



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 4 Tahun 2024 Halaman 2660 - 2671

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar

Elisa Mawarni^{1✉}, Yulianti², Prihatin Sulistyowati³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: Elisamawar2001@gmail.com¹, Yuliantibunda2@gmail.com², Prihatinsulistyowati@unikama.ac.id³

Abstrak

Seiring berkembangnya teknologi, proses pembelajaran di kelas juga mulai mengikuti perkembangan. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak guru yang kurang memanfaatkan media digital yang ada untuk diterapkan pada proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila untuk jenjang sekolah dasar serta, menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya. Metode yang digunakan yaitu *research and development (R&D)* dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli media, materi, bahasa serta angket respon guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan media interaktif *Canva* sangat layak digunakan dengan nilai validasi 88,8% (ahli media), 88,04% (ahli materi), dan 98,2% (ahli bahasa). Kepraktisan media juga sangat tinggi berdasarkan penilaian guru 97,8% dan respon siswa 97%. Uji keefektifan menggunakan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan skor *N-gain* 0,8 (kategori tinggi) dengan rata-rata nilai 89%. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Canva* layak, praktis, dan efektif sebagai inovasi media pembelajaran Pancasila di sekolah dasar dengan memanfaatkan aplikasi desain online.

Kata Kunci: Media Interaktif, Canva, Nilai-Nilai Pancasila.

Abstract

As technology develops, the learning process in the classroom also begins to follow developments. However, in reality, there are still many teachers who do not utilize existing digital media to apply them to the teaching and learning process. This research aims to develop Canva-based interactive learning media on material for implementing Pancasila values for elementary school level as well as testing its feasibility, practicality and effectiveness. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research instrument was a media, material, language expert validation questionnaire as well as teacher and student response questionnaires. The validation results show that Canva's interactive media is very suitable for use with validation scores of 88.8% (media experts), 88.04% (material experts), and 98.2% (linguist experts). The practicality of the media is also very high based on teacher assessments of 97.8% and student responses of 97%. The effectiveness test using pre-test and post-test showed an increase in student learning outcomes with an N-gain score of 0.8 (high category) with an average score of 89%. It can be concluded that Canva interactive media is feasible, practical and effective as an innovation in Pancasila learning media in elementary schools by utilizing online design applications.

Keywords: Interactive Media, Canva, Pancasila Values.

Copyright (c) 2024 Elisa Mawarni, Yulianti, Prihatin Sulistyowati

✉ Corresponding author :

Email : Elisamawar2001@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 4 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam memajukan bangsa di era globalisasi. Pendidikan memiliki peran dan menjadi upaya untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang siap untuk menghadapi perubahan zaman (Rahmawati dkk, 2021). Seiring perkembangan teknologi, inovasi dalam media pembelajaran di sekolah menjadi kebutuhan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan optimal (Danuri, 2019). Pemanfaatan media dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar (Wadu dkk., 2019).

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan hal yang penting. Agar suatu pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif, diperlukan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar dikelas (Hapsari dkk, 2021). Media mempunyai daya untuk menyampaikan gagasan, membangkitkan emosi, dan memotivasi siswa sehingga menunjang proses belajar setiap siswa (Yestiani dkk, 2020). Penggunaan media sebagai alat pengajaran untuk memudahkan upaya dalam menyampaikan informasi kepada siswa dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar (Suryani dkk., 2020). Dilihat dari analisis kebutuhan yang terjadi di lapangan, media pembelajaran harus dirancang dengan mempertimbangkan tahap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak (Khaulani dkk., 2020).

Penggunaan media pembelajaran sebaiknya mencakup elemen interaktif untuk mempertahankan minat dan keterlibatan anak. Aspek yang utama adalah dalam kesiapan infrastruktur yang tersedia pada sekolah tersebut dengan hal ini maka, harus dipastikan sekolah dan institusi pendidikan memiliki infrastruktur yang memadai, seperti akses internet yang cepat, perangkat keras yang memadai, dan ruang kelas yang mendukung penggunaan teknologi, selain itu perlu adanya pelatihan guru dalam penggunaan media pembelajaran (Agustian dkk, 2021). Adapun beberapa strategi yang mempengaruhi cara guru mengajar, diantaranya adalah pengetahuan tentang isi, pengetahuan pedagogi (misalnya pengetahuan tentang strategi pengelolaan kelas), pengetahuan tentang kurikulum, dan pengetahuan tentang minat belajar siswa (Hasanah dkk., 2022).

Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan karakter bertujuan untuk melahirkan generasi muda yang berakhlak mulia, berbudi pekerti luhur, bermoral dan taat aturan dengan menerapkan nilai-nilai yang terdapat di dalam Pancasila (Bhughe, 2022). Sedangkan menurut (Rohani, 2017) dalam Mulyadi dkk, (2019:34)) menyatakan pendidikan Pancasila itu sendiri ingin mewujudkan manusia Indonesia yang seutuhnya yakni manusia yang bertanggung jawab, berbudi pekerti, berakhlak mulia, mempunyai kecerdasan intelektual, emosional, kreatif dan inovatif dalam berbagai bidang kehidupan guna meningkatkan daya saing global. Pendidikan Pancasila mempunyai kedudukan khusus dalam rangka implementasi pendidikan karakter (Nuhamara, 2018). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat agar penyampaian materi terutama terkait implementasi nilai-nilai Pancasila dapat lebih konkret dan bermakna bagi siswa sekolah dasar (Nurillahwaty, 2021). Penyampaian materi terkait implementasi nilai-nilai Pancasila seharusnya dilakukan secara menarik dan konkret agar lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa pada 2 sekolah yang berbeda yaitu pada SDN Sukun 3 Kota Malang dan SDN Wonosari 02, terkhusus pada muatan pendidikan Pancasila sekolah dasar materi implementasi nilai-nilai Pancasila, pembelajaran yang dilakukan sudah berjalan dengan lancar, tetapi dalam pemanfaatan media berteknologi belum dimanfaatkan secara maksimal. Begitu juga pengembangan media pembelajaran yang digunakan. Pada kenyataan di lapangan menunjukkan kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi riil tersebut mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi desain online Canva. Canva adalah aplikasi desain online yang memudahkan proses pembuatan konten visual menarik seperti presentasi, infografis, video, dan lain sebagainya (Andika dkk., 2023). Dengan mengintegrasikan Canva, diharapkan media yang dikembangkan menjadi inovatif,

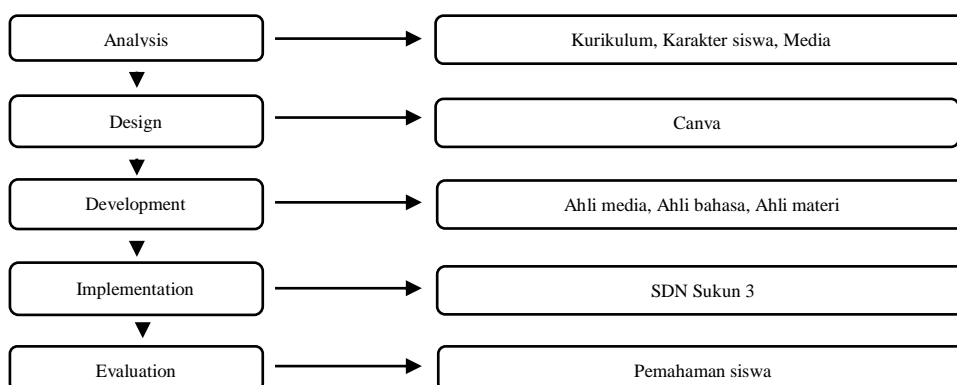
interaktif, dan dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh (Zulfiati dkk., 2023) dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar” Menyatakan bahwa pembelajaran media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* layak dan valid digunakan dalam pembelajaran Tematik. Kemudian penelitian (Lestari dkk., 2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Berbantuan Aplikasi *Canva* Pada Materi Matematika Kelas IV SD” maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Digital Smart Book* berbantuan aplikasi *canva* pada materi matematika layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penemuan studi tersebut, para peneliti menyatakan bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi dan bersifat interaktif sangat perlu untuk dikembangkan dengan materi dan muatan yang beragam, tentunya berbeda dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Meskipun beberapa penelitian terdahulu sudah mengembangkan media untuk pelajaran Pancasila, namun masih terdapat kesenjangan dalam pemanfaatan aplikasi desain online yang interaktif untuk materi implementasi nilai-nilai Pancasila di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan media interaktif *Canva* yang secara khusus dirancang untuk memudahkan siswa SD memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kontribusi kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi fitur-fitur interaktif *Canva* seperti animasi, *quis*, dan permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD untuk mempelajari materi Pancasila secara lebih menarik dan efektif. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Diharapkan penelitian media interaktif *Canva* ini dapat dijadikan sumber belajar yang variatif dan menyenangkan bagi siswa dan menjadi inovasi baru untuk guru mengembangkan media interaktif pada muatan pelajaran yang berbeda.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan (Amali dkk., 2019). Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan (Cahyadi, 2019). Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan *ADDIE* dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis, berikut tahapan dari model *ADDIE* :



