

## **Validitas dan Kelayakan Media Pembelajaran Digital Kartu *Truth or Dare* Berbantuan Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar**

**Orin Permatasari\* & Selly Rahmawati**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55184, Indonesia.

\*Corresponding Author: [orinpermatasari814@gmail.com](mailto:orinpermatasari814@gmail.com), [2selly@upy.ac.id](mailto:2selly@upy.ac.id)

### **Article History**

Received : April 07<sup>th</sup>, 2026

Revised : April 27<sup>th</sup>, 2026

Accepted : May 16<sup>th</sup>, 2026

**Abstract:** Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih cenderung berpusat pada guru sehingga keterlibatan aktif peserta didik belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kelayakan media pembelajaran digital kartu *Truth or Dare* berbantuan Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap analisis, desain, dan pengembangan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli materi memperoleh persentase 100% dan ahli media sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

**Keywords:** Media pembelajaran, Pendidikan Pancasila, *Truth or Dare*, Validitas

## **PENDAHULUAN**

Melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, peserta didik diharapkan tumbuh menjadi pribadi berkarakter yang memegang teguh prinsip-prinsip Pancasila dan dapat mewujudkannya dalam kehidupan bermasyarakat. Kegiatan belajar mengajar idealnya dirancang secara dinamis dan penuh keterlibatan, sehingga siswa tidak sekadar menguasai teori, tetapi juga dapat menerapkan pengetahuannya dalam situasi nyata (Hanafiah, 2021). Pada kenyataannya, Tidak sedikit sekolah yang masih menerapkan pola pengajaran lama dengan guru sebagai aktor utama, kondisi ini berdampak pada minimnya peran aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung (Seknun, 2017). Kondisi tersebut mencerminkan adanya perbedaan antara pembelajaran yang diharapkan dengan pelaksanaannya di lapangan, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman serta minat belajar peserta didik.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang tepat, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara keseluruhan (Maisarah et al., 2023). Ketepatan dalam memilih

media pembelajaran memberikan dampak ganda, yakni memudahkan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang lebih konkret, serta menumbuhkan motivasi dan keaktifan mereka selama mengikuti proses belajar mengajar (Sari et al., 2020). eskipun demikian, pemanfaatan media pembelajaran di sekolah dasar dalam praktiknya masih belum berkembang secara optimal, kondisi ini kurang sejalan dengan kebutuhan siswa di usia tersebut yang secara psikologis lebih termotivasi melalui pengalaman belajar yang menarik dan mengasyikkan (Pagarra et al., 2022). Kondisi tersebut mengindikasikan pentingnya pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat memadukan unsur permainan ke dalam proses belajar (Fadilah et al., 2023).

Pengembangan media pembelajaran yang berlandaskan konsep permainan, seperti kartu digital *Truth or Dare*, menjadi salah satu alternatif Sebagai upaya perbaikan, solusi yang dapat diterapkan dalam Pendidikan Pancasila (Fanny, 2021). Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif melalui kombinasi pertanyaan (*Truth*) dan tantangan (*Dare*) yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hadirnya media yang berlandaskan konsep permainan dalam proses belajar mengajar dipercaya mampu membangkitkan antusiasme serta mendorong siswa untuk berperan aktif dalam setiap tahapan

kegiatan pembelajaran (Sari et al., 2020). Meskipun demikian, media yang dikembangkan perlu melalui tahap validasi untuk memastikan kelayakan dari segi tampilan maupun isi materi sebelum digunakan secara luas.

Aspek kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan sekaligus uji validitas media pembelajaran digital berbentuk kartu *Truth or Dare* berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Proses penilaian kelayakan produk melibatkan validator ahli dari sisi media maupun materi sebelum produk tersebut diterapkan secara langsung dalam pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh diharapkan dapat memberikan gambaran objektif mengenai kualitas media dan sekaligus dijadikan dasar perbaikan produk. Melalui penelitian ini, diharapkan tercipta kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam menghadirkan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis kebutuhan peserta didik menjadi salah satu upaya penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran (Mahardika et al., 2021).

## METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji tingkat kelayakan media pembelajaran digital kartu *Truth or Dare* berbantuan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Secara konseptual, R&D merupakan metode penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk tertentu sekaligus pengujian kelayakannya sebelum digunakan secara luas (Okpatrioka, 2023). Sejalan dengan itu, penelitian berbasis R&D diarahkan untuk menghadirkan pembaruan di ranah pendidikan yang secara langsung berdampak pada peningkatan kualitas proses belajar mengajar melalui media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan nyata peserta didik (Fanny, 2021).

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada rentang waktu Januari hingga Maret 2025 bertempat di SD Muhammadiyah Ngijon 1, Turgenen, Sumber Agung, Kec. Moyudan, Kab. Sleman, D.I. Yogyakarta. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah validator ahli yang terdiri dari satu orang ahli materi dan satu orang

ahli media yang berperan dalam mengevaluasi kelayakan produk yang dihasilkan. Alur penelitian mengacu pada model ADDIE yang meliputi tiga tahapan utama, yakni analisis, desain, dan pengembangan. Tahap analisis difokuskan pada identifikasi kebutuhan pembelajaran, pemetaan karakteristik peserta didik, serta penggalian permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada tahap desain, peneliti merancang konsep media pembelajaran digital kartu *Truth or Dare* yang disesuaikan dengan materi "Sikap dan Perilaku yang Mencerminkan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat". Sementara tahap pengembangan mencakup pembuatan produk menggunakan Canva, proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta revisi produk berdasarkan masukan yang diberikan oleh validator.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi yang diberikan kepada para validator ahli. Data hasil pengumpulan kemudian dianalisis menggunakan pendekatan analisis deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase skor kelayakan dengan rumus yang telah ditentukan. Persentase yang dihasilkan selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan yang telah ditetapkan untuk menentukan tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan.

## Prosedur Pengembangan

Penelitian ini mengadopsi model ADDIE sebagai acuan prosedur pengembangan, yang mencakup lima tahapan utama, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Rustandi & Rismayanti, 2021). Model ini dipilih karena menawarkan alur pengembangan yang terorganisir dan sistematis, sehingga memudahkan peneliti dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan. Meskipun demikian, pelaksanaan penelitian ini dibatasi hingga tahap pengembangan dan evaluasi awal saja, mengingat fokus utama penelitian tertuju pada pengujian validitas dan kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Pembatasan ruang lingkup ini dimaksudkan agar penelitian dapat lebih terpusat pada proses penilaian kelayakan produk sebelum digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran.

### a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Sebagai tahap awal, analisis dilaksanakan untuk menggali dan memahami kebutuhan yang

mendasari pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Kegiatan analisis dilaksanakan di SD Muhammadiyah Ngijon 1 pada kelas IV dengan fokus pada materi “Sikap dan Perilaku yang Mencerminkan Nilai-Nilai Pancasila dalam Lingkungan Masyarakat”. Pada tahap ini, peneliti mengkaji kondisi pembelajaran yang berlangsung, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Temuan analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, sehingga diperlukan media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar (Fitriya et al., 2024). Tahap analisis dalam model pengembangan berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar dalam merancang produk yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Syahid et al., 2024).

#### **b. Tahap Desain (*Design*)**

Fase desain difokuskan pada perancangan media pembelajaran digital kartu *Truth or Dare* yang dikembangkan dengan mempertimbangkan kesesuaiannya terhadap muatan materi Pendidikan Pancasila. Proses perancangan mencakup penyusunan konten kartu yang memuat pertanyaan pada bagian *Truth* dan tantangan pada bagian *Dare*, yang keseluruhannya dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan sosial bermasyarakat. Pada fase ini, peneliti juga merancang tampilan visual media dengan memperhatikan komposisi warna, pemilihan tipografi, serta elemen grafis lainnya agar relevan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar. Secara keseluruhan, desain media dikembangkan dengan mempertimbangkan tiga aspek utama, yaitu kejelasan penyampaian materi, daya tarik tampilan, serta kemudahan dalam pengoperasiannya. Tahap desain dalam pengembangan pembelajaran bertujuan untuk merancang produk yang tidak hanya sesuai dengan tujuan pembelajaran, tetapi juga menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik (Safitri & Ridwan Aziz, 2022).

