

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS II**

**Herlin<sup>1\*</sup>, Moh. Farid Nurul Anwar<sup>2</sup>, Chusnul Chotimah<sup>3</sup>**  
Program Studi PGSD, Universitas Tribhuwana Tunggal<sup>1,2,3</sup>  
e-mail: [herlinjak@gmail.com](mailto:herlinjak@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This research and development aims to create a valid and effective canva-based interactive learning media for Civics subjects in class II SDN Merjosari 3 Malang City. This study uses the research and development (R&D) research type of the Borg and Gall model. The development procedure consists of nine steps modified from the Borg and Gall model: (1) research and data collection; (2) planning; (3) initial product development; (4) validation test; (5) product revision; (6) small group trial; (7) product revision; (8) large group trial; and (9) valid and effective products. The results of the final test with a score of 72 with an effective category can be seen from the benchmark reference assessment guidelines. These results show that canva-based interactive learning media in Civics class II subjects can be used as an effective and valid learning media.*

**Keywords:** *Development; Interactive Learning Media; Canva; PPKn*

### **ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva yang valid dan efektif untuk mata pelajaran PPKn di kelas II SDN Merjosari 3 Kota Malang. Studi ini menggunakan jenis penelitian penelitian dan pengembangan (R&D) model Borg and Gall. Prosedur pengembangannya terdiri dari sembilan langkah yang dimodifikasi dari model Borg and Gall: (1) penelitian dan pengumpulan data; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk awal; (4) uji validasi; (5) revisi produk; (6) uji coba kelompok kecil; (7) revisi produk; (8) uji coba kelompok besar; dan (9) produk yang valid dan efektif. Hasil dari tes akhir dengan skor sebesar 72 dengan kategori efektif dapat dilihat dari pedoman penilaian acuan patokan. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada mata pelajaran PPKn kelas II dapat dipergunakan sebagai salah satu media belajar yang efektif dan valid.

**Kata Kunci:** Pengembangan; Media Pembelajaran Interaktif; *Canva*; PPKn

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan sebagai salah satu proses untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan dalam mewujudkan generasi-generasi yang cerdas, berkarakter, kreatif

dan inovatif (Rozhana & Sari, 2019; Sari et al., 2023). Pendidikan sangat penting perannya terutama pada keseharian kita, karena pendidikan dapat mengubah pola pikir seseorang agar memiliki pengetahuan

yang luas serta mengubah perilaku yang lebih berakhlak mulia. Menurut Kusuma (2023) Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan dan menciptakan generasi yang mampu menghadapi dinamika kehidupan di era yang akan mengembangkan dan menciptakan generasi yang cerdas, berkarakter, dan bersosialisasi. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pada Pasal 3 menyebutkan bahwa adanya pendidikan nasional bertanggung jawab untuk meningkatkan kemampuan individu, menumbuhkan akhlak mulia, dan menciptakan kebudayaan nasional yang berharga untuk mensejahterakan kehidupan masyarakat. Karena itu, pendidikan harus diberikan dengan sebaik mungkin untuk menghasilkan generasi-generasi yang memiliki pemikiran yang inovatif dan kreatif (Sari, 2016) dan berkualitas dalam meningkatnya kualitas sumber daya manusia (SDM).

Di era digitalisasi, kemajuan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan, terutama dalam dunia pendidikan. Perangkat digital dan internet membuat mendapatkan informasi lebih mudah dan cepat. Proses belajar-mengajar dapat dilakukan dengan bebas tanpa terbatas ruang dan waktu melalui penggunaan platform e-learning dan aplikasi pendidikan. Guru dan siswa bisa

berinteraksi melalui video konferensi, diskusi *online*, dan berbagai media interaktif yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan dapat memberikan dampak positif yaitu kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan dalam dunia pendidikan, seperti peserta didik tidak termotivasi untuk belajar (Rahman et al., 2019). Oleh karena itu, dengan adanya IPTEK dapat meningkatkan inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan khususnya bagi guru untuk memudahkan dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Maka dari itu, guru juga diberi ruang yang luas untuk mengekspresikan kreativitasnya dalam mengembangkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Belajar mengajar yakni sebuah rangkaian pembelajaran yang dilakukan pendidik dan siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Kegiatan pembelajaran yang baik adalah jenis pembelajaran di mana guru diposisikan untuk menjalankan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang seimbang sesuai karakteristik serta sesuai lingkungan tempat belajar siswa, setelah itu peran guru sebagai pemberi motivasi, mendidik, serta pembimbing peserta didik dalam membangun pengetahuannya (Divan, 2018).

