

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Pengembangan adalah proses mendesain pembelajaran menjadi lebih maju lagi secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menerapkan sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Menurut (Irfandi, 2017:64) menyatakan “pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.” (Sugiyono, 2015:5) “menyatakan pengembangan yaitu memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.” Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia (Nomor 18 Tahun 2002) “Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang sudah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perubahan secara bertahap.”

Penelitian dalam suatu metode pengembangan media memiliki beberapa tahap. Menurut (*Robert Maribe Branch, 2009:3*) memperkenalkan metode pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Tahap (1) *Analyze* (menganalisis) terdapat beberapa langkah yaitu mengidentifikasi kesenjangan performa peserta didik dalam pembelajaran, menganalisis kompetensi dasar, mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, dan menentukan media pembelajaran yang tepat. Tahap (2) *Design* (Desain) terdapat beberapa langkah yaitu menyusun kebutuhan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran, menyusun desain media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, membuat kisi-kisi instrument, dan menghitung biaya yang dibutuhkan. Tahap (3) *Develop* (Pengembangan) meliputi tahapan membuat dan

menghasilkan media pembelajaran, melakukan pengujian media pembelajaran, dan revisi media pembelajaran. Tahap (4) *Implement* (Implementasi) ialah pengukuran tingkat kelayakan media pembelajaran. Tahap (5) *Evaluate* (Evaluasi) yaitu menganalisis media tentang ketersesuaian dengan kebutuhan pembelajaran dan memperbaiki kekurangan media. Menurut Thiagarajan melalui (Thiagarajan, 1974:5), metode pengembangan terdiri dari 4 tahap yang dikenal dengan Model 4D (*Four D Model*) terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Menurut (Sugiyono, 2015:407) metode pengembangan terdiri dari 10 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, ujicoba pemakaian, revisi produk, ujicoba produk, revisi desain, revisi produk, dan produksi masal.

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model *Richey and Klein* (2009) dalam Sugiyono (2015:39) menyatakan "*The focus of Design and Development Research can be on front-end analysis. Planning, Production, and Evaluation* (PPE). Fokus dari perancangan penelitian dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi & Evaluasi. Metode ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan percobaan. Inti dari penelitian dengan metode R&D adalah menghasilkan sebuah produk yang akan membantu satu bidang tertentu. Produk yang dihasilkan bisa saja produk baru maupun produk yang sudah ada namun telah dikembangkan menjadi lebih baik, efektif, efisien, dan lebih praktis.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah proses mengembangkan yang terarah, teratur dan terencana dalam rangka mengembangkan suatu produk pembelajaran yang lebih maju dan lebih meningkatkan proses belajar siswa.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah suatu alat bantu untuk mempermudah berlangsungnya proses pembelajaran agar lebih mudah dipahami dan juga sebagai tujuan pendidikan atau pengajaran lebih efektif dan efisien. Menurut Fatria (2017:

136) menyatakan “Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat menembus pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa”. Selain itu (Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.” Sedangkan (Satrianawati, 2018:10) menyatakan bahwa media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar secara umum dapat dibagi menjadi beberapa jenis :

1. Media visual, media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indera pengelihatannya. Contoh: media foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
2. Media audio, media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indera telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan CD.
3. Media audio visual, media yang bisa di dengar dan dilihat secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan VCD.
4. Multimedia, semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Seperti internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud mencakup media tradisional yang terdiri atas kapur tulis *handout*, diagram, *slide*, *overhead*, objek nyata, dan rekaman video atau film dan media muktahir seperti computer, DVD, CD-ROM, internet, dan konferensi video interaktif.

Menurut Hamdani (2011:250) memaparkan jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media grafis diantaranya, yaitu: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, dan grafik.

2. teks yang dapat membantu siswa untuk berfokus pada materi karena mereka cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi.
3. audio yang memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukkan hubungan spasial dari suatu objek, dan membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.
4. grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural
5. animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut
6. video dapat digunakan untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik.