#### **c. Tahap Pengembangan (*Development*)**

##### **1) Pembuatan Produk**

Proses produksi media pembelajaran digital kartu *Truth or Dare* dilaksanakan pada tahap ini dengan berpedoman pada blueprint desain yang telah dirumuskan pada tahapan

sebelumnya. Pembuatan produk meliputi penyusunan isi kartu yang terdiri atas pertanyaan (*Truth*) dan tantangan (*Dare*) yang berkaitan dengan materi “Sikap dan Perilaku yang Mencerminkan Nilai-Nilai Pancasila dalam Lingkungan Masyarakat”. Selain itu, dilakukan juga pengaturan penampilan visual seperti penentuan warna, jenis huruf, serta penambahan komponen gambar agar media lebih atraktif dan selaras dengan karakteristik peserta didik.

##### **2) Validasi Kelayakan**

Produk yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Penilaian oleh ahli materi difokuskan pada kesesuaian konten, keakuratan konsep, serta keterkaitan materi dengan nilai-nilai Pancasila. Di lain pihak, penilaian ahli media difokuskan pada evaluasi tampilan visual, kesesuaian bahasa, sistem navigasi, serta kemampuan interaktif yang dimiliki media tersebut. Seluruh hasil validasi yang terkumpul kemudian dianalisis untuk memperoleh gambaran mengenai ketercapaian standar kelayakan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Proses validasi oleh ahli merupakan langkah penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi materi maupun media sebelum digunakan dalam pembelajaran (Rosnaeni, 2021).

##### **3) Revisi I**

Proses penyempurnaan media dilaksanakan dengan mempertimbangkan seluruh saran dan rekomendasi yang diperoleh dari ahli materi maupun ahli media. Perbaikan yang diterapkan mencakup tiga aspek utama, yaitu pemutakhiran konten materi, peningkatan kualitas tampilan visual, serta penambahan fitur pendukung berupa video pembelajaran dan profil pengembang. Keseluruhan proses revisi ini diarahkan untuk meningkatkan kualitas produk secara optimal agar layak dan efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Revisi produk dalam penelitian pengembangan merupakan tahap penting untuk menyempurnakan media agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Khozin, 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Bagian ini memaparkan data terkait tingkat kelayakan media pembelajaran digital kartu *Truth or Dare* berbantuan Canva yang telah berhasil dikembangkan. Penilaian kelayakan tersebut diperoleh berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi dijalankan guna memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar yang ditetapkan, baik dari sisi konten maupun tampilan visual, sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran (Gaol & Sitepu, 2020). Hasil dari proses validasi ini selanjutnya menjadi pijakan dalam menentukan apakah media tersebut sudah siap digunakan atau masih membutuhkan penyempurnaan lebih lanjut.

### 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi diarahkan untuk mengkaji kesesuaian konten media pembelajaran dengan muatan Pendidikan Pancasila yang diajarkan di jenjang sekolah dasar. Aspek yang dinilai mencakup kelayakan isi, kejelasan penyampaian, relevansi nilai, serta daya tarik materi. Penilaian ini diperlukan untuk memastikan bahwa media tidak hanya memiliki daya tarik, tetapi juga menyajikan konten yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Aghni, 2018). Data hasil evaluasi memperlihatkan bahwa media pembelajaran berhasil mencapai skor tertinggi sebesar 50 dari total nilai 50 dengan persentase ketercapaian 100%. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa setiap aspek yang menjadi indikator penilaian telah dipenuhi secara maksimal tanpa adanya catatan kekurangan yang perlu diperbaiki.

**Tabel 1.** Skor Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
Kelayakan isi	Kesesuaian materi	5	Sangat Baik
Kelayakan isi	Kelengkapan konten	5	Sangat Baik
Kelayakan isi	Keakuratan isi	5	Sangat Baik
Kejelasan Penyajian	Kejelasan Bahasa	5	Sangat Baik
Kejelasan Penyajian	Struktur materi	5	Sangat Baik
Kejelasan Penyajian	Materi tidak menimbulkan makna ganda	5	Sangat Baik
Relevansi Nilai	Isi materi berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila	5	Sangat Baik
Relevansi Nilai	Isi materi mencerminkan penerapan Pancasila dalam masyarakat	5	Sangat Baik
Daya Tarik Materi	Materi menarik perhatian siswa	5	Sangat Baik
Daya Tarik Materi	Materi memotivasi siswa	5	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh skor total sebesar 50 dari skor maksimal 50. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} : \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} : 100\%$$

Berdasarkan hasil tersebut, kelayakan aspek materi dalam media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, mudah dipahami, serta mampu menarik perhatian peserta didik. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran serta kejelasan penyajian merupakan indikator utama dalam menentukan kualitas media pembelajaran yang efektif (Hanafiah, 2021).

