

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

AXEL GUSENDRO
NPM. 2210013411146

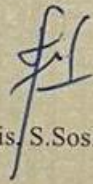


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2026**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Axel Gusendro
NPM : 2210013411146
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas
IV Sekolah Dasar

Disetujui untuk diujikan oleh :
Pembimbing



Darwianis, S.Sos., M.H.

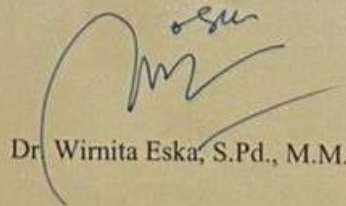
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.



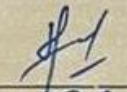


Dr. Wirmita Eska, S.Pd., M.M.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Sabtu** Tanggal **Tujuh** Bulan **Maret** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** bagi :

Nama Mahasiswa : Axel Gusendro
NPM : 2210013411146
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas
IV Sekolah Dasar

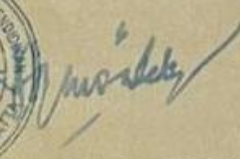
Tim Penguji:

No. Nama		Tanda Tangan
1. Darwianis, S.Sos., M.H.	Ketua :	
2. Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd.	Penguji 1 :	
3. Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd.	Penguji 2 :	

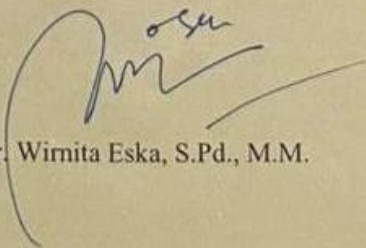
Mengetahui,

Dekan FKIP




Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Prodi PGSD


Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Axel Gusendro
NPM : 2210013411146
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase B” adalah karya sendiri. Karya tulis ini murni gagasan penilaian dan rumusan saya sendiri dan arahan tim pembimbing.

Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis oleh orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan nama pengarang dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Padang, Maret 2026
Yang Menyatakan



Axel Gusendro
NPM.2110013411053

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
FASE B**

Axel Gusendro¹, Darwianis¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: axelgusendro017@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*), dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan model pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validitas, lembar praktikalitas guru dan siswa, dan tes efektivitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas media berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh persentase 92,5% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa 95% dengan kategori sangat valid, dan ahli media 97,5% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa penilaian guru mencapai 88,33% dengan kategori praktis, sedangkan praktikalitas siswa 81,07% kategori praktis, diperoleh rata-rata praktikalitas yaitu 84,7% kategori praktis. Adapun hasil efektivitas pembelajaran pada *Pre-test* memperoleh nilai 68,21 dan *Post-test* memperoleh nilai 84,28. Berdasarkan perhitungan N-Gain 0,50% dengan kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci : Pendidikan Pancasila, Media Pembelajaran Interaktif, *Canva*, Media Pembelajaran

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, Puji syukur peneliti ucapkan kepada kehadiran Allah SWT dan Rasulullah SAW yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase B”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Darwianis, S.Sos., M.H selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan serta meluangkan waktu untuk penulisan skripsi hingga selesai.
2. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP.,M.Pd selaku dosen pembahas 1 dan Ibu Ade Sri Madona S.Pd, M.Pd selaku dosen pembahas 2 yang telah memberikan saran, masukan, serta arahan pada penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Adriantoni, M.Pd selaku Dosen Ahli Materi, Bapak Romi Isnanda, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Ahli Bahasa, dan Bapak Ashabul Khairi, S.T.,M.Kom selaku Dosen Ahli Media yang telah meluangkan waktunya untuk mengisi angket validitas penulis.
4. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta memberi izin sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

6. Bapak Ade Satria Khairil, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 04 Kampung Olo Padang, bersedia memberi izin peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Ibu Yuliasmi Tarmizi, S.Pd. Selaku Guru Kelas IV B SD Negeri 04 Kampung Olo Padang memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di Kelas IV.
8. Dosen-dosen FKIP Universitas Bung Hatta.
9. Teristimewa untuk Ayah saya Eldimuspen dan Ibu saya Wismarwati, serta keluarga tercinta yang tidak bisa satu persatu penulis sebutkan yang telah memberikan kasih sayang, doa, motivasi, dukungan, dan semangat kepada penulis.
10. Terimakasih kepada Alhaya Unnisa yang telah ikut berpartisipasi untuk menulis skripsi ini, dan juga semoga hubungan ini tetap berlanjut kedepannya.
11. Terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada teman-teman yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Kebersamaan, diskusi, canda, dan semangat yang diberikan sangat berarti dan turut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Maret 2026

