



# Transformasi Pembelajaran Pancasila: Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif "Sibola Lala" Bagi Siswa kelas 1 SD

**Sri Suryani\*, Oktaviani Adhi Suciptaningsih**

Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

**\*Corresponding Author:**

oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id  
sri.suryani.2321038@students.um.ac.id

**Article History:**

Received 2024-02-07

Revised 2024-05-31

Accepted 2024-06-12

**Keywords:**

teaching materials, interactive media, critical thinking

**Kata Kunci:**

bahan ajar, media interaktif, berpikir kritis

**Abstract**

*This research is motivated by the limited use of interesting and easy-to-understand digital media that can stimulate students in learning. From this background, researchers want to develop teaching materials assisted by interactive media called "Si Bola Lala". "Si Bola Lala" is an acronym for the word Symbol of the Pancasila Precepts contained in the material in the Pancasila element in the Merdeka phase A curriculum. This interactive learning media was developed as a support to improve students' critical thinking skills, especially in Pancasila lessons. This interactive media is in the form of a PDF embedded with an interactive video link and in it there are several menu features that can be accessed by users. The type of research is development research (R&D). Using a 4D model consisting of several stages (Define, Design, Develop, Disseminate). The subjects of this study were 3 experts, 1 teacher and 28 grade 1 students of SDN Kalipang 01, Sutojayan District, Blitar Regency. After the teaching media is created and developed, then trials will be carried out whose results will be obtained after recording data through interviews, observations and validation sheets of aspects of the material analyzed quantitatively and qualitatively. From the data that has been analyzed, it is hoped that later it will be appropriate and relevant to the needs of students and teachers because this media provides special interactive learning and meaningful activities for grade 1 students.*

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya pemanfaatan media digital yang menarik dan mudah dipahami yang mampu menstimulasi peserta didik dalam pembelajaran. Dari latarbelakang tersebut peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berbantuan media interaktif "Si Bola Lala". "Si Bola Lala" ini merupakan akronim dari kata Simbol dari Sila-sila Pancasila yang terdapat pada materi dalam elemen Pancasila di kurikulum Merdeka fase A. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan sebagai penunjang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa terutama pada pelajaran Pancasila. Media interaktif ini berbentuk PDF yang disematkan link video interaktif dan didalamnya terdapat beberapa fitur menu yang bisa diakses pengguna. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (R&D). Menggunakan model 4D yang terdiri atas beberapa tahap (Define, Design, Develop, Disseminate). Subjek penelitian ini meliputi 3 orang ahli 1 guru dan 28 peserta didik kelas I SDN Kalipang 01 Kecamatan Sutojayan Kabupaten Blitar. Setelah media ajar dibuat dan dikembangkan barulah dilakukan ujicoba yang hasilnya diperoleh setelah dilakukan rekaman data melalui wawancara, observasi dan lembar validasi aspek materi yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Dari data yang telah dianalisis diharapkan nantinya sesuai dan relevan dengan kebutuhan siswa dan guru karena media ini memberikan pembelajaran interaktif khusus dan kegiatan bermakna bagi siswa kelas 1.

## PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan zaman perkembangan teknologi yang semakin canggih sudah mulai merambah dalam bidang pendidikan, hal ini sudah sering kita jumpai dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari diantaranya untuk media pembelajaran. Kemajuan teknologi telah memberikan dampak terutama pada bidang pendidikan. Akibatnya, dunia pendidikan, khususnya proses pembelajaran, harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan (Utami & Lena,



2022). Menurut (Rahmatina et al., 2019) Era revolusi industry 4.0 merupakan era perubahan dari sistem kehidupan analog menjadi sistem kehidupan digital dimana ditandai dengan berkembangnya teknologi sebagai fondasi kehidupan masyarakat sehingga berdampak dalam dunia pendidikan. Menurut (Tommaso Agasisti, Germán Antequera, 2023) Hasil beberapa Penelitian juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media digital dalam kegiatan pendidikannya memperoleh manfaat dalam hal prestasi akademik hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa. Hal ini juga didukung menurut pendapat (Malgoubri, 2023) bahwa kualitas pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan prestasi belajar siswa studi tentang kualitas mengajar dan prestasi belajar siswa menunjukkan bahwa beberapa pemanfaatan dapat memberikan keuntungan bagi siswa.

