Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume 10 Nomor 02, Juni 2025

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA GARDA "GARUDA DI DADA" PADA MATERI SIMBOL-SIMBOL PANCASILA KELAS I SDN SUDIMOROHARJO 2 TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Any Rohmawaty[1], Ilmawati Fahmi Imron[2]
[1,2]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nusantara PGRI Kediri
[1]anyrahmawaty11@gmail.com, [2]ilmawati@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop interactive learning media based on the Canva application with the name Multimedia GARDA (Garuda di Dada) to increase the understanding of class I students at SDN Sudimoroharjo 2 on Pancasila symbols. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of five stages: analysis, design, development, implementation and evaluation. The research results show that Multimedia GARDA has a validity level of 96% (media) and 94.2% (material), as well as a practicality level of 94% (teachers) and 97.3% (students). In addition, the effectiveness of this media is proven by a classical completion rate of 93% in extensive trials. Thus, the GARDA interactive multimedia based on the Canva application was declared valid, practical and effective for use as a medium in learning Pancasila and Citizenship Education. This media not only helps students understand the material more easily, but also increases students' active involvement in the learning process. Further development is recommended to expand the application of this multimedia to other materials at the elementary school level.

Key Word: multimedia garda, pancasila symbols, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dengan nama Multimedia GARDA (Garuda di Dada) untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas I SDN Sudimoroharjo 2 pada materi simbol-simbol Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Multimedia GARDA memiliki tingkat validitas sebesar 96% (media) dan 94,2% (materi), serta tingkat kepraktisan sebesar 94% (guru) dan 97,3% (siswa). Selain itu, efektivitas media ini terbukti dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 93% pada uji coba luas. Dengan demikian, multimedia interaktif GARDA berbasis aplikasi Canva dinyatakan

valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan lebih lanjut disarankan untuk memperluas penerapan multimedia ini pada materi lain di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: multimedia garda, simbol-simbol pancasila, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan karakter dan pengembangan potensi individu. Lebih dari sekadar sarana transfer pengetahuan, pendidikan memiliki peran strategis dalam membangun masyarakat yang berbudaya, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Indira Sari et al., 2020). Pendidikan yang berkualitas memungkinkan individu untuk mengembangkan keterampilan, wawasan, dan karakter yang sesuai dengan tuntutan era globalisasi. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam meningkatkan daya saing bangsa, baik di tingkat nasional maupun internasional. Seiring dengan perkembangan teknologi dan dinamika sosial, sistem pendidikan di Indonesia mengalami berbagai perubahan untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan zaman(Mukmin & Primasatya, 2020).

Salah satu perubahan signifikan adalah implementasi Kurikulum Merdeka Belajar, yang diperkenalkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tahun 2019. Kurikulum ini menawarkan pendekatan yang lebih fleksibel dan menitikberatkan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Hamzah et al., 2022). Dengan adanya Kurikulum Merdeka Belajar, siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung pengembangan potensi siswa secara maksimal (Fridiyanto et al., 2022).

Namun, penerapan Kurikulum Merdeka Belajar tidak terlepas dari tantangan, terutama dalam hal metode pembelajaran dan media yang digunakan (Nafi'ah et al., 2022). Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kesadaran kebangsaan siswa, tetapi sering kali diajarkan dengan metode konvensional yang kurang menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang melibatkan siswa dengan teman sebaya, guru, serta berbagai sumber belajar dalam lingkungan pendidikan (Marzuki, 2023). Selain itu, pembelajaran juga dapat dipahami

sebagai upaya mengoptimalkan potensi peserta didik agar berkembang menjadi kompetensi yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat. Proses ini hanya dapat berjalan dengan baik apabila didukung oleh keterlibatan aktif pendidik serta lingkungan belajar yang kondusif (Rahayu et al., 2022). Dalam mata pelajaran PPKn pada Fase A, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman dasar mengenai Pancasila, tetapi juga bertujuan untuk membentuk keterampilan hidup serta sikap positif yang akan menjadi dasar bagi perkembangan peserta didik di tahap berikutnya.

Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang efektif guna mendukung proses belajar mengajar agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Ilmawati Fahmi Imron et al., 2018). Media pembelajaran dapat berupa alat fisik maupun digital, bergantung pada kebutuhan serta teknologi yang tersedia. Namun, guru masih menghadapi kendala klasik dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu keterbatasan dana untuk membuat atau merancang media yang sesuai. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dan strategi yang dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dengan biaya yang lebih efisien (Primasatya & Jatmiko, 2019).

Berdasarkan observasi di SDN Sudimoroharjo 2, ditemukan bahwa pembelajaran mengenai simbol-simbol Pancasila masih dilakukan secara monoton, dengan dominasi metode ceramah dan buku teks. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, sebagaimana terlihat dari hasil ulangan harian, di mana hanya 40,9% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP). Oleh karena itu, diperlukan solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menilai kevalidan multimedia berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol-simbol Pancasila, mengukur keefektifan penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap simbol-simbol Pancasila, serta menganalisis kepraktisan media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses belajar mengajar di kelas I Sekolah Dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pemanfaatan multimedia interaktif berbasis Canva, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development* (R&D), yang dikenal sebagai salah satu metode sistematis untuk menghasilkan inovasi dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Menurut Winaryati dalam (Okpatrioka, 2023), R&D adalah proses terencana untuk menciptakan

produk baru atau meningkatkan kualitas produk yang sudah ada melalui pengembangan ide-ide kreatif dan penerapan langkah-langkah strategis. Pendekatan ini bertujuan tidak hanya untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, tetapi juga bertindak sebagai sarana eksplorasi untuk menemukan pengetahuan baru melalui penelitian dasar dan terapan.

Dalam penelitian ini, metode R&D diterapkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, dengan produk akhir berupa Multimedia Interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Produk ini dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas I SDN Sudimoroharjo 2, dengan fokus pada materi simbol-simbol Pancasila. Pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan alat bantu pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, seperti simbol dan nilai-nilai Pancasila. Diharapkan, produk ini dapat menjadi model inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan era digital saat ini.

Prosedur pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Mudjisusatyo et al., 2024). Model ADDIE dipilih karena sifatnya yang sistematis dan terstruktur. Pada tahap pertama, yaitu Analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan menentukan produk yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Analisis ini meliputi analisis kebutuhan (*need assessment*), analisis peserta didik (*analysis of learner*), dan analisis tugas (*task analysis*) (Muthmainnah & Rohmah, 2022). Hasil dari tahap ini adalah identifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan analisis tugas yang relevan.

Selanjutnya, pada tahap Desain, peneliti merancang konsep produk multimedia interaktif GARDA untuk materi simbol-simbol Pancasila kelas I SDN Sudimoroharjo 2 menggunakan aplikasi Canva. Peneliti juga menyusun instrumen untuk menilai validitas, efektivitas, dan kepraktisan produk. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap Pengembangan, produk multimedia GARDA diuji untuk menilai kelayakannya dalam konteks pembelajaran (Winarni et al., 2022). Produk tersebut divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kualitasnya sebelum digunakan di kelas. Masukan dan saran dari validator digunakan untuk menyempurnakan produk. Setelah validasi, produk siap untuk diterapkan pada tahap Implementasi, di mana produk diuji coba di kelas I SD untuk menguji keefektifan dan kepraktisan penggunaan multimedia GARDA dalam pembelajaran.

Tahap terakhir adalah Evaluasi, yang dilakukan sepanjang

proses pengembangan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan produk, sehingga produk akhir dapat dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran (Nur Hasana Ramadhani et al., 2023). Evaluasi ini tidak hanya dilakukan setelah implementasi tetapi juga selama pengembangan untuk memastikan bahwa produk memenuhi standar kualitas yang diinginkan. Proses evaluasi juga membantu dalam perbaikan dan penyempurnaan produk agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan pembelajaran.

Tabel 1: Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Tahapan	Keterangan
Analisis	Identifikasi masalah, analisis kebutuhan, peserta didik, dan tugas yang relevan.
Desain	Perancangan konsep produk, penyusunan instrumen validitas dan efektivitas.
Pengembangan	Uji kelayakan produk melalui validasi ahli media dan materi.
Implementasi	Uji coba produk di kelas I untuk menguji keefektifan dan kepraktisan.
Evaluasi	Penilaian produk selama dan setelah implementasi untuk perbaikan lebih lanjut.

Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Pada uji coba terbatas, melibatkan tujuh siswa kelas I di SDN Sudimoroharjo 2 dengan pemilihan acak menggunakan teknik simple random sampling. Setelah uji coba terbatas, dilanjutkan dengan uji coba lapangan yang melibatkan 15 siswa kelas I yang belum terlibat pada uji coba pertama. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sudimoroharjo 2 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sekolah ini dipilih karena telah berpengalaman dalam mengintegrasikan teknologi multimedia dalam pembelajaran dan mendukung peningkatan kualitas berbagai mata pelajaran. Penelitian ini akan berlangsung dari Agustus 2024 hingga Januari 2025, yang mencakup seluruh proses pengembangan media pembelajaran hingga penyusunan hasil penelitian.

Pengumpulan data adalah tahap yang sangat esensial dalam setiap penelitian, karena merupakan proses yang memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang relevan dan akurat guna mencapai tujuan penelitian (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini, pengumpulan data digunakan teknik angket dan tes. Angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari validator materi, ahli media, guru, dan siswa terkait kelayakan, efektivitas, dan kepraktisan produk. Seperti yang diungkapkan oleh Prasad et al., (2024), angket adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh responden.

Selain itu, tes diberikan kepada siswa setelah menggunakan multimedia interaktif untuk mengukur sejauh mana mereka memahami materi. Data yang diperoleh dianalisis

dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis masukan dari validator dan tim ahli, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media menggunakan statistik deskriptif.

Kevalidan dinilai oleh ahli materi dan media dengan skala penilaian angket. Keefektifan diukur melalui tes pasca-pembelajaran dengan membandingkan hasil tes siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kepraktisan dievaluasi melalui angket dari guru dan siswa mengenai kemudahan penggunaan dan efektivitas produk. Pengembangan multimedia GARDA dianggap berhasil jika skor kevalidan lebih dari 60%, ketuntasan belajar peserta didik mencapai lebih dari 60%, dan skor kepraktisan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

Tabel 2: Kriteria Kevalidan, Keefektifan dan Kepraktisan

Aspek	Kriteria
Kevalidan	Media dianggap valid apabila skor kevalidan lebih dari 60%.
Keefektifan	Media dinyatakan efektif jika tingkat ketuntasan belajar lebih dari 60%.
Kepraktisan	Media dianggap praktis jika skor kepraktisan memenuhi kriteria yang ditetapkan yaitu lebih dari 60%.

Dengan demikian, penelitian ini mengarah pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas I SDN Sudimoroharjo 2.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran inovatif berupa multimedia interaktif GARDA yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Media ini dirancang untuk materi "Simbol-simbol Pancasila" dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan sehingga dapat diterapkan secara efektif dalam proses belajar mengajar.

Proses pengembangan media ini mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini memberikan kerangka kerja sistematis guna memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

Proses Pengembangan Multimedia Interaktif GARDA

Pengembangan multimedia interaktif GARDA dimulai dengan tahap analisis kebutuhan melalui studi pendahuluan di SDN Sudimoroharjo 2. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran PPKn, khususnya pada materi simbol-simbol Pancasila. Metode yang digunakan mencakup observasi, wawancara, dan pengamatan langsung terhadap

kondisi pembelajaran. Temuan utama dari studi pendahuluan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada video sederhana tanpa animasi atau fitur interaktif.
2. Siswa cenderung kehilangan fokus dan merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, terutama untuk materi abstrak seperti simbol-simbol Pancasila.

Berdasarkan temuan ini, pengembangan multimedia interaktif GARDA dianggap sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Proses pengembangannya melibatkan beberapa tahapan:

1. Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi kekurangan media pembelajaran yang ada.
2. Perancangan Desain Awal: Menyusun draft multimedia yang mencakup desain visual menarik, tata letak yang rapi, serta pemilihan warna yang sesuai.
3. Validasi Ahli: Draft multimedia divalidasi oleh ahli media dan materi untuk memastikan kelayakan dari segi teknis dan pedagogis.
4. Revisi: Menyempurnakan multimedia berdasarkan masukan dari validator.
5. Uji Coba Terbatas dan Luas: Menguji efektivitas dan kepraktisan multimedia dalam lingkungan pembelajaran nyata.