Ciri- ciri media pembelajaran yang Praktis yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa.
- b. Media yang disajikan dapat melampaui batas ruang kelas
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.
- d. Media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa.
- e. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- f. Secara potensial, media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar yang konkret, benar, dan berpijak pada realitas.
- g. Media mampu membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.

proses belajar mengajar media pembelajaran adalah suatu hal yang tidak dapat ditinggalkan, melihat siswa yang kurang tertarik dan kurang semangat dalam belajar maka media pembelajaran harus tetap di kembangkan, bukan lagi menggunakan berbagai buku tetapi juga dapat berbentuk digital, dimana setiap siswa akan tertarik dalam hal baru yang tentunya bernilai positif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu suatu alat bantu dengan berbagai bentuk baik bentuk visual, audio, audio visual maupun multimedia yang tentunya meningkatkan pemahaman serta semangat siswa dalam belajar.

2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media Pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat dalam proses belajar mengajar, ada tiga fungsi menurut Arsyad (2017 :19) yaitu :

1. Fungsi Afektif, media yang dapat dinikmati peserta didik dalam proses belajar dengan teks yang bergambar.
2. Fungsi Kognitif, media yang dapat memudahkan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung didalamnya.
3. Fungsi Kompensatori, media dapat membantu memudahkan untuk memahami dan mengingat lagi.

Fungsi media pembelajaran menurut Rusman (2012:162) adalah “Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sebagai komponen dari sistem pembelajaran, sebagai pengarah dalam pembelajaran, sebagai pembangkit motivasi siswa, meningkatkan hasil pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang.” Sedangkan Fungsi media pembelajaran menurut Hamalik (2003:48) yaitu “Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, untuk mencapai tujuan pembelajaran, untuk mempercepat proses belajar siswa dan membantu siswa dalam memahami materi belajar, untuk mempertinggi kualitas mutu pendidikan.

Sedangkan menurut Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2017:111) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat membutuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan menuntun peserta didik menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam mata pelajaran. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan

uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan fungsi dan manfaat media pembelajaran sangat berguna bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran dimana dalam hal ini dapat meningkatkan semangat dan pemahaman dalam belajar siswa.

2.1.4 Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva*

a. Pengertian Video Animasi

Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat (Hikmah & Purnamasari, 2017). Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar, Video animasi merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran karena video dapat menyajikan gambar bergerak dan suara yang menyertainya (Daryanto 2016). Sedangkan pengertian animasi adalah rangkaian lukisan atau gambar yang bergerak (Isan et al., 2017).

Pembelajaran dengan menggunakan animasi komputer memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara edukatif dan interaktif. Untuk itu dalam pemanfaatan multimedia untuk pembelajaran animasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk menjadikan sebuah aplikasi pembelajaran semakin menarik. Video animasi adalah Softwar untuk menambahkan animasi telah banyak tersedia. Pemanfaatannya merupakan suatu hal yang harus digunakan secara tepat. Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa (Deriyani, 2022). Pembelajaran menggunakan video animasi ini juga bisa merangsang kemampuan siswa dalam mengamati berbagai video yang disediakan. Selain video, media juga bisa memiliki unsur audio, gambar, teks

dan animasi yang dapat membuat teks lebih menarik dan diharapkan dapat menumbuhkan antusias serta minat belajar siswa, pembelajaran yang menggunakan media video animasi akan terkesan lebih menarik dan tidak monoton sehingga peserta didik tidak akan cepat merasa bosan dalam belajar (Hamidi & Jamaluddin, 2023). Dalam pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik salah satunya menggunakan aplikasi *Canva*.