Pemerintah Indonesia saat ini memberlakukan Kurikulum Merdeka sebagai standar pendidikan. Pada kurikulum Merdeka guru dituntut harus mampu menghasilkan berbagai media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan mampu memanfaatkan media teknologi. Selain itu, peran guru dalam pembelajaran bukan lagi sebagai penyaji materi secara penuh melainkan guru berperan sebagai fasilitator untuk peserta didik karena pada pembelajaran di Kurikulum Merdeka peserta didik dituntut mandiri dalam menentukan informasi yang tidak hanya bersumber dari buku tetapi informasi bisa ditemukan menggunakan internet baik itu video pembelajaran, gambar, dan lain sebagainya sehingga peserta didik dapat menumbuhkan ketertarikan untuk ingin belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam meningkatkan kesuksesan peserta didik dalam memaknai pembelajaran di sekolah diantaranya adalah kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik minat siswa dalam belajar. Pemanfaatan media pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang menarik, menurut (Urnika, 2020). Sebaliknya, (Tafonao, 2018) menyatakan media pembelajaran sebagai "segala sesuatu yang berguna untuk menyampaikan informasi yang berguna untuk membangkitkan minat, keinginan, dan kemauan siswa".

Penelitian kali ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, bila pada penelitian sebelumnya peneliti hanya menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran digital, video yang hanya berasal dari you tube dan digunakan dalam pembelajaran tertentu saja. Video yang ditampilkan terkadang tidak sesuai hal yang di alami langsung oleh peserta didik sehingga peserta didik kesulitan dalam memaknai video pembelajaran yang ditampilkan oleh guru. Pada penelitian kali ini penulis sengaja membuat dan akan menggunakan media interaktif yang disajikan dalam bentuk PDF dan didalamnya disematkan link media pembelajaran interaktif yang di dalamnya tidak hanya tersedia sumber belajar baik dalam bentuk video dan teks bacaan secara digital, namun siswa juga dapat berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran interaktif dalam bentuk game sebagai hasil dari pemahaman informasi yang diperoleh selama mengakses materi, serta bisa digunakan kapan saja, sesuai keinginan peserta didik. Bahan ajar ini diberi nama "Si Bola Lala" digunakan untuk mengajar pelajaran Pancasila materi simbol sila Pancasila tepatnya diperuntukkan bagi siswa fase A.

Media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung media pembelajaran, media juga dapat digunakan dalam situasi yang melibatkan pembelajaran jarak jauh. (Rusman, Kurniawan, Deni, & Riyana, 2015). Hal ini memungkinkan terjadinya proses pembelajaran secara efektif dan efisien untuk mencapai kesuksesan dalam belajar sekaligus mampu menumbuhkan berpikir kritis peserta didik.

Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan suatu bahan ajar yang bisa diakses siswa secara mandiri dan juga mampu memfasilitasi gaya belajar anak yang beraneka ragam serta menarik yang nantinya mampu meningkatkan berpikir kritis peserta didik. Media belajar dalam bentuk Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) inilah dirasa efektif bila digunakan karena mampu memfasilitasi peserta didik dengan berbagai pendekatan pembelajaran, termasuk visual, auditori, dan kinestetik.

Namun belum terlalu banyak pendidik yang menggunakan media pembelajaran interaktif, maka diharapkan dalam pembelajaran multimedia interaktif, guru ataupun pendidik dapat memanfaatkan teknologi yang ada. Multimedia interaktif yang peneliti gunakan yaitu menggunakan bantuan aplikasi Canva. Canva merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya. Selain itu didalam aplikasi canva juga terdapat jenis-jenis presentasi seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, dan masih banyak lagi.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva pada pembelajaran sangatlah sesuai dengan kurikulum merdeka saat ini, diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan berpikir kritis siswa sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki pada fasenya sehingga tercapai capaian pembelajaran yang bermakna, mendalam, dan menyenangkan sesuai profil pelajar Pancasila salah satunya yakni berpikir kritis.

