

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan adalah langkah menuju inovasi dan kemajuan dengan berfokus pada perancangan dan implementasi solusi baru. Dalam bidang pendidikan, pengembangan diartikan sebagai upaya menciptakan, memperbaiki, serta menyempurnakan perangkat pembelajaran sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar secara lebih efektif dan efisien. 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 telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru.” Secara umum, pengembangan berarti pola pertumbuhan, perubahan secara berlangsung dan bertahap.

Penelitian dalam suatu metode pengembangan media memiliki beberapa model yaitu:

- a. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang diperkenalkan oleh *Robert Maribe Branch* (2009:3). Model ini banyak dipakai karena sistematis dan fleksibel. Tahapannya meliputi:
 - a. *Analysis* (Analisis): mengidentifikasi kesenjangan performa peserta didik, menganalisis kompetensi dasar, kebutuhan peserta didik, dan media yang sesuai.
 - b. *Design* (Desain): menyusun perencanaan kebutuhan media, membuat instrumen penelitian, serta menyiapkan rancangan produk.
 - c. *Development* (Pengembangan): menghasilkan dan menguji coba produk, melakukan revisi sesuai hasil uji.

- d. *Implementation* (Implementasi): menrapkan produk dalam pembelajaran *Evaluation* (Evaluasi): melakukan evaluasi menyeluruh terhadap produk agar sesuai Dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan (1974:5) dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahapannya meliputi:

- e. *Define* (Pendefinisian): analisis awal untuk memetakan masalah, karakteristik peserta didik, analisis konsep, serta penetapan capaian pembelajaran.
- f. *Design* (Perancangan): membuat rancangan media, uji kriteria, pemilihan format penyajian, serta simulasi materi.
- g. *Develop* (Pengembangan): melakukan pengujian dan revisi media.
- h. *Disseminate* (Menyebarkan): menyebarluaskan media pada sekolah-sekolah yang dijadikan objek penelitian.

3. Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model *Richey and Klein* dalam Sugiyono (2015:39) menyatakan “*The focus of Design and Development Research can be on fron-end analisis. Planning, Production, and Evaluation (PPE)*”. Adapun tahapannya meliputi:

- a. *Planning* (Perencanaan): analisis kebutuhan dan permasalahan yang ada di lapangan. Berdasarkan analisis tersebut, sebuah rencana produk dibuat dan dirancang untuk mengatasi masalah yang ditemukan.
- b. *Production* (Produksi): memproduksi produk yang telah dirancang. Contohnya, mengembangkan bahan ajar multimedia atau alat bantu pembelajaran lain yang sesuai dengan kebutuhan.
- c. *Evaluation* (Evaluasi): menguji dan menilai produk yang telah diproduksi. Evaluasi ini dilakukan melalui expert judgement atau penilaian oleh ahli untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan produk, serta menerima masukan agar kualitasnya dapat

ditingkatkan lebih baik.

Berdasarkan dalam bidang pendidikan merupakan upaya sistematis untuk menciptakan, memperbaiki, dan menyempurnakan perangkat pembelajaran agar lebih efektif, efisien, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Proses pengembangan dapat dilakukan melalui berbagai model, seperti ADDIE, 4D, maupun *Richey and Klein* (PPE), yang masing-masing memiliki tahapan tersendiri namun tetap berorientasi pada analisis kebutuhan, perancangan, produksi, implementasi, serta evaluasi produk. Dengan penerapan model pengembangan yang tepat, media atau perangkat pembelajaran yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Gerlach dan Ely* dalam *Septy* (2021:8) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi pelajaran dari pengirim misalnya, (guru) kepada penerima (siswa). Menurut (Hasan et al. 2021) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar- mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut. Senada dengan itu *Nurdiyana dan Indriyani* (2023:3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan kreatif dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan mudah.