b. Pengertian *Canva*

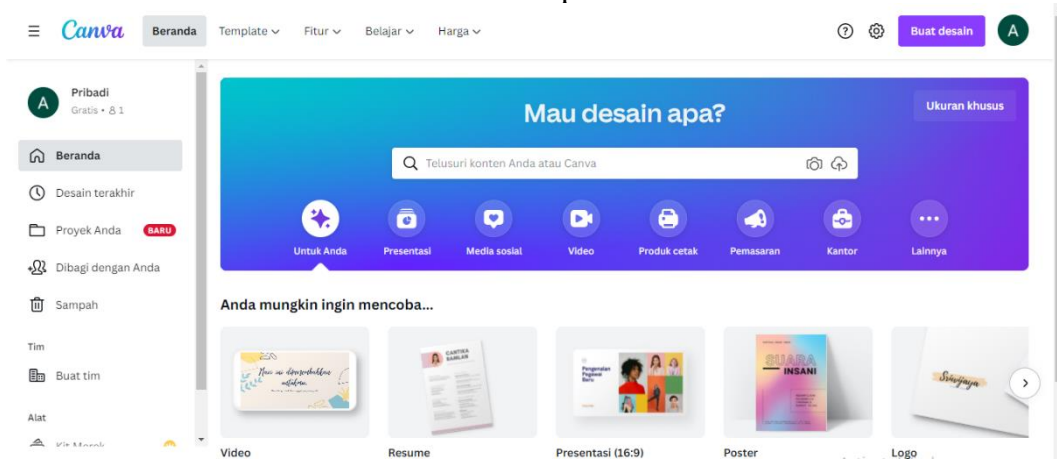
Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain grafis secara *online*. *Canva* juga memiliki berbagai macam *template* atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi *canva* juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, *banner*, dan lain-lain (Leryan et al., 2018). Penggunaan media pembelajaran *canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media *canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi *canva* ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik.

Media *Canva* ini tidak hanya dapat menampilkan video, gambar, grafik. Tergantung pada tampilan dan nuansa yang ingin digunakan. Sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Tampilannya yang menarik sehingga siswa dapat fokus pada pelajaran mereka. Aplikasi ini biasanya tidak digunakan hanya untuk membuat video pendidikan, melainkan juga digunakan untuk membuat modul, presentasi, poster, dan sebagainya. Objek yang dipilih dapat didesain dengan berbagai macam animasi yang diinginkan, sehingga membuat tampilannya lebih menarik untuk disajikan (Zulherman, 2021). (Rahmawati and Atmojo 2021). Video pembelajaran yang memanfaatkan program *Canva* ini dapat membantu guru membuat representasi seni yang nyata dari konten yang luas dan menantang secara fisik untuk diakses sehingga siswa dapat dengan mudah memahaminya.

2.1.5 Langkah-Langkah pembuatan Video Animasi Berbasis *Canva*

Berikut ini langkah-langkah dalam membuat Video Animasi Berbasis *Canva*

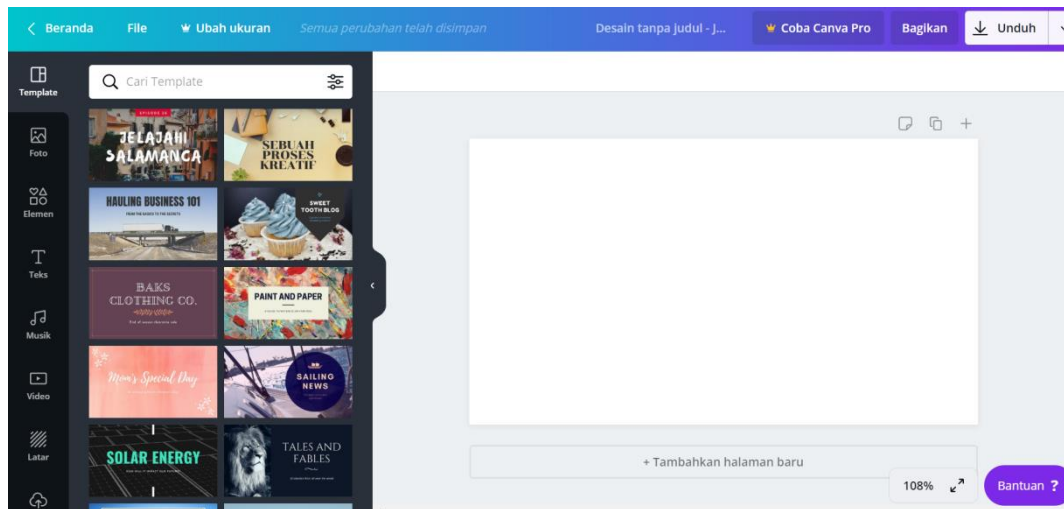
Gambar 2.1 Tampilan awal *canva*



Sumber: *canva*

Buka aplikasi *canva* hingga muncul tampilan seperti diatas, tampilan tersebut merupakan tampilan awal dari aplikasi *canva*, jika sudah ada tampilan seperti diatas maka kita tinggal memilih saja jenis video untuk melakukan desain video animasi.