Oleh karenanya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini sangat menarik untuk diangkat peneliti dan diharapkan mampu membuat peserta didik berpikir kritis dan objektif dalam mengenal dan mengidentifikasi simbol sila Pancasila dalam kehidupan sehari - hari, yaitu dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Pancasila adalah sebagai sumber nilai dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara bagi bangsa Indonesia. Oleh karena itu seluruh tatanan kehidupan masyarakat dan bangsa Indonesia menggunakan Pancasila sebagai dasar norma dan sebagai tolak ukur baik buruk dan benar salahnya sikap, perubahan dan tingkah laku sebagai bangsa Indonesia. Selain itu Pancasila merupakan ideologi dasar negara Indonesia, yang dipakai untuk menjadi dasar negara Indonesia dan pandangan hidup. Pancasila merupakan rumusan dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia. Sehingga peserta didik mampu untuk mencari solusi dari permasalahan yang mereka alami. Karena pada pelajaran Pancasila yang materinya tanpa disadari sering dijumpai oleh peserta didik pada lingkungan sekitar, sehingga dengan berbekal pengetahuan yang masih bersifat abstrak dibantu dengan media pembelajaran yang inovatif akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Pratama, Adi, & Ulfa, 2021; Wintarti, 2017).

Perbedaan lain dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni; jika pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan bantuan video sebagai media belajar dan difokuskan pada pelajaran IPA, namun pada penelitian kali ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan canva yang difokuskan pada mata pelajaran Pancasila. Pada penelitian kali ini peneliti akan mengangkat materi simbol sila - sila Pancasila untuk peserta didik kelas I SD. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran Multimedia Pembelajaran Interaktif berbantuan canva sekaligus untuk mengetahui keunggulan bahan ajar interaktif dalam meningkatkan berpikir kritis siswa khususnya di SDN Kalipang 01 Kecamatan Sutojayan Kabupaten Blitar.

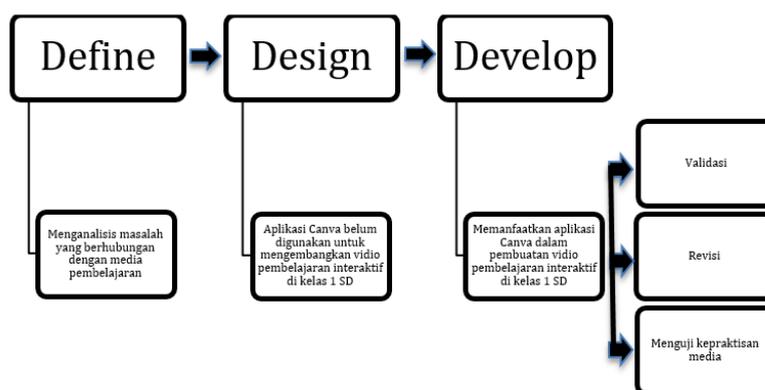
## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan dapat diuji keefektifan produk tersebut," kata Sugiyono dalam (Nasrul, 2018). Penelitian pengembangan tidak menghasilkan teori melainkan dirancang untuk menghasilkan produk tertentu yang nantinya diuji validitas dan kepraktisannya. Dalam hal ini penulis akan mengembangkan produk berupa sebuah media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva. Menurut model 4D terdiri atas 4 tahap, yaitu Define, Design, Develop, Dissiminate (lihat gambar 1).

Model 4D dimulai dengan pengembangan yang harus mengacu pada persyaratan pengembangan, analisis awal, analisis tugas, analisis siswa, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran selama

tahap pendefinisian (Define). Tahap ini bertanggung jawab untuk menentukan dan mendefinisikan persyaratan dalam pengembangan serta mengumpulkan berbagai informasi terkait produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian. Tinjauan literatur dan analisis studi sebelumnya dapat digunakan untuk mendefinisikan atau menganalisis kebutuhan pada tahap pendefinisian.

Pada tahap ini, peneliti menemukan masalah di SDN Kalipang 01 terkait media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik kelas I. Media yang digunakan masih konvensional, dan penggunaan multimedia interaktif hanya terbatas pada YouTube, yang kadang tidak relevan dengan pengalaman siswa. Alangkah baiknya jika guru bisa membuat multimedia interaktif sendiri, mengingat sekolah sudah menyediakan fasilitas seperti infocus dan speaker yang bisa digunakan untuk menampilkan video interaktif pembelajaran yang bervariasi dan inovatif.