Media pembelajaran dapat dirancang dan disesuaikan dengan gaya belajar individu peserta didik, sehingga memberikan kesempatan dan manfaat yang signifikan sesuai dengan preferensi belajar masing-masing. Dengan menggunakan media pembelajaran, pengalaman belajar menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik cepat merasa bosan, oleh karena itu media pembelajaran yang kreatif diharapkan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik dan efektif, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi peserta didik, Hamid (2020:119).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara yang membantu guru menyampaikan materi kepada siswa, sehingga pengetahuan lebih mudah dipahami. Pemilihan media yang tepat dan kreatif penting dilakukan agar minat belajar meningkat dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

2.1.3 Jenis- jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat di klasifikasikan berdasarkan beberapa kategori, seperti bentuk, teknologi, dan indera yang digunakan. Berikut jenis media pembelajaran yang umum digunakan menurut Jaka Wijaya (2023:59):

1. Media Visual

Media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata - mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Contohnya: gambar dan foto, diagram atau grafik, peta dan globe, poster dan chart, slide presentasi.

2. Media Audio

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan kemampuan indera pendengaran. Contohnya: rekaman suara, podcast edukatif, lagu atau puisi edukatif, siaran radio pendidikan.

3. Media Audiovisual

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan non verbal yang mengandalkan baik penglihatan mau pun pendengaran. Contohnya: video pembelajaran, film documenter, animasi edukatif, televisi pendidikan.

4. Multimedia

Media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Berdasarkan klasifikasi menurut ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam bentuk sesuai dengan indera yang digunakan dan teknologi mendukungnya. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran perlu di sesuaikan dengan tujuan, materi, serta kebutuhan peserta didik agar proses belajar lebih efektif, menarik dan bermakna.

2.1.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa fungsi dan manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut Nurdiana dan Indriyani (2023: 4) yaitu:

1. Meningkatkan daya Tarik dan minat siswa.
2. Mempermudah pemahaman siswa.
3. Meningkatkan partisipasi siswa.
4. Meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa.
5. Meningkatkan efektivitas waktu pembelajaran.
6. Meningkatkan efisiensi belajar.

Fungsi media pembelajaran menurut Resty Wahyuni (2023:15) sebagai

pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Selain itu menurut (Fadilah et al. 2023) media pembelajaran dikatakan sebagai proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, berupa ide gagasan agar dapat terbentuknya pemikiran, minat perhatian peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa sekaligus sebagai alat untuk menarik perhatian, mempermudah pemahaman, dan meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran mampu menumbuhkan kreativitas, meningkatkan efektivitas serta efisiensi waktu belajar, dan membantu siswa lebih aktif dalam mengembangkan keterampilannya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan optimal.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran Digital

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama pada penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Media berbasis digital memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan fleksibel dibandingkan dengan metode konvensional. Menurut (Dwi et al. 2023) media pembelajaran digital adalah metode pembelajaran yang menggunakan sarana digital (perangkat dan konten digital) sebagai alternatif pembelajaran konvensional, untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, mengurangi kebosanan siswa, dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Sejalan dengan itu (Hendra et al. 2023) menegaskan dengan menggunakan media berbasis digital, para guru juga memiliki kesempatan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis teknologi memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Pemanfaatan media digital tidak hanya membuat proses belajar lebih interaktif, tetapi juga memfasilitasi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas, bervariasi, seperti melalui video animasi, aplikasi pembelajaran,

maupun platform daring, sehingga proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis digital berperan strategis dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan di era teknologi saat ini.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis digital hadir sebagai solusi inovatif yang mampu menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, dan efektif, sekaligus mendukung tercapainya tujuan pendidikan di era teknologi modern.

2.1.6 Video

Video adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Menurut (Putri et al. 2022) video merupakan sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, Gedung, dan lain sebagainya. Pemanfaatannya merupakan salah satu hal yang harus digunakan secara tepat. Video merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa (Fariska Deriyana et al. 2022). Media ini memberikan pengalaman belajar yang menarik, dan bermakna karena siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, melainkan dapat mengendalikan jalannya sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik salah satunya menggunakan aplikasi canva.

