

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN HAK DAN KEWAJIBAN WARGA
NEGARA BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS X E.3 SMA PGRI 2 KOTA**

Yuni Oktaviarani¹, Hendra², Ridwan Santoso³

PPKn FKIP Universitas Jambi

oktaviaraniyuni@gmail.com, hendra@unja.ac.id, ridwansantoso@unja.ac.id

ABSTRACT

The development of information technology has encouraged innovation in learning media to improve students' learning outcomes. This study aimed to develop Canva-based learning videos on the topic of rights and obligations as school and community members and to determine the validity, practicality, and effectiveness of the developed media. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects involved material experts, media experts, teachers, and students of class X E.3 SMA PGRI 2 Jambi City. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and learning achievement tests. Data were analyzed descriptively using quantitative and qualitative approaches. The results showed that the material expert validation obtained a score of 92.5% categorized as very feasible. The practicality test indicated that the media was categorized as practical to very practical based on teacher and student responses. The effectiveness test using the Wilcoxon Signed Rank Test showed a significance value of 0.001 (<0.05), indicating a significant difference between pre-test and post-test scores. Furthermore, Cohen's r value of 0.885 indicated a large effect size. Therefore, Canva-based learning videos are valid, practical, and effective for improving students' learning outcomes.

Keywords: learning video, Canva, ADDIE model, learning outcomes, Pancasila Education

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis Canva pada materi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dan masyarakat serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kelas X E.3 SMA PGRI 2 Kota Jambi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan menunjukkan media berada pada kategori praktis hingga sangat praktis

berdasarkan respons guru dan peserta didik. Uji efektivitas menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($<0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Hasil perhitungan Cohen's r sebesar 0,885 termasuk kategori large effect. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: video pembelajaran, Canva, model ADDIE, hasil belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong pendidik untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang inovatif guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang

keberhasilan proses pembelajaran. Media yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah melalui penyajian informasi yang bersifat konkret dan menarik. Salah satu bentuk media yang saat ini banyak digunakan adalah media pembelajaran berbasis video. Video pembelajaran merupakan media audio visual yang mampu menggabungkan unsur gambar, teks, animasi, serta suara sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang baik. Salah satu materi yang dipelajari pada kelas X adalah hak dan kewajiban

sebagai warga sekolah dan masyarakat. Materi tersebut tidak hanya menuntut peserta didik untuk memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian sosial dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi secara lebih konkret dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA PGRI 2 Kota Jambi, diketahui bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku paket serta presentasi sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung, kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, hasil belajar peserta didik masih belum optimal sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur dan template yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk video, presentasi, infografis, maupun poster secara mudah dan menarik. Video pembelajaran berbasis Canva memungkinkan integrasi berbagai elemen visual dan audio sehingga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar serta mempermudah penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, serta hasil belajar peserta didik. Namun, pengembangan video pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dan masyarakat masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid,

praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X E.3 SMA PGRI 2 Kota Jambi

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis Canva pada materi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dan masyarakat serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X E.3 SMA PGRI 2 Kota Jambi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilaksanakan di SMA PGRI 2 Kota Jambi dengan subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan peserta didik kelas X E.3.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Data validitas diperoleh

melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, sedangkan data kepraktisan diperoleh melalui angket respons guru dan siswa. Data efektivitas diperoleh melalui hasil pre-test dan post-test siswa.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Karena data tidak berdistribusi normal, maka pengujian efektivitas dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Besarnya pengaruh penggunaan media dihitung menggunakan effect size Cohen's r.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengembangan Video Pembelajaran

Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, dan materi pembelajaran. Tahap desain meliputi penyusunan storyboard, naskah, dan tampilan video. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya dilakukan

implementasi melalui uji coba perorangan dan kelompok kecil, kemudian dilakukan evaluasi terhadap efektivitas media.

2. Kelayakan Video Pembelajaran

Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media juga menunjukkan bahwa video pembelajaran telah memenuhi aspek tampilan, kualitas media, dan kesesuaian materi sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva telah memenuhi aspek validitas dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Kepraktisan Video Pembelajaran

Kepraktisan media diketahui melalui respons guru dan siswa terhadap penggunaan video pembelajaran. Hasil uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 77,5% dengan kategori praktis. Sementara itu, hasil uji kelompok kecil memperoleh

persentase sebesar 85% yang termasuk kategori sangat praktis.

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.

4. Efektivitas Video Pembelajaran

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.176	15	.200 [*]	.879	15	.047
Post-Test	.235	15	.025	.819	15	.007

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pre-test sebesar 0,047 dan post-test sebesar 0,007 sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test.