Gambar 1. Kerangka berpikir

Tahap merancang (Design) melibatkan pembuatan media yang nantinya akan disimulasikan saat pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk merancang produk yang diterapkan di kelas I dengan materi simbol dan sila Pancasila. Peneliti menyiapkan materi, video, audio, dan gambar yang akan ditambahkan ke dalam media pembelajaran. Tahap ini memproses rancangan produk video animasi pembelajaran dengan aplikasi Canva yang sudah direvisi dan disesuaikan dengan spesifikasi yang ditetapkan oleh para ahli, kemudian menguji kelayakannya.

Tahap pengembangan (Develop) melibatkan penyusunan CP dan TP dalam modul ajar yang mengacu pada materi pelajaran media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dan observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari tanggapan kuesioner. Kuesioner digunakan sebagai instrumen validasi, yang diberikan kepada ahli bahasa, materi, dan media. Menurut Mulyatiningsih (2016), angket penilaian dengan skala Likert digunakan untuk mengungkapkan pendapat responden, mulai dari sangat tidak valid hingga sangat valid.

Instrumen validasi media pembelajaran yang dikembangkan meninjau kualitas dari beberapa aspek, seperti media, materi, dan bahasa. Selain itu, instrumen kepraktisan memungkinkan pengumpulan data tentang produk yang dikembangkan. Angket tanggapan guru terhadap kepraktisan produk yang dikembangkan berfungsi sebagai instrumen kepraktisan. Tanggapan ini diperoleh dengan menggunakan angket guru yang diisi setelah proses pembelajaran selesai. Angket bagi peserta didik digunakan untuk mengumpulkan tanggapan siswa mengenai kepraktisan media pembelajaran interaktif "Si Bola Lala" yang dikembangkan. Siswa mengisi instrumen ini setelah menyelesaikan proses pembelajaran.

Kepraktisan ini juga berguna bagi peneliti untuk melihat bagaimana media yang telah direvisi berdasarkan validasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Di SDN Kalipang 01, yang terdiri dari

28 siswa kelas 1 dan satu guru, tujuan uji kepraktisan adalah untuk melihat apakah video animasi yang dibuat dan dikembangkan benar-benar praktis digunakan di kelas 1 sesuai dengan proses belajar mengajar yang dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemilihan media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva dipilih karena sesuai dengan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang senang belajar melalui video pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dari guru secara mandiri serta belajar akan menjadi menarik dan menyenangkan. Akan tetapi berdasarkan wawancara dan observasi penulis yang lakukan dengan guru kelas 1 di Sekolah Dasar Negeri Kalipang 01 guru hanya memanfaatkan media pembelajaran berupa gambar atau video yang hanya berasal dari you tube dan digunakan dalam pembelajaran tertentu saja.

Selanjutnya dalam tahap mendesain media pembelajaran, peneliti merancang video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Adapun yang dirancang pada tahap ini adalah video interaktif pembelajaran sesuai dengan pembelajaran Pancasila dan sesuai dengan CP dan Tujuan Pembelajaran, pemilihan sumber belajar yang disesuaikan dengan buku guru dan buku siswa, rancangan modul ajar, dan rancangan kuis interaktif yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam video pembelajaran interaktif.

Tahapan berikutnya yaitu tahap pengembangan. Adapun pada tahapan ini terdiri atas tahap validitas dan praktikalitas. Pada tahap ini media yang sudah dirancang dan peneliti kembangkan, sebelum dilakukan uji coba dalam kegiatan pembelajaran video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva harus mempunyai status layak atau sangat layak. Peneliti sebagai pengembang media perlu melakukan revisi dan evaluasi kepada para validator sebagai penilai. Penilaian kelayakan aplikasi Canva terhadap media pembelajaran Pancasila memperhatikan pertimbangan materi, media, dan bahasa. Dengan memanfaatkan aplikasi Canva diharapkan validasi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran tematik terpadu. Dalam hal ini diharapkan para validator materi, media, dan bahasa dapat memberikan saran bagaimana meningkatkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Pancasila dengan aplikasi Canva. Untuk menyempurnakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva, maka saran validator akan dijadikan bahan revisi untuk evaluasi serta penyempurnaan video pembelajaran dikembangkan memakai aplikasi Canva. Pada tahap ini proses rancangan menjadi hasil produk berupa multimedia pembelajaran interaktif dengan memakai aplikasi Canva yang sudah direvisi dan sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan oleh para validator, kemudian menguji kelayakannya.

