



Sebagai bagian dari penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas, penting untuk menyelenggarakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Pendidikan berkualitas adalah pondasi pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan didefinisikan oleh pendekatan kolaboratif yang berfokus pada siswa (Rahmatullah et al., 2020).

Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran, seperti Canva, dianggap sebagai elemen penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan memudahkan pemahaman materi. Canva, sebuah platform desain daring, menyediakan berbagai jenis desain grafis, termasuk presentasi, poster, pamflet, grafik, undangan, dan banyak lagi. Media pembelajaran ini memungkinkan guru untuk dengan efisien merancang materi pembelajaran yang menarik, sementara peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah melalui teks, animasi, grafik, dan video. Kelebihan Canva termasuk beragam desain menarik, peningkatan kreativitas, dan kemampuan untuk menghemat waktu, membuatnya menjadi alat yang efisien dan berguna dalam proses pembelajaran (Sunarti, 2022).

Masalah Utama yang ada di SDN SukaMaju yang muncul adalah kurangnya minat siswa dan motivasi dalam proses pembelajaran di kelas akibat dari media pembelajaran yang disediakan guru kurang menarik. Dalam era modern ini, teknologi semakin menjadi bagian integral dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Namun, temuan di lapangan menunjukkan bahwa guru-guru di SDN Sukamaju belum sepenuhnya memanfaatkan sarana teknologi, khususnya yang bersifat ilustratif.

Masalah tersebut berakar dari ketidakmampuan para guru untuk memanfaatkan media Canva. Beberapa faktor yang dapat menjadi penyebabnya adalah media belajar sebagai sesuatu hal yang krusial seringkali kurang diperhatikan oleh guru sehingga dengan gaya mengajar yang monoton tanpa ilustrasi serta media pendukung lain, siswa memiliki tendensi untuk kurang memperhatikan. Kondisi ini menciptakan kesenjangan dalam pendekatan pembelajaran, di mana potensi penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran belum sepenuhnya diwujudkan. Dampak jika tidak menggunakan media interaktif anak terlihat cenderung bosan tidak bersemangat. Teori Konstruktivisme dapat memberikan landasan bagi pemahaman

mengapa integrasi teknologi, seperti Canva, sangat penting dalam pembelajaran. Teori ini menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Penggunaan teknologi, seperti alat desain grafis, dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif, memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pemahaman mereka sendiri melalui kreativitas dan eksplorasi.

Selain itu, Model TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang dikembangkan oleh (Mishra & Koehler, 2006) dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang bagaimana pengetahuan guru tentang teknologi dapat diintegrasikan dengan pengetahuan pedagogis dan pengetahuan konten. Kurangnya pemanfaatan Canva mungkin juga menunjukkan kebutuhan untuk pengembangan TPACK guru, sehingga mereka dapat lebih efektif mengintegrasikan teknologi dengan pengetahuan konten dan pendekatan pembelajaran yang tepat.

Dalam konteks pembelajaran ilustrasi memiliki peran penting dalam menjelaskan fenomena sosial, konsep peristiwa sejarah, dan cerita naratif. Kelebihan Canva dalam memungkinkan pengguna dengan berbagai tingkat keahlian desain untuk menciptakan ilustrasi yang menarik ataupun video pembelajaran multimedia menjadi nilai tambah yang signifikan. Ilustrasi yang baik memiliki potensi untuk memudahkan pemahaman dan retensi materi pelajaran oleh siswa terkhusus mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Motivasi siswa menjadi fokus utama dalam pengembangan media yang efektif. Motivasi belajar memengaruhi sejauh mana siswa terlibat dalam proses pembelajaran, dan ilustrasi yang menarik dapat meningkatkan minat siswa terhadap motivasi belajarnya.

