

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

cMedia pembelajaran pada dasarnya adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi pelajaran dari guru kepada siswa. Kehadiran media membantu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa sehingga proses belajar mengajar lebih aktif dan bermakna. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Wahid 2018 (dalam yulawati, 'et al.' 2021) menjelaskan bahwa Media pembelajaran adalah instrumen yang mendukung seseorang menyalurkan informasi tertentu atau isi pelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa serta mendorong efektivitas proses pembelajaran.

Sejalan dengan itu, (Aziz, 2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat berupa perangkat keras yang dapat dilihat, didengar, atau diraba, dengan konten tertentu disampaikan kepada peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif sangat bergantung pada pemanfaatan berbagai media. Menurut Arsyad dalam (Tanjung&Silalahi2022) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar agar menarik minat siswa. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) bahkan menegaskan bahwa media adalah bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sementara itu, Adam (dalam Salwani & Ariani 2021) menambahkan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai bentuk, baik teknis maupun fisik yang digunakan berfungsi membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah fasilitas penting yang mendukung guru dalam menyampaikan materi dikelas. Penggunaannya tidak hanya mempermudah pemahaman siswa tetapi juga meningkatkan minat, perhatian, serta motivasi belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran membawa berbagai manfaat. menurut (Marlina dkk, 2021:21-22) manfaat tersebut meliputi: (i) mempermudah penyajian materi sehingga proses dan hasil belajar meningkat (ii) membantu memusatkan perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan semangat belajar, (iii) mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta (iv) memungkinkan interaksi langsung antara guru, masyarakat, dan lingkungan dengan peserta didik.

Sejalan dengan itu, Nana Sudjana dalam (Rahmayanti, et al. 2021) menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat antara lain:

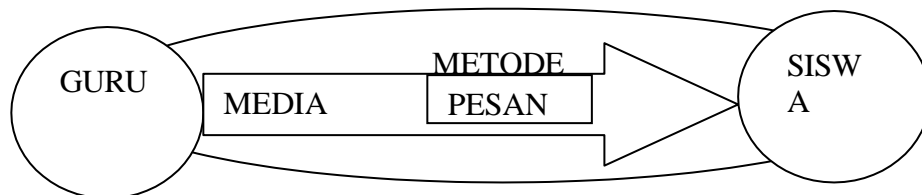
1. Membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.
2. Memperjelas makna bahan ajar sehingga mudah dipahami.
3. Memperkaya variasi metode sehingga pembelajaran tidak monoton.
4. Mendorong siswa lebih aktif melalui kegiatan seperti mengamati, mendemonstrasikan atau mempraktikkan materi.

Dari berbagai pendapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dikelas berperan penting dalam menciptakan proses belajar optimal. Media dapat membangun komunikasi efektif antara guru dan siswa, Sehingga pembelajaran berlangsung aktif, menyenangkan, dan hasilnya lebih maksimal.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran juga memiliki fungsi strategis dalam kegiatan belajar. (ayub Siregar, 2021) menjelaskan beberapa fungsi utama media yaitu:

1. Menarik perhatian siswa, media yang menarik membuat siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Memperjelas penyampaian pesan, media pembelajaran seperti video, gambar, audio, membantu menjelaskan materi yang sulit diterangkan secara verbal.
3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya, misalnya, konsep abstrak dalam Pendidikan Pancasila dapat lebih mudah dipahami melalui media visual.
4. Mencegah kesalahpahaman, media menyamakan persepsi siswa terhadap penjelasan guru sehingga informasi yang diterima lebih akurat.
5. Mengakomodasi perbedaan gaya belajar, keberagaman media dapat membantu siswa dengan karakter belajar visual, auditori, maupun kinestetik.
6. Mendukung pembelajaran efektif, penggunaan media baik dikelas maupun secara daring meningkatkan keberhasilan pembelajaran sesuai tujuan yang ditetapkan.



Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Sumber: Daryanto 2016

2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Pakpahan, dkk (2020:63-66) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok utama, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual.

