

Efektivitas Media Canva dan Palipa dalam Materi Simbol Pancasila dan Penerapannya di SD Muhammadiyah 1 Taman

Yanuar Kusumaningrum¹, Ida Rindaningsih²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia



DOI : -

Sections Info

Article history:

Submitted: December 06, 2025

Final Revised: December 20, 2025

Accepted: January 07, 2026

Published: January 16, 2026

Keywords:

Canva

Palipa

Pancasila

Simbol Pancasila

Sekolah Dasar

ABSTRACT

Objective: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media interaktif Canva dan Palipa terhadap pembelajaran Pancasila dengan materi Simbol Pancasila dan penerapannya di Sekolah Dasar. **Method:** Pendekatan penelitian yang diterapkan bersifat kuantitatif dengan design pre-eksperimental study, studi ini melibatkan 28 siswa kelas 1 di SD Muhammadiyah 1 Taman sebagai subject penelitian. Instrumen pengumpulan data terdiri dari objektif dengan validasi ahli serta respon untuk mengetahui respon peserta didik. **Result:** Hasil penilaian validator menunjukkan bahwa media Canva dan Palipa dikategorikan "Sangat Layak" dengan skor rata-rata 3,8 dan 3,9. Secara data menunjukkan hasil yang sempurna dari hasil pemahaman siswa dengan nilai 100%. Dan Perolehan nilai N-Gain sebesar 1 sehingga menunjukkan bahwa media Canva dan Palipa efektif dalam pembelajaran dan memperoleh respon yang sangat baik dalam pembelajaran. **Novelty:** Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dan Palipa sangat efektif dalam mendukung pembelajaran Pancasila di era transformasi digital saat ini.

INTRODUCTION

Revolusi Pendidikan 5.0 saat ini membawa pengaruh besar di Pendidikan saat ini, begitu juga di Pendidikan dasar [1]. Dampak perkembangan teknologi informasi juga mempengaruhi kegiatan pembelajaran [2]. Teknologi yang sangat maju membuat semua orang menggunakan teknologi dalam setiap aktivitas [3]. Dengan adanya teknologi saat ini, pekerjaan manusia akan menjadi lebih mudah, salah satunya di dunia pendidikan. Teknologi bermanfaat bagi pendidik untuk menyelesaikan proses administrasi hingga proses pembelajaran dengan mudah [4]. Pembelajaran Pancasila diajarkan pada semua jenjang Pendidikan, dari sekolah dasar hingga universitas. Kepribadian dan pengembangan karakter siswa dapat dipengaruhi oleh pengajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Materi ini menjadi dasar dalam membentuk karakter siswa dan menghubungkan nilai-nilai nasional dan diterapkan dalam lingkungan nyata [5]. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran Pancasila. Hal ini karena Pendidik masih menggunakan cara teacher-centered sehingga menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran [6].

Guru diharapkan mampu untuk membuat pembelajaran yang menarik dan dapat memahami materi terhadap siswa dengan berbagai media. Salah satunya adalah menggunakan media. Media yang menggunakan salah satunya adalah video. Video merupakan media elektronik yang dapat memadukan teknologi audio dan visual untuk menghasilkan sajian yang menarik [2]. Selain itu media ini juga menjadi sarana prasarana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan [7]. Canva adalah

aplikasi media pembelajaran yang menarik perhatian siswa karena memudahkan siswa memahami pelajaran sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Selain itu Canva juga mampu membuat guru ataupun pendidik menjadi lebih kreatif [8]. Canva adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat membuat siswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik [9]. Canva lebih efisien sebagai penunjang pembelajaran [8]. Media papan lipat juga sangat efektif dalam pengajaran karena mudah untuk dibaca dan dipahami siswa [10]. Selain itu media papan lipat juga sangat membantu dalam memahami materi [11]. Studi ini memberikan perspektif baru tentang bagaimana elemen digital dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam pembelajaran yang terstruktur secara tradisional, membuka peluang inovasi dalam proses pembelajaran [12].

Dari hal tersebut, Peneliti berharap untuk mengetahui bagaimana keaktifan siswa [13], [14] dengan media canva, dan pemahaman siswa terhadap materi simbol Pancasila dan penerapannya di SD Muhammadiyah 1 Taman [15]

RESEARCH METHOD

General background of research, general background of research, general background of research, general background of research, general background of research, general background of research, general background of research, general background of research, general background of research.

Penelitian ini menerapkan pendekatan berifat kuantitatif dengan rancangan Pre-Eksperimental yang bertujuan mengamati dampak perlakuan tanpa melibatkan kelompok kontrol. [16]. Studi tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :

$$X \rightarrow O$$

X = Penggunaan media Canva dan Palipa

O = Post Test (Test setelah diberikan)

Subjek penelitian dalam penelitian adalah kelas 1C di SD Muhammadiyah 1 Taman dengan jumlah siswa 28 anak. Penggunaan satu kelas eksperimen ini bertujuan mengamati secara mendalam dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran. (Himayanti et al., 2023). Penulis juga berharap agar penelitian ini dapat dikembangkan di lingkup Pendidikan yang lebih luas. [18].

