

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS CANVA  
DENGAN KOMPETENSI DASAR 3.1 DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**TESIS**

**Oleh**

**Sumarsih**

**NIM : 06032681822010**

**Program Magister Teknologi Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2021**

**PENGEMBANGAN  
MULTIMEDIA BERBASIS CANVA DENGAN  
KOMPETENSI DASAR 3.1 DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA DAN  
KEWARGANEGARAAN  
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

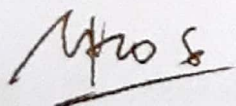
**TESIS**

**Oleh:  
Sumarsih  
06032681822010**

**Program Studi Magister Teknologi Pendidikan**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing I,**



**Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum.  
NIP. 196305021988032003**

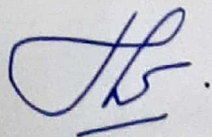
**Pembimbing II,**



**Dr. Adeng Slamet, M.Si  
NIP. 196006111986031002**

**Mengetahui**

**Koordinator Program Studi  
Magister Teknologi Pendidikan,**



**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.  
NIP 197001232006041001**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS  
CANVA DENGAN KOMPETENSI DASAR 3.1 DALAM  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN  
KEWARGANEGARAAN  
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**TESIS**

Oleh:  
**Sumarsih**  
**06032681822010**

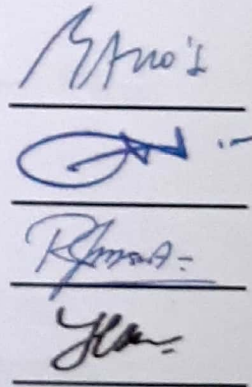
Telah disajikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

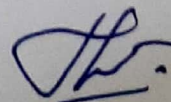
Tanggal : 26 Juni 2021

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum.
2. Sekretaris : Dr. Adeng Slamet, M.Si
3. Anggota : Dr. Rahmi Susanti, M. Si.
4. Anggota : Dr. Syarifuddin, M.Pd.



Palembang, Juli 2021  
Mengetahui  
KPS Magister Teknologi Pendidikan



**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.**  
**NIP 197001232006041001**

**ABSTRAK**

Penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Berbasis *Canva* Dengan Kompetensi Dasar 3.1 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di sekolah Menengah Pertama” dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan multimedia yang valid, praktis, dan efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Xaverius 6 Palembang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Development & Research*) dengan model pengembangan Hannafin dan Peck yang telah dimodifikasi. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Canva*. Terdapat tiga tahapan dalam model pengembangan Hannafin dan Peck yaitu analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi, dan setiap tahapnya disertai dengan evaluasi dan revisi. Multimedia yang dikembangkan dilakukan pengujian oleh ahli untuk mendapatkan hasil validas terhadap materi, desain, dan media. Kevalidan media pembelajaran dinilai oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media dengan hasil rata-rata 84,20% dengan kategori sangat valid. Multimedia pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan dinyatakan praktis setelah dilakukan evaluasi formatif kedua dengan rerata 82,52% dengan kategori sangat praktis. Dilihat dari 90,6% peserta didik dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dengan nilai rerata N-gain yaitu 0,56 dengan kriteria sedang Multimedia pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dinyatakan efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Xaverius 6 Palembang. Kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan dengan aplikasi *Canva* valid, praktis, dan efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, *Canva*