



## **The Development of Interactive Learning Media Using the Canva Application on Pancasila Values Material in Class III at SDN 16 Koto Baru**

**Wiwik Okta Susilawati, Dodi Widia Nanda, Fa'izatul Fitriah**

[wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id](mailto:wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id)<sup>1</sup>, [dodi.widiananda@undhari.ac.id](mailto:dodi.widiananda@undhari.ac.id)<sup>2</sup>, [fhaizatulfitriah@gmail.com](mailto:fhaizatulfitriah@gmail.com)<sup>3</sup>.

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

### **ABSTRACT**

This research aims to produce interactive learning media using the canva application on Pancasila values material in grade III, in order to add to the learning media that already exists in schools and produce interactive learning media by using the canpa application on grade III Pancasila values material that is valid, practical, and effective so that it can improve student learning outcomes at SDN 16 Koto Baru. Interactive media using the *Canva* application so as to make the media interesting. The development model used is the 4-D model, namely define, design, develop, and disseminate. Based on the results of validation by fifteen validators, namely validators of language, materials, graphics, teaching modules, effectiveness questions obtained an average score of 84.70% with a very valid category, practicality results by grade III teachers and students obtained a percentage of 94.72% with a very practical category, while the results of the effectiveness test in the form of question tests were obtained with an average of 90% complete in class III A with a very effective category. Meanwhile, in class III B, the distribution obtained an average of 89.74% is categorized as very effective.

**Keywords:** Interactive Learning Media, *Canva*, Pancasila Educational Values, elementary School.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah pondasi yang penting bagi seorang untuk membangun masa depan, sehingga pelaksanaan pendidikan seharusnya lebih maksimal. Menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan merupakan proses peningkatan kualitas pengetahuan, sikap, dan perilaku manusia serta tidak hanya mengembangkan kecerdasan tetapi juga meningkatkan nilai karakter moral siswa dan menunjukkan kecerdasan dalam kehidupan sosial (Okta et al., 2024). Pendidikan menjadi sarana penting dalam menumbuh kembangkan generasi masa depan yang unggul, berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman. Guru harus mapu untuk memahami bahwa kemampuan peserta didik itu berbeda-beda, ada beberapa peserta didik yang menyukai belajar sambil bermain, ada juga peserta didik menyukai belajar sambil menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lain sebagainya.

Tujuan pendidikan sekolah dasar yaitu untuk dapat menempatkan dasar kecerdasan, memperdalam pengetahuan, akhlak yang mulia, kepribadian yang baik, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan untuk mengikuti pendidikan yang lebih lanjut. Dengan demikian siswa atau peserta didik dapat memiliki dan menanamkan sikap spiritual dan Budi pekerti yang baik terhadap sesamanya. Pentingnya pendidikan sekolah dasar sering kali diabaikan, selain itu juga pendidikan sekolah dasar dapat menjadi sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan siswa atau peserta didik. Pendidikan sekolah dasar juga dapat mengasah kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan, serta dapat meningkatkan perekonomian sehingga menciptakan kesempatan kerja yang lebih baik (Utari & Muadin, 2023).

Kurikulum pendidikan merupakan salah satu bentuk kebijakan yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan dunia pendidikan. Kurikulum adalah jantungnya dunia pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka menghendaki peserta didik mengolah pikirannya secara mandiri guna mendukung pemahaman pengetahuannya (Susilawati et al., 2022). Maka dari itu kurikulum di masa yang akan mendatang merupakan sesuatu yang dirancang untuk menyempurnakan dan meningkatkan kualitas pendidikan nasional (Anis Aprianti & Siti Tiara Maulia, 2023). Adapun salah satu mata pelajaran yang ada di dalam kurikulum merdeka salah satunya yaitu Pendidikan Pancasila. Empat aspek dalam pemilihan media pembelajaran tersebut harus diperhatikan dalam semua pembelajaran yang ada di sekolah dasar. Contohnya pada pelajaran Pendidikan Pancasila, harus menggunakan media yang kreatif dan sesuai dengan materi supaya peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus berhubungan dengan materi yang di sampaikan supaya peserta didik memahami materi (Susilawati et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam proses pembelajaran (Prananda et al., 2020).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini mempengaruhi peserta didik dalam belajar. Penggunaan teknologi yang semakin canggih sehingga memunculkan inovasi baru dalam pembelajaran (Okta Susilawati et al., 2023). Guru dituntut untuk dapat beradaptasi dan guru perlu mengikuti perkembangan teknologi terkini untuk memanfaatkan dalam proses belajar lebih menarik, efektif, dan efisien. Salah satunya guru menggunakan media pembelajaran interaktif. pembelajaran, salah satu komponen pentingnya adalah media pembelajaran. Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Interaksi peserta didik dan pendidik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan sebuah media (Salahuddin et al., 2023). Dengan dukungan teknologi, media pembelajaran bisa dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* merupakan sumber belajar yang lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan buku cetak (Susilawati et al., 2023). Sumber belajar yang menarik ini, dapat menunjang peserta didik menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran di kelas (Friska & Susilawati, 2022).