1. Media Audio: Media pembelajaran yang hanya mengandalkan pendengaran sebagai saluran informasi. Misalnya rekaman suara, radio.
2. Media Visual: Media pembelajaran yang memanfaatkan indera penglihatan seperti gambar, foto, diorama yang menampilkan objek dalam bentuk visual statis.
3. Media Audio-Visual: Dapat menggabungkan indera pendengaran dan indera penglihatan sekaligus, sehingga informasi dapat diterima secara lebih lengkap. Contohnya meliputi film, video pembelajaran, dan animasi. Dalam konteks ini, video termasuk kategori media audio visual karena dapat diakses melalui suara sekaligus tampilan visual.

2.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Marlina, dkk (2021:69-71) menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria berikut:

1. Tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus mendukung pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.
2. Keefektifan, Pilih media pembelajaran yang paling efektif dalam menunjang penyampaian materi.
3. Karakteristik Peserta didik. Sesuaikan usia, dengan jenjang pendidikan dan kebutuhan belajar siswa.
4. Aksesibilitas, Pertimbangan ketersediaan media, baik melalui pembuatan sendiri, seperti kerja sama dengan siswa, maupun dengan cara menyewa, meminjam.

5. Kualitas teknis. Pastikan media memenuhi standar pendidikan dan memiliki kualitas baik.
6. Biaya. Pilih media dengan efektivitas tinggi namun tetap seimbang dengan biaya yang dikeluarkan.
7. Fleksibilitas serta kenyamanan. Media harus mudah digunakan dalam berbagai situasi dan aman bagi pengguna.
8. Alokasi waktu: Penggunaan media harus realistis dengan waktu pembelajaran yang tersedia.

2.2 Video Pembelajaran Berbasis Canva

2.2.1 Pengertian Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang menggunakan video sebagai metode untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang konkret, karena bersifat mudah diakses dan populer (Annisa Indri Ayuningtias, et al. 2020), Video pembelajaran adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi video untuk memeriksa pengalaman belajar yang baru, tidak monoton, dan menyenangkan di era 4.0 (Muhammad Haris Basyaev, et al. 2022). Selain itu Video pembelajaran adalah suatu media pembelajaran berbentuk video yang dikembangkan untuk menyampaikan materi ajar secara menarik agar siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru (Dwi ayu Tantri, et al. 2023).

Video pembelajaran adalah media video yang digunakan dalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sebagai alternatif dari metode tradisional menurut (betari cinta Repelino, et al. 2023). Sedangkan menurut (Steffie Grace lumban tobing, et al. 2024) Video pembelajaran (learning video) adalah media pembelajaran video yang dirancang berdasarkan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan metakognitif siswa menunjukkan bahwa video bukan hanya media statis tapi dikaitkan dengan strategi pembelajaran yang aktif.

