

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERACTIVE PICTURE BERBASIS CANVA PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS V

Uli Arif Fajar & Kurotul Aeni

Universitas Negeri Semarang

uliariffajar2000@students.unnes.ac.id; aeni.kurotul@mail.unnes.ac.id

Abstract

Research This research aims to develop a design, test the feasibility, and test the effectiveness of Canva-based Interactive Picture learning media. effectiveness of Canva-based Interactive Picture learning media material on the diversity of my Indonesian culture in class V SDN 02 Sekaran. This research method with the Borg and Gall development model. Borg and Gall development model. The subjects in this study were fifth grade students of SDN 02 Sekaran. The data collection techniques applied included observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. Product quality was evaluated by media, material, and teacher and student validators. Product effectiveness was analyzed using preliminary data analysis techniques through normality test and homogeneity test, as well as final data analysis through paired t-test and N-gain test. Research results showed that the Canva-based Interactive Picture media design material diversity of Indonesian culture in my Canva-based Interactive Picture class. class was successfully developed. The results of the large group T-test calculation amounted to 8.6059 where t table 1.6972 is said to be effective, it can be concluded that H1 is rejected and H2 is accepted. and H2 is accepted. N-Gain in the large group trial obtained a score of 0.6494 with moderate criteria. with moderate criteria. The conclusion in this study is that the learning media Canva-based Interactive Picture learning media on cultural diversity Indonesiaku class V SDN 02 Sekaran was successfully developed, feasible to use as a learning media and effective to improve student learning outcomes. as a learning media and effective for improving student learning outcomes at SDN 02 Sekaran.

Keywords: Canva, Learning Outcomes, Interactive Picture

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain, menguji kelayakan, serta menguji keefektifan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* materi keragaman budaya Indonesiaku kelas V SDN 02 Sekaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Borg and Gall*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 02 Sekaran. Teknik pengumpulan data yang diterapkan mencakup observasi, wawancara,

dokumentasi, kuesioner, dan tes. Kualitas produk dievaluasi oleh validator media, materi, serta guru dan siswa. Efektivitas produk dianalisis menggunakan teknik analisis data awal melalui uji normalitas dan uji homogenitas, serta analisis data akhir melalui uji t berpasangan dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain media *Interactive Picture* berbasis *Canva* materi keragaman budaya Indonesiaku kelas *Interactive Picture* berbasis *Canva* berhasil dikembangkan. Hasil Perhitungan T-test kelompok besar sebesar 8,6059 dimana t_{tabel} 1,6972 dikatakan efektif maka dapat disimpulkan bahwa H1 ditolak dan H2 diterima. N-Gain pada uji coba kelompok besar diperoleh skor sebesar 0,6494 dengan kriteria sedang. Simpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* materi keragaman budaya Indonesiaku kelas V SDN 02 Sekaran berhasil dikembangkan, layak digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN 02 Sekaran.

Kata Kunci: *Canva*, Hasil Belajar, *Interactive Picture*

PENDAHULUAN

Pada era digital sekarang ini, perkembangan zaman menunjukkan bahwa kemajuan teknologi menjadi salah satu hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan. Perubahan signifikan telah terjadi pada era digital dan menciptakan perubahan pada banyak bidang, salah satunya bidang Pendidikan (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023). Pendidikan sangat berkaitan dengan teknologi, terutama dalam pencarian informasi atau materi pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru. Penggunaan buku di era ini sudah tidak begitu menarik bagi siswa, terutama dalam mencari materi yang dirasa cukup sulit untuk dipahami. Kesulitan siswa dalam memahami materi menyebabkan hilangnya semangat belajar, yang pada akhirnya membuat proses pembelajaran menjadi membosankan.

Pendidikan di Indonesia memiliki sistem yang dikenal dengan kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan peraturan yang dirancang untuk memberikan suasana belajar yang santai, tenang, tanpa tekanan dan menyenangkan, sehingga siswa dapat antusias mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan bakat minatnya. Bakat minat siswa yang sangat beragam telah disesuaikan oleh pemerintah dengan mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Pengenalan Kurikulum Merdeka menjadi salah satu Langkah yang diambil untuk menyongsong kemajuan dan perubahan bangsa seiring perkembangan zaman. Salah satu perubahan yang dilakukan adalah mengintegrasikan mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila sebelumnya dikenal dengan nama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada kurikulum 2013, adanya perubahan ketentuan ini merupakan respon pemerintah terhadap penguatan nilai-nilai Pancasila dalam dunia pendidikan. Sesuai dengan Pasal 40 (4) huruf b PP No. 4 Tahun 2022 Pendidikan Pancasila merupakan pengintegrasian dari mata pelajaran PPKn. Pendidikan Pancasila adalah mata

pelajaran yang bertujuan membina nilai, moral, serta norma secara menyeluruh dan berkelanjutan, dengan tujuan akhir membentuk karakter warga negara yang baik.