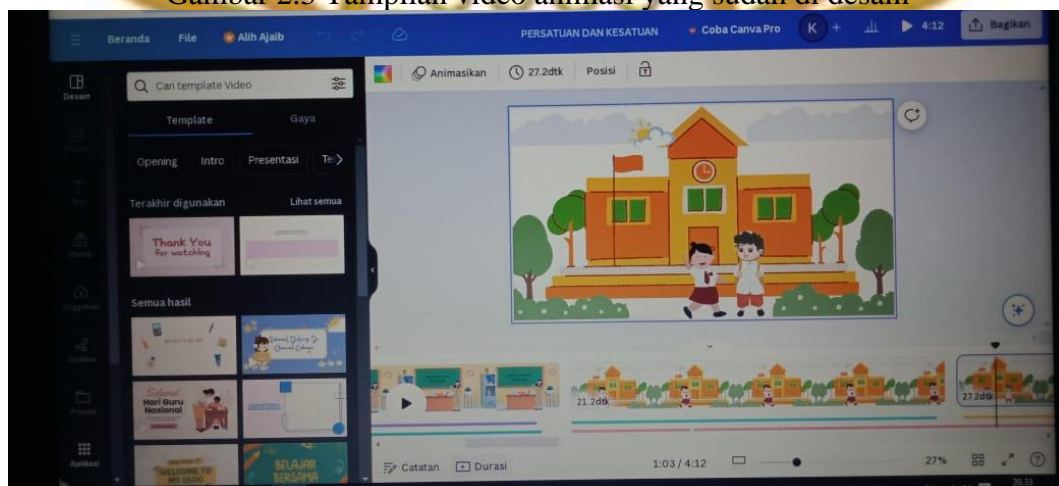
Gambar 2.2 tampilan desain pada aplikasi *canva*



Sumber: *canva*

Lalu muncul media yang akan kita desain untuk membuat video animasi seperti di atas, lalu kita klik *elemen* untuk menambahkan gambar animasi yang menarik atau klik unggah jika ingin menambahkan gambar lain selain yang tersedia di *canva* dan klik unggah audio untuk mengisi suara video animasi tersebut sesuai dengan konsep yang ingin peneliti buat yaitu menambahkan suara sendiri untuk mengisi suara video animasi tersebut.

Gambar 2.3 Tampilan video animasi yang sudah di desain

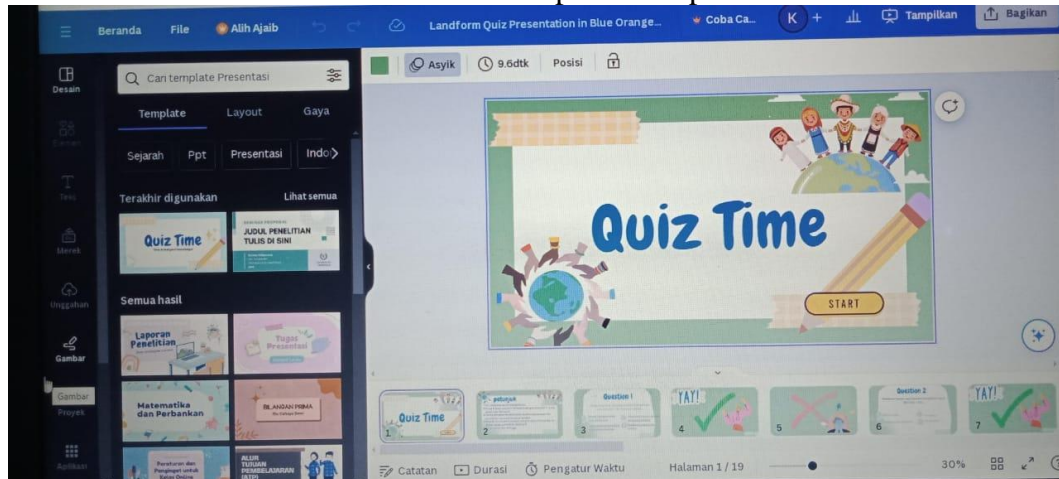


Sumber: *canva*

Gambar di atas merupakan tampilan video animasi yang sudah selesai di desain sehingga menjadi media pembelajaran berbentuk digital mengambil materi

persatuan dan kesatuan pada mata pelajaran PKn kelas V sehingga penyampaian materi tersebut lebih kreatif dan inovatif.