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di kelas III SDN 16 Koto Baru. Menunjukkan sebagian peserta didik cenderung pasif selama proses belajar mengajar. Peserta didik tampak kurang antusias dan aktif. Metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi ceramah, tanpa memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Hal ini mungkin menyebabkan minat dan semangat belajar peserta didik kurang optimal. Terlihat bahwa selama proses belajar mengajar beberapa peserta didik hanya diam dikelas, tanpa menunjukkan semangat dan inisiatif. Dalam proses mengajar, guru telah berupaya menyampaikan materi, namun belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran. di SDN 16 Koto Baru telah dilengkapi fasilitas seperti laptop, *chrombook*, proyektor, yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar. Potensi fasilitas tersebut dapat dioptimalkan untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan peserta didik kelas III yaitu meliputi analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, analisis teknologi dan materi. Melalui kegiatan ini mempermudah peneliti mendapatkan data terkait apa saja yang menjadi kendala dan permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 16 Koto Baru. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwasanya dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila diperlukan media pembelajaran yang dapat mengimplementasikan dimensi-dimensi yang terletak pada kurikulum merdeka diharapkan bisa mendukung tercapainya proses pembelajaran dengan sebaik mungkin.

Selain dari hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan melalui dokumentasi hasil PH (ulangan harian) yang dilakukan guru pada materi Pancasila. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Hasil penilaian

No	Nilai KKTP	Keterangan	Presentase Hasil Penilaian Sumatif	Siswa yang tuntas	Siswa yang tidak tuntas
1	70	Tuntas	50%	10	10
2		Tidak Tuntas	50%		
Jumlah Peserta Didik 20					

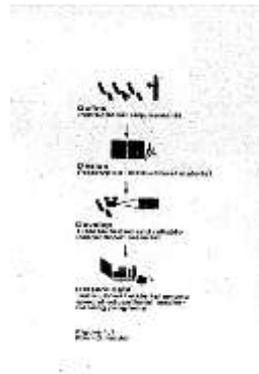
Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai peserta didik yang tuntas 10% dan yang tidak tuntas 10% maka diperlukan media pembelajaran yang menarik. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva*. *Canva* adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan Anda mendesain materi kreatif secara online dengan mudah. Mulailah dengan mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografis, dan presentasi. *Canva* saat ini tersedia dalam beberapa versi: versi web, Iphone, dan Android (Pada et al., 2024). Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* telah dilakukan, salah satunya yang dapat dilihat dari jurnal (Mawarni et al., 2024) yang suda dianalisis sebagai bahan referensi permasalahan di atas lihat dari media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada materi nilai-nilai pancasila menunjukkan bahwa penggunaan produk tersebut yang telah dinyatakan valid oleh ketiga validator ahli dan mempunyai dampak yang baik setelah di uji. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Sukun tiga kota malang sehingga dapat dijadikan pertimbangan oleh guru dalam memvariasikan media pembelajarannya.

Berdasar latar belakang permasalahan tersebut maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada materi Nilai – nilai Pancasila Di kelas III SDN 16 Koto Baru”**. Maka melalui judul tersebut penulis ingin melakukan pengembangan dalam proses pembelajaran peserta didik agar minat belajar terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Nilai-nilai Pancasila bisa lebih baik kedepannya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut (Susilawati et al., 2024). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 16 Koto Baru di kelas III Sekolah Dasar Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan salah satu model penelitian

pengembangan yaitu model 4-D. Model 4-D terdiri dari 4 tahap, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif (Susilawati et al., 2024) Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III di SDN 16 Koto Baru. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode R&D dalam dunia pendidikan dan pembelajaran mengkhususkan pada pengembangan bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain atau desain bahan ajar produk (Okpatrioka, 2023).