2.2.2 Pengertian Canva

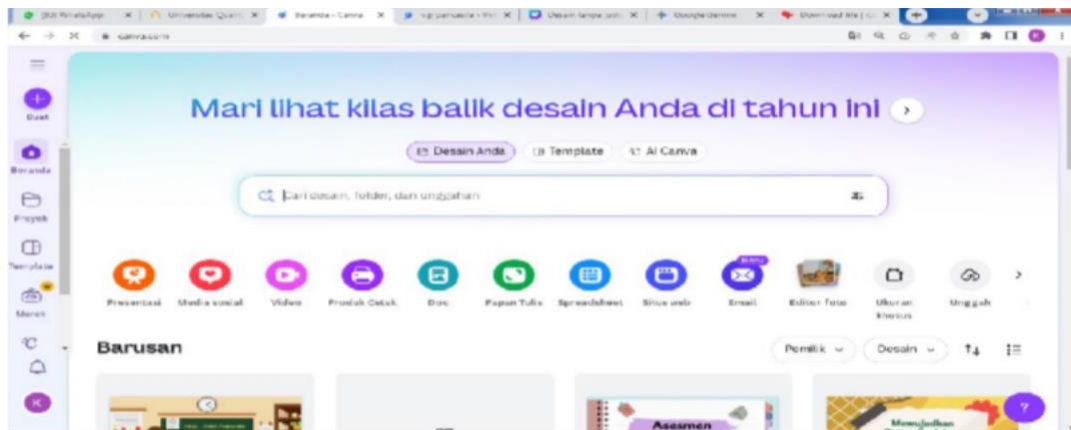
Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang banyak digunakan dalam berbagai bidang, terutama pendidikan dan desain kreatif. Menurut (Maharromiyati et al. 2024), Canva adalah alat desain digital interaktif yang memungkinkan pengguna, termasuk siswa, untuk membuat karya visual secara mudah guna meningkatkan kreativitas dan keterlibatan belajar. Sejalan dengan itu, (Desinta Nur Rahma et al. 2024) mendefinisikan Canva sebagai platform desain grafis populer dengan antarmuka yang ramah pengguna dan beragam template yang memudahkan siapa pun, bahkan tanpa latar belakang desain, untuk menghasilkan karya visual yang menarik dan profesional. Sementara itu, (Ni Putu Ritra Kartika Hadi Saraswati et al. 2023) menjelaskan bahwa Canva berfungsi sebagai media bantu visual yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran, terutama

pembelajaran bahasa, karena mampu meningkatkan kreativitas, kolaborasi, serta keterlibatan siswa di kelas. Selanjutnya, (Tiara Arsilla dan Desak Made Darmawati 2024) menyatakan bahwa Canva merupakan program desain yang berperan sebagai media pembelajaran efektif, membantu guru dan siswa menyajikan materi pelajaran secara visual dan menarik, sehingga memudahkan pemahaman konsep. Senada dengan itu, (Siti M. Sari 2023) menyebut Canva sebagai aplikasi pembelajaran berbasis desain yang mampu menumbuhkan kreativitas serta menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan.

2.2.3 Langkah-Langkah Pembuatan Video Berbasis Canva

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

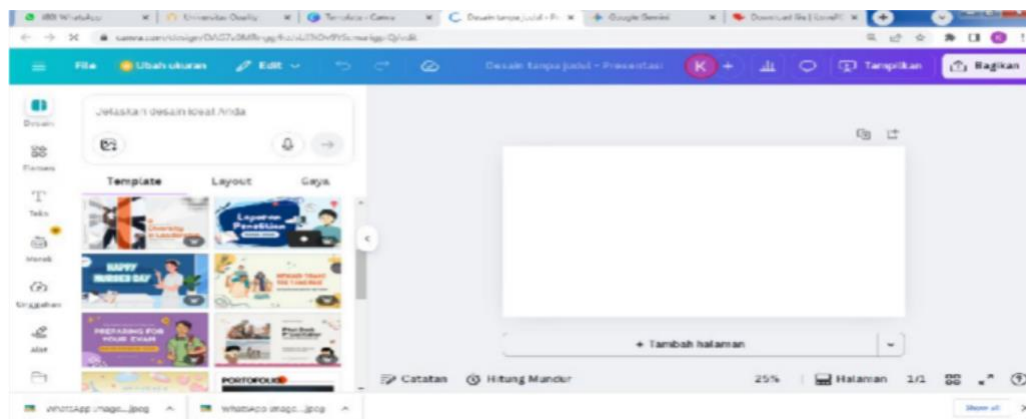
Gambar 2.2 Tampilan awal Media Canva



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.

