Interaktif *Canva* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan *Model Problem Based Learning (PBL)* Kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Lubuk Sikaping”. Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 Departemen Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti banyak memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd selaku kepala departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd, selaku ketua dan Koordinator UPP I yang telah banyak memberikan bantuan informasi dan fasilitas untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Atri Walidi, M.Pd, dan ibu Sahrin Nisa, M.Pd selaku dosen penguji I dan II, yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan, dan saran yang berharga untuk kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen beserta staff departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan ilmu dan informasi yang sangat berguna bagi peneliti selama perkuliahan.
6. Teristimewa keluarga tercinta Almarhum Ayah (Amrin), ibu (Nursyamsi), Abang (Afri Kurnia dan Wira Kurnia) yang selalu memberikan dukungan, doa, semangat, dan nasehat baik moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Terima kasih sebesar-besarnya untuk diri sendiri yang sudah mau berjuang sampai di posisi ini dan berharap bisa berjuang untuk kedepannya.
8. Keluarga yang sudah peneliti anggap seperti keluarga sendiri yaitu bapak (Fauzi Anwar), Ibu (Efrina Parmawati S.Pd), Abang (Harry dan Danni) dan adik (Ratna Indriani) yang menemani proses di waktu SMP-SMA. Terimakasih sudah hadir didalam hidup peneliti dan yang selalu memberikan doa, semangat serta nasehat

yang tidak pernah peneliti lupakan.

9. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
10. Kepada teman seperjuangan Salma Nadyah (20129203) terimakasih atas kebersamaan, canda tawa, dan dukungan yang tak terhingga selama proses penyusunan skripsi ini

Peneliti mengirimkan doa kepada Allah SWT semoga bantuan yang telah diberikan memperoleh balasan yang berlipat ganda dari-Nya. Peneliti menyadari tiada manusia yang sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari pembaca. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Padang, Mei 2025

Peneliti



Anggun Kurnia

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	11
E. Manfaat Pengembangan	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
G. Definisi Istilah	14
BAB II KAJIAN PUSAKA	16
A. Landasan Teori	16
1. Hakikat Media Pembelajaran	16
2. Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva	21
3. Pembelajaran Kurikulum Merdeka.....	27
4. Model <i>Problem Based Learning</i>	32
5. Hasil Belajar	36
B. Penelitian Yang Relevan	38
C. Kerangka Teori	41

BAB III METODE PENGEMBANGAN	43
A. Model Pengembangan	43
B. Prosedur Pengembangan	44
C. Uji Coba Produk	48
1. Subjek Uji Coba	48
2. Jenis Data	48
3. Instrumen Pengumpulan Data	49
4. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	56
A. Penyajian Data Uji Coba	56
1. Hasil Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	56
2. Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	60
3. Hasil Tahap Pengembangan (<i>Developed</i>).....	65
4. Hasil Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	68
B. Analisis Data	66
C. Revisi Produk	85
D. Pembahasan.....	88
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	95
A. Simpulan.....	95
B. Saran	96
DAFTAR RUJUKAN.....	97
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kualifikasi validitas pengembangan media pembelajaran.....	52
Tabel 3.2 Kategori validitas pengembangan media pembelajaran.....	53
Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik	53
Tabel 3.4 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	54
Tabel 4.1 Daftar Nama Validator.....	65
Tabel 4.2 Komentar Dan Saran Validasi.....	66
Tabel 4.3 Kelayakan Materi Sebelum Revisi.....	69
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek Materi Setelah Revisi.....	69
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media Pada Aspek Desain Media	70
Tabel 4.6 Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek Kebahasaan.....	72
Tabel 4.7 Hasil uji validasi ahli secara keseluruhan	73
Tabel 4.8 hasil praktikalitas Media Pembelajaran Video Canva Oleh Guru SDN 02 Jambak.....	74
Tabel 4.9 Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Video Canva Oleh Guru SDN 11 Tanjung Alai	75
Tabel 4.10 Praktikalitas SDN 02 Jambak	76
Tabel 4.11 Praktikalitas SDN 11 Tanjung Alai	78
Tabel 4.12 Hasil Belajar peserta didik pada penilaian diagnostik	80
Tabel 4.13 Hasil Belajar Formatif Peserta didik SDN 02 Jambak.....	81
Tabel 4.14 Hasil Belajar Diagnostik Peserta didik SDN 11 Tanjung Alai	82
Tabel 4.15 Hasil Belajar Peserta didik SDN 11 Tanjung Alai.....	83
Tabel 4.16 Hasil Tes Normalitas.....	84
Tabel 4.17 Hasil Uji T.....	85
Tabel 4.18 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva.....	86