Axel Gusendro
NPM. 2210013411146

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTARK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk Pengembangan	10
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian	12
I. Defenisi Operasional	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Pustaka	15
1. Belajar dan Pembelajaran	15
2. Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	17
3. Media Pembelajaran	18
4. Media Pembelajaran Interaktif	21
5. <i>Canva</i> Sebagai Media Pembelajaran	22
B. Penelitian Relevan	30
C. Kerangka Konseptual	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Prosedur Penelitian	35
C. Subjek Penelitian	41
D. Instrumen Penelitian	41
E. Teknik Pengumpulan Data	45

F. Teknik Analisis Data	46
G. Jadwal Penelitian	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Deskripsi Data Penelitian	50
2. Analisis Hasil Penelitian	51
B. Pembahasan	76
1. Validitas Media Interaktif Berbasis <i>Canva</i>	77
2. Praktikalitas Media Interaktif berbasis <i>Canva</i>	77
3. Efektivitas Media Interaktif berbasis <i>Canva</i>	78
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR RUJUKAN	83
LAMPIRAN	86



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Angket Validator Ahli Bahasa	42
2. Kisi-kisi Angket Validator Ahli Materi	42
3. Kisi-kisi Angket Validator Ahli Media dan Desain	43
4. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	44
5. Kisi-kisi Angket Respon Guru	44
6. Daftar Nama Validator	45
7. Skala Penilaian untuk Lembar Validasi	46
8. Kriteria Penilaian Kevalidan Suatu Produk	46
9. Kriteria Penilaian Praktikalitas Suatu Produk	47
10. Skala Penilaian untuk Lembar Praktikalitas	47
11. Nilai N-Gain	48
12. Jadwal Penelitian	48
13. Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	52
14. Hasil Perbaikan Lembar Validasi Oleh Para Ahli	58
15. Hasil Analisis Ahli Materi	59
16. Hasil Analisis Ahli Bahasa	60
17. Hasil Analisis Ahli Media & Desain	60
18. Hasil Analisis Data Validitas Media Interaktif berbasis <i>Canva</i>	61
19. Hasil Validasi Oleh Guru	63
20. Hasil Validasi Oleh Peserta Didik	64
21. Hasil Analisis Lembar Praktikalitas dari Guru dan Siswa	67
22. Hasil Analisis Nilai <i>Pre-test</i> Peserta Didik	68
23. Hasil Analisis Nilai <i>Post-test</i> Peserta Didik	70
24. Analisis Lembar Efektivitas	73
25. Kisi-kisi Lembar Validasi Bahasa Media Pembelajaran Interaktif	115
26. Kisi-kisi Lembar Validasi Materi Media Pembelajaran Interaktif	123
27. Kisi-kisi Lembar Validasi Media Pembelajaran Ahli Media & Desain	131
28. Kisi-kisi Lembar Validitas Praktikalitas Oleh Guru	139

29. Kisi-kisi Lembar Validitas Praktikalitas Oleh Peserta Didik	144
30. Hasil Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Oleh Siswa	154
31. Kisi-kisi Soal <i>Pre-test Post-test</i>	158