Media pendukung belajar yang menarik untuk siswa bisa membantu mereka lebih terlibat dalam rangkaian proses KBM. Menurut Tafonao (2018) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, kepedulian, dan minat belajar pada peserta didik”. Memahami materi untuk menolong siswa berpartisipasi lebih aktif dan mengurangi rasa bosan dalam KBM. Pendidik dapat menentukan media belajar yang sesuai untuk proses KBM mereka. Media harus sesuai guna membuat siswa tertarik dan membuat mereka semakin aktif dalam belajar di kelas. Hal ini termasuk dengan penggunaan media interaktif.

Media bantu untuk melaksanakan pembelajaran interaktif memberikan berbagai manfaat yang signifikan, menjadikannya alat yang sangat efektif dalam dunia pendidikan modern. Media interaktif, seperti video edukatif, simulasi, dan game pembelajaran, mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dengan metode yang membuat senang juga menarik. Selain itu, juga memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, media interaktif memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep

kompleks melalui visualisasi dan praktik langsung, karena siswa tidak hanya secara pasif menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran secara langsung. Dengan demikian, penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membuat lingkungan belajar lebih menarik dan kreatif.

Guru memanfaatkan media pembelajaran interaktif sebagai sarana dalam memberikan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut Tarigan & Siagian (2015) “Media interaktif tergolong sebagai media konstruktif, yang terdiri dari pembelajaran, peserta didik, dan proses pembelajaran”. *Canva* sebagai satu dari beberapa jenis media belajar yang menunjukkan pengaruh interaktif bagi penggunaannya dalam lingkungan belajar. Sebagaimana dinyatakan oleh Tanjung dan Faiza (2019), berbagai template grafis untuk media ini ditawarkan oleh program desain *online Canva*, yang mencakup poster, presentasi, brosur, grafik, spanduk, kartu undangan, pengeditan foto, dan sampul *Facebook*.

*Canva* memiliki sejumlah kelebihan yang membuatnya unggul dibandingkan dengan platform desain grafis lainnya. *Canva* memungkinkan pengguna dari berbagai tingkat keahlian untuk

menggunakan antarmuka yang sangat mudah digunakan dan intuitif, yang merupakan keunggulan utamanya, termasuk pemula, untuk membuat desain berkualitas tinggi tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. *Canva* juga menawarkan beragam template yang siap pakai untuk berbagai keperluan, seperti media sosial, presentasi, poster, dan undangan, yang dapat disesuaikan dengan cepat sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, *Canva* menyediakan akses ke jutaan elemen desain, termasuk foto, ikon, dan font, baik gratis maupun berbayar, yang memperkaya kreativitas dan fleksibilitas desain.

*Canva* tidak hanya untuk membuat media pembelajaran saja, tetapi bisa juga dijadikan sarana dalam mengembangkan lembar kerja peserta didik, lembar kerja kelompok, dan lain-lain. Itu sebabnya *Canva* memungkinkan guru menciptakan sesuatu yang menarik seperti pembuatan media pembelajaran interaktif yang berisi materi-materi, ditampilkan berupa slide-slide dengan menambahkan gambar-gambar, animasi gerak sehingga menarik perhatian peserta didik serta aktivitas belajar mengajar membuat siswa gampang merespon, mengingat dan memahami pelajaran yang disampaikan guru, terutama dalam mata pelajaran PPKn.

Menurut Ibda (2012) “PPKn merupakan mata pelajaran yang dijadikan sarana untuk mengembangkan dan memelihara nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya nasional Indonesia dan diharapkan dalam bentuk perilaku prososial dalam kehidupan sehari-hari sebagai individu dan anggota masyarakat serta sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa”. Dengan demikian, pembelajaran PPKn menjadi salah satu tujuan pembentukan sikap dan perilaku peserta didik.

