

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS III DI UPT SD NEGERI 030355 PARRATUSAN T.P 2025/2026

CANVA-BASED LEARNING VIDEO DEVELOPMENT ON STUDENTS' CIVICS LEARNING OUTCOMES GRADE III AT A STATE ELEMENTARY SCHOOL 030355 PARRATUSAN T.P 2025/2026

Rika Lumita Manik¹, Nurhanifa Tamba², Dewi Afriani susanti³
Universitas Quality (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan prodi PGSD),
rikalumita123@gmail.com¹, nifatamba26@gmail.com², dewigtg88@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) materi “Ayo Mengenal Pancasila” guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas III UPT SD Negeri 030355 Parratusan Tahun Pembelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Richey and Klein yang meliputi tiga tahapan, yaitu perencanaan, produksi, dan evaluasi. Subjek penelitian berjumlah 17 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi pakar materi dan pakar media untuk mengukur tingkatan kevalidan dan produk, serta kuesioner respon guru dan siswa untuk mengetahui tingkatan praktisan media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi pakar materi tahap I memperoleh persentase 73,3% dapat tingkatan valid dan meningkat pada tahap II menjadi 93,3% dengan tingkatan sangat valid. Validasi pakar materi mencapai persentase 85% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat praktis, sedangkan kuesioner siswa memperoleh persentase 89,1% dengan kategori sangat praktis. Mengacu pada hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan telah memenuhi standar kevalidan dan kepraktisan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran PKN untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva, Hasil Belajar, Pengembangan Media

ABSTRACT

This study aims to produce a learning video developed using the Canva application on the subject of Citizenship Education (PKn) with the material "Let's Get to Know Pancasila" to improve the learning outcomes of third-grade students of UPT SD Negeri 030355 Parratusan in the 2025/2026 Academic Year. This study uses the Research and Development (R&D) method with the Richey and Klein model which includes three stages, namely planning, production, and evaluation. The research subjects were 17 third-grade students. Data collection techniques were carried out through validation sheets from material experts and media experts to measure the level of validity and product, as well as teacher and student response questionnaires to determine the level of practicality of the developed media. The results showed that the validation of media experts in stage I obtained a percentage of 73.3% at a valid level and increased in stage II to 93.3% with a very valid level. Validation of material experts reached a percentage of 85% with a very valid category. The results of the teacher response questionnaire showed a percentage of 100% with a very practical category, while the student questionnaire obtained a percentage of 89.1% with a very practical category. Referring to these results, it can be concluded that the Canva-based learning video developed has met the validity and practicality standards so that it is suitable for use as an innovative learning medium in Civics learning to help improve students' understanding of Pancasila material in elementary schools.

Keywords: *Canva, Learning Outcomes, Media Development*

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah sangat memengaruhi bidang pendidikan, terutama dalam implementasi media pembelajaran digital. Integrasi teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran kini melampaui sekadar berfungsi sebagai alat bantu tambahan; teknologi juga berfungsi sebagai platform yang meningkatkan kualitas interaksi dan meningkatkan efektivitas keseluruhan proses pengajaran dan pembelajaran. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam menumbuhkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa.. Menurut (Rusman 2014), Media pembelajaran merujuk pada alat atau sumber daya nyata yang digunakan untuk menyampaikan konten pendidikan, sehingga memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Pembelajaran di sekolah dasar memerlukan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai tampilan visual, warna, animasi, dan aktivitas yang interaktif. Penggunaan media yang kurang variatif dapat menyebabkan siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan. (Djamarah dan Zain, 2020) Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi kepada peserta didik, sehingga memungkinkan proses

pengajaran dan pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran mendukung pemahaman dan keterlibatan yang lebih baik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, (Arsyad, 2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih optimal.

Pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), khususnya materi “Ayo Mengenal Pancasila”, Para siswa diharapkan tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran penting dalam mengembangkan karakter siswa dan menumbuhkan rasa identitas nasional sejak usia dini. Di karenakan itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara konkret dan menarik agar siswa lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak.

