



---

---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA KELAS III SD NEGERI SUNGGAL KANAN  
T.A 2024/2025**

***DEVELOPMENT OF CANVA-BASED INTERACTIVE  
LEARNING MEDIA FOR CLASS III PANCASILA  
EDUCATION SUBJECTS AT STATE ELEMENTARY  
SCHOOL 104181 SUNGGAL KANAN  
T.A 2024/2025***

Devita Sari<sup>(1)</sup>, Ulfah Sari Rezeki<sup>(2)</sup>,<sup>(1)2)</sup> Universitas Quality<sup>(1)2)</sup> Prodi PGSD  
FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No. 18 Medan,  
Kode Pos 20132, Indonesia)

Penulis Korespondensi: <sup>(1)</sup>[saridevita180@gmail.com](mailto:saridevita180@gmail.com), <sup>(2)</sup>[ulfahsari6@gmail.com](mailto:ulfahsari6@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif. Instrument yang digunakan adalah lembar validasi dan lembar angket respon guru dan siswa. Hasil validasi dari validator ahli media diperoleh nilai persentase sebesar 98% dengan kategori sangat valid dan validator ahli materi diperoleh nilai persentase sebesar 82 % dengan kategori sangat valid. Adapun hasil kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dilakukan oleh guru diperoleh nilai persentase sebesar 97% dengan kategori sangat praktis dan uji kepraktisan respon siswa kelas III SD Negeri 104181 Sunggal Kanan diperoleh nilai persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi memahami makna Pancasila kelas III SD Negeri 104181 Sunggal Kanan yang dikembangkan dinyatakan sudah valid dan praktis. Media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas serta dapat meningkatkan semangat, keaktifan, dan ketertarikan siswa dalam belajar.

*Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Canva, Pendidikan Pancasila*

**ABSTRACT**

*This research was to determine the level of validity and practicality of interactive learning media. The instruments used were validation sheets and teacher and student response questionnaire sheets. The validation results from media expert validators obtained a percentage value of 98% with a very valid category. The material expert validator obtained a percentage value of 82% with a very valid category. As for the practicality results of the Canva-based interactive learning media carried out by the class teacher, a percentage score of 97% was obtained in the very practical category and the practicality test of the responses of class III*



---

*students at SD Negeri 104181 Sunggal Kanan obtained a percentage score of 95% in the very practical category. Thus, the Canva-based interactive learning media for the Pancasila Education subject, the material for understanding the meaning of Pancasila for class III at SD Negeri 104181 Sunggal Kanan, was declared valid and practical. This learning media is suitable for use in the classroom learning process and can increase students' enthusiasm, activeness and interest in learning.*

*Keywords: Interactive Learning, Canva, Pancasila Education*

## **PENDAHULUAN**

Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh unsur-unsur seperti pendidik, peserta didik, kurikulum, metode, dan media pembelajaran. Perkembangan teknologi di era globalisasi tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan yang terus berinovasi dengan perubahan pada pembelajaran konvensional. Menurut Purnamasari (2020) menyatakan bahwa, "Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk meningkatkan mutu pendidikan". Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik. Media pembelajaran ini terdapat pengetahuan dan keterampilan yang menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

Salah satu inovasi media yang ingin dikembangkan melalui aplikasi canva. Aplikasi canva merupakan berbagai jenis desain grafis, termasuk presentasi, poster, pamflet, grafik, undangan, dan video pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan Triningsih (2021) bahwa aplikasi canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain". Hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dengan penyajian bahan ajar dan materi secara menarik. Penyampaian materi dilakukan melalui teks, video animasi, audio, gambar, grafik, dan media lainnya sesuai dengan tampilan yang diinginkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar masih menggunakan metode konvensional dan menggunakan media yang kurang bervariasi, sehingga berpotensi mengurangi minat dan pemahaman siswa untuk memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara pada hari Kamis, 29 Agustus 2024 dengan guru wali kelas di SD Negeri 104181 Sunggal Kanan sudah diterapkan pembelajaran kurikulum merdeka dan fasilitas di sekolah tersebut cukup memadai, media berbasis digital yang diterapkan masih seadanya seperti powerpoint. Pada proses pembelajaran media yang digunakan berupa kertas bergambar, buku paket dan lembar kerja peserta didik (LKPD), ditemukan bahwa keterbatasan waktu dan keterampilan guru untuk mendesain media pembelajaran menjadi kendala dalam implementasi pembelajaran yang berbasis digital.

Oleh karena itu, aplikasi canva salah satu yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain dan membuat media pembelajaran yang menarik dan menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta keefektifitas



dalam proses pembelajaran di kelas. Media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan melalui interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar yang digunakan. Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi memahami makna Pancasila T.A 2024/2025.