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berfikir	33
2. Tahap ADDIE	35
3. Halaman Awal Media Pembelajaran	57
4. Halaman Isi Media Pembelajaran	57
5. Halaman Akhir Media Pembelajaran	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Modul Ajar	87
2. Media Pembelajaran	109
3. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	115
4. Angket Validitas Ahli Bahasa	116
5. Lembar Validitas Oleh Ahli Bahasa	119
6. Hasil Analisis Oleh Ahli Bahasa	122
7. Kisi-Kisi Validasi Oleh Ahli Materi	123
8. Angket Validitas Oleh Ahli Materi	124
9. Lembar Validitas Oleh Ahli Materi	127
10. Hasil Analisis Oleh Ahli Materi	130
11. Kisi-Kisi Validasi Oleh Ahli Media dan Desain	131
12. Angket Validitas Oleh Ahli Media dan Desain	132
13. Lembar Validitas Oleh Ahli Media dan Desain	135
14. Hasil Analisis Oleh Ahli Media dan Desain	138
15. Kisi-Kisi Validasi Oleh Guru	139
16. Lembar Validasi Oleh Guru	140
17. Hasil Analisi Oleh Guru	143
18. Kisi-Kisi Lembar Validasi Oleh Peserta Didik	144
19. Lembar Validasi Oleh Peserta Didik	145
20. Hasil Analisis Praktikalitas Peserta Didik	154
21. Kisi-Kisi Soal <i>Pre-tes</i> dan <i>Post-tes</i>	158
22. Soal Instrumen <i>Pre-test</i>	159
23. Daftar Nilai <i>Pre-test</i> Efektivitas Peserta Didik	162
24. Soal Instrumen <i>Post-test</i>	164
25. Daftar Nilai <i>Post-test</i> Efektivitas Peserta Didik	167
26. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Canva</i>	169
27. Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	171
28. Kunci Jawaban Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	175
29. Dokumentasi Penelitian	176

30. Surat Penelitian dari Kampus	178
31. Surat Izin Penelitian dari Dinas	179
32. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah	180



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era digital saat ini menuntut inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik generasi milenial/Gen Z yang lebih akrab dengan teknologi. Menurut Nurhayati dan Lestari (2022:765), “Dengan kemajuan yang pesat, pendidik diharapkan menggunakan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini”. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual agar siswa aktif dan tertarik.

Ruang-ruang digital kini hadir sebagai alternatif pembelajaran yang mendukung proses belajar yang lebih menarik dan relevan dengan generasi abad ke-21. Menurut Rafiqoh (2020:58), “Pendidikan era-21 menyoroti kemampuan kreatif dan inovatif, keahlian berfikir kritis dan menyelesaikan masalah, kolaborasi, serta kemampuan berkomunikasi, dan pemanfaatan teknologi dan komunikasi dengan tepat”.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian bangsa Indonesia. Melalui pembelajaran Pancasila, siswa diharapkan dapat memahami nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Ridho (2023:63), “Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan konsep dan teori, tetapi juga menanamkan nilai-nilai luhur yang menjadi pedoman perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari”. Namun, kenyataannya pembelajaran Pancasila di sekolah dasar sering kali masih

bersifat teoritis dan kurang menarik bagi siswa. Penerapan Pancasila kedalam pembelajaran dalam bentuk Pendidikan Pancasila merupakan hal wajib untuk dilaksanakan karena akan berdampak positif pada karakter generasi penerus bangsa. Menurut Nurgiansah (2022:7310), “Hal ini memiliki tujuan untuk membentuk karakter yang baik berdasarkan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap butir sila Pancasila”.

Menurut Nurrita (2018:171), “Peran media pembelajaran adalah sebagai salah satu sumber belajar untuk peserta didik agar mendapatkan informasi serta pesan yang didapat dari pendidik sehingga modul pembelajaran bisa bertambah dan membangun pengetahuan peserta didik”. Untuk menciptakan alat yang efektif dalam proses pembelajaran, pendidik perlu memahami topik yang akan diajarkan dan alat apa yang tepat untuk menyampaikan materi. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi, pendidik bisa menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif. Contohnya ialah pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*.

Canva sebuah *website* dan aplikasi desain grafis berbasis *online*, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. Menurut Alfian, dkk. (2022:75), “Canva ialah aplikasi desain berbasis digital atau *online* yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, poster, rangkuman, selebaran, brosur, infografis, spanduk, *bookmark*, buletin, dan lain-lain yang disertakan dalam aplikasi *canva*”. Penggunaan *Canva* memungkinkan guru merancang media secara fleksibel tanpa memerlukan

keahlian desain tingkat lanjut, sehingga sangat cocok digunakan dalam konteks pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui kombinasi visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif. Menurut Wahyuni dan Soeparto (2023:193), “Kelebihan *Canva* sebagai media pembelajaran digital ialah bisa dipakai lewat *smartphone* dan laptop yang dimiliki”. Selain itu, *Canva* bisa di akses dimana saja dan kapan pun, tidak mengenal tempat dan waktu. Dalam konteks materi simbol Pancasila, media ini dapat menampilkan simbol secara jelas, disertai kuis, permainan edukatif, atau teka-teki yang menstimulasi keterlibatan siswa secara langsung. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan retensi informasi.