Instrumen penelitian ini terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas oleh para ahli yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media. Selain instrumen tes, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mencatat tingkat keterlibatan dan respon afektif siswa selama proses interaksi dengan media digital di dalam kelas [19].

Perangkat yang digunakan dalam penelitian ini adalah platform desain Canva yang difungsikan sebagai media pembelajaran interaktif [20]. Canva dipilih karena keunggulannya dalam menyediakan fitur visual yang menarik, seperti animasi, elemen grafis, dan integrasi video yang dapat memvisualisasikan materi abstrak menjadi lebih konkret bagi siswa sekolah dasar [21].

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan RPP, lembar penilaian Palipa dengan 10 soal dari media Canva menggunakan N-Gain. Yaitu menggunakan rumus :

$$N - Gain = \frac{SkorPost\ test}{Skor\ Maksimum}$$

Dengan menggunakan rumus tersebut, kemudian data yang akan diperoleh akan dinilai berdasarkan kriteria yang telah didapatkan dan dapat dilihat dari table di bawah ini: [22]

Tabel 1. Kriteria N-Gain.

Nilai N-Gain	Kriteria
$(<g> > 0,7$	Tinggi
$0,7 > (<g>) > 0,3$	Sedang
$(<g>) < 0,3$	Rendah

Lembar angket terdiri atas beberapa pertanyaan yang diisi oleh siswa untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media canva dan Palipa pada materi Simbol Pancasila dan penerapannya [23].

RESULTS AND DISCUSSION

Results

A. Hasil Validasi Media Canva dan Palipa

Sebelum diaplikasikan pada pembelajaran di kelas 1C SD Muhammadiyah 1 Taman, media Canva dan Palipa terlebih dahulu divalidasi oleh ahli (expert judgment). Validasi ini mencakup aspek design media, aspek pembelajaran pedagogik. Hasil penilaian dari dua validator ahli tersebut di sajikan pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Validasi Kelayakan Media

No	Nama Validator	Rata-rata Skor	Kategori Kelayakan
1	Dewoto Kusumo, M.Pd	3,8	Sangat Layak
2	Lizana Nadia, M.Pd	3,9	Sangat Layak

Secara keseluruhan, rata skor yang diperoleh adalah 3,85 dari skor maksimal 4,00. Berdasarkan kriteria penilaian, skor tersebut menunjukkan bahwa media canva dan palipa sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran simbol Pancasila dan penerapannya.

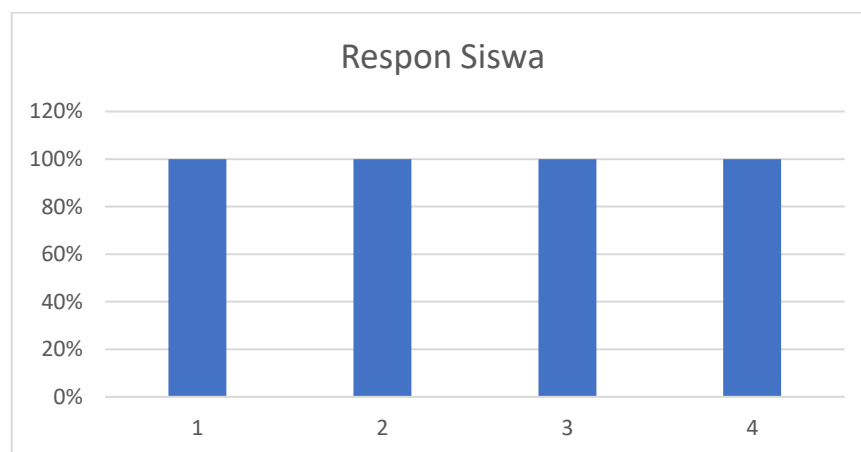
B. Hasil Instrumen Tes (Post Test)

Hasil penelitian belajar siswa dalam memahami materi tentang simbol Pancasila dan penerapannya mengalami peningkatan dan respon siswa selama pembelajaran Pancasila tentang simbol Pancasila dan penerapannya dapat dilihat hasilnya pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Hasil Pembelajaran Kognitif Materi Pancasila.