Atas hasil observasi di UPT SD Negeri 030355 Parratusan, proses pembelajaran PKn masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku ajar serta video sederhana yang bersifat satu arah. Media yang digunakan cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah. Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat media visual yang menarik dengan fitur teks, gambar, animasi, dan audio (Tanjung & Faiza, 2019). Penggunaan media berbasis Canva dinilai praktis dan mudah digunakan oleh guru untuk menghasilkan video pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan menggunakan Canva cocok untuk penggunaan instruksional dan dapat meningkatkan motivasi siswa serta prestasi akademik mereka. (Permata & Hapsari, 2021). Selain itu, penggunaan video animasi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Dewi & Negara, 2021). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan pengembangan video pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran PKn materi “Ayo Mengenal Pancasila” untuk siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan video pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

BAHAN DAN METODE

Studi ini menerapkan pendekatan Riset dan Pengembangan (R&D) menggunakan model Richey dan Klein, yang terdiri dari tiga fase utama: perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Pendekatan R&D bertujuan untuk menciptakan produk tertentu dan menilai validitas serta kepraktisan produk tersebut (Sugiyono, 2019).

Model Richey and Klein menekankan pada proses sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Tahap planning dilakukan melalui analisis kebutuhan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III UPT SD Negeri 030355 Parratusan. Pada tahap ini dilakukan identifikasi permasalahan pembelajaran PKn, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum, serta penyusunan rancangan video pembelajaran berbasis Canva sesuai materi “Ayo Mengenal Pancasila”.

Tahap production merupakan proses pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan storyboard, pemilihan template desain, penambahan teks materi, gambar ilustrasi, animasi, audio narasi, serta penyusunan kuis evaluasi di dalam video. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap evaluation dilakukan untuk menilai validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Proses ini melibatkan validasi ahli serta pengujian berdasarkan respons pengguna..

Populasi di UPT SD Negeri 030355 Parratusan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 berjumlah 17 orang.

Data hasil validasi dan angket dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan menentukan skor persentase melalui rumus berikut.:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan menurut tingkat validitas dan kepraktisan, yang meliputi: sangat valid/praktis, valid/praktis, cukup valid/praktis, dan kurang valid/praktis. Produk dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh kategori minimal valid dan praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Bapak Irwansyah, S.Pd., M.Pd., yang memiliki kompetensi di bidang teknologi pembelajaran dan media table ikan. Validasi dilakukan dalam dua tahap untuk menilai aspek tampilan visual, kesesuaian desain, kejelasan audio, dan kemudahan penggunaan. Angket validasi ahli media terdiri dari identitas, petunjuk pengisian, item pernyataan beserta pilihan jawaban yang memiliki skor penilaian 1-4 dan saran. Hasil validasi pakar media disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap I

No	Indikator	Skor
1	Tampilan background media video pembelajaran interaktif menarik	2
2	Media video pembelajaran interaktif pembelajaran mudah digunakan	3
3	Pemilihan warna dalam media video pembelajaran interaktif menarik	3
4	Ketepatan pemilihan video pembelajaran interaktif dengan materi	2
5	Tata letak dan susunan huruf tepat	3
6	Ukuran font yang mudah dibaca	3
7	Materi disampaikan secara jelas	4
8	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan	4
9	Materi dapat di sampaikan secara menarik	2
10	Petunjuk video pembelajaran interaktif mudah dipahami	3
11	Media video pembelajaran interaktif berisi materi yang menarik	2
12	Petunjuk dalam media untuk pembelajaran mudah dipahami	3
13	Media video pembelajaran interaktif berisi materi yang menarik	3
14	Bahasa yang disampaikan mudah dipahami	4
15	Media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar	3
Total skor penilaian		44
Rata – rata persentase		73,3 %

Menurut (Sa'adah dan Wahyu, 2022) presentase perhitungannya sebagai berikut. Data yang tertera diatas merupakan hasil dari proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut :

Keterangan :

P = Nilai Akhir

f = Jumlah skor perolehan

N = Skor maksimum

Jika dihitung maka :

$$P = \frac{44}{60} \times 100 = 73,3\%$$

Berdasarkan validasi ahli media tahap I pada tabel tersebut diperoleh hasil presentase 73,3% dengan katagori valid. Pada bagian saran angket validasi media menyatakan bahwa tampilan baground kurang bervariasi. Sehingga media video pembelajaran tersebut perlu direvisi lagi pada bagian baground. Oleh karena itu, dilakukan revisi media, kemudian dilaksanakan validasi media tahap II, dengan hasil validasi media tahap II adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap II