2.1.7 Aplikasi Canva

Canva adalah sebuah program desain online yang menyediakan berbagai alat seperti poster, infografis, presentasi, spanduk, resume, pamphlet, bulletin, penanda buku, grafik, dan lain sebagainya (Junaedi et al. 2021). Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dilengkapi dengan beragam template menarik (Kharissidqi et al. 2022). Canva dapat menyajikan gambar dan video untuk mengilustrasikan

kehidupan sehari-hari dalam bentuk video. Penggunaan *canva* sebagai media pembelajaran dapat membantu mempermudah dan menghemat waktu bagi guru dalam mendesain materi pembelajaran serta membantu dalam penjelasan materi pembelajaran (Sari et al. 2021; Tri Wulandari and Adam Mudinillah 2022). 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.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dan *canva* merupakan kombinasi media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Video animasi mampu menyajikan materi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan bermakna melalui perpaduan visual serta audio, sehingga siswa tidak hanya menjadi penonton pasif tetapi juga lebih terlibat dalam proses belajar. Sementara itu, *Canva* sebagai aplikasi desain grafis menyediakan beragam fitur dan template yang memudahkan guru dalam membuat video animasi pembelajaran yang kreatif, efisien, dan sesuai kebutuhan. Dengan demikian, pemanfaatan video pembelajaran berbasis *Canva* dapat menjadi solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

2.1.8 Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap jenis, jalur, dan jenjang pendidikan harus mencakup pendidikan bahasa, pendidikan agama, dan pendidikan kewarganegaraan. Hal ini menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki peranan penting dalam membentuk kepribadian generasi muda, terutama pada anak usia sekolah dasar. Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang menekankan pentingnya nilai, hak dan tanggung jawab. Senada dengan itu Vira, Putuhunnisa dan Rahmamati (2024:5) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang menekankan pentingnya nilai, hak, dan tanggung jawab warga negara agar segala tindakannya selaras dengan tujuan dan cita-cita bangsa.

Abdul Wahid (2015:71) menegaskan tujuan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah untuk menanamkan rasa cinta tanah air, sikap menghargai perbedaan,

dan semangat gotong-royong. Berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar proses Pendidikan Dasar dan Menengah, Pendidikan Pancasila menjadi salah satu komponen kurikulum yang wajib, dengan materi yang mencakup pengenalan dasar hak dan kewajiban sebagai warga negara, Pancasila, UUD 1945, Bhineka Tunggal Ika, serta semangat bela negara. Senada dengan itu menurut (Damayanti, 2021). Pembelajaran Pendidikan Pancasila ini bertujuan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam dirinya sehingga mampu meningkatkan kecerdasan, keterampilan, kecakapan dan kesadaran mengenai hak- hak dan kewajiban mereka. Sebagai seorang Warga Negara Indonesia mampu memahami dan menghargai hak-hak asasi manusia yang pada dasarnya dimiliki oleh setiap manusia, kemajemukan berbangsa, ikut serta dalam melestarikan lingkungan hidup, menghargai kesetaraan gender, berjiwa de mokrasi, mampu bertanggung jawab, mentaati hukum yang berlaku, dan ikut berperan aktif dalam kehidupan sosial bermasyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajara Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk kepribadian peserta didik agar menjadi warga negara yang cerdas, berkarakter, dan bertanggung jawab. PKn juga menanamkan nilai, hak, kewajiban, cinta tanah air, sikap menghargai perbedaan, serta semangat gotong-royong, sehingga peserta didik mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Persatuan dan Kesatuan meliputi hidup rukun dalam perbedaan, menjaga dan mencintai lingkungan, serta menumbuhkan sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

a. Hidup Rukun Dalam Perbedaan

Hidup rukun dalam perbedaan berarti mampu menjaga keharmonisan dan kerukunan meskipun setiap orang memiliki latar belakang yang berbeda, baik dari segi agama, suku, budaya, 19ahasa, maupun kebiasaan. Dalam kehidupan sehari- hari, perbedaan tersebut tidak seharusnya menjadi penghalang, melainkan kekayaan yang membuat kehidupan lebih berwarna. Sikap saling menghargai, menghormati, dan menerima perbedaan akan menciptakan suasana yang damai serta terhindar dari pertengkaran atau perpecahan

Gambar 2 1 Hidup Rukun Dalam Perbedaan



Sumber: <https://indotrends.pikiran-rakyat.com>.