Selama KBM di kelas, siswa sering menghadapi berbagai masalah dalam pelajaran PPKn, yang dapat memengaruhi pemahaman dan apresiasi peserta didik terhadap materi. Salah satu masalah utama adalah kesulitan dalam mengaitkan teori dengan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari, membuat pelajaran terasa abstrak dan kurang relevan. Banyak guru di sekolah yang masih memilih metode ceramah maupun metode hafalan dan bersifat monoton, yang mengurangi minat dan motivasi siswa. Tidak ada metode pengajaran yang inovatif dan interaktif yang tersedia.

Hasil observasi di SDN Merjosari 3 Kota Malang, ditemukan fakta bahwa di kelas II, guru dan siswa khusus menghadapi sejumlah tantangan pada KBM, siswa

kurang aktif saat KBM berlangsung dan cara mengajarnya juga masih bersifat monoton terutama dalam membuat peserta didik memperhatikan dan tertarik. Hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari Selasa 19 Desember 2023 dengan ibu Diswati, S.Pd di SDN Merjosari 3 Kota Malang, menerangkan bahwa ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas belum pernah memanfaatkan media seperti media bantu dalam pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran yang dipakai masih sebatas buku guru dan buku siswa sehingga kegiatan peserta didik selama rangkaian pembelajaran terkesan bosan karena guru hanya menjelaskan serta menerangkan materi yang diberikan serta pada saat guru menerangkan peserta didik tidak mendengarkan serta kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan guru.

Merujuk pada kasus yang sudah dijabarkan, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan judul yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 2 SDN Merjosari 3 Kota Malang”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang sah dan efektif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model Borg and Gall sebagai jenis penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* ini. Model ini dipilih karena dianggap sebagai model prosedural, dengan langkah-langkah pengembangan yang jelas dan mudah dipahami dan urutan langkah yang sistematis (Anwar, M. F et al., 2017). Kelebihan utama dari model ini adalah kemampuannya untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya didasarkan pada teori, tetapi juga telah diuji dan divalidasi dalam situasi nyata, sehingga meningkatkan efektivitas dan kepraktisan penggunaannya. Menurut Effendi & Hendriyani (2016) menyatakan “ada sepuluh (10) langkah yang harus dilakukan jika menggunakan model *Borg & Gall* untuk pengembangan suatu model/produk”.

Saat pelaksanaan penelitian, peneliti memakai 9 langkah model *Borg & Gall* yang telah dimodifikasi yang sudah peneliti sederhanakan sesuai dengan kebutuhan dalam pengembangan produk yang dikembangkan, namun tetap mengacu pada kerangka model secara umum. Model Borg and Gall telah diubah menjadi sembilan tahap.

Studi ini melibatkan sembilan siswa dan pendidik di kelas II SDN Merjosari 3 Kota Malang. Data dikumpulkan melalui

dokumentasi, media pembelajaran interaktif berbasis canva, wawancara, angket, tes akhir, dan observasi. Pendapat dan saran dari guru dan siswa atas pengembangan produk ini juga dikumpulkan termasuk juga penilaian oleh ahli media, materi, dan bahasa. Kedua jenis data dianalisis dalam penelitian ini. Data kualitatif terdiri dari masukan, saran, dan kritik dari tiga ahli tersebut. Data kuantitatif diperoleh dengan menilai skor angket dari ketiga ahli, serta tanggapan guru dan siswa dengan skala likert.

Alat skala likert disusun menjadi lima kategori, dari sangat negatif hingga sangat positif. Dengan menggunakan teknik analisis data, media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dibuat terbilang memenuhi persyaratan keefektifan dan kevalidan. Skor kevalidan produk yang telah diperoleh dapat dihitung menggunakan rumus.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Presentase Validitas

F = Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data

N = Skor Maksimal

Tabel 1. Skala Validitas Produk

No	Presentase	Kategori kevalidan
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Tidak Valid
5	0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Skor keefektifan produk yang telah diperoleh dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

P = Presentase keefektifan

F = Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data

N = Skor Maksimal

Tabel 2. Persentase Keefektifan Produk

No	Skor	Predikat	Kategori
1	90-100	A	Sangat efektif
2	70-80	B	Efektif
3	60-70	C	Cukup Efektif
4	40-50	D	Kurang Efektif
5	20-40	E	Sangat kurang Efektif

Teknik analisis data untuk menguji keefektifan produk juga dilihat dari tes akhir dengan cara melihat ketuntasan siswa. Hal ini dilakukan untuk memahami sampai sejauh mana penerapan media pembelajaran interaktif digunakan saat proses pembelajaran apakah berhasil atau tidak.