## BAHAN DAN METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 104181 Sunggal Kanan, Kab. Deli Serdang pada tanggal 05 Desember 2024 di Kelas III Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 104181 Sunggal Kanan.

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah Reseach and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2013:297) metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan produk. Penelitian ini menggunakan model Richey and Klein (2009) dalam Sugiyono (2015:39) menyatakan “The focus of Design and Development Research can be on fron-end analiysis. Planning, Production, and Evaluation (PPE). Tahap lebih mudah dan Fokus dari perancangan penelitian dari awal sampai akhir yang meliputi Perancangan, Produksi & Evaluasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model PPE (*Planning, Production dan Evaluation*). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD Negeri 104181 Sunggal Kanan semester ganjil sesuai dengan kurikulum merdeka.

Untuk memastikan valid atau tidak produk yang dikembangkan, peneliti melanjutkan dengan membuat instrumen yaitu lembar validasi yang dinilai oleh dua dosen Universitas Quality. Berdasarkan penilaian dari kedua validator tersebut, produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas III SD Negeri 104181 Sunggal. Kedua validator memberikan saran bahwa, “Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dari segi tampilan maupun kesesuaian dengan karakteristik kebutuhan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila”. Rekapitulasi hasil penilaian kedua validator, yang mencakup aspek materi dan desain terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 4.7 Validasi Terhadap Produk Peneliti**

No	Nama Validator	Validasi	Tingkat Kevalidan
1.	Rupina Magdalena Br. Tarigan, S.Pd., M.Pd	Media	98%
2.	Krista Surbakti, S.Pd., M.Si	Materi	82%



Maka dapat disimpulkan produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid dan tidak perlu revisi serta layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Cara untuk mengetahui kepraktisan dilakukan uji coba lapangan dengan memberikan lembar angket guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti. Media dilakukan dengan guru wali kelas III SD Negeri 104181 Sunggal Kanan T.A 2024/2025 dalam proses pembelajaran media berhasil digunakan dengan baik, sehingga peserta didik tertarik melaksanakan pembelajaran di kelas, berikut hasil yang diperoleh.

Berdasarkan hasil angket respon guru diperoleh rata-rata persentase sebesar 97% dan respon siswa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori keduanya, "Sangat Praktis". Berdasarkan kesimpulan tersebut, media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan penelitian yang telah dilakukan pada tanggal 05 Desember 2024.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan dan hasil pengembangan menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model PPE yang meliputi 3 tahap yaitu: Planning (Perencanaan), Production (Produksi), dan Evaluation (Evaluasi). Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif mata pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga simpulan yang dapat diambil adalah:

1. Hasil tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri 104181 Sunggal Kanan yang telah dikembangkan oleh peneliti, penilaian oleh validator ahli media memperoleh nilai persentase 98% dikategorikan, "Sangat Valid", sedangkan validator ahli materi memperoleh nilai persentase 82% dengan kategori, "Sangat Valid". Saran pada media dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Hasil tingkat kepraktisan media dinilai berdasarkan lembar angket respon guru kelas III SD diperoleh nilai persentase 97% dan angket respon siswa diperoleh nilai persentase sebesar 95%. Hasil keduanya termasuk kategori, "Sangat Praktis". Media ini menarik, mudah dipahami dan siswa dapat aktif belajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dediknas. (2023). Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan .
- Duta Cendikia Amatullah1, J. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Lentera. *Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol 15, No 1*.
- Elisa Mawarni, Y. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar Volume \* No. 4 . 2660-2671.



- 
- Hapsari, G. &. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hidayati, D. R. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Suka maju. *Ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3) 1511-1518.
- Jadidah, I. A. (2022). Analisis Kemampuan Calon Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran.
- Nurfadhilla, S. (2022). Media Pembelajaran di Jenjang SD. *CV Jejak (Jejak Publisher)*.
- Nurgiansyah, T. H. (2024). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1) 10-23.
- Oktavit. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1)
- P, P. (2024). Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi IPS Tentang Peninggalan Sejarah di Kelas IV SDN Percontohan Kabanjahe.
- Pristiwanti, D. B. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Ramadhanti, F. R. (2018). Hasil Belajar PKN Dengan Menggunakan Model Sosial Problem Solving Di Kelas V SDN 01 Kecamatan Guguk.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabet*, 84.
- Toma, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* , 32 (2), 162-177.
- Wulandari, T. &. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2 (1) 102-118.
- Zukri, A. Y. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pendidikan. *Humantesch: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2 (3), 578-584.