Hidup rukun mulai dari lingkungan keluarga, keluarga yang rukun akan saling membantu misalnya mengerjakan pekerjaan rumah. Dan di sekolah dapat ditunjukkan dengan tidak membeda-bedakan teman, mau bekerja sama dalam kelompok, dan saling membantu meskipun berbeda latar belakang. Demikian juga dalam kehidupan bermasyarakat, sikap hidup rukun tampak ketika warga saling tolong-menolong, menjaga kebersihan lingkungan bersama, serta mengutamakan musyawarah dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian, hidup rukun dalam perbedaan akan memperkuat persatuan dan kesatuan, serta menumbuhkan rasa kebersamaan sebagai bangsa Indonesia. Adapun cara hidup rukun dalam perbedaan yaitu:

1. Menunjukkan sikap Toleransi Toleransi adalah sikap menghargai keyakinan, pendapat, dan kebiasaan orang lain. Contohnya, tidak mengganggu teman yang sedang beribadah, memberikan kesempatan orang lain merayakan hari besar agamanya, atau memahami jika ada perbedaan pendapat dalam kelompok. Dengan sikap toleransi, setiap orang merasa aman, nyaman, dan dihargai dalam lingkungan sosialnya.

2. Tidak Membedakan Teman Dalam pergaulan sehari-hari, kita harus memperlakukan teman dengan adil tanpa melihat latar belakangnya. Misalnya berteman dengan semua orang tanpa memandang kaya atau miskin, agama, atau warna kulit. Dengan tidak pilih-pilih teman, akan terjalin terjalin hubungan persaudaraan yang kuat sehingga setiap orang merasa diterima dan dihargai keberadaannya.
3. Bekerja sama dalam kegiatan Kerja sama merupakan salah satu cara paling penting untuk menjaga kerukunan. Contoh yang bisa dilakukan di sekolah adalah bertogong royong membersihkan kelas atau mengerjakan tugas kelompok. Melalui kerja sama, setiap orang dapat belajar menghargai peran masing-masing, melatih rasa kebersamaan, dan mempererat hubungan individual.
4. Menyelesaikan perbedaan pendapat melalui musyawarah Perbedaan pendapat sering terjadi dalam kehidupan, baik di sekolah maupun di masyarakat. Oleh karena itu, musyawarah menjadi cara terbaik untuk menyelesaikan masalah. Dengan musyawarah, semua pihak diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya, kemudian dicari jalan keluar yang adil dan dapat diterima bersama. Hal ini menumbuhkan sikap demokratis serta menghindari pertengkaran.

b. Menjaga dan Mencintai Lingkungan

Menjaga dan mencintai lingkungan adalah sikap peduli terhadap alam sekitar dengan cara merawat dan melestarikannya agar tetap bersih, sehat, dan nyaman untuk ditinggali. Lingkungan yang terjaga akan memberikan manfaat besar, seperti udara segar untuk bernapas, air yang bersih untuk kebutuhan sehari-hari, serta keindahan alam yang bisa dinikmati semua makhluk hidup. Sikap mencintai lingkungan juga mencerminkan rasa tanggung jawab kita sebagai manusia yang hidup berdampingan dengan alam.

Cara mencintai lingkungan dapat diwujudkan melalui kebiasaan sederhana, seperti membuang sampah pada tempatnya, mengurangi penggunaan plastik, menghemat listrik dan air, serta menjaga kebersihan rumah maupun sekolah. Selain itu, menanam pohon dan merawat tanaman juga merupakan bentuk nyata dalam menjaga kelestarian lingkungan. Jika kebiasaan ini dilakukan bersama-sama, maka lingkungan akan tetap lestari, nyaman untuk ditempati, dan bermanfaat bagi generasi mendatang.

Gambar 2 2 Membersihkan Lingkungan



Sumber: <https://pid.kepri.polri.go.id/cara-menjaga-kebersihan-lingkungan-sekitar/>.

Berdasarkan hal itu peserta didik di tuntun untuk menjaga dan mencintai lingkungan dalam proses belajar mengajar agar peserta didik tahu bahwa menjaga dan mencintai lingkungan mencerminkan rasa tanggung jawab sebagai warga negara yang baik serta wujud cinta tanah air. Melalui Langkah-langkah sederhana, peserta didik dapat mengetahui bahwa menjaga dan mencintai lingkungan adalah salah satu materi persatuan dan kesatuan yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Sikap Positif Terhadap NKRI

Sikap positif terhadap NKRI dapat diwujudkan dalam berbagai lingkungan kehidupan sehari hari. Di lingkungan keluarga, sikap tersebut ditunjukkan dengan mencintai dan menjaga kebersihan rumah, saling

menghargai, antar anggota keluarga, taat pada aturan serta nasihat orang tua, dan membantu pekerjaan rumah dengan sukarela.

