

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN UNTUK SEKOLAH DASAR

Avivah Khairunnisa*, Tri Wintolo Apoko

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

*avikhairunnisa74@gmail.com

Abstract

Creative and innovative learning media assist educators in delivering material to students. Digital learning media increases student motivation to learn so that the learning process is not boring. This research aims to know the development of student digital learning media effectiveness based on the Canva app for Pancasila and Citizenship Education Subject, as well as to know the student response to digital learning media based on the Canva app at elementary school. The research method used research and development with models ADDIE that involved 27 respondents at a public elementary school. Media expert validation results showed an average percentage 98% and t included in the title of very worthy. At the same time material expert validation results showed an average percentage 100% and stated worthy. Based on these results, it can be concluded that digital learning media based on the Canva app can be used in the learning process and assist students in learning especially in Pancasila and Citizenship Education subjects at elementary school.

Keywords: learning; media; digital; Pancasila and Citizenship Education;

Abstrak

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif membantu pendidik dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Media pembelajaran digital mengoptimalkan semangat belajar peserta didik agar proses pembelajaran tidak membosankan. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva* pada materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta mengetahui respons peserta didik atas media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva* di sekolah dasar. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah *research and development* dengan model ADDIE yang melibatkan 27 responden pada sebuah Sekolah Dasar Negeri. Temuan validasi ahli alat menunjukkan persentase rerata 96% dan temuan ini termasuk dalam predikat sangat layak. Sedangkan temuan validasi ahli materi dengan persentase rerata 100% dan dinyatakan dengan predikat sangat layak. Pada lembar survei peserta didik didapat persentase rerata sebesar 86.40% dan dinyatakan layak. Berdasarkan temuan validasi ahli materi dan alat, maka media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva* bisa dipakai dan membantu peserta didik dalam pembelajaran, terutama pada materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk sekolah dasar.

Kata kunci: pembelajaran; media; digital; PPKn



Sejarah Artikel: Dikirim 17 Juli 2023 | Direvisi hingga 1 Agustus 2023

Diterima 6 Agustus 2023 | Publikasikan 30 September 2023

Copyright © 2023, Avivah Khairunnisa, Tri Wintolo Apoko

This is Open Access under the CC-BY-SA License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

DOI: [10.24114/jk.v20i2.48898](https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang direncanakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, akibatnya peserta didik bisa mengoptimalkan kepribadian, kepandaian, moral, dan kemampuan yang peserta didik butuhkan (BP, Munandar, Fitriani, Karlina, & Yumriani, 2022). Pendidikan individu secara dinamis mempengaruhi perkembangan tubuh, jiwa, perasaan sosial, moral, dan lain-lain (Wiryani, 2021b).

Pembelajaran adalah usaha sadar yang dijalankan oleh pendidik untuk memberikan informasi, menata dan menciptakan sistem lingkungan melalui berbagai cara agar peserta didik bisa menyelesaikan tugas belajar secara efisien dan efektif, serta dengan temuan yang optimal (Festiawan, 2020). Pembelajaran adalah tindakan atau cara dalam kegiatan belajar dan mengajar. Secara umum, ada tujuh prinsip pembelajaran: (1) perhatian dan motivasi, (2) aktif (3) partisipasi langsung, (4) reduplikasi, (5) proses perseorangan (6) *challenge*, dan (7) penegasan dan umpan balik (Amaliyah, 2020).

Agar mendapat pembelajaran yang efektif diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga materi yang disajikan pendidik kepada peserta didik bisa dengan mudah diterima. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dipakai untuk perantara ataupun penghubung dalam pemberian informasi, dari pendidik kepada peserta didik sebagai penerima informasi yang bermaksud untuk mendorong peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara utuh serta bermakna (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran ialah setiap item dan alat yang diaplikasikan dalam pembelajaran agar menunjang proses tersebut (Batubara, 2020). Jadi, alat pembelajaran adalah suatu perangkat yang dipakai oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk memberikan materi kepada peserta didik.