Gambar 2.4 Tampilan kuis pada *canva*



Sumber: *canva*

Gambar diatas merupakan tampilan kuis di aplikasi *canva*, mendesain kuis tersebut sama saja caranya dengan mendesain video animasi, klik teks untuk menambahkan tulisan atau soal pertanyaan dan gambar yang cocok dengan materi. Tampilan diatas merupakan tampilan akhir dalam aplikasi *canva*.

2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan *Canva*

Menurut (Putra et al., 2022:03) aplikasi *canva* memiliki kelebihan yaitu: *Canva* sebagai alat bantu proses belajar berlangsung sehingga pendidik dapat memberikan pengetahuan secara praktis. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan aplikasi mudah diterapkan. Setelah selesai mendesain video hasilnya dapat di download dan digunakan secara *offline*.

Menurut (Putra et al., 2022:03) *canva* juga memiliki kekurangan yaitu : Kekurangan aplikasi *canva* ini tergantung pada jaringan internet yang hanya dapat diakses secara online karena di dalam aplikasi *canva* itu tidak hanya disediakan template saja tetapi juga berbagai macam stiker ilustrasi font dan lain-lain yang disediakan di dalam *canva* tersebut, akan tetapi jika sudah selesai didesain video yang sudah kita kerjakan dapat di *download*.

2.1.7 Rancangan Pengembangan Media *Canva*

Dalam media pembelajaran berbasis *canva* ini, peneliti tentu mempunyai rancangan dalam tujuan pembelajaran menggunakan *canva*, beberapa rancangan dalam media *canva* seperti tabel berikut.

Tabel 2.1 Rancangan pengembangan Media *Canva*

Komponen	Keterangan
Aplikasi <i>canva</i>	Membuka aplikasi <i>canva</i> yang dapat di akses melalui internet
Tampilan desain	Video animasi dapat mulai di desain dengan menambahkan gambar, teks dan pengisi suara pada video tersebut.
Tampilan 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cover (Sampul) yang terdiri dari judul materi Persatuan dan Kesatuan Pada Mata Pelajaran PKn 2. Vidio animasi yang telah dibuat sendiri mengenai materi Persatuan Dan kesatuan Pada Mata Pelajaran PKn
Tampilan 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pertanyaan kuis mengenai materi melalui Aplikasi <i>canva</i> untuk mengetahui apakah siswa telah memahami materi yang sudah disampaikan melalui video animasi. 2. Klik tombol <i>start</i> (mulai) 3. Jika dalam pertanyaan tersebut ada jawaban siswa yang salah maka akan dijelaskan kembali mengenai materi jawaban yang salah agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan.
Tampilan 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. kuis berakhir 2. Kesimpulan dari materi pelajaran 3. Selesai

2.1.8 Pembelajaran PKn Di SD

PKn merupakan Pembelajaran yang menekankan pentingnya moral dan budi pekerti, pkn juga suatu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan terutama di SD. Pkn dimaknai sebagai pendidikan nilai dan pendidikan politik demokrasi, pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sesuai dengan Darmadi (2010:12) menyatakan “pendidikan pancasila dan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang di gunakan sebagai acuan untuk mengembangkan dan melestarikan nilai dan moral yang berakar pada budaya bangsa indonesia di harapkan dapat mewujudkan dalam bentuk perilaku dan kehidupan sehari hari baik secara individu maupun anggota masyarakat, dan sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.”