Adapun hasil uji validitas dan praktikalitas menggunakan aplikasi Canva adalah sebagai berikut :

### 1. Ahli Media

Uji kevalidan produk yang dikembangkan oleh peneliti dilakukan oleh validator media. Validasi ini dilakukan dua kali, yaitu pada tanggal 30 April 2024 dan 4 Mei 2024. Kevalidan media ini diuji untuk menemukan hasil validasi yang dapat memastikan media tersebut layak digunakan. Angket validasi media mencakup 12 pertanyaan yang meliputi beberapa aspek, yaitu isi kelayakan, bahasa yang diterapkan, bentuk penyajian, dan kegrafikan yang diterapkan pada media.

Proses pengambilan data validasi oleh ahli media dilakukan dua kali. Pada validasi pertama, media yang dikembangkan mendapatkan hasil validasi sebesar 78,75%. Berdasarkan hasil ini, media memerlukan revisi agar menjadi valid dan layak digunakan. Ahli media memberikan beberapa saran untuk penyempurnaan, yaitu menambahkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, memperbaiki tata letak teks yang belum proporsional, serta menambahkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran tanpa harus menggunakan suara.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli media, media dinyatakan valid dan layak digunakan di lapangan. Hasil validasi setelah perubahan menunjukkan nilai total sebesar 93,75%, dan seluruh aspek media sudah berada pada kategori "sangat valid", sehingga media tersebut dapat dikatakan valid dan teruji.

## 2. Ahli Bahasa

Uji kevalidan bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dilakukan oleh validator bahasa. Validasi ini dilakukan dua kali, yaitu pada tanggal 6 Mei 2024 dan 8 Mei 2024. Angket validasi bahasa dilakukan untuk menilai kesesuaian rangkaian bahasa dalam media yang telah dikembangkan.

Pengambilan hasil validasi bahasa dilakukan selama dua kali. Pada validasi pertama, media yang dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80%. Berdasarkan hasil ini, media memerlukan revisi agar menjadi valid dan layak digunakan. Ahli bahasa memberikan beberapa saran untuk penyempurnaan, yaitu identitas perancang media sebaiknya ditampilkan pada halaman belakang dan identitas pembelajaran ditempatkan di awal karena akan diuji coba pada forum resmi, ukuran tulisan pada slide perlu diperbesar karena tidak sebanding dengan ukuran gambar sehingga anak lebih fokus pada gambar saja dan tidak ingin membaca teks yang dimunculkan, penulisan judul pada teks bacaan menggunakan huruf kapital di awal kecuali kata hubung, serta memperbaiki beberapa penulisan kata yang tidak tepat, penulisan tanda baca, penulisan kata depan, dan imbuhan sesuai aturan ejaan Bahasa Indonesia.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli bahasa, produk yang disajikan dari segi kebahasaan sudah baik dan dapat digunakan dalam penelitian. Hasil validasi setelah perubahan menunjukkan nilai keseluruhan sebesar 95%. Secara umum, aspek bahasa sudah dinyatakan "Sangat Valid" sehingga memungkinkan untuk dilakukan uji coba produk.

## 3. Ahli Materi

Uji kevalidan materi pada produk yang dikembangkan oleh peneliti dilakukan oleh validator materi. Validasi ini dilakukan dua kali, yaitu pertama kali pada tanggal 29 April 2024 dan kemudian pada 7 Mei 2024. Proses validasi ini melibatkan pemberian lembar angket yang berisi 10 pertanyaan dari berbagai aspek, termasuk aspek isi kelayakan, penyajian, dan kontekstual. Tujuan dari validasi materi adalah untuk menilai kesesuaian rangkaian materi dalam media yang sudah dikembangkan.