Peran media pembelajaran adalah sebagai salah satu sumber belajar untuk peserta didik agar mendapatkan informasi serta pesan yang didapat dari pendidik sehingga modul pembelajaran bisa bertambah dan membangun pengetahuan peserta didik (Nurrita, 2018). Adapun manfaat dari media pembelajaran yakni; (1) untuk mempermudah peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran (Rohani, 2019); (2) dengan keberadaan media pembelajaran akan menambah ketertarikan peserta didik dalam menguasai materi pada pembelajaran dan juga bisa mendapatkan atau mencapai tujuan pembelajaran (Rasagama, 2020); (3) media pembelajaran bisa dijalankan kapanpun dan dimanapun (Junaidi, 2019). Untuk menciptakan alat yang efektif dalam proses pembelajaran, pendidik perlu memahami topik yang akan diajarkan dan alat apa yang tepat untuk menyampaikan materi. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi, pendidik bisa menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif. Contohnya ialah pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*.

Canva ialah aplikasi desain berbasis digital atau *online* yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, poster, rangkuman, selebaran, brosur, grafik, infografis, spanduk, *bookmark*, buletin, dan lain-lain yang disertakan dalam aplikasi *canva* (Alfian et al., 2022). Aplikasi *canva* ialah *platform* yang mudah dan lebih cepat untuk membuat grafik, *template* gratis, dan konten alat sosial dibandingkan perangkat lunak grafik lainnya. *Canva* menawarkan banyak fitur yang memungkinkan pendidik membuat materi pembelajaran kreatif yang akan melibatkan kelas dan diharapkan peserta didik bisa mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Terdapat beberapa kelebihan dari aplikasi *canva* yang dipakai sebagai media pembelajaran. Kelebihan *canva* sebagai media pembelajaran digital ialah bisa dipakai lewat *smartphone* dan laptop yang dimiliki. Selain itu, *canva* bisa diakses di mana saja dan kapan pun, tidak mengenal tempat dan waktu (Wahyuni & Soeparto, 2023). *Canva* sebagai media pembelajaran pada materi Pendidikan Pancasila bisa mengoptimalkan semangat, kreativitas dan antusias peserta didik dalam belajar karena memiliki desain yang menarik dan mengasyikkan (Mudinillah & Rizaldi, 2021; B. B. A. Putri, Muslim, & Bintaro, 2019).

Pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* bisa membantu dan mempermudah pendidik untuk melakukan proses pembelajaran. Dengan keberadaan media pembelajaran yang kreatif membuat peserta didik merasa senang dalam pembelajaran. Pendidik juga harus memiliki kemampuan untuk membuat peserta didik tertarik dalam pelajaran (Bhughe, 2022). Media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva* bisa dibuat dalam pembelajaran apa saja, contohnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau biasa disingkat PPKn adalah salah satu materi yang wajib dipelajari oleh peserta didik di sekolah dasar (Wardhana, 2018). Sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, PPKn adalah subjek kewarganegaraan dan kepribadian. Tujuannya adalah untuk mengoptimalkan kualitas peserta didik sebagai manusia dengan mengoptimalkan kesadaran dan pemahaman mereka tentang hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pemerintah sudah menetapkan kurikulum baru sesudah kurikulum 2013, yakni Kurikulum Merdeka atau Merdeka Belajar. Kurikulum merdeka ialah kurikulum dengan muatan pembelajaran yang bervariasi untuk memungkinkan peserta didik mengembangkan konsepnya secara optimal dan memperkuat pengetahuannya. Hal ini selaras dengan Angga, Suryana, Nurwahidah, Hernawan, & Prihantini (2022) yang mengatakan kurikulum merdeka ialah gagasan untuk mentransformasikan pendidikan Indonesia agar lebih baik dalam menampilkan penerus di masa depan. Peran pendidik wajib memiliki kemampuan untuk memilih bahan ajar yang sesuai bagi peserta didik dalam kebutuhan belajar dan potensi setiap individu. Kurikulum merdeka juga memperkuat pencapaian profil Pancasila yang diperluas sesuai dengan materi yang ditentukan oleh pemerintah. Kurikulum merdeka ingin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga pendidik, peserta didik dan orang tua bisa merasakan suasana yang menyenangkan (Nasution, 2022).