Gambar 1.1 Tahapan Alur Model Pengembangan 4D ( Thiagarajan et al.,1974).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model four-D atau 4D. Tahap pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva pada materi nilai-nilai pancasila di kelas III dimulai dari 4 tahapan yaitu: (1) pendefinisian (*define*), terdiri dari analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis teknologi dan materi. (2) perancangan (*design*), tahap ini yaitu perancangan media pembelajaran, merancang instrumen validasi, praktikalitas, efektivitas. (3) pengembangan (*develop*), terdiri dari uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas dan (4) penyebaran (*disseminate*). Pada tahap ini yaitu tahap penyebaran di mana Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, penyebaran dilakukan hanya satu sekolah dikarenakan keterbatasan lokasi sekolah sangat jauh dari sekolah lainnya sehingga penyebaran di lakukan sangat terbatas di satu sekolah. Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut pada subjek yang berbeda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada materi nilai-nilai pancasila di SDN 16 Koto Baru, peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang memiliki empat tahapan yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Model pengembangan ini dikembangkan oleh S. Triagarajan, Dorothy S, Sammel, dan Melvyn I Sammel pada tahun 1974 (Lestari, 2023). Model pengembangan ini telah dilaksanakan dengan baik. Berdasarkan deskripsi hasil validasi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva pada materi nilai-nilai pancasila di SDN 16 koto baru oleh validator, deskripsi hasil validitas diatas menunjukkan bahwa, media pembelajaran interaktif yang sudah dirancang dikategorikan sangat valid dengan melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan dan saran dari validator. Media pembelajaran interaktif sudah dikategorikan valid, yang artinya sudah bisa diterapkan di sekolah dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini untuk materi semester 1 kelas III sudah valid berdasarkan hasil validator. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif nilai-nilai pancasila. Sebuah media dikatakan valid apabila diukur dari beberapa aspek yaitu aspek bahasa, materi, kegrafikaan, modul ajar,

soal efektivitas (Susilawati et al., 2023). Media pembelajaran interaktif tersebut telah di implementasikan oleh guru pada kelas III SDN 16 Koto Baru dengan jumlah peserta didik 20 orang. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini di dapatkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif.

### **Rancangan Media Pembelajaran Interaktif**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Produk yang peneliti kembangkan adalah Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata materi nilai-nilai pancasila di SDN 16 Koto Baru. Model pengemabangan yang peneliti gunakan adalah model 4-D, model 4-D memiliki 4 tahapan yaitu : pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*) (Johan et al., 2023) Penelitian yang dikembangkan terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yng menggunakan model pengembangan ADDIE sedangkan model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan model pengembangan 4-D.

#### **Pendefenisian (*define*)**

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang dibuat (Arkadiantika et al., 2020). Pada tahap pendefinisian ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik, analisis teknologi dan analisis materi.

#### **Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SDN 16 Koto Baru. Analisis kebutuhan difokuskan untuk mengetahui masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Selain itu analisis kebutuhan juga digunakan untuk mengetahui permasalahan yang dapat dijadikan latar belakang dalam penelitian ( Husnita & Saputri, 2023).

#### **Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Setelah analisis kebutuhan , peneliti perlu menganalisis karakteristik peserta didik. Tahapan perkembangan kognitif siswa di kelas III adalah operasional konkret dari rentang usia 7-9 tahun. Yang mana pada tahap ini siswa sudah dapat menggunakan logika. Tahapan ini siswa belajar untuk dapat memahami sesuatu secara logis menggunakan bantuan benda konkret. Sehingga diperlukan proses pembelajaran dengan penglogikaan melalui benda-benda kongkret (Sonia et al., 2023). Hasil analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan di kelas III SDN 16 Koto Baru , berdasarkan hasil wawancara dengan guru, peserta didik lebih menyukai media bergambar dan berwarna dan permainan sehingga membuat peserta didik menjadi bersemangat dalam pembelajaran. Karakteristik peserta didik juga merupakan aspek-aspek perseorangan yang terdiri dari intelektual, sosial, bahasa dan gaya belajar (Rizani et., al 2022).