Tabel 3. Pedoman Penilaian

No	Presentase	Kategori keefektifan
1	81% - 100%	Sangat Efektif
2	61% - 80%	Efektif
3	41% - 60%	Cukup Efektif
4	21% - 40%	Tidak Efektif
5	0% - 20%	Sangat tidak Efektif

Keterangan:

1. Siswa menjawab semua soal dengan benar.
2. Siswa menjawab 8 soal dengan benar.
3. Siswa menjawab 7 soal dengan benar.
4. Siswa menjawab 5 soal dengan benar.
5. Siswa menjawab 4 soal dengan benar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tempat penelitian ini adalah SDN Merjosari 3, yang berlokasi di Jl. Joyo Taman Sari No. 1, Merjosari, Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. SDN Merjosari 3 juga memiliki staf pengajar yang berkualitas dan berkompeten, yang tidak hanya menguasai materi pelajaran tetapi juga peduli terhadap perkembangan siswa secara holistik. Selain itu, sekolah ini juga aktif dalam mengadakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan pengembangan bakat, yang membantu siswa mengembangkan keterampilan tambahan di luar jam pembelajaran. SDN Merjosari 3 juga memiliki fasilitas yang memadai, termasuk perpustakaan, laboratorium, dan area olahraga, yang mendukung proses belajar mengajar yang beragam dan menarik.

Kelebihan dari SDN Merjosari 3 sebagai sekolah penggerak. siswa di SDN Merjosari 3 mencerminkan keberagaman, semangat belajar, dan kepribadian yang unik. Siswa-siswa di SDN Merjosari 3 berasal dari latar belakang yang beragam, menciptakan lingkungan yang inklusif dan dinamis. Mereka ditandai dengan semangat belajar yang tinggi, antusiasme untuk

mengembangkan diri, dan motivasi untuk meraih prestasi akademik dan non-akademik. Selain itu, siswa-siswa ini juga menunjukkan keterlibatan aktif dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan proyek sekolah.



Gambar 1. Kegiatan Pramuka



Gambar 2. Belajar Menggunakan Media

Media ini dikembangkan dengan dilakukan secara bertahap. Hal tersebut dimulai dengan pembuatan produk awal, penyusunan materi, dan proses pembuatan media pembelajaran interaktif tersebut. Menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah tujuan akhir dari proses ini. Namun, sebelum digunakan media pembelajaran interaktif berbasis harus dilakukan uji validasi oleh para ahli yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk membuat

media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dan sah.

### 1. Kevalidan Produk

Untuk menentukan kevalidan dan keefektifan media, tiga ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) dipilih berdasarkan data penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Hasil uji validasi dari masing-masing ahli menunjukkan bahwa, pada tahap pertama, ahli media menunjukkan bahwa persentase kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis canva rata-rata sebesar 98%, dengan kategori ini sangat layak untuk digunakan tanpa perubahan, tetapi ada beberapa masalah yang perlu diperhatikan. Menurut Jannah & Julianto (2018), hasil validasi ahli media dikategorikan sebagai "sangat valid". Penelitian sebelumnya oleh Kamila & Kowiyah (2022) mendukung penelitian ini, yang memperoleh 93% dengan kategori sangat valid.

Uji validasi ahli materi pada tahap 1 menunjukkan persentase kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis canva rata-rata sebesar 97% dengan kategori sangat valid untuk diterapkan tanpa revisi. Menurut Jannah & Julianto (2018), hasil validasi ahli media didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Rahmadani et

al., 2023, yang memperoleh 96% dengan kategori sangat valid.

Hasil uji validasi ahli bahasa pada tahap 1 dan 2 menunjukkan bahwa persentase kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis canva rata-rata sebesar 76%, dengan kategori yang dapat digunakan tanpa revisi dengan mempertimbangkan saran dan masukan dari ahli bahasa yang harus diperbaiki. Persentase kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis canva rata-rata sebesar 94%, dengan kategori yang dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi ahli bahasa masuk dalam kategori "sangat valid", menurut Jannah & Julianto, (2018). Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Afifah et al., (2022) yang memperoleh 96% dalam kategori "sangat valid". Tabel berikut menunjukkan hasil rekapitulasi validasi dari para ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa.