Penggunaan ilustrasi Canva diharapkan dapat berdampak positif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa Kelas 4 di SDN Sukamaju. Dengan memfokuskan penelitian pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa Kelas 4 di SDN Sukamaju apabila cara belajar di kelas serta media pembelajarannya di buat menarik, diharapkan dapat ditemukan solusi atau rekomendasi terkait optimalisasi penggunaan Video Pembelajaran Multimedia Menggunakan Canva agar dapat memberikan dampak positif yang signifikan pada pembelajaran siswa khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah, “bagaimana Pengembangan, Kelayakan, Respon

siswa dan Guru pada pembelajaran multimedia menggunakan canva pada pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas 4 SDN Sukamaju dan formatnya sesuai dengan tahapan ADDIE??. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peningkatan wawasan dan pengetahuan mahasiswa mengenai pengembangan media pembelajaran, bagi siswa dapat meningkatkan minat belajar atau minat belajar pada materi Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, serta dengan adanya pengembangan video pembelajaran multimedia menggunakan canva membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah, serta guru dapat meningkatkan keterampilan mengajar, menjadi inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang cocok yang disesuaikan dengan karakter siswanya.

## 2. Metode Penelitian

Untuk mengembangkan Media Canva maka metode yang akan digunakan didalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Winarni, (2021) *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau penyempurnaan produk yang sebelumnya telah ada, namun masih terdapat kekurangan,

sehingga dapat dipertanggung jawabkan dan juga menurut (Sugiyono, 2013) Metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan dengan tujuan menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji produk yang telah dikembangkan tersebut terhadap keefektifannya.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian pengembangan video pembelajaran multimedia menggunakan Canva yaitu siswa kelas IV di SDN Sukamaju dengan jumlah 45 siswa. Yang dibagi menjadi 3 kelompok yakni kelompok individu 10 siswa, kelompok kecil

15 siswa, dan kelompok besar 20 siswa, dengan jumlah subjek penelitian ini diambil dan disesuaikan dengan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut Hamzah (dalam Mulyatiningsih, 2015) ADDIE merupakan singkatan dari Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (Implementation) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Dalam perkembangan media digital terjadi melalui beberapa tahapan atau proses. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE ditunjukkan pada tabel di bawah ini

Tabel 1. Prosedur ADDIE

Tahapan	Tugas yang dilakukan	Deskripsi	Hasil
<i>Analysis</i> (Analisis)	1. Analisis Karakteristik Siswa	Menganalisis karakteristik siswa sehingga akan dicocokkan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan.	Karakteristik siswa dalam belajar.
	1. Analisis Materi	Capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Sukamaju	Materi yang akan dijadikan media video pembelajaran yaitu keragaman budaya.
	2. Analisis Kebutuhan	Yaitu dengan melakukan respon siswa dan guru kelas IV SDN Sukamaju	Untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru akan media pembelajaran khususnya video pembelajaran multimedia menggunakan canva.
<i>Design</i> (Desain/Perancangan)	1. Pembuatan <i>Storyboard</i>	Menggambarkan tahapan atau canva dalam video pembelajaran	Desain alur video
	2. Pembuatan Instrumen Penelitian	Yaitu merancang lembar validasi ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa, dan angket tanggapan siswa dan guru.	Instrumen Penelitian
<i>Development</i> (Pengembangan)	1. Merealisasi-kan konsep atau <i>storyboard</i> yang telah dibuat	Membuat ilustrasi gambar kedalam. Snimasi yang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat	Video multimedia menggunakan canva
	2. Melakukan validasi ahli materi	Penilaian oleh ahli materi Pendidikan Pancasila Terhadap produk video pembelajaran yang sudah jadi	Penilaian angket validasi ahli materi
	3. Melakukan validasi ahli media	Penilaian oleh media terhadap produk video pembelajaran yang telah dibuat	Penilaian angket validasi ahli materi, dan melakukan Perbaikan sesuai dengan saran
<i>Implementation</i> (Implementasi)	1. Melakukan uji coba produk kelompok kecil, besar dan individu	Mencari tanggapan siswa kelas IV SDN Sukamaju terhadap produk media yang telah dibuat.	Penilaian melalui angket tanggapan siswa dan guru
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	1. Melakukan evaluasi media	Untuk melaksanakan umpan balik terhadap media	Kelayakan video pembelajaran multimedia

### 3. Hasil dan Pembahasan

Sebelum menuju hasil dan pembahasan, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian terkini yang menunjukkan penggunaan canva serta dampaknya terhadap kualitas pembelajaran dan prestasi siswa. Penelitian oleh Sun et al. (2020) mengeksplorasi penggunaan alat desain grafis online, termasuk Canva, dalam pembelajaran online. Studi ini menemukan bahwa penggunaan alat desain grafis dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Canva memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh yang semakin mendominasi di masa pandemi COVID-19.