Gambar 2 3 Menjaga Keutuhan NKRI



Sumber: <https://www.inews.id/news/nasional/6-contoh-perilaku-menjaga-keutuhan-nkri>.

Di lingkungan sekolah, sikap positif terhadap NKRI dapat diwujudkan dengan rajin belajar, disiplin masuk sekolah, menghargai guru maupun teman tanpa membeda-bedakan, menjaga kebersihan kelas serta lingkungan sekolah, dan menyelesaikan masalah dengan musyawarah bukan dengan pertengkaran. Sedangkan di lingkungan masyarakat, sikap positif terhadap NKRI ditunjukkan melalui partisipasi dalam kegiatan gotong royong, menghormati tetangga meskipun berbeda agama, suku, maupun budaya, menjaga keamanan dan ketertiban bersama, serta mematuhi aturan yang berlaku di masyarakat. Dengan membiasakan sikap-sikap tersebut, peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab, dan ikut serta memperkuat persatuan bangsa.

2.2 Kajian Penelitian Relevan

1. (Azizah and Sukma, 2023) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Keterampilan Menulis Teks Narasi di Kelas IV SD. Hasilnya menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *canva* dikembangkan dengan model ADDIE, hasil validitas media tinggi (94-96%) dan efektif meningkatkan

kemampuan menulis narasi siswa. Penelitian ini relevan, karena menunjukkan bahwa video animasi hasil *canva* efektif untuk materi keterampilan berbahasa, ini bisa menjadi dasar metodologi dan asumsi efektivitas video animasi di kelas V.

2. (Marta Atasya et al. 2024) dengan judul Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD. Hasilnya menunjukkan media interaktif berbasis video yang dibuat dengan *canva* sangat layak dan diterima baik oleh guru dan siswa. Penelitian ini relevan karena memberi bukti bahwa video animasi *canva* tidak hanya efektif di mata pelajaran IPA tetapi bisa diterapkan juga di mata pelajaran lain.
3. (Cristina et al. 2025) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi *Canva* “Hidup Dengan Pancasila” Kelas IV SDN 62 Palembang. Hasilnya menunjukkan Media video animasi untuk materi simbol dan sila Pancasila sangat valid sekitar (95%), sangat praktis menurut respon siswa, layak digunakan dalam pembelajaran. Relevan karena materi Pancasila berkaitan langsung dengan nilai-nilai persatuan dan kesatuan dalam materi PKn.
4. (Mahmudi et al. 2023) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* pada Materi Ekosistem Kelas V SDN 37 Kunpar. Hasilnya menunjukkan suasana belajar lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa. Relevansi tinggi karena tingkat kelas sama, dan tujuan yang mirip yakni meningkatkan motivasi, suasana belajar serta menggunakan tema yang spesifik.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan observasi yang dilaksanakan di awal penelitian di Kelas V SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung 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 video pembelajaran 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 video pembelajaran berbasis *canva*.

Dengan menghasilkan media video 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 *Research and Development (R&D)* dengan model Richey and Klein 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. 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 tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi dan memahaminya dengan baik.

2.4 Definisi Operasional

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

1. Pengembangan adalah suatu proses sistematis untuk menciptakan,

memperbaiki, dan menyempurnakan suatu produk (dalam hal ini media pembelajaran) agar lebih efektif dan efisien.

2. Media pembelajaran adalah alat bantu perantar yang digunakan untuk menyampaikan pesan informasi, atau pelajaran dari guru kepada siswa untuk mempermudah pemahaman dan meningkatkan minat belajar.
3. Vidio adalah media pembelajaran audiovisual yang terdiri dari kumpulan objek (gambar manusia, teks, hewan, dll) yang disusun dan digerakkan sesuai alur tertentu untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan bermakna. Canva merupakan aplikasi desain grafis online yang menyediakan berbagai template dan alat untuk membuat konten visual, termasuk video dan kuis.
4. Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang menekankan pemahaman nilai, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara untuk membentuk kepribadian yang cerdas, berkarakter, cinta tanah air, dan bertanggung jawab.
5. Materi persatuan dan kesatuan pembelajaran yang mencakup pemahan tentang arti, manfaat dan praktik hidup rukun dalam perbedaan, menjaga lingkungan, serta menumbuhkan sikap positif terhadap NKRI.