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Teori	42
Bagan 3.1 Tahap Penelitian dan Pengembangan Menurut Thiagarajan (Sugiono (Nasrul,2018)).....	43
Bagan 3.2 Skema Pengembangan Media Interaktif Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Lubuk Sikaping	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Log In Akun Canva	23
Gambar 2.2 Tampilan pilihan Template pada canva	23
Gambar 2.3 Tampilan pilihan Template pendidikan pada canva.	24
Gambar 2.4 Tampilan pilihan Foto dan latar Template	24
Gambar 2.5 Tampilan Menambahkan Teks.....	25
Gambar 2.6 Perubahan tampilan Teks.....	25
Gambar 2.7 Menambahkan Gambar Karakter Anak	25
Gambar 2.8 Mengunduh Hasil Desain	26
Gambar 4.1 Tampilan log in akun canva	60
Gambar 4.2 Tampilan halaman utama pada canva	61
Gambar 4.3 Tampilan pilihan Template pendidikan pada canva.	61
Gambar 4.4 Tampilan pilihan Foto dan latar Template	62
Gambar 4.5 Tampilan Menambahkan Teks.....	62
Gambar 4.6 Perubahan tampilan Teks.....	62
Gambar 4.7 Menambahkan konten audio visual.....	63
Gambar 4.8 Mengunduh Hasil Desain.....	63
Gambar 4.9 Tampilan Background Awal Media	64
Gambar 4.10 Tampilan Identitas Media Pembelajaran	64
Gambar 4.11 Tampilan Materi Pembelajaran.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 2 Surat Balasan Izin Melaksanakan Observasi	105
Lampiran 3 Hasil Observasi di Kelas V Sekolah Dasar	109
Lampiran 4 Pedoman Wawancara	112
Lampiran 5 Hasil Wawancara	113
Lampiran 6 Foto Observasi Sekolah.....	121
Lampiran 7 Modul Ajar.....	123
Lampiran 8 Hasil Angket Validasi Materi.....	146
Lampiran 9 Hasil Angket Validasi Media	153
Lampiran 10 Hasil Angket Validasi Bahasa.....	157
Lampiran 11 Hasil Angket Praktikalitas Guru	161
Lampiran 12 Hasil Angket Praktikalitas Peserta didik	165
Lampiran 13 Hasil Uji coba Efektifitas Oleh Peserta didik	169
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian	170
Lampiran 15 Balasan Surat Penelitian	174
Lampiran 16 Link Produk	178
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian	178
Lampiran 18 Dokumentasi Penyebaran	182
Lampiran 19 Media Pembelajaran Video Canva	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 (Prahesti, 2022) 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 diperbarunya kurikulum yang cocok dengan tuntutan perkembangan zaman (Nefillia, 2023).

Pendidikan di industri pembelajaran 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 sistem pembelajaran konvensional ke sistem pembelajaran menggunakan teknologi (Kahar, 2021). Saat ini selain menggunakan kurikulum 2013, Pendidikan juga telah memakai kurikulum merdeka. Menurut (Toma & Reinita, 2023) kurikulum merdeka adalah kurikulum yang lebih menitik beratkan kebutuhan dan fokus kepada peserta didik

dibandingkan dengan guru. Artinya fokus pada kurikulum merdeka adalah membebaskan siswa memahami materi dan konsep pembelajaran disertai dengan guru sebagai pendampingnya. Sementara itu dari sisi guru dapat mempunyai kebebasan untuk memilih berbagai media dan perangkat mengajar yang berbeda menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta minat pada peserta didik.

