

*Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.*

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU  
KUARTET BERBASIS APLIKASI CANVA PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA  
DI KELAS IV SD NEGERI 060872 KEC. MEDAN  
PERJUANGAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

**Eka Widawati Manalu<sup>1</sup>, Apiek Gandamana<sup>2</sup>,  
Eva Betty Simanjuntak<sup>3</sup>, Halimatussakdiah<sup>4</sup>,  
Putra Afriadi<sup>5</sup>**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Medan**

Surel: [manalueka2@gmail.com](mailto:manalueka2@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the problem of limited learning media, which causes difficulties for students in understanding the material during the learning process. This study aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of Canva application-based quartet card learning media for the Pancasila Education subject in Grade IV at SD Negeri 060872, Medan Perjuangan District. This type of research is developmental research (Research and Development) with the 4-D model, consisting of four stages: define, design, development, and disseminate. The subjects of this study were 21 students from Grade IV at SDN 060872, Medan Perjuangan District. Data collection techniques used in the research were interviews, questionnaires, tests, and documentation. This research and development resulted in a product of Canva application-based quartet cards for the Pancasila Education subject in Grade IV at SD Negeri 060872, Medan Perjuangan District. The data analysis techniques used in this study were qualitative and quantitative. The research results show that 1). The feasibility test was categorized as "feasible" with the material expert validator scoring 84% and the learning design expert validator scoring 95%, categorized as "highly feasible". 2). The practicality test by the Grade IV teacher scored 92%, categorized as "highly practical". The effectiveness test showed an average pre-test score of 57.1, categorized as "incomplete", and an average post-test score of 83.3, categorized as "complete". The test results indicate an increase in scores, showing that the quartet cards are effective to be implemented in schools with the qualification of being highly practical. Thus, the Canva application-based quartet cards for the Pancasila Education subject in Grade IV at SD Negeri 060872, Medan Perjuangan District, are declared feasible, practical, and effective as teaching materials that create active and effective learning.*

**Keywords:** *Development of Quartet Cards, Canva Application, Subject, Pancasila Education, Grade IV Elementary School.*

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan masalah yaitu, keterbatasan media pembelajaran yang mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam memahami materi selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran kartu kuartet berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 060872 Kec. Medan Perjuangan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4-D dengan 4 tahap proses *define, design, development, dan disseminate*. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN 060872 Kec. Medan Perjuangan berjumlah 21 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu wawancara, kuesioner (angket), tes dan dokumentasi. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk kartu kuartet berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 060872 Kec. Medan Perjuangan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1). Uji Kelayakan mendapatkan kategori “layak” dengan rincian validator ahli materi memperoleh persentase 84% dan validator ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 95% dengan kategori “sangat layak”. 2). Uji Kepraktisan oleh guru kelas IV memperoleh persentase 92% dengan kategori “sangat praktis”. Uji Keefektifan diperoleh dari nilai rata-rata pre-test sebesar 57,1 dengan kategori “tidak tuntas” dan memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 83,3 dengan kategori “tuntas”. Dari hasil pengujian terlihat nilai mengalami peningkatan sehingga kartu kuartet efektif diterapkan di sekolah dengan kualifikasi sangat praktis. Dengan demikian, kartu kuartet berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 060872 Kec. Medan Perjuangan dinyatakan layak, praktis dan efektif digunakan sebagai bahan ajar yang menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif.

**Kata Kunci:** Pengembangan Kartu Kuartet, Aplikasi Canva, Mata Pelajaran, Pendidikan Pancasila, Kelas IV Sekolah Dasar.

Copyright (c) 2024 Eka Widawati Manalu<sup>1</sup>,  
Apiek Gandamana<sup>2</sup>, Eva Betty Simanjuntak<sup>3</sup>,  
Halimatussakdiah<sup>4</sup>, Putra Afriadi<sup>5</sup>

---

✉ Corresponding author:

Email : [manalueka2@gmail.com](mailto:manalueka2@gmail.com)

HP : +62 812-6248-1878

Received 29 Juni 2024, Accepted 04 Juli 2024, Published 30 September 2024

**PENDAHULUAN**

Bagian Usaha mencapai tujuan pendidikan, pendidik diharapkan untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam merancang serta mengaplikasikan beragam media pembelajaran (Suhendro, 2021, h.8).