#### **Analisis Teknologi**

Peneliti juga melakukan tahap analisis teknologi yang dilakukan untuk mengetahui ketersediaan perangkat teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Sekolah yang peneliti jadikan tempat penelitian terdapat beberapa sarana yang ada antara lain Infocus, komputer dan wifi yang dapat digunakan peneliti untuk menerapkan produk yang peneliti kembangkan serta peserta didik juga sudah memiliki handphone, penggunaan teknologi membuat guru dan peserta didik lebih mudah mangakses media pembelajaran interaktif (Handayani et al., 2023).

#### **Analisis Materi**

Pada tahap analisis materi, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas III, analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi materi yang dipelajari oleh peserta didik. Materi yang

dipilih pada pengembangan ini yaitu pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun materi yang dipilih yaitu pada elemen Pancasila. Pendidikan Pancasila memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai ideologi Pancasila yang didalamnya terdapat nilai-nilai dasar berperikemanusiaan dan berkepribadian yang dapat menjadi dasar dalam penanaman karakter peserta didik (Prastiwi et al., 2023).

#### Perancangan (*design*)

Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang Media pembelajaran interaktif pada materi nilai-nilai Pancasila yang sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dan merancang instrumen. Media pembelajaran interaktif dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat dengan lebih semangat dalam pembelajaran. Tahap perancangan juga berguna untuk menentukan rancangan yang akan dibuat (Arkadiantika et al., 2020).

Pada tahap perancangan media pembelajaran interaktif peneliti lebih terdahulu mengumpulkan materi dari berbagai sumber, memilih desain yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Setelah perancangan media pembelajaran interaktif peneliti merancang instrumen validitas, praktikalitas, efektivitas. Pada perancangan instrumen validitas digunakan untuk memvalidasi media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan. Instrumen Praktikalitas digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan. Instrumen efektivitas untuk mengetahui efektifnya media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan.

#### Validitas Media Pembelajaran Interaktif

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam rangka menunjang kegiatan pembelajaran, media yang digunakan harus valid sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Erisa et al., 2023) Validitas adalah ukuran yang menunjukkan derajat keabsahan suatu alat ukur. Validitas perangkat menunjukkan bahwa hasil pengukuran menggambarkan aspek pengukuran. Validitas sebenarnya merujuk pada hasil penggunaan suatu instrumen, suatu instrumen dikatakan valid apabila benar-benar mengukur aspek yang diukur. Sebelum media pembelajaran divalidasi oleh ahli, media dirancang oleh peneliti sebaik mungkin setelah itu baru media di validasikan kepada para penilai ahli. Pada penelitian ini validasi yang dilakukan menekankan pada validasi Bahasa, Modul ajar, Materi, kegrafikaan, soal efektivitas. Hal ini relevan dengan penelitian (Darniyanti et al., 2023) yang menyatakan bahwa uji validitas terhadap instrumen penelitian dilakukan dengan memberikan angket kepada ahli, pada aspek Bahasa, Modul ajar, Materi, Kefrafikaan, Soal efektivitas.

Validitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* melibatkan lima belas orang yang diajukan sebagai validator ahli. Validasi dilaksanakan oleh beberapa orang ahli yang mempunyai pengetahuan terhadap produk yang akan di validasikan. Hasil validasi media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.1. Hasil validasi media pembelajaran

Aspek yang dinilai				Hasil Rata-rata	Kategori
	I	II	III		
Bahasa	90%	85%	80%	85%	Sangat Valid
Materi	79,16%	83,33%	91,66%	84,71%	Sangat Valid
Kegrafikaan	87,5%	95%	82,5%	88,33%	Sangat Valid
Modul Ajar	80%	90%	95%	88%	Sangat Valid
Soal Efektivitas	75%	75%	82,14%	77,14%	Sangat Valid

Dari tabel diatas hasil validasi dapat diketahui kekurangan dan kelebihan dari produk tersebut. Berdasarkan hasil validasi ahli Bahasa oleh Bapak Aprimadedi, M. Pd, Ibu Zumrotun