Menurut (Sespen, 2024) mengungkapkan pendidikan sudah memasuki dunia media, dimana kegiatan pembelajaran sudah mengurangi metode ceramah dan divariasikan dengan pemakaian berbagai media. 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 pembelajaran, Hal ini senada dengan Tafonao dalam (Firgiawan et al., 2024) 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 (Dinata & Reinita, 2020) yang mengemukakan bahwa manfaat media adalah menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga pengajaran akan menarik perhatian peserta didik tersebut. Kemudian menurut Yulianti dalam (Prameswari et al., 2023) 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.

Media pembelajaran ini diwujudkan dalam bentuk video interaktif pembelajaran. Dengan adanya video pembelajaran diharapkan mempermudah guru saat melakukan pembelajaran dan menarik perhatian serta memberikan motivasi peserta didik dalam belajar. Menurut (Wirasasmita & Putra, 2018) 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 (Chintya, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian (Hapsari & Zulherman, 2021) bahwa media pembelajaran animasi *Canva* dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik serta motivasi dalam belajar karena memberikan suatu ilustrasi yang berkaitan dengan materi. 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.

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 menggunakan laptop.

Pada pelaksanaan pembelajaran kurikulum merdeka, 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 dalam 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 V SD N 02 Jambak Kabupaten Pasaman, pada hari Senin 20-21 Januari 2025 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peneliti memperoleh informasi sebagai berikut. (1) Pembelajaran di SD N 02 Jambak telah menggunakan kurikulum merdeka. (2) Sudah menyediakan fasilitas berupa LCD proyektor, pengeras suara dan laptop yang bisa digunakan oleh guru untuk menampilkan media pembelajaran, sudah menggunakan infocus pada materi

pembelajaran tertentu. (3) Penyampaian pesan dan materi pembelajaran sudah bervariasi yaitu dengan menyampaikan materi secara lisan dan mengintruksikan peserta didik untuk memahami materi dan menampilkan video pada pembelajaran tertentu. (4) Media pembelajaran yang digunakan sudah bervariasi yaitu berbentuk gambar, seperti gambar pada buku LKS, gambar yang dipajang di kelas, gambar yang diambil di internet dan ditempelkan di depan kelas. (5) Guru sudah menggunakan teknologi akan tetapi masih mengambil dari sumber internet seperti *youtube*, (6) Sudah tersedianya *wifi* di sekolah dan akses jaringan internet lancar.

Pada tanggal 22-23 Januari 2025 Peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD N 11 Tanjung Alai Kabupaten Pasaman. Pada kegiatan observasi dan wawancara di sekolah tersebut ditemukan bahwa (1) Pembelajaran telah menggunakan kurikulum merdeka. (2) Sudah menyediakan fasilitas berupa LCD proyektor, pengeras suara, dan laptop yang bisa digunakan oleh guru. (3) Penyampaian pesan dan materi pembelajaran kurang bervariasi yaitu dengan menyampaikan materi secara lisan dan mengintruksikan peserta didik untuk memahami materi yang di pelajari. (4) Media pembelajaran yang digunakan hanya berbentuk gambar, yaitu gambar yang di ambil di internet dan di tempel di depan kelas. (5) Kurangnya kemampuan guru untuk menggunakan teknologi yang berkembang pada saat ini. (6) Sudah tersedianya *wifi* di sekolah

Selanjutnya pada tanggal 24 Januari 2025 Peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD N 07 Padang sarai Kabupaten Pasaman. Pada kegiatan observasi dan wawancara di sekolah tersebut ditemukan bahwa (1) Pembelajaran sudah menggunakan kurikulum Merdeka. (2) ada menyediakan fasilitas berupa

LCD proyektor, speaker dan laptop yang bisa digunakan oleh. (3) Penyampaian pesan dan materi bervariasi yaitu dengan menyampaikan secara lisan. (4) Guru mulai menggunakan alat peraga yang ada di sekolah. (5) kemampuan guru menggunakan teknologi masih sampai tahap mengambil video dari internet. (6) Akses jaringan internet sudah ada namun karena letak kelas yang jauh dari sumber wifi membuat jaringan kurang stabil.