Pengembangan media pembelajaran interaktif juga selaras dengan kebijakan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya kreativitas, otonomi guru, dan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan menurut Angga, dkk. (2022:5877), yang mengatakan “Kurikulum Merdeka ialah gagasan untuk mentransformasikan pendidikan indonesia agar baik dalam menampilkan penerus di masa depan". Kurikulum Merdeka memberi ruang bagi guru untuk merancang bahan ajar inovatif sesuai karakteristik sekolah dan peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* menjadi langkah konkret dalam mengimplementasikan kurikulum secara efektif.

Perkembangan teknologi digital telah mendorong pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses

pembelajaran di sekolah. Menurut Syahru (2026:11), “Media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang demikian karena memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, melakukan eksplorasi, dan memperoleh umpan balik secara langsung”. Media Pembelajaran yang dirancang secara visual dan interaktif dinilai mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional. Kondisi ini menyebabkan penyampaian materi yang bersifat nilai, sikap, dan moral sering kali kurang menarik dan sulit dipahami secara kontekstual oleh peserta didik. Padahal, mata pelajaran Pendidikan Pancasila menuntut pemahaman yang mendalam serta kemampuan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat celah penelitian sebelumnya berupa belum optimalnya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dirancang secara sistematis dan diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Ginayah, dkk. (2024:1770), mengemukakan bahwa “media interaktif berbasis *Canva* untuk keterampilan membaca menunjukkan tingkat validasi sangat tinggi dan mampu menarik minat belajar siswa”. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya mengembangkan media interaktif berbasis Canva, khususnya membuat video animasi untuk media interaktif agar

siswa lebih semangat belajar dan tidak membosankan, layak, praktis, dan relevan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan observasi pada hari Senin tanggal 12 Januari 2026, di kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku pegangan, dikarenakan guru belum sepenuhnya memanfaatkan perangkat atau fasilitas yang ada dan hanya berfokus pada penjelasan dari buku. Permasalahan tersebut dapat terjadi dikarenakan pembelajaran yang dilakukan belum menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang ada. Seperti yang diketahui bersama bahwa pada zaman sekarang penggunaan teknologi sangat berpengaruh. Belum adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu pengaruh dari perkembangan zaman dan teknologi. Sehubungan dengan hal tersebut, guru diharapkan dapat menghadirkan pembaruan dalam proses pembelajaran, salah satu pembaharuan yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman pada bidang pendidikan yaitu dengan membuat media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.

Namun, hingga saat ini masih sedikit penelitian maupun pengembangan media pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya untuk materi Hak dan Kewajiban Fase B. Ketersediaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dalam konteks ini masih terbatas, sehingga guru belum memiliki referensi media digital yang tepat dan sesuai karakteristik siswa. Keterbatasan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin tanggal 12 Januari 2026 dengan Ibu Yuliasmi Tarmizi, S.Pd, selaku wali kelas IV di SD Negeri 04 Kampung Olo, diketahui bahwa rendahnya motivasi belajar siswa kelas IVB tidak terlepas dari pengaruh perkembangan zaman saat ini. Ibu Yuliasmi menjelaskan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan sikap malas belajar yang terlihat dari kurangnya perhatian saat pembelajaran berlangsung, rendahnya keaktifan siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, kurangnya kesungguhan dalam mengerjakan tugas sekolah.

Selain itu, Ibu Yuliasmi juga menyampaikan bahwa proses pembelajaran di kelas IVB masih dominan menggunakan metode ceramah. Metode ini menyebabkan interaksi pembelajaran berjalan satu arah, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Kondisi tersebut menjadi kurang efektif apabila diterapkan pada karakteristik siswa di era sekarang yang cenderung membutuhkan pembelajaran yang variatif, interaktif, dan kontekstual.

Ibu Yuliasmi menambahkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga masih belum optimal. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video pembelajaran atau perangkat digital interaktif, menyebabkan proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan minat siswa. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dan mudah kehilangan fokus saat pembelajaran berlangsung.

Bahwa kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam mengelola pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai

karakteristik siswa di era digital, agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV B.