Lutfiah, M.A, Ibu Martiya Nurni Khayrita, M. Hum adalah 85% dikategorikan sangat valid, sedangkan penilaian dari hasil validasi ahli Modul ajar oleh Ibu Yulia Darniyanti, M. Pd, Ibu Dhara Atika Putri, M. Pd, Ibu Darmis, S. Pd adalah 88% dikategorikan sangat valid, sedangkan penilaian dari hasil validasi ahli Materi oleh Ibu Darniyanti, M. Pd, Ibu Dhara Atika Putri, M. Pd, Bapak Ilham Asmaryadi MA, M. Pd adalah 84,71% dikategorikan sangat valid, sedangkan hasil dari validitas ahli Kefrafikaan oleh Bapak Dr. Gunawan Ali, M. Kom, Bapak Dr. Raimon Efendi, S. AB., M. Kom, Ibu Wulan Andang Purnomo, M. Kom adalah 88,33% dikategorikan sangat valid, sedangkan hasil dari validitas ahli Soal efektivitas oleh Ibu Eka Filahanasari, M. Pd, Ibu Suci Rahma Putri, M. Pd, Ibu Darmis, S. Pd adalah 77,14% dikategorikan sangat valid. Dari semua penilaian yang di lakukan oleh semua validator didapatkan perolehan rata-rata 84,63% dari skor tersebut mempunyai kategori “sangat valid”.

### **Praktikalitas Media pembelajaran interaktif**

Praktisnya media pembelajaran terkait pada kesederhanaan mengembangkan media pembelajaran tersebut oleh pengguna. Praktikalitas media interaktif ini dilihat dari respon guru dan respon peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian dilihat dari respon guru dan peserta didik. Hal ini relevan dengan penelitian (Sadewa et al., 2020) menjelaskan bahwa selain respon siswa, data dari respon guru juga sangat dibutuhkan guna untuk mencari tahu akan tingkat kepraktisan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dari hasil nilai praktisi yang diperoleh dari respon guru adalah 92,85% dikategorikan sangat praktis dan hasil nilai praktisi yang diperoleh dari respon peserta didik adalah 96,58% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil penilaian media pembelajaran interaktif yang telah dirancang oleh penulis mendapatkan nilai rata-rata 94,71% maka dari skor tersebut diperoleh dengan kategori “sangat praktis”.

### **Efektivitas Media pembelajaran interaktif**

Efektivitas ini diketahui dengan melihat hasil belajar peserta didik di kelas III SDN 16 Koto Baru. Dari hasil belajar peserta didik kelas III A, diketahui 18 peserta didik dinyatakan sudah mencapai KKTP pendidikan Pancasila, dan 2 orang peserta didik dinyatakan belum mencapai tujuan atau tidak mencapai KKTP. Hasil efektivitas media pembelajaran interaktif diperoleh dari hasil tes peserta didik dengan jumlah pertanyaan mencakup 20 soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil uji efektivitas yang dilakukan di kelas III A mendapatkan rata-rata efektivitasnya adalah 90% sehingga media pembelajaran interaktif ini termasuk dalam kategori “sangat efektif”.