Selanjutnya pada tanggal 25 Januari 2025 Peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD N 19 Ambacang Anggang, Kabupaten Pasaman. Pada kegiatan observasi dan wawancara di sekolah tersebut, ditemukan bahwa (1) Pembelajaran di SD N 19 Ambacang Anggang telah menggunakan kurikulum merdeka. (2) Sudah menyediakan fasilitas berupa LCD proyektor, speaker dan laptop yang bisa digunakan oleh guru untuk menampilkan media pembelajaran. (3) penyampaian pesan materi secara lisan dan mengintruksikan peserta didik untuk memahami materi. (4) Media pembelajaran yang digunakan hanya berbentuk gambar, yaitu gambar di buku LKS. (5) Kemampuan guru untuk menggunakan teknologi yang berkembang pada saat ini masih sampai tahap melihat gambar dari hp. (6) wifi di sekolah sudah ada dan jaringan lancar.

Selanjutnya pada tanggal 30 Januari 2025 Peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD N 31 Tanjung Alai, Kabupaten Pasaman. Pada saat observasi dan wawancara di sekolah tersebut, ditemukan bahwa (1) Pembelajaran di SDN 31 Tanjung Alai saat ini menggunakan kurikulum 2013. (2) Ada menyediakan LCD proyektor, speaker dan laptop. (3) penyampaian materi pembelajaran kurang bervariasi yaitu menyampaikan materi secara lisan dan

mengintruksikan peserta didik untuk memahami materi pada buku pelajaran. (4) Media yang digunakan masih dalam berbentuk konkret/nyata. (5) Guru mulai menguasai teknologi yang berkembang saat ini. (6) *Wifi* di sekolah sudah tersedia

Berdasarkan wawancara yang Peneliti lakukan dengan kelima wali kelas tersebut, ditemukan bahwa pembelajaran kurikulum merdeka menggunakan *canva* belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Penggunaan media pembelajaran menggunakan teknologi baru sampai tahap internet dan laptop. Setelah melakukan observasi dan wawancara, Peneliti mengidentifikasi bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media *canva* pada pembelajaran belum pernah dilaksanakan. Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk mengembangkan media *canva* pada pembelajaran kurikulum merdeka ini.

Peneliti terdahulu tentang media *canva* ini telah dilakukan oleh (Hapsari & Zulherman, 2021) dengan judul “Pengembangan media Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran menggunakan *canva* dari ahli media di peroleh nilai 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “*valid*”, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori “Sangat *Valid*”, untuk hasil masing-masing 86% dan 85% dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Kemudian, penelitian yang dilakukan (Khairunnisa & Apoko, 2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran *canva* dari hasil

tingkat *validitas* media pembelajaran kurikulum merdeka dengan jumlah keseluruhan nilai 88,3% yang berkategori “*valid*”, respon guru diperoleh nilai 96,8% dengan kategori “Sangat Praktis”, dan respon peserta didik diperoleh 95,1% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Dua penelitian di atas mengembangkan media pembelajaran menggunakan *canva* berupa media yang berbentuk audio visual dan pada sekolah dasar. Sedangkan pada pengembangan produk yang terdiri dari media audio visual yang menarik dilengkapi dengan musik, 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 sudah banyak dikenal banyak orang namun masih sedikit guru menggunakan *canva* dalam belajar. Masih sedikitnya pengetahuan mengenai aplikasi ini padahal aplikasi ini sangat membantu pendidik dalam pembelajaran dan memudahkan peserta didik agar 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. Menurut (Chintya,2022) bahwa 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 menggunakan model dalam pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Peneliti menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*.

Model Problem Based Learning (PBL) atau model pembelajaran menggunakan masalah adalah model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai pemicu utama dalam pembelajaran (Roni Hamdani et al., 2022) . 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 (Sari et al., 2020) model PBL adalah model yang bisa menumbuhkan semangat belajar peserta didik, motivasi serta rasa percaya dirinya. Senada dengan itu, Problem Based Learning merupakan suatu masalah yang disediakan guru lalu guru juga yang menyediakan alternatif dari pemecahan masalah itu, kemudian peserta didik diminta untuk memilih salah satu pemecahan masalah, apabila peserta didik memilih alternatif jawaban yang benar, maka kualitas hasil pemecahan masalah yang dilakukan akan baik (Farida,2015).