Seiring dengan kemajuan zaman, penting untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Saat ini, kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 060872 Kec. Medan Perjuangan adalah kurikulum merdeka. Artinya, peran guru sangatlah penting sebagai pilar utama dalam mencapai keberhasilan dalam pendidikan. Pembelajaran pada kurikulum merdeka memberikan kebebasan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan siswa yang berfungsi untuk Merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Maka dari itu guru juga membutuhkan kemampuan untuk menghasilkan inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan berbagai media sebagai pendukung dalam proses belajar-mengajar. (Manalu dkk., 2022, h.85)

Namun, kenyataannya tidak selalu sesuai dengan harapan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Senin, 2 Oktober 2023, dengan Ibu Fatima Nasution, S.Pd. yang menjabat sebagai guru wali kelas IV di SDN 060872 Kecamatan Medan Perjuangan, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih menunjukkan tingkat yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata tugas peserta didik kelas IV di SDN 060872 Kecamatan Medan Perjuangan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih rendah.

**Tabel 1. 1 Perolehan Hasil Nilai Belajar Peserta Didik Kelas IV**

No	KKT P	Jumlah Peserta Didik	Persentase %	Kriteria
1.	>75	9	42%	Tuntas
2.	<75	12	58%	Belum Tuntas
	Jumlah Siswa	21	100%	

Berdasarkan tabel 1.1 tersebut, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa hasil nilai harian dari 21 peserta didik kelas IV SDN 060871 Kec. Medan Perjuangan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang mampu tuntas melewati standar KKTP 75 hanya 42% yang terdiri dari 9 peserta didik, sedangkan yang belum mampu tuntas melewati standar KKTP 75 berjumlah 58% yang terdiri dari 12 peserta didik. Dari tabel diatas telah menunjukkan bahwasannya masih banyak terdapat peserta didik yang belum mampu melewati dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV 060871 Kec. Medan Perjuangan.

Kondisi ini terjadi karena guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang terbatas dalam pembuatan media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini membuat guru menghadapi kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran, dan pembelajaran cenderung bergantung pada metode ceramah yang berpusat pada guru. Media pembelajaran yang digunakan

sebelumnya terbatas hanya pada papan tulis dan buku paket, yang kurang efektif dalam menyampaikan materi karena bersifat statis dan cenderung membuat pembelajaran monoton dan membosankan. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kesulitan memahami materi yang disampaikan. Sebagai solusi atas permasalahan ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kuartet berbasis aplikasi *Canva* pada materi "Pancasila sebagai Nilai Kehidupan" di sekolah dasar.

Defingatun, dkk. (2020, h.85) Kartu kuartet merupakan serangkaian kartu yang berisi gambar dan penjelasan tertulis yang sesuai dengan gambar tersebut. Biasanya, penjelasan yang ditebalkan berhubungan langsung dengan gambar yang terkait. Meskipun permainan kartu kuartet umumnya dimainkan oleh anak-anak dan sering menggunakan tokoh-tokoh kartun, namun konten tersebut mungkin kurang bermanfaat karena hanya menghasilkan kesenangan semata. Oleh karena itu, peneliti berusaha untuk mengembangkan kartu kuartet yang bersifat edukatif, dengan mengganti konten yang ada dalam kartu kuartet dengan materi-materi yang relevan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, khususnya materi "Pancasila sebagai Nilai Kehidupan," menggunakan aplikasi *Canva*.

*Canva* adalah sebuah aplikasi daring yang dapat diakses melalui laman [www.canva.com](http://www.canva.com). Fungsinya adalah untuk membuat desain berbagai konten di media sosial, seperti pembuatan logo, poster, banner iklan, dan sebagainya. Sholeh dkk., (2020, h. 433). Aplikasi *Canva* adalah salah satu alat desain grafis yang mudah digunakan dan populer di kalangan guru dan siswa. *Canva* menawarkan berbagai fitur desain

yang memungkinkan pengguna untuk membuat materi pembelajaran yang menarik, termasuk dalam pembuatan kartu kuartet yang bisa digunakan untuk mengajarkan materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Dengan menggabungkan teknologi *Canva* dengan materi Pancasila sebagai nilai kehidupan, diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa.