### **Penyebaran (disseminate)**

Pada tahap penyebaran ini di lakukan di kelas III B SDN 16 Koto Baru, alasan peneliti mengambil sekolah yang sama dikeranakan lokasi sekolah lain sangat jauh dari sekolah yang diteliti sehingga peneliti mengambil sekolah yang sama dengan kelas berbeda. Tujuan peneliti melakukan penyebaran ini untuk menguji produk yang valid, praktis, efektif yang telah diuji cobakan di kelas III A, sedangkan di kelas III B peneliti hanya menguji cobakan efektivitasnya saja karena tanpa bantuan guru produk yang dikembangkan sudah efektif. Berdasarkan hasil dari penyebaran media pembelajaran interaktif peserta didik telah mencapai KKTP, dari 19 orang peserta didik terdapat 17 orang peserta didik yang sudah mencapai tujuan. Maka rata-rata efektivitas pada penyebaran adalah 89,47% sehingga media pembelajaran interaktif ini termasuk dalam kategori “sangat efektif”. Berdasarkan hasil dari penilaian media pembelajaran interaktif ini walaupun tanpa guru yang menilai langsung, media pembelajaran interaktif sudah termasuk kedalam kategori sangat valid, praktis, dan efektif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* pada materi nilai-nilai Pancasila di SDN 16 Koto Baru peneliti menggunakan model 4-D yang mana terdapat beberapa tahapan yaitu tahap pednefinisian (*define*), yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan teknologi. Selanjutnya tahap perancangan (*design*), tahap ini merancang media pembelajaran interaktif, merancang instrumen validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Selanjutnya tahap pengembangan (*development*) dimana peneliti melakukan validasi bahasa, validasi materi, validasi kegrafikaan, validasi modul ajar, validasi soal efektivitas. Kemudian pada tahap penyebaran (*disseminate*) peneliti melakukan penyebaran media pembelajaran interaktif di kelas III B SDN 16 Koto Baru. Yang dapat diuji cobakan di kelas SDN 16 Koto Baru. Validitas produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada materi nilai-nilai Pancasila di SDN 16 koto baru yang telah dinilai oleh beberapa validator yakni ahli Bahasa, Modul ajar, Materi, Kefrafikaan, Soal efektivitas memperoleh hasil keseluruhan presentase validasi Bahasa rata-rata 85% dengan kategori sangat valid. Kemudian hasil validasi Modul ajar rata-rata 88% dengan kategori sangat valid. Kemudian hasil validasi materi rata-rata 84,71% dengan kategori sangat valid. Kemudian hasil validasi kegrafikaan rata-rata 88,33% dengan kategori sangat valid. Kemudian hasil validasi soal efektivitas rata-rata 77,14% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas produk media pembelajaran interaktif yang telah di nilai oleh guru dan peserta didik. Hasil dari angket respon guru dan peserta didik yang dinilai oleh guru kelas 92,85% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil respon seluruh peserta didik 96,58% dengan kategori sangat praktis. Meperoleh rata-rata 94,71% maka dari itu di nyatakan “Sangat Praktis” Efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* pada materi nilai-nilai Pancasila di SDN 16 Koto Baru dapat dilihat hasil data efektivitas dari hasil belajar peserta didik dengan memberikan soal setelah peneliti mengembangkan produk yang peneliti kembangkan. Berdasarkan hasil uji efektivitas di kelas III A mendapat rata-rata 90% dikategorikan “sangat efektif”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anis Aprianti, & Siti Tiara Maulia. (2023). Kebijakan Pendidikan : Dampak Kebijakan Perubahan Kurikulum Pendidikan Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(1), 181–190. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i1.1507>
- Darniyanti, Y., Nusri, W., & Moh Rosyid Mahmudi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Muatan Ips Berbantu Aplikasi Kinemaster Kelas V Sdn No 21/Vi Rantau Suli. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4434–4439. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1267>
- Erisa, F., Munir, S., Muchlis, L. S., & Khairat, A. (2023). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay dalam Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk Sekolah Dasar. *Fondatia*, 7(1), 123–135. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3066>
- Lestari, N. (2023). Prosedural Mengadopsi Model 4D Dari Thiagarajan Suatu Studi Pengembangan Lkm Bioteknologi Menggunakan Model Pbl Bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi FST Undana*, 12(2), 56–65.
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran

- Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Okta Susilawati, W., Sonia Yulia Friska, Dwi Okta Pratiwi, & Ahmad Ilham Asmaryadi. (2023). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lk) Pendidikan Pancasila Kelas Iv Dalam Kurikulum Merdeka Di Sdn 01 Padang Laweh. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6133–6147. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1393>
- Okta, W., Anggrayni, S., Hasibuan, R. I., & Putri, J. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Mengenal Nilai- Nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika untuk Siswa Kelas V di SDN 03 Tiumbang*. 14(September), 335–339. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.667>
- Pada, C., Pelajaran, M., Di, I., Iv, K., & Koto, S. D. N. (2024). *susilawati*. 09(September), 535–544.
- Prananda, G., Saputra, R., & Zuhar, R. (2020). JURNAL IKA VOL 8 No. 2. *Ika : Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 8(2), 304–314.
- Salahuddin, A., Komar, S., & Nanda, D. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Nilai Karakter Peserta Didik Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(Mi), 5762–5769.
- Sonia, Friska, Y., & Susilawati, W. O. (2023). Pengembangan E-Module Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka. *Wahyu Nopriandi INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 14671–14682.
- Susilawati, W. O., Friska, S. Y., & Yustika, S. I. (2023). Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Kelas IV dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7976–7987.
- Susilawati, W. O., Rahma, S. P., Friska, S. Y., & Pratiwi, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Pecahan di Kelas IV SDN 1 Pulau Punjung. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 18059–18070.
- Susilawati, W. O., Veriyani, F. T. V., Pratiwi, Y., Sari, T. A. N., & Riani, S. (2022). Pengembangan buku ajar digital PPKn SD terintegrasi profil pelajar Pancasila dalam mendukung kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 187–201. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.452>
- Utari, D., & Muadin, A. (2023). Peranan Pembelajaran Abad-21 Di Sekolah Dasar Dalam Mencapai Target Dan Tujuan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 6(1), 116. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v6i1.2493>