Tabel 4. Hasil Validasi Para Ahli

Validasi Ahli	Presentase			Kategori Kevalidan
	Tahap 1	Tahap 2	Jumlah	
Ahli Media	98%	100%	99%	Sangat Valid
Ahli Materi	98%	-	98%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	76%	94%	85%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata Presentase</b>			<b>94%</b>	<b>Sangat Valid</b>

## 2. Keefektifan Produk

Tahap selanjutnya yakni uji coba keefektifan produk yang mana untuk mengukur dengan menggunakan angket respon siswa dan guru serta nilai tes akhir siswa. Keefektifan produk dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan besar. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari angket respon siswa dan guru melalui uji coba kelompok kecil yang dilakukan dikelas II SDN Merjosari 3 Kota Malang dengan subjek berjumlah 4 peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis canva menunjukkan bahwa rata-rata persentase keefektifan media pembelajaran interaktif sebesar 89,99% dengan kategori sangat efektif. Hasil keefektifan menurut Prastiwi, M. A., & Jumino (2018) masuk kedalam kriteria “sangat efektif”. Penelitian ini didukung oleh Amelia, D., & Suryani (2023) yang memperoleh sebesar 85,3% dengan kategori sangat efektif.

Menurut hasil uji coba kelompok besar dengan subjek sembilan siswa, media

pembelajaran interaktif berbasis canva rata-rata memiliki persentase keefektifan sebesar 92,09%, dengan kategori sangat efektif. Hasil keefektifan dari respon siswa kelompok kecil dan kelompok menurut Prastiwi & Jumino, 2018, h. 239 masuk dalam kriteria “sangat efektif”. Penelitian sebelumnya oleh Amelia, D., & Suryani, (2023) mendukung penelitian ini, yang mencapai 96% dengan kategori sangat efektif.

Aspek keefektifan juga dilihat dari hasil angket respon guru menunjukkan bahwa rata-rata persentase keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis canva sebesar 100% dengan kategori sangat efektif. Hasil keefektifan dari respon guru menurut Prastiwi & Jumino, 2018, h. 239 masuk dalam kriteria “sangat efektif”. Penelitian sebelumnya oleh Rahmadani et al., (2023), yang mencapai 93% dengan kategori sangat efektif, mendukung penelitian ini. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran PPKn dengan materi "kebhinekaan" sangat efektif selama proses pendidikan. Tabel berikut menunjukkan hasil rekapitulasi angket respons siswa dan guru dari kelompok kecil dan besar.

Tabel 5 Hasil Angket Respon Siswa dan Guru

Angket Repon Siswa	Presentase	Kategori Keefektifan
Kelompok Kecil	89,99%	Sangat Efektif

Angket Repon Siswa	Presentase	Kategori Keefektifan
Respon Guru	100%	Sangat Efektif
Kelompok Besar	92,09%	Sangat Efektif

Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis canva selain dilihat dari angket respon guru dan angket respon siswa, tetapi dilihat juga dari tes akhir yakni dalam mengerjakan tes akhir. Guna memahami sampai mana pemahaman siswa terhadap materi “kebhinekaan”, maka tes akhir dilakukan. Sesuai dengan pendapat Ariyanti (2017) yang mengatakan bahwa “keefektifan berdasarkan kriteria pencapaian tujuan pembelajaran yang ditunjukkan melalui ketuntasan belajar siswa”.

Media pembelajaran interaktif berbasis canva dikatakan efektif jika nilai peserta didik mencapai kriteria ketuntasan penilaian. Hasil nilai yang diperoleh dari 9 peserta didik kelas II SDN Merjosari 3 Kota Malang yakni 1 peserta didik yang tidak tuntas dengan kategori kurang efektif, sedangkan 8 peserta didik mempunyai nilai yang tuntas dengan kategori efektif dan sangat efektif sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva sangat membantu dalam proses pembelajaran. Nilai yang paling tinggi yaitu nilai 100 dengan satu peserta didik,

nilai 90 sebanyak tiga peserta didik, nilai 80 dua peserta didik, nilai 70 dua peserta didik dan nilai 50 satu peserta didik.