Banyak peserta didik yang mengalami tantangan dalam mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada kurikulum merdeka yang penerapannya baru dijalankan. Penerapan kurikulum merdeka tentu membutuhkan waktu penyesuaian sehingga mempengaruhi temuan akademik peserta didik dan gagal mencapai tujuan belajar yang sudah ditentukan. Tantangan dalam mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bisa diakibatkan oleh berbagai elemen dari peserta didik maupun pendidik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Elemen yang menjadi masalah adalah minimnya buku ajar yang diedarkan oleh pemerintah seperti materi lain, rendahnya inovasi dan kreativitas untuk mengembangkan metode dan model pembelajaran yang sesuai dalam penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada kurikulum merdeka belajar. Dengan keberadaan media pembelajaran digital berbasis *canva* ini bisa membantu dan mempermudah

pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kurikulum Merdeka.

Fokus dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva* pada materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. Hal ini didasarkan karena pada kurikulum merdeka sekolah belum mendapatkan buku pelajaran seperti materi lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva* untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan alat yang inovatif dan kreatif di sekolah dasar.

Sesuai dengan penelitian terdahulu yang dijalankan oleh Adinda Putri Wiryani dan Hidaidah Syarifuddin bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *canva* yang diperluas di SMA Negeri 14 Palembang berpengaruh baik terhadap prestasi belajar (Wiryani, 2021a). Selanjutnya penelitian yang dijalankan oleh Mita Asmiati Putri dan Hella Jusra yang mendapatkan kesimpulan bahwa alat audio visual berbasis *canva* bisa mendukung media pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi peserta didik (M. A. Putri & Jusra, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, bisa disimpulkan bahwa kehadiran media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* menjadi penting karena bisa mempermudah pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Canva* pada materi Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) memastikan efektivitas penciptaan sumber belajar digital berbasis *Canva* pada materi Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar; dan (2) memastikan reaksi peserta didik terhadap sumber belajar digital berbasis *canva* pada materi Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini diikuti oleh 27 peserta didik kelas IV SDN Baru 07 Pagi wilayah DKI Jakarta, termasuk 13 laki-laki dan 14 perempuan.

Penelitian ini memakai desain *research and development* (R and D) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Berikut ini adalah penjelasan dari tahapan pada model ADDIE: Tahap pertama yakni tahap analisis. Penelitian memakai dua tahap dalam analisis, yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi. Dalam tahap ini dijelaskan temuan analisis studi pendahuluan sebelum implementasi pengembangan alat dengan bantuan temuan observasi dan wawancara, serta analisis alat. Tahap kedua yakni tahap desain. Tahap desain adalah tahap pembentukan rencana awal dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Tahap berikutnya yakni tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan ini media pembelajaran yang sudah dirancang akan dibuat secara langsung memakai aplikasi terkait dengan menginovasikan animasi ataupun aspek lain dari media pembelajaran. Tahap selanjutnya yakni tahap implementasi. Tahap implementasi adalah menerapkan temuan dari media pembelajaran yang sudah diperluas kepada peserta didik. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Tahap dimana produk yang sudah diperluas di evaluasi oleh ahli.

Dalam penelitian ini dipakai lembar validasi untuk mendapatkan informasi dari ahli alat dan ahli materi sebagai penentu kelayakan alat, serta saran perbaikan untuk meninjau

alat yang diperluas. Kemudian lembar survei dibagikan kepada peserta didik untuk melihat respon atau reaksi peserta didik terhadap alat yang diperluas. Teknik analisis data yang dipakai peneliti terdiri dari tiga aspek, yaitu 1) validasi media pembelajaran memakai *canva*, 2) validasi materi pembelajaran dalam alat, dan 3) lembar survei peserta didik. Kriteria validator untuk mevalidasi alat adalah seorang dosen yang mengampu mata kuliah alat dan teknologi pembelajaran di PGSD, sedangkan kriteria validator untuk materi adalah pakar dari unsur pendidik yang sudah bersertifikat sebagai pendidik profesional dan mengampu materi PKn di sekolah dasar. Adapun instrumen validasi bisa dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Instrumen Validasi dan Lembar Survei