Menurut Gulo dan Harefa (2022:292), “Media Pembelajaran Interaktif dapat menciptakan sebuah pengalaman belajar yang nyata bagi peserta didik yang dapat memudahkan peserta didik untuk dapat memahami materi pembelajaran”. Media pembelajaran interaktif juga memiliki potensi besar untuk dapat merangsang peserta didik agar tertarik dan merespon terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase B di SDN 04 Kampung Olo”. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mengatasi permasalahan terkait minat dan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang terdapat di SD Negeri 04 Kampung Olo, yaitu:

1. Pada proses pembelajara saat ini siswa sebagian besar siswa menunjukkan sikap malas belajar yang terlihat dari kurangnya perhatian saat pembelajaran berlangsung
2. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku pegangan, dikarenakan guru belum sepenuhnya

memanfaatkan perangkat atau fasilitas yang ada dan hanya berfokus pada penjelasan dari buku.

3. Kurangnya penerapan menggunakan media interaktif untuk proses belajar mengajar, khususnya penggunaan aplikasi *Canva*.
4. Karena minimnya media pembelajaran berbasis IT, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu Pada latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, agar penelitian yang di lakukan ini terarah maka penelitian ini di batasi pada pengembangan media interaktif berbasis *Canva* Pendidikan Pancasila Fase B kelas IV di SD Negeri 04 Kampung Olo. Capaian Pembelajaran peserta didik mampu memahami dan menjelaskan Hak dan Kewajiban serta menceritakan contoh penerapan Hak dan Kewajiban dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan konteks peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Pancasila berbasis *Canva* pada materi Hak dan Kewajiban di Fase B SD Negeri 04 Kampung Olo yang memenuhi kriteria valid?

2. Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif Pendidikan Pancasila berbasis *Canva* pada materi Hak dan Kewajiban di Fase B SD Negeri 04 Kampung Olo yang memenuhi kriteria praktis?
3. Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif Pendidikan Pancasila berbasis *Canva* pada materi Hak dan Kewajiban di Fase B SD Negeri 04 Kampung Olo yang memenuhi kriteria efektif?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Pancasila berbasis *Canva* pada materi Hak dan Kewajiban di Fase B SD Negeri 04 Kampung Olo yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran interaktif Pendidikan Pancasila berbasis *Canva* pada materi Hak dan Kewajiban di Fase B SD Negeri 04 Kampung Olo yang memenuhi kriteria praktis.
3. Untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran interaktif Pendidikan Pancasila berbasis *Canva* pada materi Hak dan Kewajiban di Fase B SD Negeri 04 Kampung Olo yang memenuhi kriteria efektif.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* diharapkan dapat di memberikan dampak positif bagi setiap elemen, yakni:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah wawasan keilmuan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*.
- b. Dapat menambah pengetahuan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*.
- c. Sebagai referensi bagi penulis selanjutnya juga membahas penelitian yang sama dan hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran untuk penelitian yang mendalam bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan tambahan dalam kemajuan untuk pengembangan media pembelajaran yang berbasis *Canva*.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan tambahan media yang dapat digunakan untuk bahan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

c. Bagi Peserta Didik

Menarik minat peserta didik agar termotivasi dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik serta berperan aktif dalam pembelajaran.

3. Manfaat Akademik

Memberi tambahan ilmu dan pengetahuan mengenai pengembangan media interaktif berbasis *Canva* serta sebagai syarat menyelesaikan Program Studi Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

G. Spesifikasi Produk Pengembangan

Adapun spesifikasi dari produk hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva*, diantaranya:

1. Materi yang dikembangkan adalah materi Pendidikan Pancasila pada yaitu Hak dan Kewajiban.
2. Media interaktif yang dikembangkan berupa media interaktif yang berbasis aplikasi *Canva*.
3. Untuk membuat desain *background* dan animasi media pembelajaran tetap menggunakan aplikasi *Canva*.
4. Media interaktif berbasis *Canva* dapat diakses melalui aplikasi, *Website*.
5. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* memiliki fitur informasi mengenai profil peneliti dan juga profil dosen pembimbing.
6. Media interaktif memiliki fitur informasi tombol agar memudahkan pengguna memahami semua tombol navigasi pada media pembelajaran interaktif.
7. Media interaktif memiliki navigasi tombol di antaranya tombol *start*, tombol *home*, tombol *back*, tombol *next*, tombol CP dan ATP, tombol menu materi, tombol video pembelajaran, tombol petunjuk penggunaan, tombol *quiz*, tombol video animasi, tombol evaluasi.
8. Media interaktif memiliki fitur petunjuk penggunaan media agar memudahkan pengguna untuk memahami cara mengaksesnya.
9. Untuk memulai Media interaktif tekan tombol navigasi *start* yang terdapat pada media pembelajaran.