Penelitian ini didasarkan pada faktor-faktor yang mengakibatkan hasil penelitian ini sangat baik yaitu canva yang menawarkan berbagai template dan alat desain yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga guru mudah dalam menyusun materi pembelajaran yang interaktif serta adanya keterlibatan aktif siswa pada proses KBM melalui elemen interaktif seperti kuis dan tugas desain, yang meningkatkan partisipasi dan pemahaman mereka terhadap materi PPKn. Media pembelajaran interaktif berbasis canva ini membantu siswa belajar lebih baik.

Perbandingan hasil penelitian yang dilakukan saat ini dengan penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu hasil penelitian ini mengalami peningkatan pada hasil validasi dan efektif dengan rata-rata validasi sebesar 94% dan hasil rata-rata efektif sebesar 91,04%, sedangkan hasil penelitian sebelumnya oleh Kamila & Kowiyah 2022 hasil validasi dan efektif dengan rata-rata sebesar 93% dan hasil rata-rata efektif sebesar 89%. Penelitian ini melibatkan guru dan peserta didik, yang mampu membantu siswa aktif dalam proses KBM, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan model ADDIE. Sehingga,

kesimpulannya adalah penelitian ini sebagai salah satu penelitian yang memiliki hasil yang lebih baik dari penelitian sebelumnya.

## KESIMPULAN

Pada mata pelajaran PPKn kelas II, penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *canva* telah dinyatakan sangat valid dan efektif. Hasil validasi dari tiga ahli validator – ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa – mencapai 99%, 98%, dan 85%, masing-masing. Skor angket yang diberikan kepada guru dan siswa sebagai responden menunjukkan betapa efektifnya media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Hasil guru mencapai 100% dengan kategori sangat efektif dan hasil siswa mencapai 91,04% dengan kategori sangat efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- amelia, D., & Suryani, L. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 80 PALEMBANG*. 09, 89–90.
- Anwar, M. F, N., Ruminiati, & Suharjo. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Sumenep Kelas Iv Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 2(10), 1291–1297.
- Ariyanti, M. (2017). Perbandingan Keefektifan Project-Based Learning dan Problem-Based Learning Ditinjau dari Ketercapaian Tujuan Pembelajaran The Effectiveness Comparison of Project-Based Learning and Problem-Based Learning Models in Terms of Achievement of Student ' s Learn. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(1), 1–10.
- Divan, S. (2018). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis budaya lokal untuk siswa kelas iv sekolah dasar. Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(1), 101–114.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall. *International Seminar on Education (ISE) 2nd, October 2018*, 62–70. <https://doi.org/10.31227/osf.io/zfajx>
- Ibda, F. (2012). PENDIDIKAN MORAL ANAK MELALUI PENGAJARAN BIDANG STUDI PPKn DAN PENDIDIKAN AGAMA. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(2), 338–347. <https://doi.org/10.22373/jid.v12i2.457>
- Jannah, M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah*

- Dasar, 6(2), 124–134.
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Kusuma, I. (2023). *Development OF Canva Application Based Learning Media for E-Book Interactive*. 10, 71–79. <https://doi.org/10.26858/jnp.v10i1>.
- Prastiwi, M. A., & Jumino, J. (2018). No Title. *Efektivitas Aplikasi Ipusnas Sebagai Sarana Temu Balik Informasi Elektronik Perpustakaan Nasional Republik Indonesia*.
- Rahmadani, D. A., Basori, M., & Sahari, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUMBUHAN UNTUK KELAS IV DI SDN BLAWE. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Rahman, D. N., Saputra, D. S., & Kurino, Y. D. (2019). Pemanfaatan Teknologi Mobile Learning Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA 2019*, 357–362.
- Rozhana, K. M., & Sari, N. K. (2019). Karakter Untuk Menghadapi Era Sustainable Development of Learning Assessment on Character. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4, 119–126.
- Sari, N. K. (2016). *Menggunakan Penajaman Ciri Questioning & Clarifying Untuk Membelajarkan Fungsi Polinomial ( Using the Improvement of Questioning & Clarifying Marks to Teach of Polynomial Functions )*. 1(2), 27–33.
- Sari, N. K., Budiarto, M. T., & Ekawati, R. (2023). Level Kompetensi Digital Mahasiswa Pada Bidang Pemecahan Masalah. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 7(1), 45–54. <https://doi.org/10.35706/sjme.v7i1.6629>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>