Validasi Multimedia Interaktif

Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang dikembangkan. Validasi Multimedia GARDA berbasis Aplikasi Canva ini dilakukan pada tanggal 22 Juli 2024 yang divalidasi oleh validator media dan validator materi. Hasil Multimedia GARDA berbasis Aplikasi Canva dan materi adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Multimedia Interaktif

Validator	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase
Media	Tampilan, Desain, Kesesuaian Materi	50	48	96 %
Materi	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	35	33	94.2 %

Produk final dari Multimedia GARDA kini siap diterapkan dalam pembelajaran, terutama untuk materi simbol-simbol Pancasila di kelas I SD. Dengan penyajian yang inovatif dan pendekatan yang interaktif, diharapkan multimedia ini mampu meningkatkan minat belajar siswa, membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, serta mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan.

Tabel 4. Desain Akhir Multimedia Interaktif

Sebelum Divalidasi	Sesudah Divalidasi

Hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif GARDA memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi:

1. Aspek media memperoleh skor 48 dari 50 dengan persentase 96% (kategori "sangat valid").
2. Aspek materi memperoleh skor 33 dari 35 dengan persentase 94,2% (kategori "sangat valid").

Aspek yang dinilai dalam validasi meliputi:

1. Teknis: Desain tampilan menarik, kesesuaian warna, tata letak rapi, ukuran tampilan jelas, dan kemudahan navigasi.
2. Penyampaian Pesan: Penggunaan bahasa yang jelas, materi yang sistematis, serta animasi yang relevan dengan topik pembelajaran.

Validator memberikan saran untuk memastikan materi lebih fokus pada konteks simbol-simbol Pancasila dan menambah contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari. Setelah revisi dilakukan, multimedia GARDA dinyatakan sangat valid dan layak digunakan.

Kepraktisan Multimedia Garda

Dalam rangka menguji tingkat kepraktisan multimedia yang dikembangkan, peneliti menggunakan instrumen berupa angket kepraktisan. Hasil dari uji kepraktisan multimedia GARDA dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Hasil Kepraktisan Multimedia Garda

Responden	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase
Guru	50	47	94%
Siswa Uji Coba Terbatas	70	67	95.7 %
Siswa Uji Coba Luas	150	146	97.3 %

Kepraktisan multimedia GARDA diukur melalui angket respon guru dan siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa multimedia ini sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

1. Respon Guru: Skor total 47 dari 50 dengan persentase 94% (kategori "sangat praktis"). Guru menilai bahwa multimedia GARDA mudah digunakan, menarik, fleksibel, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Respon Siswa Uji Coba Terbatas:
   a. Uji coba melibatkan 7 siswa dengan skor total 67 dari 70 (persentase 95,7%).
   b. Siswa menyatakan bahwa multimedia ini menarik, mudah dipahami, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

c. Satu saran dari siswa terkait durasi permainan yang terlalu singkat, sehingga dilakukan revisi sebelum uji coba luas.

3. Respon Siswa Uji Coba Luas:
   a. Uji coba melibatkan 15 siswa dengan skor total 146 dari 150 (persentase 97,3%).
   b. Respon siswa sangat positif, terutama terkait tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan motivasi belajar yang meningkat.

Berdasarkan hasil ini, multimedia GARDA dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan Multimedia GARDA

Untuk menilai efektivitas multimedia GARDA, peneliti menggunakan instrumen tes sebagai alat evaluasi. Hasil tes tersebut kemudian dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan selanjutnya dihitung tingkat ketuntasan belajar secara klasikal. Data hasil belajar siswa pada uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Keefektifan Multimedia GARDA

Uji Coba	Jumlah Siswa	Ketuntasan (%)
Uji Coba Terbatas	7	85.7%
Uji Coba Luas	15	93%

Efektivitas multimedia GARDA diukur melalui hasil post-test siswa dalam uji coba terbatas dan luas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia ini sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang simbol-simbol Pancasila.