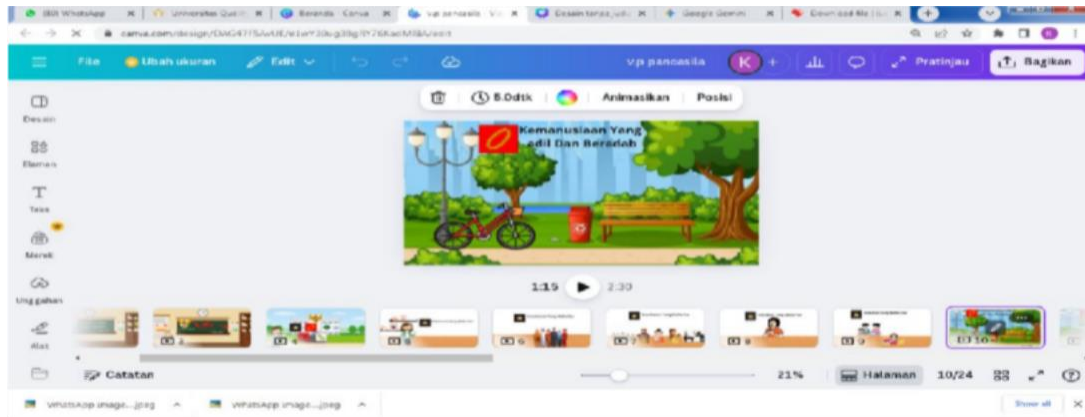
Gambar 2.3 Tampilan Menu Pada Aplikasi Canva



Sumber: *Canva*

Lalu muncul media yang akan kita desain untuk membuat video animasi seperti diatas, 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 2.4 Tampilan Gambar Animasi Canva



Sumber: *Canva*

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Canva

Aplikasi Canva memiliki kelebihan yaitu: Canva sebagai alat bantu proses belajar berlangsung sehingga pendidik dapat memberikan pengetahuan secara praktis (Putra 'et al.' 2022:03). 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 didalam aplikasi canva itu tidak hanya disediakan template saja tetapi juga berbagai macam stiker ilustrasi font dan lain-lain yang disediakan didalam canva tersebut, akan tetapi jika sudah selesai didesain video yang sudah kita kerjakan dapat di download.

2.2.5 Rancangan pengembangan Video Animasi Berbasis *Canva*

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

Rancangan pengembangan Video Animasi Berbasis *Canva*

Komponen	Keterangan
Aplikasi <i>canva</i>	Membuka aplikasi <i>canva</i> yang dapat diakses melalui internet
Tampilan desain	Video animasi dapat mulai didesain dengan menambahkan gambar, teks dan pengisi suara pada video tersebut.
Tampilan 1	1. Cover (Sampul) yang terdiri dari judul materi Nilai-Nilai Pancasila Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. 2. Vidio animasi yang telah dibuat sendiri mengenai materi Nilai-Nilai Pancasila Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.
Tampilan 2	Selesai

2.2.6 Nilai Nilai Pancasila

Pancasila berisi lima nilai inti, yaitu Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan. Nilai-nilai ini tidak hanya menjadi dasar negara, tetapi juga panduan moral dan spritual dalam kehidupan berbangsa. Dalam praktiknya, nilai ketuhanan tercermin melalui sikap percaya dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, menghargai perbedaan agama, serta tidak memaksakan keyakinan kepada orang lain. Nilai kemanusiaan menekankan pentingnya menghormati martabat manusia sebagai makhluk Tuhan.

Menurut Kaelan & Ahmad Zubaidi (2007:9) menjelaskan bahwa Nilai-Nilai Pancasila bersifat objektif universal, Artinya, prinsip ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan tidak hanya relevan di indonesia, tetapi juga dapat diterapkan dinegara lain meski dengan istilah yang berbeda (hal. 12).

Menurut Kaelan dalam *The Philosophy Of Pancasila The Way Of Life Of Indonesia Nation* menjelaskan bahwa proses perumusan Pancasila berawal ketika dalam sidang BPUPKI, ketika Radjiman Widyodiningrat mengajukan pertanyaan terkait dasar negara Indonesia. Dari sidang tersebut, muncul pemikiran dari tokoh seperti Mohammad Yamin, Soepomo, dan Soekarno. Dalam pidato tanpa teksnyaa, Soekarno kemudian mengusulkan istilah “Pancasila” yang berarti “lima dasar”, atas saran seorang ahli bahasa yang tidak disebutkan namanya.