Gambar 1. Diagram *ADDIE*

Tahap awal penelitian yaitu analisis kurikulum yang digunakan, karakter peserta didik, dan media pembelajaran yang digunakan. Tahap desain produk dibuat berbantuan aplikasi *Canva*. Pada tahap ketiga yaitu pengembangan, produk di uji validasi oleh para ahli yang relevan sesuai dengan bidang media, materi dan bahasa. Pada tahap berikutnya implementasi melalui uji kepraktisan oleh guru dan siswa. Tahap akhir yaitu evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan media melalui skor *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Sukun 3 Kota Malang pada semester II tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V, dengan rincian 1 guru dan 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Angket yang digunakan untuk mengetahui ukuran dari kelayakan media yang telah dibuat peneliti menurut para ahli dan kepraktisan media menurut siswa dan guru. Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media.

Teknik analisis data meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan komentar untuk perbaikan media. Data kuantitatif berupa penilaian dalam bentuk angka. Teknik analisis data meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan komentar untuk perbaikan media. Data kuantitatif berupa penilaian dalam bentuk angka. Pernyataan mengenai skala likert menurut (Sholeh dkk., 2022) penilaian yang diberikan berupa skor dengan kriteria (1) tidak setuju, (2) kurang setuju, (3) setuju, dan (4) sangat setuju. Analisis lebih lanjut membandingkan hasil penilaian tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan, digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

Analisis kelayakan dan kepraktisan dapat diperoleh dari rumus :

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{Skor item yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

(F. Lestari dkk., 2020 : 261)

Analisis keefektifan media pembelajaran diukur dari *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang kemudian dilakukan uji *N-Gain* dengan rumus sebagai berikut perhitungan keefektifan dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\langle N - \text{Gain} \rangle = \frac{X_{\text{posttest}} - X_{\text{pretest}}}{X_{\text{maksimum}} - X_{\text{pretest}}}$$

(Wahab dkk., 2021 : 1041)

HASIL DAN PEMBAHASAN





Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media interaktif *canva* materi implementasi nilai-nilai Pancasila untuk jenjang sekolah dasar. Pengembangan media interaktif ini memiliki fungsi sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam memahami konsep dari materi implementasi nilai-nilai Pancasila pada saat pembelajaran. Media interaktif ini bisa dengan mudah digunakan dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan *handphone* ataupun laptop. Media ini memberikan fitur pembelajaran yang interaktif seperti game dan latihan soal *quiz* yang seru agar siswa dapat dengan mudah memahami materi dengan mandiri. Penelitian yang telah dikembangkan mengacu pada model *ADDIE* yang meliputi lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Dari model *ADDIE* dapat dipaparkan menjadi 3 aspek yaitu kelayakan media interaktif *Canva*, kepraktisan media interaktif *Canva*, dan keefektifan media interaktif *Canva*.





Tahap pertama yaitu *analysis*. Analisis yang dilakukan peneliti meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis media. Analisis kurikulum yang di gunakan saat ini pada siswa kelas 5 adalah menggunakan kurikulum merdeka. Dimana muatan pada kurikulum merdeka berdiri sendiri atau bukan gabungan dengan materi lain, termasuk pada muatan pendidikan pancasila kelas 5 SD pada fase C. Analisis