Langkah-langkah pembelajaran menurut Hosnan (2014) 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 dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif *Canva* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning (PBL)* Kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Lubuk Sikaping”**.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah pengembangan media interaktif *canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* di kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 kecamatan Lubuk Sikaping yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan media interaktif *canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *Problem Based Learning (PBL)* di kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 yang kecamatan Lubuk Sikaping praktis?

3. Bagaimanakah pengembangan media interaktif *canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *model Problem Based Learning (PBL)* di kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 kecamatan Lubuk Sikaping yang efektif?

C. Tujuan Pengembangan

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

1. Mengembangkan media interaktif *canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *model Problem Based Learning (PBL)* di kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 yang kecamatan Lubuk Sikaping valid.
2. Mengembangkan media interaktif *canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *model Problem Based Learning (PBL)* di kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 kecamatan Lubuk Sikaping yang praktis.
3. Mengembangkan media interaktif *canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan *model Problem Based Learning (PBL)* di kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 kecamatan Lubuk Sikaping yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran dalam bentuk video untuk pembelajaran kurikulum merdeka di kelas V SD yang *valid, praktis dan efektif*. Spesifikasi yang dihasilkan dari produk media pembelajaran tersebut adalah :

1. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajran, buku guru dan buku peserta didik.
2. Dapat digunakan untuk pembelajaran kurikulum merdeka, pada kelas V unit 4 PB 4 (Menenal Sejarah NKRI) pada pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Wujud produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berjenis *audio visual* dalam bentuk video yang dirancang untuk pembelajaran kurikulum merdeka.
4. Media pembelajaran dirancang dalam bentuk digital, format mp4 sehingga dapat di simpan dalam bentuk digital seperti *komputer, handpone, google drive, dan steaming youtube*, atau juga dapat disimpan 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 ysng disenangi peserta didik, Gambar-gambar 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 Pendidikan Pancasila pada unit 4 PB 4 yang terdapat pada pembelajaran kurikulum merdeka di kelas V 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 1 yaitu SDN 11 Tanjung Alai dan SDN 19 Ambacang Anggang 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 video media pembelajaran kepada para ahli dan praktisi beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid digunakan.

5. *Praktikalitas* adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan media yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan Arikunto dan Cepi (dalam Alfinika, Ninit 2018:65).
6. *Efektivitas* adalah tingkat keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Adapun simpulan dari peneitian ini yaitu :

1. Media video pembelajaran menggunakan Canva dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil uji dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Nilai validitas materi mencapai 97%, validitas media 92,5%, dan validitas bahasa 100%, dengan rata-rata keseluruhan 96,5% yang tergolong dalam kategori "sangat baik". Dengan demikian, media video Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Unit 4 *Negaraku Indonesia* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media video Canva dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil uji coba di SDN 02 Jambak dan SDN 11 Tanjung Alai. Respon dari guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 100% dan respon peserta didik mencapai 95,2% di SDN 02 Jambak serta 93% di SDN 11 Tanjung Alai. Media ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa melalui desain visual yang menarik dan penggunaan animasi.
3. Media video Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji t, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan efektif. Uji normalitas menunjukkan bahwa data pretes terdistribusi normal, sedangkan data postes cenderung tidak terdistribusi normal setelah perlakuan. Meskipun demikian, hasil uji t untuk kedua kelompok (pretes dan postes) menunjukkan perbedaan yang

signifikan antara kedua rata-rata tersebut ($p < 0,05$), dengan rata-rata postes yang lebih tinggi (87,22) dibandingkan pretes (70,56). Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang dilakukan memberikan efek positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil pada postes..