### 2. Hasil Validasi Ahli Media

Keterlibatan ahli media dalam proses validasi bertujuan untuk menilai mutu tampilan dan rancangan visual media pembelajaran yang dihasilkan. Indikator penilaian yang digunakan mencakup kualitas tampilan, keterbacaan teks, kesesuaian bahasa dan navigasi, relevansi terhadap materi, serta interaktivitas dan daya tarik keseluruhan produk. Evaluasi ini dilakukan guna memastikan bahwa media yang dikembangkan memiliki keunggulan tidak hanya dari dimensi konten, tetapi juga dari sisi estetika dan kemudahan penggunaan oleh siswa (Nurfadhillah, 2021). Data hasil penilaian memperlihatkan bahwa media pembelajaran meraih skor 72 dari total nilai maksimal 80 dengan persentase sebesar 90%. Hasil ini menggambarkan bahwa produk yang dikembangkan telah mencapai kriteria kelayakan dengan sangat baik, meski demikian masih terdapat beberapa aspek yang

membutuhkan revisi dan penyempurnaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Moto (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek tampilan visual,

kejelasan penyajian, serta kemudahan penggunaan agar efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

**Tabel 2.** Skor Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
Tampilan	Desain sesuai karakteristik siswa	5	Sangat baik
Tampilan	Kesesuaian Kombinasi elemen visual	5	Sangat baik
Tampilan	Konsistensi tata letak media	5	Sangat baik
Tampilan	Gambar ilustrasi menarik perhatian siswa	5	Sangat baik
Tulisan, Bahasa, dan Navigasi	Jenis huruf konsisten	4	Baik
Tulisan, Bahasa, dan Navigasi	Bahasa komunikatif bagi siswa	4	Baik
Tulisan, Bahasa, dan Navigasi	Instruksi penggunaan media	5	Sangat baik
Tulisan, Bahasa, dan Navigasi	Navigasi penggunaan media	4	Baik
Kesesuaian Materi	Media sesuai Capaian Pembelajaran	4	Baik
Kesesuaian Materi	Materi dalam media sesuai dengan nilai-nilai Pancasila	4	Baik
Kesesuaian Materi	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	4	Baik
Interaktivitas dan Daya Tarik	Media mendorong keaktifan siswa	4	Baik
Interaktivitas dan Daya Tarik	Elemen dalam media menarik untuk siswa	5	Sangat Baik
Interaktivitas dan Daya Tarik	Media memotivasi siswa belajar	4	Baik
Interaktivitas dan Daya Tarik	Media meningkatkan semangat belajar siswa	5	Sangat Baik
Interaktivitas dan Daya Tarik	Media dapat digunakan kembali	5	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh skor total sebesar 72 dari skor maksimal 80. Persentase kelayakan dihitung sebagai berikut:

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} : \frac{72}{80} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} : 92\%$$

Merujuk pada perolehan skor tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan sebagai produk yang sangat layak digunakan. Kendati demikian, ahli media menyampaikan beberapa rekomendasi penyempurnaan, di antaranya pengintegrasian video pembelajaran yang berkaitan dengan materi serta penambahan profil pengembang pada bagian penutup media. Rekomendasi tersebut diberikan dengan tujuan untuk menjadikan media lebih informatif dan memiliki daya tarik yang lebih tinggi. Setelah proses revisi dilakukan sesuai dengan rekomendasi yang diberikan, media pembelajaran dinyatakan telah layak untuk diimplementasikan tanpa memerlukan perbaikan tambahan. Tahap revisi dalam penelitian pengembangan memang berperan penting dalam menyempurnakan kualitas produk sebelum digunakan secara luas (Rayanto & Sugianti, 2020).