Pengambilan data validasi materi dilakukan dua kali. Pada validasi pertama, media yang dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 72%. Berdasarkan hasil ini, media memerlukan revisi agar menjadi valid dan layak digunakan. Ahli materi memberikan saran untuk penyempurnaan dengan pesan singkat "Perbaiki sebelum digunakan untuk penelitian."

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli materi, media dinyatakan sudah dapat digunakan untuk penelitian. Hasil validasi setelah perubahan menunjukkan nilai keseluruhan sebesar 88%. Secara umum, perspektif material berada dalam kelas "sangat substansial," sehingga media dapat dikatakan sah dan layak untuk diuji.

Kevalidan media pembelajaran dilakukan oleh validator berdasarkan saran yang diberikan. Media pembelajaran kemudian direvisi agar layak digunakan dalam penelitian. Peneliti mengevaluasi serta memperbaiki media pembelajaran berdasarkan saran dan perbaikan yang didapat dari hasil validasi oleh para ahli. Revisi media pembelajaran interaktif dilakukan guna menyempurnakan media sesuai saran pada lembar validasi yang telah diisi oleh para ahli sebelum tahap uji praktikalitas.

## Pembahasan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mencakup tiga tahapan utama: pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Tahapan-tahapan ini dirancang untuk memastikan produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

Tahap pendefinisian berperan dalam menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat yang diperlukan dalam pengembangan produk. Berbagai informasi yang relevan dikumpulkan sesuai dengan tujuan penelitian. Tahap ini meliputi beberapa analisis. Pertama, analisis awal yang fokus pada mengidentifikasi persoalan mendasar yang muncul selama proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan mewawancarai guru di SDN Kalipang 01, Kabupaten Blitar. Kedua, analisis peserta didik bertujuan untuk menentukan karakteristik siswa yang akan menjadi fokus pengembangan media pembelajaran di SDN Kalipang 01, Kabupaten Blitar. Ketiga, analisis tugas yang mencakup struktur capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran, dan materi pokok di SDN Kalipang 01. Keempat, analisis konsep yang mengidentifikasi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru dan disusun secara sistematis dalam pengembangan media agar dipahami oleh siswa kelas 1 di SDN Kalipang 01. Terakhir, perumusan tujuan pembelajaran yang melibatkan penulisan tujuan pembelajaran dan perubahan perilaku yang diharapkan setelah pembelajaran. Tujuan dari analisis konsep dan tugas ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

Dalam tahap perancangan, langkah pertama adalah menyusun tes kriteria untuk menentukan kemampuan awal siswa dan sebagai alat evaluasi setelah pelaksanaan kegiatan. Langkah kedua adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa, dalam hal ini menggunakan aplikasi Canva. Langkah ketiga, mempertimbangkan bentuk penyajian media pembelajaran, dimana penulis memanfaatkan media audiovisual agar siswa dapat melihat dan menghayati media selama pembelajaran. Langkah terakhir adalah menayangkan pengenalan materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang pada saat pembelajaran.

Pada tahap pengembangan, rancangan diproses menjadi produk akhir menggunakan aplikasi Canva yang sudah direvisi dan disesuaikan dengan spesifikasi dari para ahli. Validasi dilakukan untuk menguji kelayakan atau kesesuaian media. Setelah mendapatkan hasil validasi, revisi dan perbaikan dilakukan agar produk yang dikembangkan menjadi valid. Produk yang telah dikembangkan dan direvisi berdasarkan saran dari para ahli kemudian diuji coba dan dinilai kepraktisannya pada siswa kelas 1 di SDN Kalipang 01.

Berdasarkan hasil proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, penelitian ini sejalan dengan model 4D, yaitu Define, Design, dan Develop. Tahapan yang dilakukan meliputi pendefinisian, yang mencakup wawancara dengan guru dan observasi lapangan, desain, yang mencakup perancangan dan pembuatan media menggunakan aplikasi Canva sesuai dengan materi pembelajaran Pancasila kelas 1, dan pengembangan, yang mencakup tahap revisi media dan uji validitas dengan produk yang diuji di SDN Kalipang 01.