karakter peserta didik pada saat pembelajaran di kelas, sebagian dari siswa masih sering merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran, siswa kurang aktif dan sering kali tidak memperhatikan guru yang menerangkan dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung dirasa bosan dan kurang menarik. Sehingga materi yang di sampaikan juga kurang optimal di serap oleh siswa. Analisis media dan pemanfaatannya dalam pembelajaran yang digunakan hanya mengandalkan buku LKS, media konkret juga jarang sekali digunakan, sehingga pembelajaran yang dilakukan masih bersifat monoton. Berdasarkan hasil wawancara pada guru juga diketahui bahwa guru kurang memaksimalkan penggunaan media berteknologi pada saat kegiatan pembelajaran. Dari analisis kebutuhan tersebut dibutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menumbuhkan rasa semangat untuk memahami materi dan menciptakan pengalaman baru yang tidak biasa dalam pembelajaran di kelas melalui media interaktif Canva terkhusus para materi implementasi nilai-nilai Pancasila. Pada pengembangan media interaktif Canva terdapat materi tentang pentingnya implementasi nilai-nilai Pancasila, sejarah lahirnya Pancasila, Pancasila sebagai pandangan hidup, nilai-nilai luhur sila pancasila, dan contoh implementasi nilai-nilai Pancasila pada kehidupan sehari-hari. Media ini dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu menggunakan gambar pendukung, pemilihan warna yang menarik serta sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap Kedua yaitu *design*. Desain yang dirancang oleh peneliti menggunakan aplikasi *canva*, peneliti mulai merancang dan mengkonsep media interaktif berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, dalam proses desain diperlukan elemen yang diperlukan untuk menunjang materi agar terlihat lebih menarik, yaitu dengan menggunakan gambar-gambar bergerak yang disesuaikan dengan materi serta efek interaktif yang membuat media lebih gampang di operasikan oleh siswa. Media ini terdapat berbagai menu seperti tujuan, manfaat, materi, video, *game* dan *quiz*. Selain itu pembuatan *quiz* dan soal latihan dikemas dengan bahasa yang baik dan sudah disesuaikan dengan siswa sekolah dasar. Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrument yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran interaktif *canva* yang dikembangkan. Desain dari media yang telah dibuat dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Desain rancangan produk media interaktif Canva

| No | Gambar Desain | Deskripsi | No | Gambar Desain | Deskripsi |
|----|--|--|----|--|--|
| 1. |  | Halaman awal terdapat kata pembuka dan muatan pembelajaran | 2. |  | Halaman kedua berisi pokok materi yang dijelaskan pada media |
| 3. |  | Halaman menu utama terdapat (tujuan, manfaat, materi, video, <i>game</i> , dan <i>quiz</i>) | 4. |  | Halaman materi pembelajaran terdapat 4 sub materi |

| No | Gambar Desain | Deskripsi | N | Gambar Desain | Deskripsi |
|----|---|--|----|--|--|
| 5. |  | Halaman penjelasan materi 5 sila pancasila sebagai pandangan hidup | 6. |  | Halaman video pembelajaran terdapat cerita pendek dan latihan soal |
| 7. |  | Halaman game, siswa dapat memainkan game Pancasila | 8. |  | Halaman quiz terdapat 2 soal yaitu soal pre-test dan post-test |

Tahap ketiga yaitu *development*, pada tahap pengembangan peneliti melakukan validasi kepada para ahli untuk mengetahui bagaimana kelayakan media yang telah peneliti kembangkan. Pada tahap pengembangan peneliti melakukan validasi kepada dosen ahli sesuai dengan pakarnya, yaitu dosen ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, sebagaimana telah dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Analisis hasil Validasi Media, Materi dan Bahasa

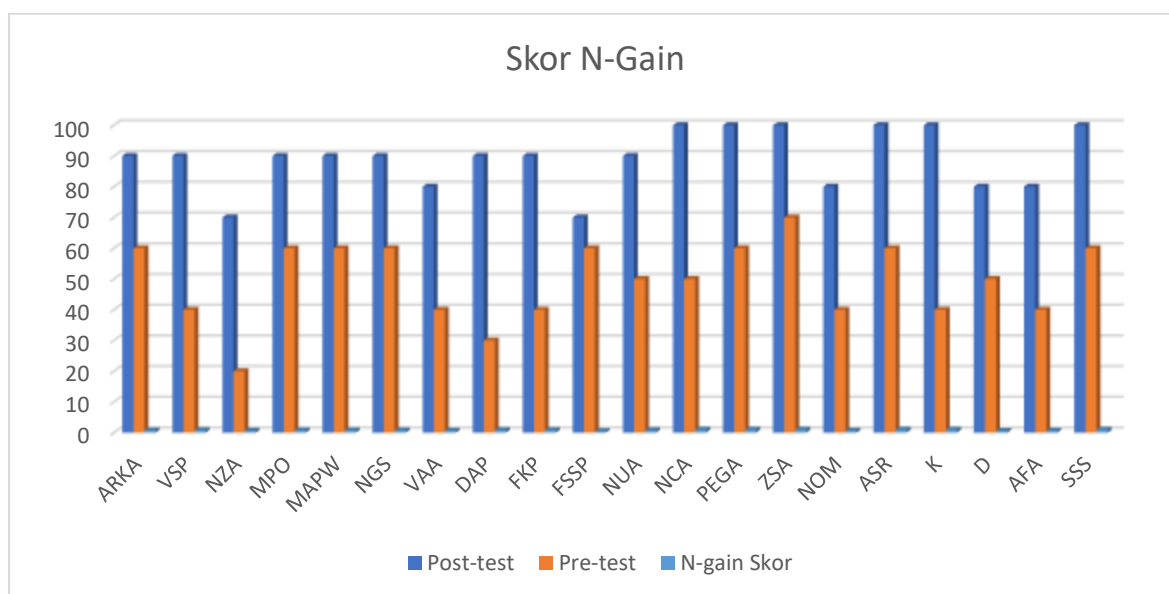
| Nama | Lembaga Asal | Validator | Hasil Valdasi | Kategori |
|--------------|------------------------------------|-------------|---------------|--------------|
| AG, M.Pd | Universitas PGRI Kanjuruhan Malang | Ahli Media | 88,8% | Sangat layak |
| R, M.Pd | Universitas PGRI Kanjuruhan Malang | Ahli Materi | 88,0% | Sangat layak |
| Dr.DAS, M.Pd | Universitas PGRI Kanjuruhan Malang | Ahli Bahasa | 98,2% | Sangat layak |