Instrumen	Aspek
Validasi Ahli Alat	Tampilan Alat Kemenarikan Alat
Validasi Ahli Materi	Kesesuaian Materi dengan Alat Bahasa dan Tulisan
Lembar Survei Peserta Didik	Materi Tampilan Partisipasi Peserta Didik Manfaat

Dalam pengambilan lembar survei ini memakai skala yang banyak dipakai untuk penelitian yakni skala Likert. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian dan pengembangan ini ialah kuesioner skala Likert 1-5 dengan persentase (Feriyantri, Hidayat, & Asmawati, 2019), yang dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 2. Skala Likert Lembar Survei Peserta Didik

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Kurang Setuju (KS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Berdasarkan rumusan tersebut maka bisa ditentukan tingkat kebertemuan pengembangan media pembelajaran berbasis *canva*. Di bawah ini adalah tabel persentase dan kriteria kelayakan.

Tabel 3. Rentang Persentase dan Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

Rentang Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE) dipilih sebagai model dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *canva*. Sesudah dijalankannya tahapan model ADDIE, peneliti menguji kelayakan alat melalui validasi ahli alat dan ahli materi serta lembar survei yang disajikan kepada peserta didik.

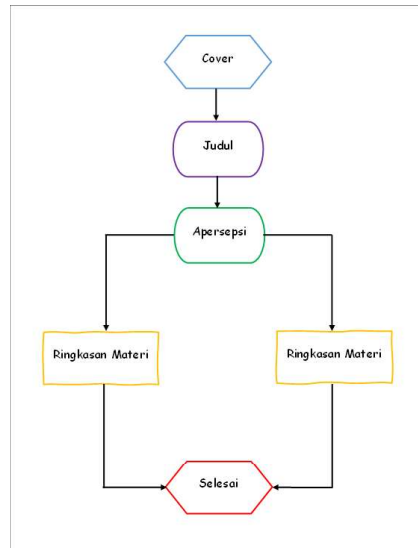
Tahap Analysis

Pada analisis kebutuhan peneliti mengemukakan bahwa sekolah tersebut cukup baik dalam memaksimalkan temuan belajar. Pendidik tidak selalu memakai metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah atau teks, tetapi lebih mau pembelajaran praktik, dan konteks yang berpusat pada peserta didik. Namun, pendidik biasanya hanya memakai buku teks, *spreadsheet*, dan Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan banyak manfaat bagi pendidik maupun peserta didik terutama dalam pembelajaran di sekolah yang membutuhkan kreativitas yang tinggi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif bagi peserta didik. Pendidik harus mampu menguasai berbagai bidang agar bisa melakukan pembelajaran yang sesuai dengan tujuannya. Keberadaan teknologi ini mempermudah pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Sedangkan analisis materi dipakai dalam media pembelajaran ini yaitu Pendidikan Pancasila pada unit 1 Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan sesuai dengan buku panduan pendidik. Capaian pembelajaran yang dipakai dalam materi sebagai penyusun materi aplikasi ialah “Menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta bisa memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila”. Tujuan pembelajarannya yaitu “Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses penciptaannya sebagai dasar negara, cara hidup bangsa, dan ideologi negara melalui kajian kritis terhadap nilai-nilai luhur dan kearifan bangsa Indonesia sebagai pedoman dan cara pandang dalam berinteraksi dengan masyarakat global, serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, rumah, masyarakat sekitar, maupun dalam konteks yang lebih luas” (Lubis & Priharto, 2021).

Tahap Design

Pada tahap desain yakni tahap yang akan diperluas mencakup pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* bermaksud untuk menunjukkan bahwa alur pembuatan alat berawal dari *cover*, kemudian muncul video peneliti menyapa peserta didik sebelum pembelajaran dimulai, selanjutnya muncul judul yang dipakai dalam media pembelajaran tersebut, sesudah itu apersepsi dengan memperhatikan gambar-gambar yang tampil dalam alat, lalu ringkasan materi serta penerapan dalam kehidupan sehari-hari agar membuat peserta didik bisa mempraktekkannya di lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah. Terakhir ada kesimpulan dan selesai. Sedangkan pembuatan *storyboard* bermaksud sebagai acuan dan mempermudah peneliti dalam pembuatan media pembelajaran ini memakai aplikasi *canva*. *Flowchart* dalam media pembelajaran berbasis *canva* ini adalah sebagai berikut.