Pembentukan watak warga negara menjadi fokus Pendidikan Pancasila yang menekankan pada pembinaan nilai dan moral warga negara dan terdapat kebutuhan untuk menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran abad 21 dalam pengajaran. Penerapan pembelajaran abad 21 membutuhkan pemanfaatan literasi digital oleh guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, yang tidak hanya mengedepankan nilai-nilai Pancasila tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi yang terus berkembang (Maulana Iman Jaya et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan inovasi dalam pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan (Khairunnisa & Apoko, 2023). Pembuatan media pembelajaran juga bukan dibuat dengan asal-asalan saja akan tetapi juga melalui beberapa proses yang harus diukur agar media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Inovasi dalam mendesain media pembelajaran dimulai dari memahami kurikulum yang sedang berjalan, penjabaran komponen dasar, merancang bahan ajar pembelajaran, merancang model pembelajaran dalam modul ajar, merancang media pembelajaran serta membuat evaluasi pembelajaran (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023). Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terutama penggabungan penggunaan teknologi yang semakin maju sekarang ini (Kurniasari et al., 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sekaran 02 melalui wawancara dengan guru kelas V, ditemukan beberapa masalah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian. Permasalahannya yaitu: (1) Rendahnya Nilai harian pada muatan Pendidikan Pancasila, terbukti dari hasil ulangan harian dari 30 siswa hanya 10 siswa yang mendapat nilai (KKTM), (2) Guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya mengandalkan informasi dari buku, (3) Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berdampak pada hasil belajar mereka, (4) Kurangnya fokus siswa pada materi yang diterangkan guru. Melihat proses pembelajaran yang kurang efektif ini, peneliti menyimpulkan bahwa untuk memenuhi tujuan pembelajaran diperlukan sebuah rancangan media pembelajaran yang baik. Oleh karena itu peneliti menawarkan produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu *Interactive Picture* Berbasis *Canva*.

Interactive Picture Berbasis *Canva* menjadi media yang dikembangkan dalam penelitian ini. *Canva* merupakan media pembelajaran yang cukup menarik bagi siswa (Anas & Jufri, 2023). Aplikasi *canva* dapat mencakup percakapan dan gambar-gambar yang berisi materi keragaman budaya Indonesiaku yang membuat daya tarik siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* ini mudah dimengerti dan dipahami siswa (Fazriyah et al., 2023).

Media pembelajaran *Interactive Picture* Berbasis *Canva* disusun dengan materi yang disajikan secara efektif, efisien dan menarik, sedangkan untuk desain dan ukuran disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang bertujuan agar siswa dapat menggunakan *Interactive Picture* dengan mudah, didukung dengan tampilan yang menarik. Pengembangan *Interactive Picture* dipilih sebagai solusi untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan praktis, dengan harapan memudahkan siswa dalam memahami dan meningkatkan materi yang disampaikan guru. *Interactive Picture* memiliki keunggulan dari segi bentuk digital, mudah diakses, memiliki beragam contoh dan materi yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar.

Penelitian yang mendukung hasil penelitian ini yaitu penelitian dari Ikhlās, R. Japakiya, R. Muzayanah, T., (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “*Utilization of Canva Application as a Learning Media Video Creation*”. Hasil penelitian media pembelajaran berbasis aplikasi Canva sepenuhnya layak digunakan dalam pembelajaran. Pemanfaatannya sangat menarik, dalam situasi pembelajaran di tengah pandemi virus corona saat ini, media yang dibuat sangat tepat dan memudahkan guru dan siswa dalam menyelesaikan sistem pembelajaran.

Hasil penelitian lain yang mendukung yaitu Ilyas, M. Refnaldi, H. S. (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “*The Use of English Language Learning Videos Designed Through Canva App: Students’ Perceptions*”. Hasil penelitian media canva membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi bahasa Inggris karena banyak fitur-fiturnya, yang membuat gerakan belajar lebih menyenangkan. Miftahul, J, F. Nuroso, H. Mudzanatun, I, E. (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “*Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*”. Hasil penelitian sangat efektifitas penggunaan aplikasi *Canva* dapat dilihat dari hasil belajar siswa Ketika menggunakan media canva.

Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti melakukan penelitian guna mengembangkan media pembelajaran *Interactive Picture* Berbasis *Canva* yang bertujuan untuk: (1) Mengembangkan model media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* di

pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesiaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 02 Sekaran. (2) Menguji kelayakan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* di pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesiaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 02 Sekaran. (3) Menguji keefektifan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* di pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesiaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 02 Sekaran.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan ini menggabungkan antara penelitian kuantitatif dan kualitatif. Menurut Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif adalah data yang dihasilkan dari hasil pengukuran atau observasi yang berupa angka-angka sebagai data pokoknya. Data kualitatif menurut (Sugiyono; 2019) merupakan data yang memiliki kaitan mendasar pada hubungan antar variabel yang sedang diteliti. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengevaluasi produk baru. Sedangkan definisi “R&D” menurut Sugiyono (2015), merupakan suatu pendekatan penelitian yang melibatkan pengembangan produk serta pengujian keefektifannya.

Pada penelitian dan pengembangan media *Interactive Picture* berbasis *Canva* materi keragaman budaya Indonesiaku mata pelajaran Pendidikan Pancasila, penulis menggunakan model Borg dan Gall hanya sampai 8 tahapan karena disesuaikan dengan waktu dan kebutuhan penelitian, meliputi : (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian

Tahap identifikasi potensi dan masalah bertujuan untuk memahami kekuatan dan tantangan yang ada di sekolah. Proses ini melibatkan wawancara, observasi, dokumentasi, serta analisis data hasil belajar siswa kelas V di SDN Sekaran 02. Tahap berikutnya melibatkan pengumpulan data dan informasi yang dibutuhkan untuk merancang produk yang dapat mengatasi masalah yang teridentifikasi. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa. Setelah data dari angket dianalisis, peneliti melanjutkan ke tahap perencanaan produk, mencakup aspek desain dan bahasa. Desain produk disesuaikan dengan Kompetensi Dasar. Setelah produk dirancang, validasi desain

dilakukan oleh ahli materi, yang kemudian memberikan penilaian menggunakan lembar validasi yang telah disiapkan oleh peneliti dalam format skala *Likert*.

Tahap selanjutnya adalah perbaikan desain produk yang telah dinilai oleh validator ahli kemudian diperbaiki berdasarkan masukan yang diberikan, sehingga produk siap untuk diuji coba. Setelah produk diperbaiki, kemudian produk diujikan kepada siswa dalam skala kecil di kelas V yang terdiri dari 9 siswa dengan mengetahui tingkat kemampuan kognitif yang berbeda. Pada tahap uji coba produk, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva*. Setelah sesi pembelajaran selesai, guru dan siswa diminta untuk mengisi angket respon terhadap penggunaan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva*. Dari hasil angket respon guru dan siswa dianalisis, dan bila terdapat masukan dapat dijadikan bahan perbaikan produk yang telah diujicobakan. Tahap akhir adalah uji coba penggunaan dimana produk yang telah dikembangkan kemudian diuji coba dalam skala yang lebih besar. Peneliti melakukan uji coba penggunaannya di kelas V yang berjumlah 30 siswa agar dapat melihat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Penelitian ini menggunakan data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung selama penelitian berlangsung. Data primer ini terbagi menjadi dua yaitu, data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara dengan guru di SDN Sekaran 02. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dengan hasil belajar siswa kelas V SDN Sekaran 02 dengan hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

Teknik pengumpulan data mencakup teknik tes dan non-tes. Teknik tes menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 35 soal, sementara teknik non-tes meliputi observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Penilaian kelayakan produk yang dikembangkan, dilakukan analisis data melalui penilaian oleh ahli materi dan ahli media menggunakan skala *Likert*. Sedangkan untuk menilai kepraktisan produk digunakan angket respon siswa dan guru setelah menggunakan produk yang dikembangkan dengan skala Guttman. Selanjutnya untuk mengevaluasi keefektifan produk dilakukan analisis data menggunakan uji *t* berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* pada uji coba skala besar.

HASIL

Hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* mengkaji 3 hal yang meliputi : (1) Pengembangan model media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* di pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 02 Sekaran. (2) Kelayakan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* di pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 02 Sekaran. (3) Keefektifan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* di pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesiaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 02 Sekaran.