Penelitian oleh Fernandes (2019) menginvestigasi dampak penggunaan Canva dalam pendidikan desain grafis. Studi ini menemukan bahwa Canva telah memperluas aksesibilitas pembelajaran desain grafis, terutama bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat lunak desain profesional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang inklusif. Selain itu, dalam penelitian oleh (Dabbagh & Kitsantas, 2012) konsep Personal Learning Environments (PLEs) dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara mandiri diperkuat oleh penggunaan teknologi seperti Canva. Mereka menyoroti bahwa penggunaan alat desain grafis online dapat membantu siswa dalam mengelola pembelajaran mereka sendiri, mengembangkan keterampilan desain, dan memfasilitasi kolaborasi antara sesama siswa.

Dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran dan prestasi siswa. Melalui fitur-fitur desain grafisnya yang intuitif dan beragam, Canva memberikan kesempatan bagi pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, Canva juga meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, memungkinkan siswa dari berbagai latar belakang untuk memperoleh akses terhadap pembelajaran desain grafis yang berkualitas. Dengan demikian, kajian pustaka ini memberikan dukungan yang kuat terhadap penggunaan media Canva dalam konteks pembelajaran, sekaligus menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan

inklusif bagi semua siswa. Dengan begitu, didukung model ADDIE, hasil penelitian ini menunjukkan beberapa hal seperti sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu *Analysis* (Analisis). Analisis yang dilakukan peneliti terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan menunjukkan bahwa guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran. Selain itu, penggunaan media tergantung pada apa yang ingin di sampaikan dan kebutuhan siswa, dan guru sering kali menggunakan buku-buku yang disediakan sekolah, seperti buku bertema, dalam proses pembelajaran. Guru juga berpendapat bahwa siswa memerlukan rangsangan dalam belajar, sehingga jika hanya fokus pada buku maka pembelajarannya akan kurang efektif. Namun ketika siswa mulai bosan, guru selalu mengajak mereka menyanyikan lagu untuk mencairkan suasana.

Guru juga menemui beberapa kendala dalam penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran. Memproduksi media pembelajaran memerlukan waktu lama dan kreativitas, serta peralatan dan infrastruktur yang mungkin kurang memadai. Itu sebabnya guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam pembelajarannya. Selanjutnya, media pembelajaran melalui presentasi video tentang keragaman budaya itu sangat penting untuk pemahaman siswa dalam pembelajaran, selain itu berpendapat bahwa media video sangat cocok untuk menjelaskan materi keragaman budaya karena ketika guru bertanya kembali kepada siswa tentang materi keragaman budaya, siswa kurang memahaminya dengan baik. Namun keterbatasan kemampuan dalam menggunakan media video menjadi penghambat inovasi bagi guru, dan guru kelas IV SDN Suka Maju menemukan media pembelajaran menarik yang dapat merangsang dan membangkitkan minat belajar siswa yang tinggi.

Berdasarkan informasi yang diperoleh, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran di kelas yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran ini hendaknya dapat dinikmati oleh seluruh siswa kelas IV. Media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan semangat siswa, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Kawuryan, (2011) bahwa sebuah bahan pelajaran yang digunakan oleh guru harus bermakna. Ketika pembelajaran bermakna, maka memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran.

Analisis materi yang dilakukan dalam penelitian yang dilakukan yakni mengenai keberagaman budaya yang terdapat pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV sesuai dengan CP (Capaian Pembelajaran) yang terdapat pada kurikulum merdeka, dari beberapa hasil angket atau kuesioner yang diberikan terdapat guru dan siswa, selain buku pembelajaran pendidikan pancasila menjadi referensi yang cocok untuk materi sumber keberagaman budaya.

Materi keberagaman budaya meliputi pengertian, beragaman rumah adat, pakaian, senjata adat dan lain-lain, karena indonesiadisini memiliki banyak sekali keberagamanbudaya jadi hal ini lah menjadi masalah yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran berlangsung seperti kesulitan memahami materi ajar karena terlalu membosankan, dan guru hanya menggunakan metode mengajar konvensional saja.