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka penelitian menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru agar dapat menggunakan media pembelajaran menggunakan *canva* pada materi penyajian data untuk membantu proses hasil belajar peserta didik kelas V SD.
2. Bagi penelitian lain agar mendapatkan hasil yang sempurna atau yang lebih praktis, dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan *canva* pada materi penyajian data lebih lanjut pada ruang lingkup sekolah yang lebih luas dengan situasi yang berbeda.
3. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan menambahkan materi-materi dari rujukan buku lain yang lebih banyak, sehingga produk yang dihasilka lebih menambahkan wawasan peserta didik tentang pembelajaran yang dipelajarinya.
4. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang relevan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurahman, A., Wiliyanti, V., & Tarrapa, S. (2024). *Model Pembelajaran Abad 21*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Adlini, M. N. (2023). Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 4(1), 52–63.
- Adolph, R. (2016). 濟無No19(September), 1–23.
- Adriani, N., & Sabekti, A. W. (2018). Tingkat kelayakan media pembelajaran kimia berbasis android. *Jurnal Zarah*, 6(2), 76–80.
- Akbar, E. (2020). *Metode belajar anak usia dini*. Prenada Media.
- Ariyanti, E., Marlina, N., Dyah, E., & Rahmah, F. (2024). *Bagaimana Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Problem Based Learning?* 12(3).
- Athifah Muzharifah, Irfa Ma'alina, Puji Istianah, & Yusmandita Nafa Lutfiah. (2023). Persepsi Guru Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka di Madrasah Ibtidaiyah Walisongo Kranji 01 Kedungwuni. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(2), 161–184. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i2.306>
- Azaly, Q. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Microsoft Office Sway pada materi perubahan lingkungan untuk melatih kemampuan literasi sains siswa kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(1), 218–227.
- Barliana, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Cerita Pendek yang Bermuatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bagi Peserta Didik Pendidikan Menengah. *Seloka : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 1–7.
- Chaniago, S., Yeni, D. F., & Setiawati, M. (2022). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Geografi di MAN I Koto Baru. *Sultra Educational Journal*, 2(3), 184–191. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i3.400>
- Darmawati, A. Z., Yuliana, R., & Tisnasari, S. (2021). Developing Bilingual Pop-Up Book Media on the Material About Ayam Jago Baru Fairy Tales for Students' Speaking Skills. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 16.
- Dinata, T. P., & Reinita, R. (2020). Pendekatan Value Clarification Technique Sebagai Upaya Penanaman Nilai Karakter dan Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2),

1189–1202. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/584>

Endayani, H. (2023). *Media Pendidikan IPS*.

Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31–46.

Firgiawan, T., Gultom, M., Prayoga, I. I., Guriadi, M., Indriyani, S., Muslimah, R. H., Zahlianti, T. H., Dyasluwita, R., Anandita, S. P., & Rahman, T. A. (2024). *PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBSIS DIGITAL*. Cahya Ghani Recovery.

Fitriansyah, F. (2019). Analisis Isi Buku Teks Teknologi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa. *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 19(2), 207–212. <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2.6250>

Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>

Hakim, A. R. (2023). Konsep Landasan Dasar Pendidikan Karakter di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 2361–2373. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3258>

Hamimah, R. M. P. dan. (2023). Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V SDN 09 Bandar Buat Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2017), 17684–17690. <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/8645%0Ahttps://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/download/8645/7051>

Hana Silma Hadana, Asep Purwo Yudi Utomo, Nurus Sa’adah, & Titis Ardyasti. (2023). Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 1(1), 126–142. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i1.113>

Handayani Parinduri, S. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)*, 2(2), 51–61. <https://doi.org/10.58466/intern.v2i2.1171>

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. *Men. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.

- Isnawan, M. G., & Wicaksono, A. B. (2018). Model Desain Pembelajaran. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 47.
- Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Edi, W. (2023). Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pend*, 9(16), 482–492. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8246435>
- Kahar, M. I., Cika, H., Nur Afni, & Nur Eka Wahyuningsih. (2021). Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0 Di Masa Pandemi Covid 19. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 58–78. <https://doi.org/10.24239/moderasi.vol2.iss1.40>
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>
- Maisaroh, -, & Rostrieningsih, -. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 7(2), 157–172. <https://doi.org/10.21831/jep.v7i2.571>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Muharrani, M., & Murhayati, S. (2025). Optimalisasi Penggunaan Multimedia Sebagai Sumber dan Bahan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 22(01), 849–862.
- Nalasari, K. A., Suarni, N. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis web google sites pada tema 9 subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146.