1. Media Pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva*

Penulis mengembangkan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* setelah melalui identifikasi masalah, wawancara dengan guru kelas, dan analisis terhadap angket kebutuhan guru dan siswa. Media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva*. . Pengembangan media ini didasarkan pada studi literatur yang relevan dengan materi pembelajaran. Penulis melakukan penyesuaian isi materi dalam media dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran yang berlaku. Media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* dibuat dengan pembaharuan pemakaian teknologi pada abad 21. Tampilan pengembangan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* sebagai berikut:







2. Kelayakan Media Pembelajaran Interactive Picture berbasis Canva

Penilaian kelayakan media dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Pada penelitian pengembangan ini, validasi materi bertujuan untuk menilai kelayakan konten, sementara validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas tampilan dan fungsi tombol navigasi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Persentase hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Materi dan Ahli Media

Parameter	Ahli Materi	Ahli Media
Skor	36	58
Skor Maksimal	45	60
Presentasi	80%	95%
kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

3. *Kefektifan Media Pembelajaran Interactive Picture* berbasis *Canva*

Kefektifan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* juga dapat dibuktikan dengan hasil uji normalitas, uji *t-test* dan uji N-Gain.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kelompok Besar

	Rata-rata	Standar Deviasi	L _{hitung}	L _{tabel}
Pretest	66,15	9,745579	0,67355	0,190
Posttest	87,7	5,516482	0,98933	0,190

Setelah melakukan uji Normalitas selanjutnya menghitung data dengan uji *t-Test*.

Tabel 3. Hasil Uji *t-Test* Kelompok Besar

Df	t table	t hitung
16	1,745	5,5773

Langkah terakhir untuk membuktikan keefektifan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* adalah menghitung data menggunakan uji N-Gain.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain Kelompok Besar

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	N-gain	Kriteria
68,7	85,5	0,5503	Sedang

PEMBAHASAN

Kelebihan penggunaan *Canva* terletak pada kemampuannya yang memungkinkan file *Interactive Picture* berbasis *Canva* untuk diputar ulang tanpa memerlukan koneksi internet. Ini memberi kemudahan bagi siswa untuk mengakses dan mempelajari materi kapan saja. Media ini menyediakan berbagai ilustrasi yang membantu menjelaskan konsep-konsep pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, *Interactive Picture* berbasis *Canva* mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta mengatur kecepatan presentasi dengan bantuan tombol next. Media ini sangat cocok untuk digunakan dalam kelompok besar, dan animasi-animasi yang ada efektif dalam mengatasi kebosanan siswa

selama pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Serevina & Hamidah, 2022) hasil penelitian menjelaskan bahwa media canva membantu meningkatkan rasa ketertarikan siswa untuk mempelajari materi sumber energi bumi. (Alfiana, M. Aditya, B. Herbawati, E., 2023) hasil penelitian membantu dalam meningkatkan inisiatif menyelesaikan tugas dengan digitalisasi menggunakan *Canva*. (Prihantini et al., 2023) hasil penelitian media pembelajaran Canva sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa dalam kurikulum mandiri. (Prawijaya et al., 2022) menjelaskan bahwa hasil penelitian yang dilakukannya menggunakan media canva dapat meningkatkan proses belajar-mengajar di dalam kelas.

Kesimpulan adalah bahwa penggunaan media pembelajaran *Interactive Picture* yang sudah diperbaharui dengan menggunakan aplikasi *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya Indonesiaku dengan sintak *problem based learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 02 Sekaran.

Berdasarkan hasil validasi materi dan media menunjukkan bahwa media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* yang telah dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori Purwanto (2017:102). Hasil ini diperkuat oleh tanggapan guru yang mencapai persentase 100% dan tanggapan siswa yang juga memperoleh skor 100%. Sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Jatmiko, A. Armita, N. Irwandani (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “*Development of Science Learning Videos with the Canva Application on Socioscientific Issues Content*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan sangat cocok digunakan dalam pembelajaran untuk mendukung profil pembelajaran Pancasila dengan skor 89,53% oleh ahli media, termasuk dalam kategori sangat layak dan 80% oleh ahli materi.

Hasil perhitungan uji normalitas pada kelompok besar nilai *pretest* dengan rata-rata 66,15 dan standar deviasi (simpangan baku) sebesar 9,745579 sedangkan nilai *posttest* dengan rata-rata 87,7 dan standar deviasi (simpangan baku) sebesar 0,989338. Diperoleh hasil uji normalitas pada kelompok besar nilai *pretest* $L_{hitung} = 0,67355 < L_{tabel} = 0,190$. Sedangkan kelompok besar nilai *posttest* $L_{hitung} = 0,989338 < L_{tabel} = 0,190$. Hasil dari perhitungan uji normalitas pada *pretest* dan *posttest* kelompok kecil $> \text{Nilai } \alpha = \text{level signifikansi} = 5\% = 0.05$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data nilai pretest dan posttest pada kelompok kecil berdistribusi Normal.