Tahap pengembangan adalah untuk menyempurnakan media yang telah dibuat dengan melakukan perbaikan atau revisi dari saran dan masukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa agar menjadi media yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Perbaikan dan revisi produk berupa perbaikan kontras warna pada *background*, penyesuaian warna teks, kebakuan kalimat dalam materi yang disampaikan, serta penambahan video yang bersifat konkrit dan menambahkan topik bahasan sesuai dengan materi. Berdasarkan tabel 2 telah diperoleh hasil penilaian dari para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Penilaian dari ahli media mendapatkan presentase 88,8% dengan kategori “sangat layak”, penilaian dari ahli materi mendapatkan hasil presentase 88,0% dengan kategori “sangat layak” dan penilaian validasi dari ahli bahasa mendapatkan presentase 98,2% dengan kategori “sangat layak”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Deswita dkk, 2022) hasil dari validasi media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Canva* telah diujikan kelayakannya oleh para ahli dan mendapatkan nilai presentase dengan kategori sangat valid sehingga dapat dikatakan bahwa media dapat digunakan sebagai pendukung dari proses pembelajaran agar lebih menarik dan bervariasi.

Tahap ke-empat yaitu *implementation*, media interaktif *Canva* dapat diketahui kepraktisannya yaitu melalui tahap implementasi yang sesuai dengan tahap ke-4 model *ADDIE*. Tahap ini dapat diperoleh melalui

respon guru dan siswa. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba media interaktif *Canva*. Pada uji lapangan terdiri dari 20 orang siswa mengisi angket respon kepraktisan. Hasil dari uji lapangan mendapat respon sebesar 97,0% dengan kategori “sangat praktis”. Respon guru pada hasil uji data kepraktisan mendapat nilai 97,8% dengan kategori “sangat praktis. Dari hasil respon siswa dan guru dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Canva* sangat praktis dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian yang sejalan dengan media yang peneliti buat, yaitu penelitian (R. D. Lestari., 2023) yang mengembangkan media pembelajaran *digital smart book* berbantuan aplikasi *Canva* pada kelas IV SD. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan cocok untuk diimplementasikan dan praktis dalam penggunaan serta pengoperasiannya oleh siswa dalam pembelajaran.