Gambar 1. Flowchart



Tahap Development

Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dirancang akan dibuat secara langsung memakai aplikasi terkait. Langkah pertama yang dijalankan ialah memilih *template* yang sesuai dengan materi pada *canva*, kemudian memilih animasi dan elemen yang sudah tersedia. Sesudah itu membuat judul agar mengetahui apa yang akan dibahas dalam video media pembelajaran tersebut, lalu apersepsi sebelum memulai pembelajaran dengan memperhatikan gambar-gambar sikap dari setiap sila Pancasila. Langkah selanjutnya yaitu membuat ringkasan materi serta membuat kesimpulan tentang materi Pendidikan Pancasila. Sesudah desain sudah dibuat lalu akan disatukan menjadi video dan merekam *voiceover* memakai aplikasi *capcut* serta memberikan *background* yang menyenangkan. Berikut ini ialah desain dari media pembelajaran berbasis *canva* yang sudah di kembangkan.

Gambar 2. Desain media pembelajaran berbasis *canva*



Tahap Implementasi

Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dibuat akan diimplementasikan kepada peserta didik SDN Baru 07 Pagi di kelas IV yang terdiri atas 27 responden. Tujuannya untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap alat yang sudah diperluas dengan mengisi sebuah angket. Sebelumnya angket tersebut sudah melalui

tahap validasi dari para ahli. Angket yang dipakai ialah angket dengan skor penilaian mulai dari 1 hingga 5. Aspek yang terdapat dalam angket tersebut yaitu aspek materi, aspek tampilan, aspek partisipasi dan aspek manfaat dari media pembelajaran tersebut. Sesudah di uji coba kan dan mendapatkan temuan dengan rerata persentase sebesar 86,40%. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran yang diperluas mendapatkan predikat “Sangat Layak”.

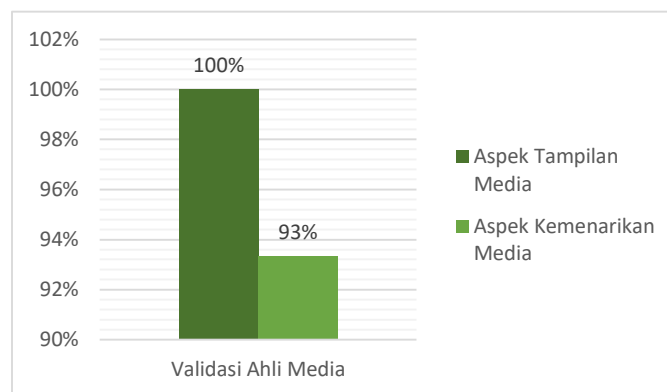
Tahap Evaluation

Tahap terakhir ialah tahap evaluasi yang bermaksud untuk mengetahui kekurangan dalam pembuatan media pembelajaran yang akan diperbaiki sesuai dengan komentar dari dosen pembimbing dan para ahli serta pendidik validator. Berdasarkan saran dan komentar dari ahli alat dan ahli materi, dijalankanlah perbaikan agar memaksimalkan temuan dari media pembelajaran yang akan diperluas.

Kelayakan Alat dan Materi

Tujuan validasi ahli alat ialah untuk mengevaluasi kelayakan alat yang dipakai dalam pembuatan bahan ajar berbasis *canva*. Topik yang dibahas ialah aspek tampilan alat dan komponen daya pikat alat. Temuan validasi pakar alat tercantum di bawah ini.