Pemilihan penggunaan media ini karena dalam proses pembelajaran anak cenderung bosan. Maka dari itu, dengan media pembelajaran kartu kuartet, siswa bisa belajar sambil bermain. Pemilihan media ini juga bertujuan untuk menciptakan keseimbangan antara fungsi otak kanan dan otak kiri serta menumbuhkan kreativitas siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, memotivasi siswa, serta memberikan alternatif yang menarik dalam menyampaikan materi pelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan R&D (*Research and Development*). Menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2019), Penelitian dan Pengembangan (R&D) dalam konteks pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, serta menguji efektivitasnya. Ini berarti tidak hanya menciptakan atau memperbaiki produk yang ada, tetapi juga mencari jawaban atau solusi terhadap masalah praktis dalam pendidikan. Untuk menciptakan produk pendidikan yang spesifik, digunakan

penelitian analisis kebutuhan, yang bisa melibatkan metode survei atau kualitatif. Sedangkan untuk menguji efektivitas produk tersebut, dibutuhkan penelitian eksperimen. Dengan demikian, proses R&D dalam pendidikan melibatkan tahap analisis, pengembangan, serta pengujian untuk memastikan produk pendidikan yang dihasilkan memenuhi kebutuhan dan efektif dalam konteks penggunaannya.

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengemban ini adalah media pembelajaran berupa kartu kuartet dengan content yaitu materi tentang Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Dengan tujuan untuk memberi inovasi serta semangat baru bagi peserta didik agar tidak merasa bosan dan mampu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi pelajaran.

Media pembelajaran kartu kuartet akan dinilai dan divalidasi oleh validator ahli yakni ahli media dan ahli materi untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran kartu kuartet yang nantinya akan digunakan di kelas IV sekolah dasar.

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dalam mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet ini ialah karena metode penelitian R&D ini menggunakan pendekatan yang sistematis dan fokus pada pengembangan produk atau instrumen yang dapat langsung diterapkan. R&D memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi kebutuhan konkret siswa, merancang solusi yang inovatif serta menguji efektivitasnya.

Metode R&D memberikan kerangka kerja yang jelas untuk tahapan pengembangan, seperti analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan dan uji coba, sehingga hasil penelitian dapat menjadi

landasan yang kuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Statistik Nilai Hasil Belajar Saat Uji Coba Lapangan

Variabel	Nilai	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Subjek penelitian	21	21
Nilai ideal	100	100
Rata-rata	57,1	83,3
Nilai maksimum	80	100
Nilai minimum	55	60
Jumlah siswa yang tuntas	5	19
Jumlah siswa yang tidak tuntas	16	2

Berdasarkan diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 060872 Kec. Medan Perjuangan terhadap pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet diperoleh skor rata rata 57,1 dari skor ideal 100 dengan diperolehnya nilai maksimum 80 dan minimum 55. Sedangkan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran kartu kuartet diperoleh skor rata rata 83,3 dari skor ideal 100 dengan diperolehnya nilai maksimum 100 dan minimum 60. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada uji coba lapangan dapat dikatakan meningkat.

### Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa Kelas IV

No	Nama Siswa	Nilai Pre-	Nilai Post-	Keterangan
.				

		<i>Test</i>	<i>Test</i>	
1.	Alice Velin Huang	60	80	Meningkat
2.	Allika Salsabilla	40	70	Meningkat
3.	Andio Marcelino Marbun	70	90	Meningkat
4.	Aulia Hasanah	60	80	Meningkat
5.	Bakti Gunawan	45	85	Meningkat
6.	Bintang Celsilia Putri Jenanti Sitorus	55	85	Meningkat
7.	Bobby Rafael Sitorus	75	95	Meningkat
8.	Cheysya Aqila Regar	65	80	Meningkat
9.	Joan Alvitho Simbolon	55	75	Meningkat
10.	Joerly Fabiano Hutagalun g	60	90	Meningkat
11.	Joy Martin Pardede	45	65	Meningkat
12.	Lovy Nicella Simamora	40	60	Meningkat
13.	Muhamm ad Refan	80	100	Meningkat
14.	Muhamm ad Souqie	50	80	Meningkat