Gambar 2.5 Contoh Nilai-Nilai Pancasila

Sumber: Ogeks Ippan (2024)

Menurut Kaelan (2021) nilai-nilai Pancasila perlu ditanamkan sejak pendidikan dasar karena menjadi fondasi pembentukan karakter bangsa. Nilai-nilai tersebut mencakup:

1. Ketuhanan Yang Maha Esa

Menumbuhkan keimanan, ketaatan dalam beribadah, dan sikap toleransi terhadap pemeluk agama lain. Simbol bintang melambangkan cahaya kerohanian dari Tuhan yang menyinari seluruh umat manusia. Latar berwarna hitam menggambarkan keabadian Tuhan sebagai sumber kehidupan yang telah ada sebelum segala sesuatu diciptakan .



Gambar 2.6 Bintang

2. Kemanusiaan Yang Adil Dan Beradab

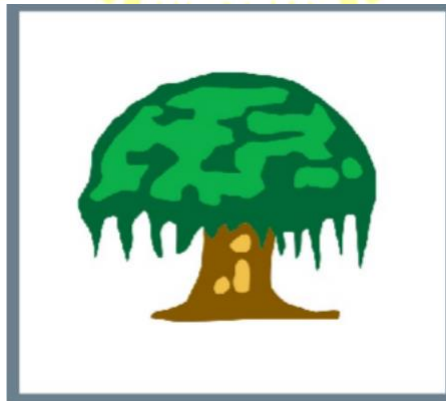
Mendorong sikap saling menghargai, empati, tenggang rasa, serta penghormatan terhadap hak orang lain. Lambang rantai yang saling membutuhkan terhubung menggambarkan eratnya hubungan antar individu dalam masyarakat Indonesia yang saling membutuhkan dan mendukung.



Gambar 2.7 Rantai

3. Persatuan Indonesia

Menanamkan rasa cinta tanah air, menjaga persaudaraan, dan mengutamakan kepentingan bersama. Pohon beringin menjadi simbol persatuan bangsa, dimana seluruh rakyat dapat “berteduh” di bawah naungan Negara Indonesia, dengan akar yang menjalar ke berbagai arah sebagai lambang keragaman suku bangsa yang tetap bersatu.



Gambar 2.8 Pohon Beringin

4. Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan/Perwakilan

Membiasakan siswa untuk bermusyawarah, menghargai pendapat dan menjunjung tinggi kebersamaan dalam pengambil keputusan. Kepala Banteng dipilih karena sifatnya sebagai hewan yang gemar berkumpul, melambangkan semangat musyawarah dalam mencapai mufakat.



Gambar 2.9 Kepala Banteng

5. Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Membentuk karakter adil, tidak diskriminatif, serta peduli terhadap sesama. Simbol padi dan kapas melambangkan kebutuhan pangan dan sandang yang menjadi syarat utama terciptanya keadilan dan kemakmuran merata bagi seluruh rakyat .



Gambar 2.10 Padi Dan Kapas

Berdasarkan temuan peneliti terhadap siswa sekolah dasar, penerapan nilai-nilai Pancasila belum sepenuhnya tercermin dalam perilaku siswa. Masih ditemukan pertengkar dan sikap yang tidak sejalan dengan nilai-nilai tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang menarik agar nilai Pancasila benar-benar tertanam. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif, khususnya berbasis video.

Video interaktif dinilai efektif karena mampu memadukan berbagai elemen multimedia seperti suara, animasi, gambar, teks, dan grafik yang memungkinkan siswa berintegrasi langsung dengan konten. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara pasif, tetapi juga menghadirkan komunikasi dua arah, sehingga meningkatkan pemahaman sekaligus partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Dalam memanfaatkan video interaktif, penanaman nilai-nilai Pancasila dapat dilakukan secara lebih kreatif, dinamis, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Diharapkan, media ini mampu menumbuhkan rasa cinta tanah air sekaligus membentuk perilaku siswa agar sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sejak dini.