Gambar 3. Diagram Batang Temuan Validasi Ahli Alat

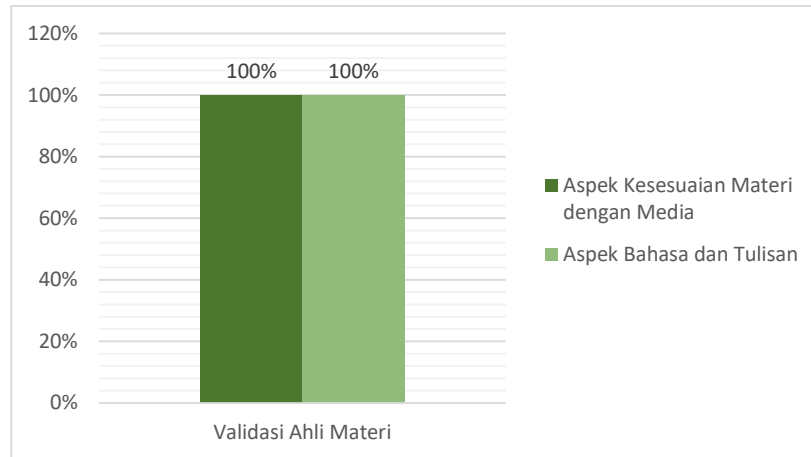


Nilai media pembelajaran berbasis *canva* ditinjau dari aspek tampilan alat berada pada predikat “Sangat Layak” sebesar 100%. Pada aspek kemenarikan alat sebesar 93% dengan predikat “Sangat Layak”. Kualitas keseluruhan temuan validasi alat memiliki nilai sebesar 96% dengan predikat “Sangat Layak” yang diberikan melalui:

$$P = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Validasi ahli materi bermaksud untuk menilai kelayakan materi yang dimasukkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *canva*. Validasi dijalankan oleh pendidik SDN Baru 07 Pagi. Aspek yang akan diteliti merupakan aspek kesesuaian materi dengan alat serta aspek bahasa dan tulisan. Berikut temuan validasi ahli materi.

Gambar 4. Diagram Batang Temuan Validasi Ahli Materi



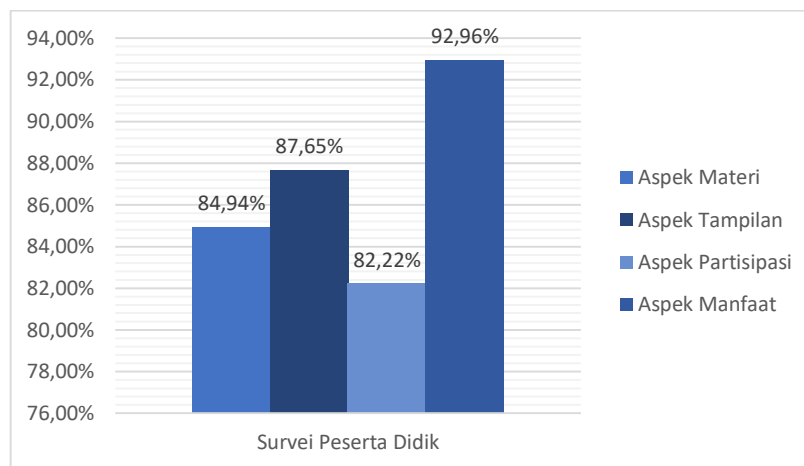
Nilai media pembelajaran berbasis *canva* ditinjau dari aspek kesesuaian materi dengan alat berada pada predikat “Sangat Layak” sebesar 100%, serta pada aspek bahasa dan tulisan sebesar 100% dengan predikat “Sangat Layak”. Kualitas keseluruhan temuan validasi materi memiliki nilai sebesar 100% dengan predikat “Sangat Layak” yang dihasilkan melalui:

$$P = \frac{\text{Total skor yang didapat}}{\text{Total skor maksimal}} = \frac{45}{45} \times 100\% = 100\%$$

Efektivitas Media pembelajaran Berbasis *Canva*

Penilaian media pembelajaran *canva* secara keseluruhan yang diimplementasikan kepada peserta didik yang melibatkan 27 peserta didik kelas IV di SDN Baru 07 Pagi. Aspek yang dinilai guna mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *canva* pada lembar survei peserta didik yakni aspek materi, aspek tampilan, aspek partisipasi, dan aspek manfaat. Berikut merupakan diagram temuan survei peserta didik.