	Post-Test - Pre-Test
Z	-3.428 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 (<0,05), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran berbasis Canva. Selain itu, hasil

perhitungan effect size menggunakan Cohen's r memperoleh nilai sebesar 0,885 yang termasuk kategori large effect. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Tingginya nilai validitas menunjukkan bahwa materi dan tampilan media telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sementara itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Keefektifan media yang ditunjukkan melalui hasil uji Wilcoxon

dan perhitungan effect size mengindikasikan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal tersebut terjadi karena media video mampu menyajikan materi secara visual dan audio sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Selain itu, penggunaan animasi, gambar, dan narasi dalam video mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Monoarfa dan Haling (2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Pratiwi (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif.

Dengan demikian, video pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan,

tetapi juga mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva pada materi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dan masyarakat untuk peserta didik kelas X E.3 SMA PGRI 2 Kota Jambi telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pengembangan media dilakukan melalui model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta capaian pembelajaran yang berlaku.

Berdasarkan hasil uji validitas, video pembelajaran yang

dikembangkan memperoleh penilaian dari ahli materi dengan persentase sebesar 92,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, memiliki ketepatan konsep, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta disusun secara sistematis sehingga dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal. Selain itu, media yang dikembangkan juga telah melalui proses revisi berdasarkan masukan dari validator sehingga kualitas produk menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva memperoleh respons positif dari guru maupun peserta didik. Media yang dikembangkan dinilai mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Tingkat kepraktisan yang berada pada kategori praktis hingga sangat praktis menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat diterapkan secara efektif dalam kegiatan

pembelajaran dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Selanjutnya, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah penggunaan media pembelajaran. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dan masyarakat.

Besarnya pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar juga diperkuat melalui perhitungan effect size menggunakan Cohen's r yang memperoleh nilai sebesar 0,885 dan termasuk dalam kategori large effect. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan hasil belajar

peserta didik. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital. Pemanfaatan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva (Vol. 12).
- Arifin, Y., Ricky, M. Y., & Yesmaya, V. (2011). Digital multimedia. Bina Nusantara.
- Arsa, M. F. (2024). Buku sakti desain Canva desktop (Vol. 2).

- H., Pagarra, Syawaludin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media pembelajaran.
- Lukman, A., Wicaksana, E. J., & Siburian, J. (2019). Model penelitian dan pengembangan (R&D). CV. AA. Rizky.
- Oktarina, S. (2022). Pengembangan model pembelajaran dalam research and development (R&D).
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran (Vol. 32). Itera Press.
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). Evaluasi hasil belajar. Universitas Hamzanwadi Press.
- Ruhimat. (2005). Sistem model dan desain pembelajaran
- Sakti, M. (2023). Media pembelajaran (Definisi, fungsi, dan urgensinya bagi peserta didik milenial).
- Saleh, M. S., Syahrudin, M. S. Saleh, Azis, I., & Sahabuddin. (2023). Media pembelajaran.
- Sappaile, B. I., Pristiwaluyo, T., & Deviana, I. (2021). Hasil belajar dari perspektif dukungan orang tua dan minat belajar siswa. Global Research and Consulting Institute.
- Shoffa, S. (2023). Media pembelajaran.
- Siswanto, E. (2021). Presentasi multimedia media pembelajaran interaktif. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R&D).
- Sukmawati, F. (2021). Media pembelajaran (Vol. 10).
- Wirda, Y. (2020). Faktor-faktor determinan hasil belajar siswa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jurnal :**
- Agustin, D. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(3), 283–294.
- Andarwati, N., & Pujilestari, Y. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jurnal Moral dan Kewarganegaraan, 11, 844–851.
- Daniyati, A., Saputri, I., Wijaya, R., Septiyani, A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. Journal of Student Research (JSR), 1(1), 282–294.
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa MA Ibtidaussalam. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 12(1), 85–91.
- Fadilla, N., Prayogo, M. S., et al. (2023). Penerapan media interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar: Literatur review. 4(2), 1–9.
- Fahrurrozhi, A., Kurnia, H., & Basuki, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran terhadap minat siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jurnal PPKn, 11(2).
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>

- Fitriani, E. S., & Umah, R. Y. H. (2025). Antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran IPA kelas VI. *Jurnal Ilmiah Al-Thifl*, 5(1), 54–73.
- Geminiawan, I. P. H. E., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2018). Karakteristik multimedia interaktif mata pelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 1(2), 91.
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan dan pengembangan video dalam pembelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 225–240.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943–947.
- Ilsa, A., Farida, F., & Harun, M. (2020). Pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi PowerDirector 18 di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300.
- Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan multimedia digital dan pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(1), 34–48.
- Trinawindu, I. B. K., Dewi, A. K., & Narulita, E. T. (2021). Multimedia interaktif untuk proses pembelajaran. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 19(23), 35–42.
- Wati, K., Yusnaldi, E., Lestari, B., Juliana, J., Rambe, R. M., & Rahmadani, R. (2025). Analisis penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPS: Dampaknya terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 2367–2372.