2.2.7 Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar

Peserta didik SD umumnya berada pada rentang usia 6–12 tahun, yang ditandai dengan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, moral, dan bahasa. Menurut teori perkembangan (*Piaget, Erikson, Havighurst*), ciri-cirinya adalah sebagai berikut:

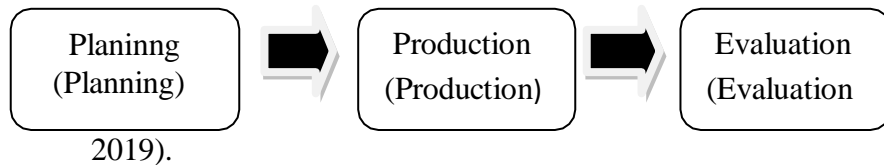
1. Perkembangan Fisik: Tubuh tumbuh relatif cepat, Koordinasi motorik halus maupun kasar semakin baik, anak cenderung aktif bergerak, senang bermain, dan membutuhkan aktivitas fisik.
2. Perkembangan Kognitif: Berada pada tahap operasional konkret (*Piaget*) dimana anak berpikir secara konkret, memahami hubungan sebab-akibat sederhana, serta lebih mudah belajar melalui benda nyata, gambar, atau simulasi. Mereka mulai mampu mengklasifikasi, mengurutkan, dan menyelesaikan masalah sederhana.
3. Perkembangan Sosial-Emosional: Anak mulai belajar bekerja sama, bersosialisasi dengan teman sebaya, Senang mendapat pengakuan belajar serta belajar aturan, norma, dan disiplin. Mereka juga mudah meniru perilaku orang dewasa.
4. Perkembangan Moral dan Spiritual: Mulai memahami nilai-nilai baik dan buruk, Serta mudah menyerap nilai agama dan moral melalui keteladanan. cerita pesan moral biasanya sangat disukai.
5. Perkembangan Bahasa: Kemampuan berbahasa semakin matang, sehingga dapat digunakan untuk berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi.
6. Motivasi dan Minat Belajar: Dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, guru, dan teman sebaya. Anak lebih suka belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang menyenangkan.
7. Kebutuhan Pengajaran: Anak memerlukan pendekatan pembelajaran yang variatif dan kontekstual, misalnya, melalui eksploratif, bermain sambil belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik.

2.2.8 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan model pengembangan PPE (*planning, production and evaluation*) yang dikembangkan oleh Richey and Klein. Menurut Richey and Klein (2007:16), fokus utama desain penelitian dan pengembangan terletak pada analisis perencanaan, produksi, dan evaluasi.

Model pengembangan PPE bersifat menyeluruh karena mencakup tahapan dari awal hingga akhir, yaitu:

1. Tahap Perencanaan (*Planning*): Menyusun rancangan produk yang akan dikembangkan sesuai tujuan tertentu.
2. Tahap Produksi (*Production*): Membuat produk berdasarkan desain yang telah dirumuskan.
3. Tahap Evaluasi (*Evaluation*): Melakukan uji coba produk, meminta penilaian ahli, serta mengidentifikasi kelemahan untuk perbaikan (Lestari,



Gambar 2.11 Tahap-tahap Pengembangan Menurut Richey and Klein

Sumber: Sugiyono 2017

Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran:

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap difokuskan pada perencanaan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa dengan melibatkan guru melalui wawancara. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam merancang media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Tahap Produksi (*Production*)

Tahap ini berfokus pada mengembangkan desain menjadi produk pembelajaran yang siap untuk dievaluasi. Proses produksi meliputi pengumpulan referensi dari berbagai sumber relevan, penyusunan naskah,

serta pemilihan gambar dan dan elemen pendukung yang tepat untuk memperkaya materi.

3. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan melibatkan ahli materi dan ahli media untuk menilai keabsahan serta kepraktisan produk. Penilaian dilakukan melalui angket yang telah disediakan. Masukan dari hasil evaluasi digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki dan menyempurnakan media agar lebih efektif.