Tahap ke-lima yaitu *evaluation*. Pada tahap ini media interaktif *canva* dapat diketahui keefektifannya melalui tahap *ADDIE* pada tahap terakhir yaitu tahap *evaluation*, pada tahap ini peneliti mengukur dengan menggunakan lembar *pre-test* dan lembar *post-test*. Lembar *Pre-test* dan *Post-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif *Canva* yang telah dikembangkan dan seberapa paham siswa dengan materi yang telah dijelaskan. Penilaian keefektifan didapatkan dari nilai *pre-test* dan nilai *post-test* yang diuji di lapangan luas, nilai *pre-test* didapat dengan nilai rata-rata 49,5%, sedangkan hasil *post-test* mendapat nilai rata-rata 89%.Dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata dari soal *pre-test* dan soal *post-test* meningkat sangat pesat. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif *Canva* berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa setelah menggunakannya. Nilai *N-gain* yang diperoleh dari hasil nilai *pre-test* dan nilai *post-test* adalah sebesar 0,8 dengan kategori “tinggi” sedangkan tafsiran dari keefektifan *N-gain* mendapat presentase 80,2% dengan kategori “efektif”. Dilihat dari tingkat keefektifan media yang sudah peneliti kembangkan yang sejalan dengan penelitian (Mahyudin, 2023), yang mengembangkan media pembelajaran *Canva* mata pelajaran PAI & BP fase C - sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian menemukan bahwa media pembelajaran *canva* sebagai produk pengembangan dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran dengan mudah, cepat, tepat dan efektif. Pada gambar 2 terdapat data statistik berupa perolehan skor *N-gain* yang didapat dari nilai *pre-test* dan *post-test* dengan skala pengukuran sebagai berikut :



Gambar 2 Diagram skor *N-gain*

Media pembelajaran interaktif adalah perangkat lunak yang menggabungkan berbagai komponen multimedia, seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio, dan disajikan secara interaktif untuk membantu

siswa belajar (Paramitha dkk., 2023). Salah satu keuntungan utamanya adalah bahwa kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Putri dkk., 2023). Media ini dirancang agar tampilannya tidak hanya memenuhi fungsi menginformasikan pesan tetapi juga interaktif dengan penggunaannya. Artinya, tampilannya dirancang agar pengguna dapat memperoleh informasi secara interaktif (Pebriyanti dkk., 2021). Keunggulan media pembelajaran interaktif ini terletak pada kemampuannya untuk mentransformasi pengalaman belajar. Dari identifikasi beberapa manfaat utama, termasuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, mempersingkat waktu pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, dan memungkinkan proses pembelajaran yang fleksibel dalam hal waktu dan tempat. Lebih dari itu, penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah pelatihan guru. Agar media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan secara optimal, para pendidik perlu dibekali dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum mereka secara efektif (Hanikah dkk., 2022). Meskipun media pembelajaran interaktif menawarkan banyak manfaat, penting untuk tidak mengabaikan nilai interaksi manusia dalam pendidikan. Keseimbangan antara penggunaan teknologi perlu dijaga untuk memastikan perkembangan holistik siswa, termasuk keterampilan sosial dan emosional mereka. Meskipun demikian, penerapan media pembelajaran interaktif juga menghadirkan tantangan tersendiri. Salah satunya adalah kebutuhan akan infrastruktur teknologi yang memadai di institusi pendidikan. Tidak semua sekolah, terutama di daerah terpencil atau kurang berkembang, memiliki akses yang sama terhadap teknologi yang diperlukan (Permana dkk., 2024). Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan efektivitas biaya dan keberlanjutan jangka panjang.

Canva merupakan program desain *online* yang menawarkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan lainnya. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat media ajar, termasuk presentasi pendidikan (Darniyanti dkk., 2023). *Canva* juga dapat digunakan sebagai sumber media visual dan aplikasi sederhana yang dapat diakses dengan mudah (Maolida dkk., 2021). Dalam konteks pendidikan, *Canva* menawarkan peluang yang signifikan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Platform ini memungkinkan guru dan pendidik untuk membuat media ajar yang menarik secara visual, termasuk presentasi pendidikan yang interaktif. Hal ini sangat penting mengingat semakin pentingnya elemen visual dalam proses pembelajaran modern (Jannah dkk., 2023). Dengan kemampuan untuk mengakses sumber media visual yang beragam dan aplikasi yang mudah digunakan, *Canva* memberdayakan pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Adapun kelebihan dari *Canva* yaitu bisa diakses menggunakan *web* dan *android*, *interface* sederhana tapi lengkap, tersedia banyak template tinggal edit, desain grafis bisa diunduh dan dibagikan dengan beragam format, tidak memerlukan ruang penyimpanan, tersedia fitur *save* otomatis, tersedia template-template gratis untuk guru, siswa dan tenaga kependidikan lainnya (Idawati dkk., 2022 : 749). Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah kesenjangan digital. Meskipun *Canva* dapat diakses melalui *web* dan perangkat mobile, penggunaannya masih bergantung pada akses internet yang stabil (Musannadah dkk., 2022). Hal ini bisa menjadi tantangan di daerah-daerah dengan infrastruktur digital yang terbatas.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur asli Indonesia. Pelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar ini bertanggung jawab membina perkembangan moral peserta didik sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sehingga dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata (Setiawan, 2015). Pendidikan Pancasila memiliki posisi yang krusial dalam sistem pendidikan Indonesia, berfungsi tidak hanya sebagai mata pelajaran, tetapi juga sebagai landasan filosofis yang membentuk karakter bangsa. Peran pentingnya dalam melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur asli Indonesia menjadikan Pendidikan Pancasila sebagai instrumen vital dalam membentuk identitas nasional dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan global dengan tetap