- Nasution, S. W. (2022). Asesment kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142.
- Nefillia, C. (2023). *Pengembangan Media Video Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Di Kelas IV SD*. Universitas Negeri Padang.
- Ningsih, D. A., & Fadillah, L. (2019). Efektivitas pembelajaran di luar kelas dalam pembentukan sikap percaya diri peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 190 Cenning. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 4(2), 1–12.
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.
- Nugraheni, D., & Siswanti, H. (2022). Implementasi kurikulum merdeka di sekolah penggerak SD Negeri 2 Pogung Kabupaten Klaten. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*, 6(1), 53–61.
- Nuraeni, W., Kurnianti, E., & Hasanah, U. (2023). Analisis penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Genta Mulia*, 14(2).
- Nurdiniah, S. (2024). Langkah-langkah Partisipasi Guru dalam Pendekatan Pembelajaran Aktif di Muslimeen Suksa School, Thailand. *Karimah Tauhid*, 3(8), 8581–8598.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhamidah, S. (2022). *Problem Based Learning Kiat Jitu Melatih Berpikir Kritis Siswa*. Penerbit P4I.
- Nurmaidah. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, V(1), 62.
- Oktaferi, R., & Desyandri, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2637–2646. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/751/675>
- Panggi, R., Madina, R., & Idris, I. (2022). Deskripsi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kota Gorontalo. *Student Journal of Guidance and Counseling*, 2(1), 8–18. <https://doi.org/10.37411/sjgc.v2i1.1439>

- Prahesti, V. D., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2022). *Buku New Prosiding UIN Malang* (Issue March).
- Prameswari, N. K., Amalia, A. F., Fitri, N. D., & Citrasukmawati, A. (2023). Penggunaan Media Audio Visual untuk Memotivasi Belajar Siswa Kelas III MI Miftahul Ulum Surabaya. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(1), 134–144. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i1.1048>
- Rahman, U., & Alriani, R. (2015). Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia. *Pengaruh Kelelahan Fisik Dan Kelelahan Psikis Terhadap Hasil Belajar Fisika Dasar I Mahasiswa Pendidikan Fisika Uin Alauddin Makassar Angkatan 2010-2013*, 3(1), 1–4.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88–96. <https://doi.org/10.24036/8851412422020230>
- Rohmiasih, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Canva sebagai upaya mewujudkan transformasi pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan*, 1(1), 69–73.
- Roni Hamdani, A., Dahlan, T., Indriani, R., & Ansor Karimah, A. (2022). Analisis Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 751–763. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.252>
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1153>
- Sadiman, A. S. (2023). Media pembelajaran. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Samsiyah, N., & Fajar, A. (2021). Pengaruh multimedia interaktif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1), 28–36.
- Saragih, O., & Marpaung, R. (2024). Tantangan dan Peluang: Studi Kasus Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Mandiri Berubah Kabupaten Tapanuli Utara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 888–903. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.632>
- Sari, R. P., Zuardi, Z., Reinita, R., & Zikri, A. (2020). PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PKn DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 221–227. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.324>

- Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas dan keterbacaan media ajar e-booklet untuk siswa SMA/MA materi keanekaragaman hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 43–59.
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Sespen, A. P. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar*. 10(1), 534–538.
- Silaban, P. J., Sembiring, J., & Sitorus, I. A. (2024). *CANVA UNTUK MEMBUAT VIDEO PEMBELAJARAN DI SD UPT*. 2(1).
- Sukestiyarno, Y. L., & Agoestanto, A. (2017). Batasan prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas pada model regresi linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2), 168–177.
- Sumiati, S., Hermina, D., & Salabi, A. (2024). Rancangan Penelitian dan Pengembangan (R & D) Pendidikan Agama Islam. *Fikruna*, 6(1), 1–21. <https://doi.org/10.56489/fik.v6i1.134>
- Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(2), 162. <https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177>
- Umamah, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Tangan terhadap Hasil Belajar IPS Materi Elastisitas Permintaan dan Penawaran. *Jurnal Ilmiah Nizamia*, 3(4), 649–658.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Karakteristik Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di MI. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wulandari, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII*. UIN Raden Intan Lampung.