### 3. Rekapitulasi Hasil Validasi

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media,

diperoleh persentase kelayakan masing-masing sebesar 100% dan 90%. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media secara keseluruhan, dilakukan perhitungan rata-rata dari kedua hasil validasi tersebut.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Validasi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Ahli Media	92%	Sangat Layak
Rata-rata	95%	Sangat Layak

Rekapitulasi hasil validasi menghasilkan persentase sebesar 95% yang tergolong dalam kategori sangat layak digunakan. Capaian tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran digital berupa kartu *Truth or Dare* yang dikembangkan dengan bantuan platform Canva telah memenuhi kriteria kelayakan yang dipersyaratkan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Kelayakan suatu media pembelajaran ditentukan oleh terpenuhinya aspek materi dan tampilan secara menyeluruh sehingga mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif (Ulya, 2024).

### Pembahasan

Data dari validator ahli materi memperlihatkan bahwa media pembelajaran digital kartu *Truth or Dare* berbantuan Canva meraih persentase penilaian sebesar 100% dan masuk dalam klasifikasi sangat layak. Perolehan ini mengindikasikan bahwa keseluruhan aspek

materi yang dikembangkan telah terpenuhi dengan sangat baik sesuai standar yang ditetapkan. Pencapaian tersebut dapat ditinjau dari empat aspek berikut: (1) kelayakan isi, yang menggambarkan kesesuaian konten dengan capaian pembelajaran, kelengkapan materi, serta keakuratan informasi, sehingga substansi yang disajikan relevan dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar; (2) kejelasan penyajian, yang tercermin dari penggunaan bahasa yang mudah dicerna, alur penyajian materi yang runtut, serta minimnya ambiguitas dalam penyampaian, sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah; (3) relevansi nilai, yang menunjukkan bahwa konten yang dimuat dalam media memiliki keterkaitan erat dengan nilai-nilai Pancasila dan mencerminkan implementasinya dalam kehidupan bermasyarakat; dan (4) daya tarik materi, yang menandakan bahwa penyajian konten mampu menarik minat sekaligus mendorong antusiasme belajar siswa. Keempat aspek ini secara bersama-sama membuktikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar substansi pembelajaran secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan pendapat Arief (2021) yang menyatakan bahwa kelayakan materi dalam media pembelajaran ditentukan oleh kesesuaian isi, kejelasan penyajian, serta daya tarik yang mampu mendukung pemahaman peserta didik.

Temuan validasi dari ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan persentase 92% dengan kategori sangat layak. Perolehan tersebut mengonfirmasi bahwa kualitas tampilan dan rancangan visual media secara umum sudah tergolong baik, meski demikian masih terdapat beberapa aspek yang dinilai perlu disempurnakan agar kualitas produk menjadi lebih optimal. Penilaian tersebut dapat dijelaskan berdasarkan beberapa aspek, yaitu: (1) tampilan, yang mencakup kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik, kombinasi elemen visual, serta konsistensi tata letak, sehingga media terlihat menarik dan mudah dipahami; (2) tulisan, bahasa, dan navigasi, yang menunjukkan bahwa penggunaan jenis huruf, bahasa, serta petunjuk penggunaan media sudah cukup baik, meskipun masih perlu penyempurnaan agar lebih optimal; (3) kesesuaian materi, yang menunjukkan bahwa media telah mendukung capaian dan tujuan pembelajaran, meskipun masih dapat ditingkatkan; serta (4) interaktivitas dan daya

tarik, yang menunjukkan bahwa media mampu mendorong keaktifan, menambah motivasi, serta semangat belajar peserta didik. Keempat juga tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik dari segi visual, tetapi juga membantu dan mendukung proses pembelajaran secara efektif. Hal ini sesuai dengan teori Paling et al. (2024) yang menyatakan bahwa desain multimedia yang baik harus memperhatikan aspek visual, teks, dan interaktivitas agar dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