mempertahankan akar budaya yang ada (Fadhilah, 2020). Dengan demikian maka nilai-nilai Pancasila dapat mengubah pola pikir dan karakter seseorang menjadi lebih baik (Antari dkk, 2020). Selain itu, penting untuk mempertimbangkan tantangan implementasi Pendidikan Pancasila dalam konteks masyarakat Indonesia yang beragam. Bagaimana nilai-nilai universal Pancasila dapat diajarkan dengan tetap menghormati keragaman budaya di Indonesia.

Media Interaktif *Canva* dirancang agar dapat memberikan inovasi baru sebagai media ajar dalam pembelajaran di kelas. Khususnya pada muatan mata pelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini berupaya agar dapat menciptakan inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dengan mengintegrasikan elemen-elemen interaktif untuk menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam memahami sebuah materi pembelajaran terutama pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila. Pada dasarnya temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada guru untuk dijadikan sumber inovasi media yang layak, praktis dan efektif digunakan dalam sebuah pembelajaran, sehingga guru dapat termotivasi untuk mengembangkan media yang lebih menarik dan inovatif pada muatan pelajaran yang lainnya. Selain bermanfaat bagi guru media interaktif juga dapat memberikan dampak positif bagi siswa dalam menumbuhkan rasa antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas dengan mewujudkan sikap nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang dapat diwujudkan secara nyata.

Implikasi dari penelitian ini terhadap perkembangan keilmuan yang pertama, penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Kedua, pengembangan media interaktif berbasis *Canva* membuka peluang eksplorasi lebih lanjut tentang pemanfaatan aplikasi desain online untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Ketiga, temuan penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan kebijakan terkait integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan dasar, khususnya untuk mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti Pendidikan Pancasila. Keempat, metodologi penelitian yang digunakan dapat menjadi acuan bagi penelitian serupa di bidang teknologi pendidikan dan pengembangan media pembelajaran. Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang baik, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penggunaan *Canva Pro* yang berbayar bisa menyulitkan sekolah atau guru yang memiliki anggaran terbatas. Selain itu, media ini memerlukan koneksi internet yang bagus untuk bisa diakses, yang bisa menjadi masalah di daerah-daerah dengan akses internet terbatas. Perlu diingat juga bahwa penelitian ini hanya dilakukan untuk satu materi pelajaran, sehingga kita perlu berhati-hati dalam menerapkan hasilnya secara umum untuk situasi yang berbeda. Keterbatasan-keterbatasan ini penting untuk dipertimbangkan saat menerapkan atau mengembangkan penelitian serupa di masa depan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan inovasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk materi implementasi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. Temuan utama menunjukkan bahwa media yang dikembangkan terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Integrasi aplikasi desain online *Canva* berhasil menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas, mudah dioperasikan, dan meningkatkan pemahaman materi melalui elemen-elemen interaktif. Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan metode pembelajaran Pancasila yang lebih inovatif dan sesuai era digital, membuka peluang baru dalam merancang media pembelajaran interaktif yang menarik minat siswa. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dan pengembang media untuk memanfaatkan teknologi digital dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif, khususnya untuk pendidikan Pancasila dan karakter di sekolah dasar.