1. Uji Coba Terbatas:
   a. Tingkat ketuntasan klasikal sebesar 85,7%.
   b. Hampir semua siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Uji Coba Luas:
   a. Tingkat ketuntasan klasikal meningkat menjadi 93%.
   c. Data ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa secara signifikan.

D. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan Multimedia GARDA berbasis aplikasi Canva pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam doa menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) serta pendekatan Research & Development (R&D) menunjukkan hasil yang positif. Multimedia interaktif ini terbukti valid dengan skor validitas media sebesar 96% dan validitas materi mencapai 94,2%, yang berarti telah memenuhi kriteria pembelajaran yang baik. Selain itu, tingkat kepraktisan multimedia ini juga sangat tinggi, berdasarkan hasil respon guru yang mencapai skor 94%. Sementara itu, hasil uji coba pada siswa menunjukkan skor kepraktisan sebesar 95,7% dalam uji terbatas dan meningkat menjadi 97,3% dalam uji luas, mengindikasikan bahwa multimedia ini mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari segi efektivitas, multimedia ini juga menunjukkan hasil yang positif dengan ketuntasan klasikal sebesar 85,7% dan nilai uji luas mencapai 93%, yang membuktikan adanya

peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, Multimedia GARDA berbasis Canva dinilai valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

Fridiyanto, Septiana Purwaningrum, Aminol Rosid Abdullah, Fathor Rosi, Totok Haryanto, Abdullah Farih, Eva Zulisa, Nadiah Abidin, Maya Sari, & Cahya Edi Setyawan. (2022). *8. 2022-BUKU-Merdeka Belajar-Kampus Merdeka WM (1)*.

Hamzah, M. R., Mujiwati, Y., & Zuhriyah, F. A. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar sebagai Wujud Pendidikan yang Memerdekakan Peserta Didik. *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)*, *2*(3).

Ilmawati Fahmi Imron, Susi Damayanti, & Wahyudi Wahyudi. (2018). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri*.

Indira Sari, E., Sukardi, I., & Syarnubi, S. (2020). Hubungan Antara Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*, *2*(2), 202–216. https://doi.org/10.19109/pairf.v2i2.4620

Marzuki, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Gerak Manusia di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *7*(2), 14–25. https://doi.org/10.51826/edumedia.v7i2.941

Mudjisusatyo, Y., Darwin, D., & Kisno, K. (2024). The use ADDIE model to improve the competence of the higher education task force in obtaining competitive funding for the independent campus program. *Journal of Applied Research in Higher Education*. https://doi.org/10.1108/JARHE-12-2023-0580

Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, *5*(2), 211–226. https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13854

Muthmainnah, A., & Rohmah, S. (2022). Learning Loss: Analisis Pembelajaran Jarak

Jauh. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(1).

Nafi'ah, J., Faruq, D. J., & Mutmainah, S. (2022). *Pembelajaran Pada Karakteristik Kurikulum 1|Jurnal Auladuna*.

Nur Hasana Ramadhani, Reyhan Prayudha, Nur Rahma Bone, Zahroddar Zahroddar, & Safran Hasibuan. (2023). Peran Desain Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, *2*(1), 223–233. https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i1.501

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*.

Prasad, N., Kumar, V., & Kumar, S. (2024). Survey research-concept and development. *Journal of Indira Gandhi Institute of Medical Sciences*, *10*(2), 114–118. https://doi.org/10.4103/jigims.jigims_10_24

Primasatya, N., & Jatmiko, J. (2019). Implementation of Geometry Multimedia Based on Van Hiele's Thinking Theory for Enhancing Critical Thinking Ability for Grade V Students. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, *1*(2). https://doi.org/10.33122/ijtmer.v1i2.40

Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 2099–2104. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Winarni, S., Akhyar, M., & Sudiyanto, S. (2022). Feasibility Assessment of Interactive Multimedia as an Innovation for Mathematics Learning in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *14*(4), 6675–6686. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2279