2.2.9 Kerangka Berpikir

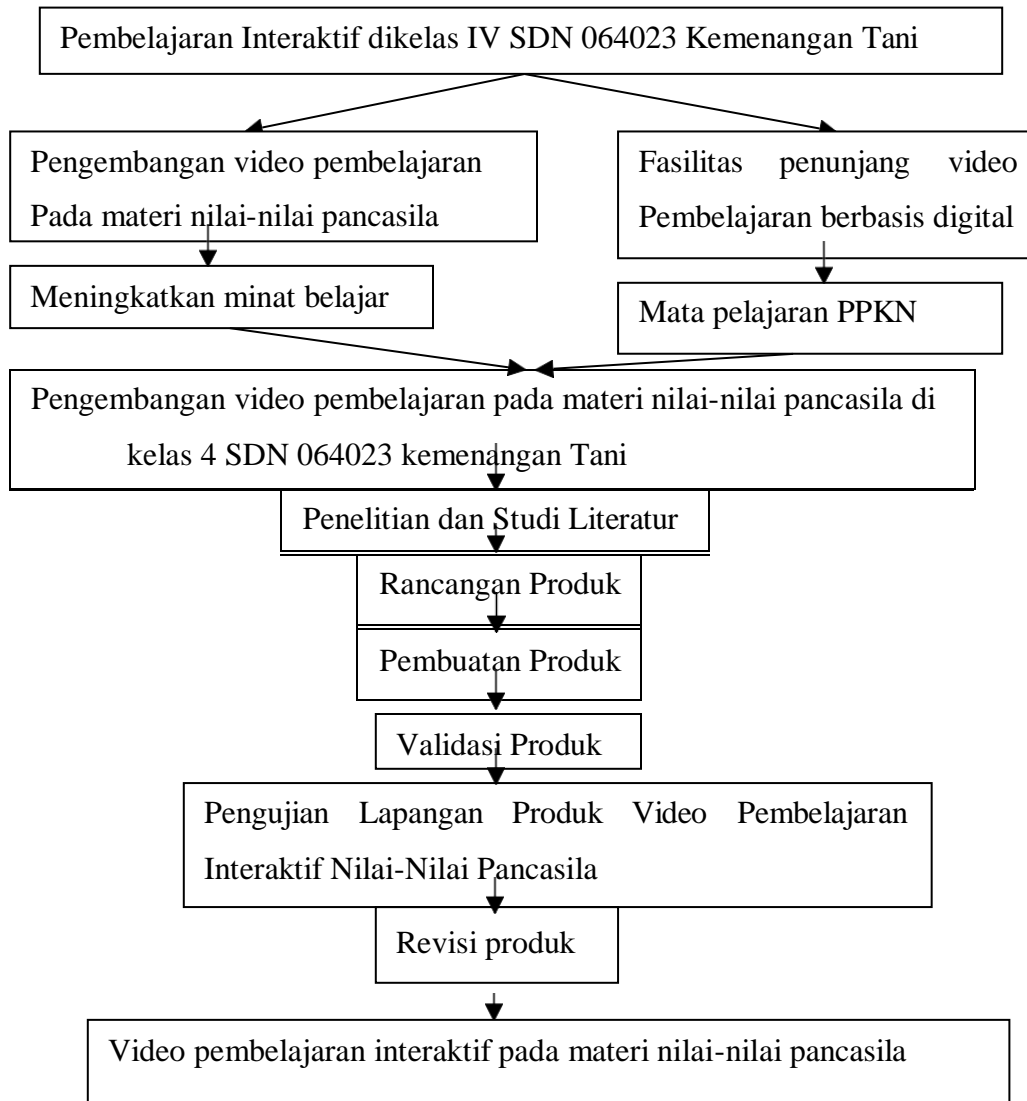
Pendidikan Pancasila disekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa sejak dini. Nilai-nilai Pancasila seperti religius, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan perlu ditanamkan agar dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, praktik pembelajaran dikelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani masih dominan menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan membaca buku teks.

Pendekatan tersebut cenderung kurang termotivasi serta mengalami kesulitan memahami nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak. Disisi lain, siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Piaget), di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata, visual, animasi, maupun aktivitas yang interaktif. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih konkret, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif siswa.