2669 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar – Elisa Mawarni, Yulianti, Prihatin Sulistyowati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>

DAFTAR PUSTAKA

- A, M. A., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Digital Flipbook Empowerment As A Development Means For History Learning Media. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 266. <https://doi.org/10.23887/Jpi-Undiksha.V8i2.24122>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/Islamika.V3i1.1047>
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Journal Of Natural Science And Integration*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24014/Jnsi.V2i2.8151>
- Antari, L. P. S. A., & Liska, L. De. (2020). Implementas Nilai-Nilai Pancasila Dalam Penguatan Karakter Bangsa. *Jurnal Widyadari*, 21 (2), Halaman 676-687. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.4049444>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/Khatulistiwa.V4i1.2702>
- Berkhmas Mulyadi, Y., & Persada Khatulistiwa Sintang Indonesia, S. (2019). Pendidikan Politik Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Kesadaran Politik Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 9 (1), 33–38. <http://dx.doi.org/10.21831>
- Bhughe, K. I. (2022). Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(2), 113. <https://doi.org/10.24114/Jk.V19i2.36954>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>
- Danuri, M. (2019). Development And Transformation Of Digital Technology. *Infokam*, Xv(Ii), 116–123. <https://amikjtc.com/jurnal/index.php/jurnal/article/view/178/155>
- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran Ipa Untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1507–1517. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5631>
- Deswita, E., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 5(1), 950–961. <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5274>
- Dwi Andika, P., Rozi, F., Tambunan, H. P., & Nasution, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Canva Pada Tema 7 Di Kelas V Sd Negeri 107396 Paluh Merbau. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26120–26131. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10804>
- Fadhilah, N., & Adela, D. (2020). Penguatan Nilai-Nilai Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Belaindika (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(3), 7–16. <https://doi.org/10.52005/Belaindika.V2i3.44>
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Hasanah, S., Riandi, Kaniawati, I., & Permasari, A. (2022). Bibliometric Analysis Of The Literature On Science, Technology, Engineering, And Mathematic-Pedagogical Content Knowledge (Stem-Pck) For The Years 2011-202. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 12(1), 31–39. <https://doi.org/10.21067/Jip.V12i1.6604>

- 2670 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar – Elisa Mawarni, Yulianti, Prihatin Sulistyowati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Homsini Maolida, E., & Salsabila, V. A. (2021). Canva And Screencast-O-Matic Workshop For Classroom Purpose: A Community Service For Madrasah Ibtidaiyah Teachers. *Ajad : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 54–60. <https://doi.org/10.35870/Ajad.V1i2.13>
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Murni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59. <http://dx.doi.org/10.30659/Pendas.7.1.51-59>
- Lestari, F., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V Sd. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 255. <https://doi.org/10.31851/Wahanadidaktika.V18i3.4395>
- Lestari, R. D., Disurya, R., & Tanzimah, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Matematika Kelas Iv Sd. *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 14254–14265. <http://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/2048%0ahttp://j-innovative.org/index.php/innovative/article/download/2048/1496>
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran Pai & Bp Fase C - Sekolah Dasar. *Jider: Journal Of Instructional And Development Researches*, 3(4), 171. <https://doi.org/10.53621/Jider.V3i4.255>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). *The Application Of Canva As Interactive Media In 21st Century Learning*. 5(6), 72–80. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Nuhamara, D. (2018). Pengutamaan Dimensi Karakter Dalam Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Jaffray*, 16(1), 93. <https://doi.org/10.25278/jj71.v16i1.278>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal Bioeduin*, 13(2), 58–68. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v13i2.21203>
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Putri, E. L., Derta, S., Musril, H. A., & Okra, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Ipa Kelas Vii Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Di Smpn 7 Bukittinggi. *Information Management For Educators And Professionals : Journal Of Information Management*, 7(2), 194. <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i2.2218>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Setiawan, D. (2015). Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan. *Jupis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(2), 61. <https://doi.org/10.24114/jupis.v6i2.2285>
- Sholeh, A., Cacik, S., Sari, M. P., & Diputra, G. (2022). Pengembangan Media (Pakapin) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah

- 2671 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar – Elisa Mawarni, Yulianti, Prihatin Sulistyowati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Dasar. *Elementary School Journal*, 1(1), 23–32.
[Http://Journal.Unirow.Ac.Id/Index.Php/Elenor/Article/View/459%0ahttp://Journal.Unirow.Ac.Id/Index.Php/Elenor/Article/Download/459/425](http://Journal.Unirow.Ac.Id/Index.Php/Elenor/Article/View/459%0ahttp://Journal.Unirow.Ac.Id/Index.Php/Elenor/Article/Download/459/425)
- Wadu, L. B., Darma, I. P., & Ladamay, I. (2019). Pengintegrasian Nilai Moral Melalui Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Smp. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 9 (1), 66–70.
<https://doi.org/10.21067/Jip.V9i1.3067>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di Pgmi. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Zulfiati, H. M., Cahyandaru, P., & Agustina, T. W. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 9(3), 251–263. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.14737>