No	Indikator	Skor
1	Tampilan background media video pembelajaran interaktif menarik	4
2	Media video pembelajaran interaktif pembelajaran mudah digunakan	3
3	Pemilihan warna dalam media video pembelajaran interaktif menarik	3
4	Ketepatan pemilihan video pembelajaran interaktif dengan materi	4
5	Tata letak dan susunan huruf tepat	4
6	Ukuran font yang mudah dibaca	4
7	Materi disampaikan secara jelas	3
8	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan	4
9	Materi dapat di sampaikan secara menarik	4
10	Petunjuk video pembelajaran interaktif mudah dipahami	4
11	Media video pembelajaran interaktif berisi materi yang menarik	3
12	Petunjuk dalam media untuk pembelajaran mudah dipahami	4
	Media video pembelajaran interaktif berisi materi yang menarik	4
14	Bahasa yang disampaikan mudah dipahami	4
15	Media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar	4
Total skor penilaian		56
Rata – rata persentase		93,3 %

Jika dihitung maka :

$$P = \frac{44}{60} \times 100$$

$$= 93,3 \%$$

Berdasarkan validasi ahli media tahap II, dapat diperoleh rata-rata presentase sebesar 93,3% dengan keterangan sangat valid. Validator menyatakan bahwa baground sudah bervariasi dan menarik. Dengan demikian tingkat kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis canva yang dikembangkan dinyatakan sudah valid untuk digunakan.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Polintan Rehulina Sembiring, S.Pd., M.Pd., yang merupakan guru ahli di bidang Pendidikan Kewarganegaraan sekolah dasar. Validasi bertujuan menilai kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran konsep, penggunaan bahasa, dan keterpaduan isi. Angket validasi ahli media terdiri dari indetitas, petunjuk pengisian, item pernyataan beserta pilihan jawaban yang memiliki skor penilaian 1-4 dan saran. Validasi ahli materi ini bertujuan untuk memberikan penilaian tentang kesesuaian media dengan materi yang akan dijelaskan pada video berbasis canva. Adapun hasil penilaian ahli materi dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Analisis Penilaian Validator Materi

No	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar	3
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	3
4.	Kesesuaian kebutuhan peserta didik	3
5.	Kejelasan dalam menyampaikan materi.	3
6.	Materi disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.	4
7.	Kemenarikan materi.	3
8.	Kesesuaian penyajian urutan materi	3
9.	Kedalaman materi yang disajikan	4
10.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	3
11.	Dukungan media untuk kemandirian peserta didik.	3
12.	Kemampuan materi menambah pengetahuan peserta didik	4
13.	Kemampuan materi menambah motivasi peserta didik.	3
14.	Meningkatkan cara berfikir kritis peserta didik	4
15.	Meningkatkan kreativitas pesera didik	4
Total skor penilaian		51
Rata- Rata presentase		85%

Berdasarkan penilaian materi yang diperoleh dari validator ahli materi dapat diperoleh rata-rata presentase sebesar 85% dengan keterangan Sangat valid. Validator menyatakan bahwa materi sudah sesuai dengan KD dan Indikator serta cocok di tempatkan pada video pembelajaran berbasis canva. Dengan demikian tingkat kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis canva yang dikembangkan dinyatakan sudah valid.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran video pembelajaran berbasis canva dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran video animasi aplikasi Canva menunjukkan validitas yang kuat, sebagaimana dikonfirmasi oleh penilaian ahli. Para ahli media menilai validasi keseluruhannya sebesar 93,3%, mengklasifikasikannya sebagai "sangat valid". Lebih lanjut, materi itu sendiri menerima peringkat validitas 85%, juga termasuk dalam kategori "sangat valid". Temuan-temuan ini secara kolektif menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan memiliki kualitas yang valid.
2. Media video pembelajaran animasi aplikasi Canva yang dikembangkan terbukti sangat praktis. Umpan balik siswa, yang dikumpulkan melalui kuesioner, menunjukkan peringkat kepraktisan sebesar 89,1%. Melengkapi hal ini, guru kelas tiga secara bulat menilai media tersebut sebagai 100% 'sangat praktis'. Hasil gabungan ini menegaskan kegunaan dan kepraktisan media video pembelajaran animasi berbasis Canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Dewi, N. K., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 123–131.
- Djamara, S. B., & Zain, A. (2020). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permata, R., & Hapsari, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 45–53.

- Rusman, Rusman. 2014. "Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think-Pairs Share (TPS)." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 3(1): 67–79. doi:10.21070/pedagogia.v3i1.58.
- Sa'adah, S., & Wahyu, W. (2022). *Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Fiqh di Madrasah Aliyah Negeri Kotabaru*. Repository Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah DDI Kotabaru.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, R., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran desain grafis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 45–52.