Salah satu alternatifnya adalah penggunaan video pembelajaran interaktif. Media ini tidak hanya menyajikan gambar, teks, dan suara, tetapi juga menyediakan fitur interaktif seperti pertanyaan, kuis, pilihan jawaban, hingga simulasi sederhana yang mengajak siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Dengan cara ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penonton pasif, melainkan juga menjadi peserta aktif.

Hasil penelitian sebelumnya, misalnya oleh Lubis (2021) dan Fitriani (2022), menunjukkan bahwa media video interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta kemampuan siswa dalam mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan praktik kehidupan sehari-hari. Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan video pembelajaran interaktif pada kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.

Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran interaktif mengenai nilai-nilai Pancasila diharapkan dapat membantu siswa memahami makna setiap sila, menumbuhkan sikap positif yang sesuai, serta menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna. Untuk merinci konsep ini, penulis menggambarkan kerangka berpikirnya sebagai berikut:



Gambar 2.12 Bagan Kerangka Berpikir

2.2.10 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan merupakan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian saat ini. Keberadaannya berfungsi sebagai acuan, referensi sekaligus pendukung dalam memperkuat penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Elsa Christiana dan Dr. Khoirul Anwar, S.Pd., M.Pd di University Muhammadiyah Gresik, EastJava, Indonesia dengan judul “The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand menunjukkan bahwa aplikasi Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran online khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. (Elsa & Anwar, 2021:62).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rahmatullah, Inanna, dan Andi Tenri Ampa dari Universitas Negeri Makassar melalui penelitian dengan judul Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva, menyimpulkan bahwa pada masa pandemi COVID-19, Canva sangat layak dijadikan media pembuatan konten audio visual terutama pada mata pelajaran ekonomi kreatif. (Rahmatullah et al., 2020:78) Penelitian lain oleh Rahma Elvira Tanjung, dan Delsina Faiza di Universitas Negeri Padang, berjudul Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika, 28 menyatakan bahwa penggunaan Canva dinilai valid dan praktis untuk diterapkan pada kelas eksperimen. (Tanjung & Faiza, 2019:83). Selain itu, Ponza dkk. (2018) melalui Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar menemukan bahwa video interaktif mampu menjadi media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian serupa dilakukan oleh Mardita Putri Fauziah dan Mimin Ninawati (2022) dengan judul Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan video animasi berbasis Doratton layak digunakan sebagai sumber belajar siswa sekolah dasar.

Sementara itu, Patta dkk. (2022) dalam penelitian berjudul “Pengembangan Video Interaktif Nilai-Nilai Pancasila sebagai Media Penguatan Karakter Siswa Kelas II SD Inpres Mawang Kabupaten Gowa. Menyimpulkan bahwa video animasi berbasis nilai-nilai Pancasila dinilai sangat valid dan sangat layak untuk memperkuat karakter siswa.

2.2.11 Definisi Operasional

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menimbulkan kesalahpahaman, berikut adalah definisi operasional istilah yang digunakan:

1. Video Pembelajaran

Adalah media yang memadukan unsur audio, visual, dan interaksi langsung dengan siswa. Video ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman sekaligus keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pada konteks penelitian ini, video pembelajaran difokuskan pada materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas IV SD, dengan penyesuaian terhadap kebutuhan belajar anak usia sekolah dasar.

2. Pembelajaran interaktif

Adalah sebuah metode belajar yang menekankan komunikasi dua arah antara guru dan siswa maupun siswa dengan media pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga didorong untuk berpikir, berdiskusi, serta berinteraksi langsung dengan materi.

3. Nilai-Nilai Pancasila

Merupakan pedoman hidup bangsa Indonesia yang mencakup lima sila: Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Dalam penelitian ini, nilai-nilai Pancasila dioperasionalkan sebagai materi Pendidikan Pancasila yang diajarkan kepada siswa kelas IV SD Negeri 064023 KemenanganTani.