Ada beberapa kendala yang jika guru menggunakan pemanfaatan video pembelajaran multimedia menggunakan canva seperti halnya guru memerlukan waktu yang cukup lama untuk membuat bahan ajar menggunakan video pembelajaran multimedia, guru kesulitan dan kurang bisa memaksimalkan teknologi di zaman sekarang,berdasarkan hal inilah peneliti memilih video pembelajaran multimedia menggunakan canvauntuk membantu mengatasi masalah yang terjadi, penggunaan aplikasi canva hanya memerlukan kuota atau perlangganan pemakaian yang di tawarkan oleh canva dan bisa membantu membuat video pembelajaran yang menarik dan pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa.

Tahap kedua yaitu *Design* (Desain/Perencanaan). Tahapan perancangan yaitu pembuatan desain media yang akan dimasukkan dalam media multimedia menggunakan canva. Yaitu pembuatan *storyboard*, instrumen penelitian yaitu validasi ahli materi, ahli bahasa dan media, serta angket tanggapan siswa. Pada tahapan ini, perancangan media harus disesuaikan dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu membuat *storyboard*. *Storyboard* berfungsi sebagai pedoman atau panduan yang diterapkan dalam membuat produk media.

Menurut (Waryanto, 2005) *storyboard* biasanya digunakan untuk sebuah kerangka dalam pembuatan situs web dan proyek media interaktif yang biasanya dalam iklan, game, file, bahkan media pembelajaran. *Storyboard* harus memuat bagan-bagian media penting dari pengembangan video pembelajaran multimedia menggunakan canva, dan mampu memberikan

gambaran yang jelas. Adapun bagian yang harus termuat pada *storyboard* pada penelitian pengembangan ini adalah *scene*, visualisasi, audio, serta durasi.

Langkah kedua yaitu membuat instrumen penelitian. Instrumen validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta instrumen tanggapan siswa terkait media yang akan dikembangkan. Hal tersebut dibuat sebagai dasar pada tahapan perancangan, karena rancangan tersebut akan dikembangkan pada tahapan berikutnya yaitu tahap pengembangan. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan diantaranya yaitu instrumen validasi ahli materi, instrumen ahli media, dan angket tanggapan siswa. Instrumen- instrumen tersebut digunakan menggunakan skala likert dengan skor 5, 4, 3, 2, dan 1, namun untuk keterangan antara instrumen validasi dengan angket tanggapan siswa berbeda. Untuk instrumen validasi ahli materi dan media memiliki keterangan yaitu skor sangat baik, baik, cukup, tidak baik, dan sangat tidak baik. Sedangkan untuk keterangan tanggapan siswa yaitu sangatsetuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Tahap ketiga adalah *Development* (Pengembangan). Dalam tahapan pengembangan, kerangka atau rancangan yang telah kita buat yang berupa konseptual direalisasikan dalam bentuk bahan ajar atau media pembelajaran yang nantinya siap untuk diimplementasikan sesuai dengan tujuan pengembangan (Mulyatiningsih, 2015).

Tahapan pengembangan merupakan proses untuk mewujudkan konsep atau rancangan yang telah kita buat dalam *storyboard* menjadi sebuah media yang dikembangkan. Ada hal yang penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan, yaitu memproduksi, membeli, dan melakukan perbaikan media yang akan dikembangkan, sehingga mampu mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Tidak hanya itu, adanya pemilihan media juga penting untuk dilakukan (Hamzah, 2019). Media *storyboard* memiliki peranan untuk menyusun sebuah video pembelajaran untuk mengetahui detail yang ada di dalam video. Pada tahapan pengembangan, ilustrasi dibuat dengan materi yang sesuai yaitu mengenai keberagaman budaya. Adapun *software* yang digunakan yaitu Aplikasi Canva. Langkah pertama yaitu membuat pemilihan Templet dan Elemen. Kedua, penggabungan video dan penambahan teks, gambar serta audio.

Berikut merupakan langkah-langkah pembuatan video pembelajaran dalam Canva: a) Pemilihan Templet dan Elemen, b)

Penggabungan video dan penambahan teks, gambar serta audio

Kemudian dalam karakter yang digunakan dalam video pembelajaran multimedia harus sesuai dengan tema atau materi yang dibawakan kemudian di tambahkan *background* bisa membantu video lebih menarik sangatlah penting, pemberian audio harus sesuai dengan teks yang di tampilkan dalam video dengan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa, kemudian timing menjadi peranan penting agar video dan audio sesuai jika hal ini mengalami kesalahan nantinya akan berdampak pada kualitas penayangan video pembelajarannya.