15.	Muhamm ad Zidane Al Syah	55	85	Meningkat
16.	Putra Samudra	60	90	Meningkat
17.	Putri Andayani	70	90	Meningkat
18.	Rafael Giosan Purba	40	80	Meningkat
19.	Rana Zahra	45	95	Meningkat
20.	Ranatha Syakillah Sasmita	75	100	Meningkat
21.	Tiara Aprilia Mendrofa	55	75	Meningkat
Jumlah		1200	1750	
Rata-rata		57,1	83,3	
Persentase		57,1 %	83,3 %	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet berbasis aplikasi *canva* materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan, hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 060872 mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat melalui hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Rata-rata nilai hasil belajar *pre-test* siswa adalah 57,1 dan nilai dan *post-test* siswa adalah 83,3. Dengan demikian hasil belajar siswa dikatakan meningkat

## SIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil peneliiian pada media pembelajaran karu kuartet berbasis aplikasi *canva* pada materi pengamalan nilai nilai pancasila

dalam kehidupan di kelas IV di SD Negeri 060872 Kec. Medan Perjuangan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran Kartu Kuartet berbasis aplikasi *Canva* dengan materi Pengamalan Nilai Pancasila dalam Kehidupan di kelas IV. Pengembangan produk ini telah menghasilkan tingkat validasi kriteria kelayakan media pembelajaran dari validator ahli.
2. Hasil penilaian terhadap materi yang digunakan pada media pembelajaran Kartu Kuartet berbasis Aplikasi *Canva* oleh ahli materi yaitu 75% yang berarti materi pada media tersebut layak digunakan namun terdapat beberapa revisi. Yang mana skor yang diperoleh pada kriteria kelayakan materi mencapai 61%-80% pada kriteria kelayakan layak digunakan untuk materi pada media Kartu Kuartet berbasis Aplikasi *Canva*. Hasil validasi media memperoleh hasil nilai persentase sebesar 75% maka media layak digunakan dan tidak perlu revisi. Dari hasil validasi ahli media ini dapat diperhatikan pada kriteria kelayakan media bahwa hasil validasi media ini mendapat skor persentase 61%-80% dengan kategori kelayakan layak digunakan pada proses pembelajaran. Sementara itu, hasil validasi soal memperoleh nilai persentase sebesar 75% maka soal layak digunakan dan tidak direvisi. Dari hasil validasi ahli media ini dapat diperhatikan pada kriteria kelayakan soal pada media ini memperoleh skor persentase 61%-80% dengan kategori kelayakan layak digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu uji coba lapangan juga

mencapai hasil persentase sebesar 81,81% atau 82% yang berarti layak digunakan dan tidak perlu direvisi.

3. Perolehan hasil penerapan media pembelajaran Kartu Kuartet berbasis Aplikasi *Canva* pada materi pengamalan Nilai Pancasila dalam Kehidupan pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 060872 Medan Perjuangan yang telah dilihat dari tes pencapaian hasil pre-test dan post-test. Perolehan nilai Pretest 48, 48% lebih kecil dibandingkan hasil nilai post-test dengan persentase 81,81% atau digenapkan menjadi 82% sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan pemahaman peserta didik.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agassy, S. R., & Suhendro, L. P. (2021). Peranan Penting Pancasila Dan Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 50.
- Defingatun, Sutaryono, & A. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI pada Muatan IPS. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 182–189. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif>
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Karo, T., Simanungkalit, E. (2023). Pengembangan Media Papan Huruf Geser Pada Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 1 Tema 3 Subtema 1 Di SDN 044845 Payanderket. ... and Education, 2(4). <http://journal-stiayappimakassar.ac.id/index.php/Concept/article/view/631%0Ahttps://journal-stiayappimakassar.ac.id/index.php/Concept/article/download/631/657>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. Mahesa Centre Research, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Pekerjaan, S. J., Iv, K., & Sdn, D. I. (2021). 1, 2 1. 18(1), 36–45.
- Penelitian, J., & Indonesia, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pop Up 3D Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas IV SDN. 1(1), 98–113.
- Samsiyah, S., Hermansyah, H., & Kuswidyankar, A. (2021). Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. Jurnal Holistika, 5(2), 119. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.119-126>
- Sitepu, N. B., & Gandamana, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Display Board Berbasis Discovery Learning Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe T.A 2022/2023. Journal on Education, 6(1), 3512–3522. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3446>
- Sugiyono. (2019). METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development/ R&D). 38.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Pendidikan Dasar, II, 43–48. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v10i1.19285>