Gambar 5. Diagram Batang Temuan Survei Peserta Didik



Berdasarkan gambar di atas, temuan penelitian yang dijalankan pada peserta didik kelas IV terkait media pembelajaran berbasis *canva* menunjukkan bahwa persentase

pada aspek materi sebesar 84.94% dengan predikat “Sangat Layak”, kemudian pada aspek tampilan sebesar 87.65% dengan predikat “Sangat Layak”. Pada aspek partisipasi dihasilkan sebesar 82.22% dan pada aspek manfaat sebesar 92.96% dengan predikat yang sama yakni “Sangat Layak”. Maka secara keseluruhan temuan penilaian media pembelajaran berbasis *canva* ini adalah:

$$P = \frac{\text{Total skor yang didapat}}{\text{Total skor maksimal}} = \frac{1283}{1485} \times 100\% = 86.40\%$$

Dengan demikian temuan rerata persentase keseluruhan ialah 86.40% dengan predikat “Sangat Layak”. Sehingga bisa dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *canva* ini bisa dipakai dalam proses pembelajaran dan bisa membantu peserta didik dalam pembelajaran khususnya pembelajaran materi Pendidikan Pancasila kelas IV. Sesuai dengan temuan penelitian, peserta didik kelas IV menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *canva* sudah layak dan harus dipakai dalam setiap pembelajaran dan materi lainnya.

Temuan penelitian ini selaras dengan penelitian yang dijalankan oleh Tanjung & Faiza (2019) tentang *canva* sebagai media pembelajaran untuk materi dasar listrik dan elektronika yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *canva* cocok dipakai dalam proses kegiatan pembelajaran. Kemudian menurut penelitian lainnya oleh Pelangi (2022) tentang pemanfaatan aplikasi *canva* dinyatakan bahwa dengan media pembelajaran yang berbeda dan menarik akan lebih menyenangkan. Penelitian lainnya oleh Wulandari & Mudinillah (2022) mendukung bahwa pemakaian aplikasi *canva* untuk membuat materi pembelajaran sangat efektif membantu pendidik dalam merencanakan desain untuk mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik dalam bentuk materi pembelajaran. Penelitian relevan lainnya juga menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video melalui aplikasi *canva* adalah salah satu acuan inovasi lingkungan belajar melalui pemakaian aplikasi digital yang efisien dan efektif sesuai dengan perkembangan abad ke-2 (Hayati, 2022). Dengan memakai aplikasi *canva* ini, bisa mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran sekaligus mengoptimalkan keterampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya serta bisa mengoptimalkan minat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang lebih menarik (Siregar, Sitorus, & Reflina, 2021; Triningsih, 2021).

Berdasarkan penelitian yang sudah dijalankan oleh peneliti terdahulu bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva* bisa mengoptimalkan temuan belajar peserta didik pada materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta efektif dipakai dalam proses pembelajaran. Penelitian ini tentunya memiliki keterbatasan, terutama terkait dengan total responden peserta didik yang dilibatkan dan dalam wilayah kelas yang terbatas. Untuk itu diperlukan total responden yang lebih banyak dan dalam skala total sekolah yang lebih banyak juga.

SIMPULAN

Media pembelajaran digital adalah media yang sangat penting dan dibutuhkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Dalam pembuatannya dibutuhkan kreativitas dan inovasi supaya peserta didik bisa menerima dengan mudah materi yang disampaikan oleh pendidik. Dengan keberadaan aplikasi *canva*, pendidik dengan mudah membuat media pembelajaran digital. Keberadaan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi

canva ialah untuk mengetahui keefektifan alat ini layak dipakai dalam proses pembelajaran, khususnya materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.