Pada tahapan pengembangan berikutnya yaitu melakukan validasi terhadap produk yang telah dibuat. Validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Untuk pengujiannya menggunakan angket berupa lembar validasi skala likert. Skala likert digunakan untuk mengetahui sudut pandang atau tanggapan seseorang sesuatu hal. Penilaian kelayakan materi dilakukan hanya sekali karena ahli materi hanya memberikan sedikit saran. Kemudian untuk kelayakannya sudah ada pada kualifikasi sangat baik dengan persentase 96%. Untuk hasil penilaian ahli media sudah ada pada kualifikasi sangat baik dengan persentase 92%. Dan Untuk hasil penilaian ahli bahasa sudah ada pada kualifikasi sangat baik dengan persentase 95%.

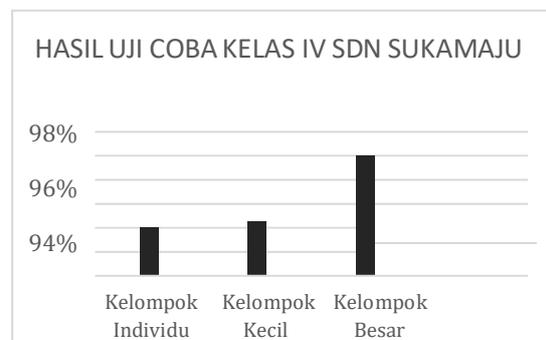
Berdasarkan dari hasil validasi yang telah diisi oleh ahli materi diperoleh 96% dengan interval skor 81-100% kualifikasi "Sangat Baik". Dari kriteria kelayakan produk menunjukkan bahwa kualifikasi sangat baik tidak perlu revisi produk.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan persentase 92% dengan kualifikasi "Sangat baik". Dari kriteria media yang digunakan sudah layak dan tidak perlu direvisi kembali dan dinyatakan layak untuk sebuah penelitian.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa mendapatkan persentase 95% dengan kualifikasi "Sangat baik". Dari kriteria bahasa yang digunakan sudah layak dan tidak perlu direvisi kembali dan dinyatakan layak untuk sebuah penelitian.

Tahap keempat adalah *Implementation* (Implementasi). Video pembelajaran multimedia menggunakan canva diuji coba kepada siswa setelah dilakukannya validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dinyatakan layak untuk digunakan. Uji coba ini

bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terkait media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti mengenai materi keberagaman budaya. Tidak hanya dalam hal media, tetapi juga dalam hal tanggapan atau reaksi siswa ketika menyimak atau belajar menggunakan video pembelajaran multimedia menggunakan canva tersebut. Tanggapan siswa adalah reaksi sosial siswa menanggapi rangsangan yang diberikan oleh orang lain. Tanggapan dapat berupa positif atau negatif dari siswa atas sesuatu yang disajikan (Maulani et al., 2022). Uji coba yang dilaksanakan di kelas IV SDN Sukamaju sebanyak 45 siswa. Namun siswa dibagi menjadi tiga kelompok yaitu kelompok individu sebagai uji coba pertama sebanyak 10 siswa, kelompok kecil sebagai uji coba pertama sebanyak 15 siswa. Dan kelompok besar sebanyak 20 siswa.



Gambar 1. Grafik Tanggapan Siswa

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa pada uji coba kelompok individu mendapatkan persentase 90% dengan kualifikasi kelayakan sangat baik kemudian kelompok kecil mendapatkan persentase 90,5% dengan kualifikasi kelayakan sangat baik. Uji coba kelompok besar memperoleh hasil 96% dengan kelayakan sangat baik.

Tahapan model pengembangan ADDIE yang terakhir adalah *Evaluation* (evaluasi). Evaluasi memiliki tujuan untuk meninjau apakah video pembelajaran multimedia menggunakan canva yang telah dikembangkan sudah layak atau tidak. Evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi formatif yang telah dilaksanakan sebelumnya pada setiap tahapan pengembangan ADDIE. Adapun setiap pelaksanaan tahapan pada model ADDIE telah dilakukan evaluasi dan merevisi atau melakukan perbaikan. Berdasarkan temuan-temuan di atas, maka pada tahapan evaluasi dalam pengembangan video pembelajaran multimedia menggunakan canva memiliki kelayakan media sangat baik. Dilihat dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang sudah memenuhi kualifikasi sangat baik.