No	Skor Post Test	N-Gain	Kriteria
1	10	1	Tinggi
2	10	1	Tinggi
3	10	1	Tinggi
4	10	1	Tinggi
5	10	1	Tinggi
6	10	1	Tinggi
7	10	1	Tinggi
8	10	1	Tinggi
9	10	1	Tinggi
10	10	1	Tinggi
11	10	1	Tinggi
12	10	1	Tinggi
13	10	1	Tinggi
14	10	1	Tinggi
15	10	1	Tinggi
16	10	1	Tinggi
17	10	1	Tinggi
18	10	1	Tinggi
19	10	1	Tinggi
20	10	1	Tinggi
21	10	1	Tinggi
22	10	1	Tinggi
23	10	1	Tinggi
24	10	1	Tinggi
25	10	1	Tinggi
26	10	1	Tinggi
27	10	1	Tinggi
28	10	1	Tinggi
Rata-rata	10	1	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai capaian pemahaman siswa tinggi mengenai materi simbol Pancasila dan penerapannya. Responden yang terdiri dari 28 siswa dari kelas 1C SD Muhmmadiyah 1 Taman.

**Gambar 1.** Diagram Hasil Respon siswa terhadap Pembelajaran.

Temuan penelitian mengindikasikan reaksi afektif peserta didik tentang pembelajaran Pancasila dengan materi simbol Pancasila dan penerapannya memiliki nilai 100% dari rata-rata empat pertanyaan yang diajukan peneliti terhadap respon siswa kelas 1C SD Muhammadiyah 1 Taman.

Discussion

Siswa-siswa tertarik dengan sarana ajar digital yang diberikan berupa Media Canva dan Palipa. Interaksi antar siswa dan guru sangat efektif [24]. Siswa merasa senang ketika ada gambar yang menarik dan warnanya cerah. Dengan menggunakan video suara yang interaktif membuat siswa mengetahui hal baru [25].

CONCLUSION

Fundamental Finding : Penggunaan media interaktif Canva dan Palipa pada Pembelajaran Pancasila dengan materi Simbol dan Penerapannya di kelas 1C SD Muhammadiyah 1 Taman terbukti efektif dan layak secara pedagogik, yang ditunjukkan melalui hasil validasi ahli bahwa media pembelajaran berbasis Canva dan Palipa berada pada kategori sangat layak dengan nilai skor masing-masing 3,8 dan 3,9 serta hasil pemahaman siswa pada post-test dengan nilai 100% dan nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 1 yang menguatkan efektivitas tinggi media tersebut dalam membantu penguasaan materi simbol Pancasila dan penerapannya. **Implication :** Pemanfaatan Canva dan Palipa sebagai media pembelajaran memungkinkan guru menyajikan materi abstrak secara visual dan konkret dan mendukung penyajian materi secara menarik di kelas 1 serta pendampingan guru agar penggunaan teknologi tidak bersifat pasif namun bermakna secara mendalam bagi siswa. **Limitation :** Penelitian ini masih terbatas pada design dalam satu kelas sehingga generalisasi hasil terhadap konteks sekolah, peserta didik, dan kondisi pembelajaran di kelas masih terbatas. **Future Research :** Penelitian selanjutnya diharapkan melibatkan sampel lebih besar dan beragam, dan menggunakan pre-test untuk mengetahui hasil pembelajaran sebelum dan setelahnya, serta mengkaji dampak jangka Panjang dalam penggunaan media Canva dan Palipa terhadap konsep dan transfer pengetahuan.

REFERENCES

- [1] A. Wathon, "Peran Kepala Sekolah dalam Mengembangkan Lembaga melalui Kurikulum Merdeka," *AS-SABIQUN*, vol. 7, no. 1, pp. 111-129, Jan. 2025, doi: 10.36088/assabiqun.v7i1.5560.
- [2] A. M. Himayanti, M. Prayito, J. Sulianto, and S. Wikyuni, "Analisis Video Pembelajaran Simbol Pancasila Melalui Aplikasi Canva Kelas 1 SDN Plamongansari 02," 2023. [Online]. Available: <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- [3] G. O. Safitri, A. Fahmi, and A. Putra, "PENGUNAAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS MEDIA DIGITAL USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN DEVELOPING DIGITAL MEDIA CREATIVITY," vol. 3, no. 2, 2025.
- [4] A. Marselina Tamba and Z. Hadikusuma Ramadan, "Development of Canva-based Educational Games on the Meaning of the Pancasila Principle Materials in Social Life for Grade IV Elementary Students," vol. 9, pp. 2614-1337, 2025, doi: 10.33578/pjr.v9i4.156.