Kurikulum Merdeka ialah kurikulum yang baru ditetapkan oleh pemerintah Indonesia. Dalam penerapannya dibutuhkan penyesuaian, baik pendidik, peserta didik maupun bahan ajar yang akan dipakai dalam proses pembelajaran. Pada materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kurikulum Merdeka belum mendapatkan buku panduan untuk pendidik maupun peserta didik. Oleh karena itu penelitian ini dijalankan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Berdasarkan temuan penelitian, disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva* layak dan bisa diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV serta diyakini mampu membantu peningkatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Kurikulum Merdeka. Sesuai dengan temuan implementasi pada peserta didik di kelas IV SDN Baru 07 Pagi, didapat temuan persentase sebesar 86.40% dengan predikat "Sangat Layak". Penilaian kelayakan media pembelajaran dari temuan validasi ahli alat mendapatkan persentase sebesar 96% dengan predikat "Sangat Layak". Sedangkan penilaian kelayakan dari temuan validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 100% dengan predikat "Sangat Layak".

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disajikan kepada Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka, yang sudah memberikan surat ijin penelitian. Kemudian ungkapan terima kasih kepada Ika Yatri, M.Pd. dan Nurafni, M.Pd, selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar, yang sudah mendukung penulis dalam melakukan penelitian di sekolah.

Terima kasih juga disajikan kepada Kepala Sekolah SDN Baru 07 Pagi yang sudah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah serta kepada Juairiyah, S.Pd., selaku Pendidik atau Wali Kelas IVA menjadi validator ahli materi dan Bayu Thomi Rizal, M.Pd., yang sudah bersedia menjadi ahli alat dalam penelitian ini. Ucapan apresiasi juga disampaikan kepada seluruh peserta didik kelas IVA SDN Baru 07 Pagi yang sudah menjadi responden dalam proses pengumpulan data penelitian.

Akhirnya penulis pertama mengucapkan terima kasih kepada pahlawan hatiku dan bidadari surgaku, Bapak Bahrul Ulum, S.E., dan Ibu Yuli Astuti, yang sudah berjuang, mendoakan, serta memberikan semangat sehingga penelitian ini bisa diselesaikan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>

Amaliyah, N. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.

- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Bhughe, K. I. (2022). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(2), 113–125. <https://doi.org/10.24114/JK.V19I2.36954>
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Jurnal Al-Urwatul Wutsqa*, 2(1), 1–8. Retrieved from <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Feriyanti, N., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan E-modul Matematika untuk Siswa SD. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1).
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*. Purwokerto: Universitas Jenderal Soedirman.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., ... Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta media group.
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Alat Video Pembelajaran memakai Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika Dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8–15. Retrieved from <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/1715>
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Lubis, Y., & Priharto, D. N. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mudinillah, A., & Rizaldi, M. (2021). Using the Canva Application as an Arabic Learning Media at SMA Plus Panyabungan. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan Dan Hukum Islam*, 7(2), 95–106. <https://doi.org/10.55849/attasyrih.v7i2.67>
- Nasution, S. W. (2022). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Mengoptimalkan Temuan Belajar Peserta didik. *Misykat*, 3(1), 171–187. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>

- Pelangi, G. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 745–752. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisa Elemen Rendahnya Minat Belajar Matematika Peserta didik Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 68–74. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>
- Putri, M. A., & Jusra, H. (2021). Pengembangan Alat Audio Visual dengan Animasi Berbasis Canva pada Peserta Didik Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar1*, 13(1), 164–174. <https://doi.org/10.21009/JPD.13.01>
- Rasagama, I. G. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 8(2), 91–101. <https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91-101>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Siregar, A., Sitorus, M., & Reflina. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Matematika dengan Memakai Canva untuk Mengoptimalkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289. Retrieved from <https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/78>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Pata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Endekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Wahyuni, E., & Soeparto. (2023). The Effectiveness of Teaching Listening with A Blended-Based Canvas Model at The University Level. *Premise: Journal of English Education*, 12(1), 76. <https://doi.org/10.24127/pj.v12i1.5033>
- Wardhana, A. L. Y. (2018). *Peranan Materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme pada Peserta didik SMPN 4 Nguling*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wiryani, A. P. (2021a). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Website Canva Materi Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 8(1), 25–37. <https://doi.org/10.15408/sd.v8i1.21383>
- Wiryani, A. P. (2021b). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva pada Pembelajaran Daring Materi Sejarah di Sekolah Menengah Atas*. Universitas Sriwijaya.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>