Data uji validitas media yang mencakup uji oleh validator media, bahasa, dan materi menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik terpadu di kelas 1 SD dinilai sangat baik dengan menggunakan aplikasi Canva. Skor uji validitas media sebesar 93,75% menempatkannya pada kategori "sangat valid", validitas materi 88% dengan kategori "sangat valid", dan validitas bahasa 95% mencapai kategori "sangat valid". Penilaian guru dan siswa secara keseluruhan terhadap kepraktisan media sangat positif. Tanggapan guru terhadap kepraktisan uji coba media di SDN Kalipang 01 mendapat skor 94%, sedangkan tanggapan siswa mendapat skor 96,6%. Hasil uji coba kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Penelitian pengembangan Bahan Ajar mengenai yang berfokus pada transformasi pembelajaran Pancasila tentang keunggulan media interaktif " Sibola Lala" bagi siswa kelas 1 SD sudah sesuai dengan indikator pada media pembelajaran dan sesuai dengan perkembangan kurikulum saat ini. Produk yang

dikembangkan sudah sesuai dengan indikator pada media pembelajaran dan sesuai dengan perkembangan kurikulum saat ini. Selain itu produk yang dikembangkan mudah dipahami karena bahasa yang digunakan cocok untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami media pembelajaran. Media pembelajaran juga di desain semenarik mungkin sehingga peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran. Validitas media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dilakukan oleh para validator media, bahasa dan materi yaitu dari Dosen Pendidikan Guru Sekolah yang sudah dapat dikatakan layak digunakan dalam uji coba produk dan penelitian. Praktikalitas dilakukan oleh guru SDN Kalipang 01 sudah pada kategori sangat praktis dengan kepraktisan media pembelajaran mendukung serta membuat peserta didik lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Begitu juga hasil angket respon peserta didik di SDN Kalipang 01 penggunaan media pembelajaran yang berbasis aplikasi Canva sangat sesuai dan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran karena konten interaktif yang ditampilkan sangat menarik semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agasisti, T., & Antequera, G. (2023). Technological resources, ICT use and schools efficiency in Latin America – Insights from OECD PISA 2018. *International Journal of Educational Development*, 99(2). <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2023.102757>
- Deswita, E., & Amini, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan Canva untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 950-961.
- Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material using discovery learning model in grade V elementary school. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(1), 16-22. <https://doi.org/10.29210/129400>
- Febaliza, A., & Afdal, Z. (2015). *Media pembelajaran dan teknologi informasi komunikasi*. Yogyakarta: Adefa Grafika.
- Garris, P. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1-18. <http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80-89. <http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.%20Oktober.3000>
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva sebagai media pembelajaran IPA materi perpindahan kalor di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 96-101. <https://doi.org/10.36928/jjpd.v5i2.848>
- Malgoubri, J.-B. M. B. S. & I. (2023). Teaching quality and student learning achievements in Ethiopian primary education: How effective is instructional quality in closing socioeconomic learning achievement inequalities?. *International Journal of Educational Development*, 99(2). <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2023.102759>
- Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). Pengembangan bahan ajar flipbook manfaat energi kelas IV di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 44-57. <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.6161>

- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085-1092.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan model pembelajaran*. [Http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/](http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/)
- Nasrul, S. (2018). Pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis model problem based learning di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 81-92. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100491>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan media digital berbasis flipbook untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694-705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Rahmawati, A. S. (2019). Penggunaan multimedia interaktif (MMI) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar fisika [The use of multimedia interactive (MMI) as a learning media in improving physical learning achievement]. *Pancasakti Science Education Journal (PSEJ)*, 4(1), 7-17. Retrieved from <http://e-journal.upstegal.ac.id/index.php/psej>
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi Canva materi bangun ruang limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Sugiyono, S. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Urnika, A. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash muatan pembelajaran PPKN materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang. Skripsi: Unnes.
- Utami, T. R., & Lena, M. S. (2022). Pengembangan bahan ajar pembelajaran tematik terpadu berbasis Flip PDF Professional di kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9004-9009. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2524>
- Widodo, A. P. A. (2018). *Penulisan karya tulis ilmiah*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>