- [5] P. Galih, P. 1✉, D. Y. Muharromi, W. A. Azizah, and K. Aeni, "Penerapan Model Pembelajaran PBL dengan Media PPT Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Arti dan Makna Simbol Pancasila Pada Kelas 2," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, vol. 4, pp. 6840–6848, 2024.
- [6] R. Nur Aminah and E. Yunita, "PENERAPAN MEDIA PAPAN PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM MATERI SIMBOL DAN PENERAPAN PANCASILA DI KELAS III SDN BANDUNG 1," 2025.
- [7] V. Septiyani and D. Setiawan, "Canva-based Audio-Visual Media for the Fourth Grade Elementary School Pancasila Formulation Process Material," *Jurnal Edutech Undiksha*, vol. 11, no. 2, pp. 251–260, Jan. 2024, doi: 10.23887/jeu.v11i2.62433.
- [8] D. Ratnawati, V. Vivianti, S. Fatmawati, T. Widodo, and O. Hardiyantari, "Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva," *BANTENESE : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, vol. 5, no. 2, pp. 516–526, Dec. 2023, doi: 10.30656/ps2pm.v5i2.7412.
- [9] A. Wumu, Mursalin, and T. J. Buhungo, "Effectiveness of Problem-Based Learning Model Assisted by Canva-Oriented Pancasila Student Profiles to Improve Scientific Literacy," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, vol. 9, no. 8, pp. 5892–5898, Aug. 2023, doi: 10.29303/jppipa.v9i8.4022.
- [10] S. Amalah, "EFEKTIVITAS MEDIA PAPAN LIPAT," 2017.
- [11] N. Retno Wahyuningati, C. Sa, dun Akbar, and I. Artikel Abstrak, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Papan Lipat untuk Mendukung Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas IV," 2020. [Online]. Available: <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- [12] M. Prayanti Purba, R. Vien, P. Hartanto, and M. H. Nuryadi, "Implementation of Mind Mapping in Canva Application as a Learning Media for Pancasila Education in Developing Students Critical Thinking Skills."
- [13] A. A. Zumra and L. Rahmi, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Materi Simbol dan Bunyi Sila Pancasila," *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 7, no. 4, 2024, [Online]. Available: <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- [14] W. Fajrina, Andy Sapta, and Dang Irvan Rahmat Safari, "Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa SD," *Epistema*, vol. 6, no. 1, pp. 60–71, May 2025, doi: 10.21831/ep.v6i1.87204.
- [15] S. Tinggi, I. Tarbiyah, N. U. Al, H. Mojokerto, Z. Eka, and T. Rifayanti, *Proceeding the 5 th Annual International Conference on Islamic Education PENGARUH MEDIA POP UP BOOK TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI SIMBOL DAN MAKNA LAMBANG PANCASILA SISWA KELAS III DI SDN*.
- [16] D. T. Campbell *et al.*, "EXPERIMENTAL AND QUASI-EXPERIMENT AI DESIGNS FOR RESEARCH," 1963.
- [17] A. M. Himayanti, M. Prayito, J. Sulianto, and S. Wikyuni, "Analisis Video Pembelajaran Simbol Pancasila Melalui Aplikasi Canva Kelas 1 SDN Plamongansari 02," 2023. [Online]. Available: <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- [18] F. N. Aeni and I. Rindaningsih, "SIMELA: Edukasi dan Media Pembelajaran Efektivitas Media Interaktif Digital Berbasis Canva Site dalam Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siklus Air pada Siswa Kelas V SD," 2026.
- [19] N. H. Ismai, Suardi, and Rismawati, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN BERBANTUKAN MEDIA CANVA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB DAN TOLERANSI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD NEGERI INPRES TINGGIMAE KEC. SUMBA OPU KAB. GOWA," 2025.

- [20] A. Ari Susanto and I. Kriya Almanfaluti, "ANALISIS KUALITAS CANVA SEBAGAI PLATFORM DESAIN ONLINE DAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF," 2025.
- [21] N. Ismail, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN BERBANTUKAN MEDIA CANVA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB DAN TOLERANSI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD NEGERI INPRES TINGGIMAE KEC. SUMBA OPU KAB. GOWA," 2025.
- [22] A. Triyono, R. H. Nuary, N. Permatasari, Y. Yuni, and T. Wibowo, "The Level of Effectiveness of TPS and Conventional Methods Judging from Students' Geometry Learning Results Using the N-Gain Test," *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, vol. 10, no. 1, p. 125, May 2024, doi: 10.30595/alphamath.v10i1.21530.
- [23] R. A. Ardiani *et al.*, "PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD DIGITAL MATERI SIMBOL-SIMBOL PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PPKn," 2022, doi: 10.26418/jppk.v11i10.58824.
- [24] S. Nita, E. Untari, K. Sussolaikah, M. H. Rifai, and H. Artikel, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring," vol. 5, no. 1, 2025, doi: 10.47709/briliance.vxix.xxxx.
- [25] W. Jurnal *et al.*, "Indonesian Research Journal on Education Analisis Media Pembelajaran Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," 2025. [Online]. Available: <https://irje.org/index.php/irje>

Yanuar Kusumaningrum

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

***Ida Rindaningsih (Corresponding Author)**

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email: rindaningsih1@umsida.ac.id