Adanya saran dari ahli media berupa penambahan video pembelajaran yang relevan dengan materi serta penambahan profil pengembang menunjukkan bahwa media masih dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitasnya. Penyertaan video pembelajaran sebagai komponen pendukung dapat menjadi sarana yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Materi secara lebih konkret dan kontekstual, sedangkan profil pengembang memberikan identitas yang jelas terhadap media yang digunakan. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan tersebut, media dinyatakan layak digunakan tanpa perbaikan lanjutan, yang menunjukkan bahwa proses pengembangan telah berjalan dengan baik dan responsif terhadap masukan dari validator. Hal ini sejalan dengan pendapat Amelya & Arini (2024) yang menyatakan bahwa dalam penelitian pengembangan, revisi produk merupakan tahap penting untuk menyempurnakan kualitas produk agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hasil akumulasi penilaian dari seluruh proses validasi menghasilkan rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Perolehan tersebut mengonfirmasi bahwa media pembelajaran digital kartu *Truth or Dare* berbantuan aplikasi Canva telah memenuhi kriteria kelayakan yang dipersyaratkan, baik dari sisi substansi materi maupun kualitas media secara keseluruhan. Tingginya persentase kelayakan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media yang mengintegrasikan unsur permainan seperti *Truth or Dare* juga berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan memiliki makna

lebih mendalam bagi peserta didik (Saleh et al., 2023).

Ditinjau secara menyeluruh, penelitian ini mengungkapkan bahwa pengembangan media digital yang memadukan unsur permainan dan tampilan visual yang menarik berpotensi menjadi solusi inovatif dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran, khususnya pada materi yang mengandung nilai-nilai Pancasila. Sebuah media pembelajaran yang baik tidak semata-mata dituntut untuk menyampaikan materi secara akurat, melainkan juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menggembirakan bagi siswa (Koerniantono, 2018). Dengan demikian, produk media yang dihasilkan dalam penelitian ini memiliki prospek yang baik untuk diterapkan secara lebih luas dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Maisarah et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan kualitas proses belajar serta keterlibatan peserta didik.

## KESIMPULAN

Merujuk pada temuan yang diperoleh, media pembelajaran digital kartu *Truth or Dare* berbantuan Canva untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid dan memenuhi standar kelayakan untuk diimplementasikan. Hasil evaluasi dari validator ahli materi menghasilkan persentase sebesar 100% dengan klasifikasi sangat layak, yang mengindikasikan bahwa aspek kelayakan isi, kejelasan penyajian, relevansi nilai, serta daya tarik materi telah terpenuhi secara menyeluruh dan optimal. Sementara itu, penilaian dari ahli media menghasilkan persentase sebesar 92% dengan klasifikasi sangat layak, yang menandakan bahwa media memiliki desain visual yang menarik, sistem navigasi yang mudah dipahami, serta fitur interaktif yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Rekapitulasi hasil penilaian dari kedua validator menghasilkan rata-rata persentase sebesar 95% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan secara komprehensif, baik dari dimensi materi maupun kualitas media. Dengan demikian, media pembelajaran digital kartu *Truth or Dare* berbantuan Canva layak direkomendasikan

sebagai alternatif media inovatif dan interaktif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada Ibu Selly Rahmawati, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah mencurahkan waktu dan perhatiannya dalam memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan selama proses penyusunan artikel ini berlangsung. Ungkapan terima kasih juga penulis tujukan kepada Ibu Putri Adha Purnamawati, S.Pd dari SD Muhammadiyah Ngijon 1 sebagai ahli materi dan Ibu Mahilda Dea Komalasari, M.Pd sebagai ahli media, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan evaluasi, rekomendasi, dan masukan yang sangat berarti bagi penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Tidak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas PGRI Yogyakarta atas segala bentuk dukungan akademik yang telah diberikan selama proses penelitian dan penulisan artikel ini.

## REFERENSI

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/JPAI.V16I1.20173>
- Amelya, R., & Arini, N. W. (2024). Pengembangan Media Kartu Truth or Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas VI Materi Pancasila. *PAKAR Pendidikan*, 22(2), 186–197. <https://doi.org/10.24036/PAKAR.V22I2.601>
- Arief, M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 5(01). <http://jurnal.iaidarussalam.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/33>
- Fanny, C. D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Eduonomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*,