Pkn yaitu pembelajaran yang ada di pendidikan untuk mengembangkan nilai moral yang ada di Indonesia dan diharapkan dapat mewujudkan perilaku baik pada peserta didik. Dengan pendidikan kewarganegaraan ini diharapkan mampu membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warganegara yang baik. Menurut Somantri dalam Ahmad Susanto (2013: 225) Menyatakan “warga negara yang baik adalah warga negara yang tau, mau, dan mampu berbuat baik.” warga negara yang baik adalah yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

Dalam pembelajaran pkn di sekolah dasar yaitu untuk membentuk watak atau karakteristik peserta didik menjadi lebih baik. Menurut Mulyasa (2007) dalam Susanto (2013:231-232) tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan siswa agar “Mampu berpikir secara benar dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup yang ada kewarganegaraan dinegaranya. Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggungjawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.”

Tujuan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan menurut Fathurrohmah dan Wuryandari (2011:7) yaitu :

Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.”

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diterapkan dalam pendidikan karena PKn memuat pembelajaran tentang nilai moral dan budi pekerti yang ditujukan kepada peserta didik agar menjadi lebih baik.

2.1.9 Materi Persatuan dan Kesatuan Di SD

Tabel 2.2 KD&Indikator Materi

Muatan: PKn		
No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.4	Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1 Menerima usaha masyarakat dalam menjaga NKRI.
2.4	Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.	2.4.1 Menunjukkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan pada masyarakat.
3.4	Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup	3.4.1 Mencari manfaat menjaga persatuan dan kesatuan yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah dari majalah, dan koran
4.4	Menyajikan hasil penggalian informasi tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan	4.4.1 Membuat kliping berisikan berita atau artikel usaha masyarakat dan pemerintah dalam menjaga persatuan dan kesatuan

Persatuan dan Kesatuan meliputi Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan dan sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia.

a. Hidup Rukun Dalam Perbedaan

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri, manusia butuh manusia lainnya, oleh karena itu manusia harus hidup rukun. Rukun yaitu tidak berselisih, setiap manusia harus hidup rukun bila semua manusia hidup rukun maka hidupnya akan damai, aman dan sentosa. Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa oleh karena itu kita dituntut untuk saling menghargai keberagaman dan perbedaan dalam masyarakat. Misalnya keberagaman bahasa, budaya, suku, agama, ciri fisik dan lainnya.

Hidup rukun dimulai dari lingkungan keluarga, keluarga yang rukun akan saling membantu misalnya mengerjakan pekerjaan rumah lalu hidup rukun juga diterapkan di sekolah sebisa mungkin peserta didik tidak bertengkar dan saling menghormati. Menjaga kerukunan antar umat beragama juga sangat penting dalam kerukunan hidup seperti dalam Tri Kerukunan Hidup Beragama oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Pendidikan Dasar dan menengah 1995, yaitu Kerukunan intern umat beragama, kerukunan antar umat beragama, kerukunan antar umat beragama dengan pemerintah. Bangsa Indonesia terdiri atas bermacam-macam suku, dan keturunan bangsa, berdiam di atas suatu wilayah luas yang terdiri dari beribu-ribu pulau yang utuh, satu dan tidak terpecah-pecah maka dengan pembiasaan hidup rukun dalam perbedaan akan memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.

Cara Hidup Rukun Dalam Perbedaan :

1. Toleransi dan menghargai Perbedaan

Indonesia merupakan Negara yang memiliki keanekaragaman yang tinggi dalam berbagai aspek kehidupan. Agar dapat hidup rukun dalam perbedaan, maka setiap orang perlu memiliki sikap atau menghargai perbedaan. Walaupun berbeda dalam berbagai segi, kita harus ingat bahwa hidup damai dan berdampingan jauh lebih baik dari pada hidup sendirian.



Gambar 2.5 Hidup rukun dalam perbedaan

2. Saling Menghormati

Sebagai sesama manusia, sangat perlu saling menghormati agar tercipta kehidupan yang rukun dan damai. Ketika ada orang beragama lain yang melakukan ritual ibadah atau perayaan hari besar, sebaiknya kita tidak menghalangi atau menghambat jalan acara tersebut. Selain itu, kita juga perlu bersikap baik dan tidak merendahkan agama, suku, ras, atau bahasa orang lain yang tidak sama dengan kita.