Setelah menguji data *pretest* dan *posttest* kelompok kecil, kemudian menentukan hipotesis dengan menggunakan uji *t-test* satu pihak. Pengujian dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ atau 0,05. Perolehan harga t_{tabel} sebesar 1,745 dan t_{hitung} sebesar 5,5773. Hal ini menunjukkan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$.

Berdasarkan table hasil uji *N-Gain* nilai rata-rata *pretest* secara klasikal pada pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* sebesar 68,7, sedangkan rata-rata nilai *posttest* pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* materi keberagaman budaya Indonesiaku sebesar 85,5. Adapun hasil perhitungan *N-Gain* diperoleh sebesar 0,5503 termasuk pada kriteria sedang, sehingga media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* di kelas V A SDN 02 Sekaran efektif untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan jenis *Research and Development* (R&D) berhasil mengembangkan produk media *Interactive Picture* berbasis *Canva* menggunakan 8 langkah model pengembangan menurut Borg & Gall. Ahli materi memberikan penilaian dengan rata-rata persentase 80% dengan kategori sangat layak. Sedangkan ahli media memberikan penilaian dengan rata-rata persentase 96,67%. Adapun hasil uji normalitas pada kelompok besar nilai *pretest* $L_{\text{hitung}} = 0,67355 < L_{\text{tabel}} = 0,190$. Sedangkan kelompok besar nilai *posttest* $L_{\text{hitung}} = 0,989338 < L_{\text{tabel}} = 0,190$, untuk hasil perhitungan uji *t-test* yaitu t_{tabel} sebesar 1,6972 dan t_{hitung} sebesar 8,6059. Hal ini menunjukkan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, sedangkan *N-gain* diperoleh sebesar 0,6494 dengan kriteria sedang. Dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan adanya peningkatan rata-rata tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Interactive Picture* berbasis *Canva* materi keberagaman budaya Indonesiaku mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V SDN 02 Sekaran efektif untuk digunakan pada pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, M., Aditya, B. R., Hernawati, E., Wijayanto, P. W., & Gunawan, T. (2023). Usability Testing of the Canva Application As a Student Collaboration Design Media. *2023 8th International Conference on Information Technology and Digital Applications*

- (ICITDA), 1–5. <https://doi.org/10.1109/ICITDA60835.2023.10427037>
- Anas, M., & Jufri, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di MA Hajaratul Akbar. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v4i1.440>
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>
- Ikhlas, R. Z., Japakiya, R., & Muzayanah, T. (2023). Utilization of Canva Application as a Learning Media Video Creation. *Journal of Social Science Utilizing Technology*, 1(3), 158–169. <https://doi.org/10.55849/jssut.v1i3.558>
- Ilyas, M., Hermawati Syarif, & Refnaldi. (2023). The Use of English Language Learning Videos Designed Through Canva App: Students' Perceptions. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 17(08), 100–112. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i08.39215>
- Jatmiko, A., Armita, N., Irwandani, Saputro, T., & Aridan, M. (2024). Development of Science Learning Videos with the Canva Application on Socioscientific Issues Content. *E3S Web of Conferences*, 482, 05004. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202448205004>
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Kurniasari, I., Siswono, T. Y. E., Setianingsih, R., & Manoy, J. (2022). *Mathematics teacher's ability in inclusion school made learning media with Canva application*. 030020. <https://doi.org/10.1063/5.0103020>
- Maulana Iman Jaya, Akmaludin Akmaludin, & Lukman Sucipto Pratama. (2023). Membentuk Kemandirian Belajar Melalui Pelatihan Penggunaan Canva Dalam Pembuatan E-Book Sebagai Media Pembelajaran PPKN. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(4), 37–45. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i4.2249>
- 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>
- Prawijaya, S., Rozi, F., & Siregar, A. (2022). *Online learning platform using Canva: An alternative experience to optimize the learning process in the class*. 140002. <https://doi.org/10.1063/5.0114111>
- Prihantini, P., Istanti, T., Rukmini, A., & Sutarto, S. (2023). Canva Learning Media to Improve Students' Learning Achievement in the Merdeka Curriculum. *International Journal of Membrane Science and Technology*, 10(3), 2221–2231. <https://doi.org/10.15379/ijmst.v10i3.1940>
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Serevina, V., & Hamidah, I. (2022). Science, Technology, Engineering, and Math (STEM)

based Geothermal Energy Source Digital Module Assisted by Canva Application. *Journal of Physics: Conference Series*, 2377(1), 012063. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2377/1/012063>

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURML4)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>