Dalam pengisian tanggapan siswa juga memperoleh hasil tanggapan yang positif dan berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil dari pengembangan video pembelajaran multimedia menggunakan canva ini sudah dapat dikatakan menarik. Ada beberapa alasan mengapa video ini layak digunakan, menarik serta bermanfaat, yaitu video pembelajaran multimedia menggunakan canva tersebut mampu menarik perhatian siswa, tampilan yang disajikannya sudah bagus dan membuat pembelajaran lebih unik, mempermudah sistematika pembelajaran, serta memperjelas materi yang sulit (Maulani et al., 2022). Dengan demikian, pada tahapan evaluasi ini menyatakan produk yang dikembangkan berhasil dan layak untuk dikembangkan.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan dari temuan dan pembahasan yang sudah dilakukan oleh peneliti, kemudian dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran multimedia menggunakan canva pada materi keberagaman budaya yang meliputi dari beberapa tahapan dari tahapan pengembangan *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahapan analisis meliputi *analysis* (analisis) terhadap karakteristik siswa, analisis materi, serta analisis terhadap kebutuhan. *Design* (desain) menghasilkan sebuah rancangan berupa *storyboard* dan lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahapan *development* (pengembangan), sebuah proses untuk mengembangkan konsep atau rancangan yang telah disusun dalam *storyboard* menjadi sebuah video pembelajaran multimedia menggunakan canva yang siap untuk diuji kelayakannya.

Dalam tahapan pengembangan juga melakukan uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Tahap *implementation* (implementasi), yaitu mengimplementasikan atau menguji coba video atau media video pembelajaran multimedia menggunakan canva di kelas IV SDN Sukamaju. Tahap *evaluation* (evaluasi) yaitu melakukan pengumpulan evaluasi formatif yang telah dilakukan pada empat tahapan sebelumnya meliputi kelayakan video pembelajaran multimedia menggunakan canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya. Dan kemudian dalam kelayakan video pembelajaran multimedia menggunakan canva pada materi keberagaman budaya yaitu termasuk pada kualifikasi "Sangat

Baik" berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Berdasarkan hasil uji coba produk kelompok individu dengan jumlah 10 siswa kelayakannya "Sangat Baik" dengan nilai persentase 90% kemudian kelompok kecil dengan jumlah 15 siswa kelayakannya "Sangat Baik" dengan nilai persentase 90,5% dan kelompok besar dengan jumlah 20 siswa kelayakannya "Sangat Baik" dengan nilai persentase 96%.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa rekomendasi yaitu: 1) Bagi Mahasiswa Calon Guru. Dalam penelitian ini masih terdapat siswa yang belum mengerti materi pembelajaran yang disajikan dalam media digital. Sehingga direkomendasikan untuk mahasiswa/calon guru memperhatikan kejelasan penyampaian, penggunaan ilustrasi materi dalam video pembelajaran tersebut. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan terhadap media pembelajaran belajar untuk menciptakan sebuah media-media belajar yang interaktif, inovatif dan kreatif. Sehingga ketika sudah menjadi guru, pengetahuan serta keterampilan dalam memanfaatkan media sangat baik; 2) Bagi Siswa. Video pembelajaran multimedia menggunakan canva menjadi salah satu hal yang dapat memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran. Jika siswa merasa kurangnya pemahaman terhadap materi pembelajaran di kelas, maka bisa secara mandiri mencari sumber atau media belajar lainnya di rumah; 3) Bagi Guru. Diharapkan dalam penyampaian materi maupun dalam kegiatan belajar mengajar di kelas setidaknya harus memberikan sebuah pembelajaran yang menarik dan berkesan bagi siswa. Untuk pemanfaatan media pembelajaran, guru dapat mencari referensi-referensi di internet terkait media pembelajaran lainnya yang inovatif.

#### Daftar Pustaka

- Hamzah, A. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil. *Malang: Cv Literasi Nusantara*.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis penggunaan video sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 19–26.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher

- knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Mulyatiningsih, E. (2015). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Uny Press.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Sugiyono, P. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*(A. Nuryanto. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105.
- Waryanto, N. H. (2005). Storyboard dalam media pembelajaran interaktif. *Jakarta: Gramedia Indonesia*.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.