3. Tidak Memaksa Kehendak

Setiap orang memiliki prinsip dan pilihan hidup masing-masing. Maka dari itu, sebaiknya kita tidak memaksakan pilihan yang kita pilih kepada orang yang tidak setuju dengan pendapat kita. Misalnya jangan memaksa seseorang untuk memeluk agama yang sama dengan kita.

4. Bersikap Ramah

Indonesia merupakan Negara yang penduduknya terkenal dengan keramah-tamahannya. Maka dari itu, budaya ketimuran ini harus terus dilestarikan oleh bangsa Indonesia. Sikap yang ramah perlu diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Cinta Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar kita, sikap yang perlu kita lakukan untuk melestarikan lingkungan adalah tidak membuang sampah sembarangan, menanam kembali hutan yang gundul (reboisasi), mengurangi atau membatasi penggunaan bahan kimia dalam kehidupan sehari-hari. contoh sikap mencintai lingkungan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu menanam pohon atau

tanaman di lingkungan sekitar tempat tinggal, mencintai lingkungan bisa dilakukan dengan menanam pohon atau tanaman di lingkungan sekitar, pohon atau tanaman akan membantu lingkungan kita tetap asri dan lestari. Merawat tanaman setiap hari, cara merawatnya adalah dengan memberi pupuk dan menyiramnya setiap hari.



Gambar 2.6 Membersihkan lingkungan

Jenis-Jenis Lingkungan Hidup :

a. Lingkungan Hidup Alami

Lingkungan hidup alami yaitu lingkungan yang terdiri atas berbagai sumber alam dan ekosistem dengan komponen-komponennya, baik fisik maupun biologis. Lingkungan hidup alami bersifat dinamis karena memiliki tingkat heterogenitas organisme yang sangat tinggi.

b. Lingkungan Hidup Buatan

Lingkungan hidup buatan mencakup lingkungan buatan manusia yang dibangun dengan bantuan atau masukan teknologi, baik teknologi sederhana maupun teknologi modern. Lingkungan hidup buatan kurang beraneka ragam karena keberadaannya selalu diselaraskan dengan kebutuhan manusia.

c. Lingkungan Hidup Sosial

Lingkungan hidup sosial terbentuk karena adanya interaksi sosial dalam masyarakat. Lingkungan hidup sosial dapat membentuk lingkungan buatan atau binaan tertentu yang berkaitan dengan perilaku manusia sebagai makhluk sosial. Hubungan antara individu dengan masyarakat sangat erat dan saling mempengaruhi.

Berdasarkan hal itu peserta didik di tuntun untuk mencintai lingkungan dalam proses belajar mengajar agar peserta didik tahu bahwa cinta lingkungan adalah

salah satu materi persatuan dan kesatuan yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sikap Positif terhadap NKRI

Sikap positif terhadap NKRI dapat dilakukan yaitu di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

1. Sikap positif terhadap NKRI di dalam keluarga :
 - a. Menghormati semua anggota keluarga
 - b. Berbakti kepada kedua orang tua
 - c. Menolong saudara baik itu adik atau kakak
 - d. Bekerja sama membersihkan lingkungan rumah
 - e. Gotong royong menjaga kebersihan dan keamanan lingkungan
2. Sikap Positif terhadap NKRI
 - a. Bergaul dengan warga masyarakat yang berbeda suku bangsa, agama serta asal daerah
 - b. Tidak membeda-bedakan dalam memperlakukan tetangga sekitar
 - c. Mau menolong tetangga atau warga masyarakat yang alami kesusahan atau musibah
 - d. Saling berbagi dengan sesama warga masyarakat
 - e. Berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan seperti kerja bakti.

2.2 Kajian Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sudah dilakukan oleh beberapa pihak dengan melakukan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva*, yaitu:

1. Penelitian pertama dilakukan oleh (Permata & Hapsari, 2021) dengan judul **“Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *Canva* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar”**. Hasil data yang diperoleh

dari validator ahli materi, ahli media dan guru IPA serta hasil tes siswa menunjukkan produk video animasi berbasis aplikasi *Canva* ini dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mengalami peningkatan pada nilai setelah menggunakan media video animasi *Canva*.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada pencapaian yang ingin dicapai dalam belajar yaitu sama-sama ingin memotivasi siswa untuk memahami materi yang disampaikan melalui media *canva* yang menarik.