10. Pada bagian Menu utama media pembelajaran terdapat fitur CP dan ATP , menu materi, petunjuk penggunaan, video pembelajaran, *quiz*, profil pengembangan, evaluasi dan video animasi.
11. Pada bagian tombol navigasi CP dan ATP pada bagian beranda media interaktif jika di tekan akan muncul capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran materi pancasila.
12. Pada bagian tombol navigasi menu materi pada bagian beranda media interaktif jika di tekan akan muncul materi pembelajaran meliputi materi satu, materi dua, dan materi tiga.
13. Pada materi satu jika di tekan pada tombol navigasi akan di tampilkan CP dan ATP sebelum memasuki materi jika di tekan *next* akan di arahkan ke materi satu dengan pembahasan pengertian Hak dan Kewajiban juga penerapan Hak dan kewajiban di lingkungan keluarga.
14. Pada materi dua jika di tekan pada tombol navigasi akan ditampilkan CP dan ATP sebelum memasuki materi jika di tekan *next* akan di arahkan ke materi dua dengan pembahasan penerapan Hak dan kewajiban di lingkungan sekolah.
15. Pada materi dua jika di tekan pada tombol navigasi akan ditampilkan CP dan ATP sebelum memasuki materi jika di tekan *next* akan di arahkan ke materi dua dengan pembahasan penerapan Hak dan kewajiban di lingkungan Masyarakat.
16. Pada bagian Tombol navigasi video pembelajaran pada bagian menu utama media interaktif jika di tekan akan muncul video pembelajaran dengan materi

hak dan kewajiban di kehidupan sehari-hari dalam aplikasi You Tube yang menceritakan penerapan Hak dan Kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

17. Pada bagian tombol navigasi evaluasi pada bagian beranda media interaktif jika di tekan akan diarahkan untuk mengerjakan soal evaluasi.

18. Pada bagian tombol navigasi video animasi pada bagian menu utama media interaktif jika ditekan akan diarahkan ke slide video animasi.

H. Kebaharuan & Orisinalitas Penelitian

1. Kebaharuan

Pembaharuan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang tidak hanya memuat video pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikan video animasi yang dibuat menggunakan *Canva* berbantuan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menyajikan video pembelajaran konvensional tanpa unsur animasi, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini menghadirkan variasi media berupa video animasi yang dirancang secara khusus untuk mendukung penyampaian materi. Integrasi video pembelajaran dan video animasi dalam satu media interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik, kejelasan penyajian materi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Orisinalitas

Produk media pembelajaran interaktif yang di dukung oleh aplikasi *Canva* yang di hasilkan dalam penelitian ini sepenuhnya merupakan karya asli peneliti, mulai dari desain *Background*, pembuatan materi, elemen visual, hingga

penyusunan alur pembelajaran. Media ini belum pernah dipublikasikan, digunakan, atau dikembangkan dalam penelitian sebelumnya.

I. Defenisi Operasional

Agar terhindar dari kesalah pahaman dalam penggunaan istilah, terdapat beberapa penjelasan tentang hal-hal berikut:

1. Pengembangan merupakan penelitian dengan hasil akhir berupa suatu produk tertentu untuk menguji valid, praktis dan efektif dari suatu produk yang dihasilkan tersebut.
2. Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang mencakup audio, visual dan audiovisual yang dapat memberi respon tindakan dari pengguna.
3. Media pembelajaran berbasis *Canva* merupakan media alat atau platform perangkat lunak yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan materi pembelajaran interaktif. *Canva* memungkinkan penggunanya, seperti pendidik untuk merancang kursus yang dapat dijalankan di komputer atau perangkat lainnya. Media pembelajaran ini berisi elemen-elemen interaktif, seperti teks, gambar, video, dan *quiz*, yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan efektif.