- 9(2), 108–121.  
<https://doi.org/10.33603/EJPE.V9I2.5074>
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3).  
<https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>
- Gaol, R. L. (Rumiris), & Sitepu, A. (Anton). (2020). Efektifitas MEDIA Pembelajaran Berbasis Berang Bekas terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Guru Kita*, 4(4), 51–57.  
<https://doi.org/10.24114/JGK.V4I4.20139>
- Hanafiah, N. (2021). Konsep strategi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.  
<https://library.stik-ptik.ac.id>
- Khozin, Y. B. (2023). Manfaat Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 4(3), 48–58.  
<https://doi.org/10.58401/SALIMIYA.V4I3.187>
- Koerniantono, K. (2018). Strategi Pembelajaran SD. *Sapa: Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 3(1), 126–142. <https://e-journal.stp-ipi.ac.id/index.php/sapa/article/view/51>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 2614–2947.  
<https://doi.org/10.29303/JPPM.V4I3.2817>
- Maisarah, Mesra, R., Agustina, P., Narayanti, P. S., Mayasari, Suyuti, Saptadi, N. T. S., Wibowo, A., Tandirerung, V. A., Imbar, M., Ananingsih, V. K., & Salem, V. (2023). *Media Pembelajaran* (A. C. Purnomo, Ed.; pp. 11–25). PT Sada Kurnia Pustaka.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=5efFEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=jenis+media+pembelajaran&ots=KL3P\\_rS4b&sig=9\\_Fd2hVQv5me5Bolo-fwbTb\\_rUs&redir\\_esc=y#v=onepage&q=jenis%20media%20pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=5efFEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=jenis+media+pembelajaran&ots=KL3P_rS4b&sig=9_Fd2hVQv5me5Bolo-fwbTb_rUs&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis%20media%20pembelajaran&f=false)
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/16060>
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* (R. Awahita, Ed.; pp. 6–67). CV Jejak.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=jenis+media+pembelajaran&ots=L5-Mda2vR6&sig=86qifGFD7yAHXJUEs\\_Xa7SdsEN4&redir\\_esc=y#v=onepage&q=jenis%20media%20pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=jenis+media+pembelajaran&ots=L5-Mda2vR6&sig=86qifGFD7yAHXJUEs_Xa7SdsEN4&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis%20media%20pembelajaran&f=false)
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.  
<https://doi.org/10.47861/JDAN.V1I1.154>
- Paling, S., Fatqurhohman, Makmur, A., Yati, Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Ratnadewi, Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). *Media Pembelajaran Digital*.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=avoXEQAQAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=media+pembelajaran+digital&ots=YNXEMjD96U&sig=MBqOKYUz97g2pT7RtZkIKZaGK4&redir\\_esc=y#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20digital&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=avoXEQAQAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=media+pembelajaran+digital&ots=YNXEMjD96U&sig=MBqOKYUz97g2pT7RtZkIKZaGK4&redir_esc=y#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20digital&f=false)
- Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE. In T. Rokhmawan (Ed.), *Penelitian Pengembangan Model ADDIE R&D Teori dan Praktek* (pp. 28–40). Lembaga Academic dan Research Institute.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=pJHcDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=model+addie&ots=ycokXxAuGW&sig=4eSrMHB9hKVy36G2b7rtgnRmKT4&redir\\_esc=y#v=onepage&q=model%20addie&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=pJHcDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=model+addie&ots=ycokXxAuGW&sig=4eSrMHB9hKVy36G2b7rtgnRmKT4&redir_esc=y#v=onepage&q=model%20addie&f=false)
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334–4339.  
<https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I5.1548>
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.  
<https://doi.org/10.37859/JF.V11I2.2546>
- Safitri, M., & Ridwan Aziz, M. (2022). Addie, Sebuah Model untuk Pengembangan

- Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.  
<https://jurnal.umpwr.ac.id/jpd/article/view/2237>
- Saleh, M. S. (M.), Syahrudin, S. (Syahrudin), Saleh, M. S. (Muh.), Azis, I. (Ilham), & Sahabuddin, S. (Sahabuddin). (2023). Media Pembelajaran. *Eureka Media Aksara*, 1–77.  
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/>
- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268.  
<https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Ulya, S. (2024). Perbedaan Pengetahuan Tentang Pencegahan Diare Menggunakan Kartu Truth or Dare dan Poster. *The Journal of Public Health Promotion*, 1(1), 31–39.  
<https://doi.org/10.31290/JPHP.V1I1.4268>