2. Penelitian Kedua dilakukan oleh Ni Made Liana Candra Dewi, I Gusti Agung Oka Negara (2021). Dengan judul **“Meningkatkan semangat belajar siswa melalui video animasi IPA pada pokok bahasan sistem pemapasan kelas V”**. Hasil penelitian ini video animasi layak digunakan dalam pembelajaran IPA disekolah dasar terbukti bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada objek penelitian yang sama-sama memiliki karakteristik untuk menunjang penelitian yang ingin dilakukan di masing-masing tempat penelitian.
3. Penelitian ketiga dilakukan oleh Dian Agustini, (2021) dengan judul **“Pemanfaatan *Canva* sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs”**. Peneliti membuat *e-book* menggunakan aplikasi *Canva* untuk menyampaikan materi Klasifikasi Makhluk Hidup pada kelas VII SMP/mts. *E-book* didesain dengan semenarik mungkin dengan menyertakan link modul, video pembelajaran, dan evaluasi. Dari hasil data penelitaian dari penelialain validator dan perbaikan-perbaikan yang dilakukan menggunakan *e-book* yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran sangat layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Persamaan penelitian yaitu penggunaan aplikasi *Canva* dalam

pengembangan dan perbedaan dalam penelitian materi yang dikembangkan berbeda.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan observasi yang akan dilaksanakan di awal penelitian di Kelas V SD Negeri 065013 Medan mendapatkan masalah bahwa guru belum melakukan pengembangan Media Pembelajaran Berbasis digital. Terlebih lagi guru belum mengembangkan Media Pembelajaran berbasis *canva*. Sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan maka solusi yang diberikan peneliti terhadap masalah tersebut adalah dengan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* dengan tampilan yang menarik dengan penyampaian materi melalui video animasi di dalamnya serta kuis yang menarik perhatian siswa meningkatkan semangat dan pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan melalui media *canva*.

Dengan menghasilkan media pembelajaran berbasis *canva* diharapkan guru dapat membangkitkan semangat siswa dan lebih membuat siswa memahami konsep pembelajaran yang mereka terima dengan mengisi jawaban yang ada pada kuis *canva*. Media Pembelajaran juga dapat membantu siswa menguatkan konsep pemahaman mereka terhadap materi. Maka dari itu peneliti akan menghasikan Media Pembelajaran yang praktis dan juga menarik terhadap berbasis *canva*. Dengan tujuan agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi dan memahaminya dengan baik.

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Reseach and Devolopment* (R&D) dengan model *Richey and Klein* (2009) dalam Sugiyono (2015:39) menyatakan "*The focus of Design and Development Research can be on fron-end analiysis. Planning, Production, and Evaluation* (PPE). Fokus dari perancangan penelitian dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi & Evaluasi. Model ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan percobaan. Inti dari penelitian dengan metode R&D adalah menghasilkan sebuah produk yang akan membantu satu bidang tertentu. Produk yang dihasilkan bisa saja produk baru maupun produk yang sudah ada

namun telah dikembangkan menjadi lebih baik, efektif, efisien, dan lebih praktis. Dengan tujuan agar siswa lebih menarik dan termotivasi untuk mempelajari materi dan memahaminya dengan baik.

2.4 Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti merasa perlu memberikan definisi operasional pada setiap variabel.

1. Pengembangan adalah suatu proses untuk membuat suatu produk baru maupun mengembangkan produk lama agar semakin berkembang dan bermanfaat dari sebelumnya. Adapun produk yang ingin dikembangkan disini berupa media.
2. Media pembelajaran adalah alat pendekatan yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran.
3. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan secara langsung.
4. *Canva* adalah cara penyajian suatu pelajaran dengan video animasi, *game* dan kuis untuk siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam memahami materi yang disampaikan.
5. PKN merupakan Pembelajaran yang menekankan pentingnya moral dan budi pekerti, pkn juga suatu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan terutama di SD.
6. Materi persatuan dan kesatuan membahas hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, sikap positif dalam NKRI.