

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATERI KEBINEKAAN INDONESIA KELAS VII DI SMP MUHAMMADIYAH KUPANG

Dorkas Yufice Ariyanti Kale <sup>1\*</sup>, Fadil Mas'ud <sup>2</sup>, Daud Y. Nassa <sup>3</sup>, Meryana M. Doko<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

\*E-mail: [dorkas.kale@staf.undana.ac.id](mailto:dorkas.kale@staf.undana.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 13-4-2025

Revised: 29-5-2025

Accepted: 15-6-2025

#### Keywords

Media pembelajaran, Canva, kebinekaan, PPKn, ADDIE

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi Kebinekaan Indonesia untuk siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah Kupang. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, dengan skor rata-rata masing-masing sebesar 91,2% dan 88,5%. Uji coba terbatas menunjukkan respon positif dari siswa, di mana 85% menyatakan media menarik dan mudah dipahami, serta 90% menyatakan media membantu pemahaman konsep kebinekaan. Media pembelajaran berbasis Canva terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pembelajaran nilai-nilai kebangsaan secara visual, interaktif, dan kontekstual. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif strategis dalam pembelajaran PPKn, khususnya pada materi yang berorientasi pada penguatan karakter kebangsaan.

*This study aims to develop Canva-based learning media on Indonesian Diversity material for seventh grade students at SMP Muhammadiyah Kupang. The method used is development research (Research and Development) with the ADDIE model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that the learning media developed obtained a very feasible category based on the validation of material experts and media experts, with an average score of 91.2% and 88.5%, respectively. The limited trial showed positive responses from students, where 85% stated that the media was interesting and easy to understand, and 90% stated that the media helped understand the concept of diversity. Canva-based learning media is proven to be able to increase student engagement and support the learning of national values visually, interactively, and contextually. Thus, this media can be a strategic alternative in learning Civics, especially on materials oriented towards strengthening national character..*

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



**How to Cite:** Kale, D. Y. A, Mas'ud., F, Nassa, D.Y, Doko, M.M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Kebinekaan Indonesia Kelas VII di SMP Muhammadiyah Kupang. *Haumeni Journal of Education*, 5(1), 1-8. doi: 10.35508/haumeni.v5i1.21204

### PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya bukan hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan memperkuat identitas kebangsaan peserta didik. Dalam konteks keindonesiaan yang kaya akan keberagaman, pendidikan kebinekaan menjadi elemen penting dalam kurikulum, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Materi Kebinekaan Indonesia secara khusus dirancang untuk membekali

siswa dengan pemahaman mengenai nilai-nilai toleransi, gotong royong, persatuan, serta sikap menghargai perbedaan suku, budaya, agama, dan bahasa (Yuliani & Hartati, 2021). Penerapan nilai-nilai ini menjadi semakin relevan di tengah kondisi sosial masyarakat yang terus berubah, serta dihadapkan pada tantangan intoleransi, disinformasi, dan konflik identitas di era digital.

Meskipun materi kebinekaan memiliki peran sentral dalam pendidikan karakter, kenyataannya proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks secara konvensional. Pendekatan ini cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif dan kurang mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan realitas sosial mereka. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebinekaan masih bersifat kognitif dan belum menyentuh aspek afektif dan aplikatif secara optimal (Mardiana et al., 2022). Permasalahan ini menuntut adanya pembaruan dalam strategi pembelajaran, khususnya melalui pengembangan media pembelajaran yang mampu menjembatani antara konten materi dan karakteristik belajar siswa abad ke-21.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa secara signifikan (Fadilah & Nuryadi, 2020). Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis daring yang intuitif dan mudah digunakan untuk membuat berbagai media visual seperti infografis, poster, dan presentasi (Wahyuni & Putra, 2023). Canva juga mendukung pembelajaran visual dan kreatif yang cocok dengan karakteristik generasi Z.

Di sisi lain, pengembangan media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan konteks lokal. SMP Muhammadiyah Kupang, yang berada di wilayah dengan latar belakang sosial budaya yang beragam, merupakan ruang yang tepat untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang berbasis nilai kebinekaan. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya Canva, belum terintegrasi secara optimal dalam pembelajaran PPKn. Padahal, siswa di sekolah ini sudah cukup akrab dengan teknologi, sehingga media pembelajaran berbasis digital sangat berpotensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi Kebinekaan Indonesia untuk kelas VII di SMP Muhammadiyah Kupang. Pengembangan media ini tidak hanya ditujukan untuk memperkaya strategi pembelajaran guru, tetapi juga sebagai upaya konkret dalam membangun kesadaran multikultural siswa melalui pendekatan yang inovatif dan kontekstual. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penyediaan sumber belajar yang menarik dan relevan, sekaligus memperkuat integrasi nilai-nilai kebinekaan dalam pembelajaran PPKn di era digital.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Teknik penelitian yang disebut penelitian dan pengembangan digunakan untuk membuat produk tertentu dan mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan ini akan menunjukkan sebuah rangkaian kegiatan yang dimulai dari suatu kebutuhan dan permasalahan yang harus diselesaikan untuk menghasilkan suatu produk, dalam hal ini adalah media pembelajaran video pembelajaran berbasis canva. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (Dick et al., 2005), yang menjadi dasar model penelitian dan pengembangan. *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) adalah lima tahapan model ADDIE. Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses menciptakan hal-hal baru atau menyempurnakan hal-hal yang sudah ada. Hasil penelitian dan pengembangan ini akan dilakukan uji coba siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah Kupang. Hal ini untuk memastikan apakah media pembelajaran yang telah dibuat oleh penulis layak dilakukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi Kebinekaan Indonesia untuk siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah Kupang. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut uraian hasil berdasarkan tiap tahapan:

#### **a. Hasil Tahap Analisis**

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru PPKn, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Media pembelajaran yang digunakan belum melibatkan unsur visual interaktif. Guru menyatakan perlunya media yang dapat menarik perhatian siswa dan membantu pemahaman konsep-konsep kebinekaan seperti pluralisme, toleransi, dan nasionalisme. Siswa kelas VII juga menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media digital berbasis gambar dan animasi ringan.

#### **b. Hasil Tahap Desain**

Desain media dilakukan dengan mengembangkan storyboard untuk setiap subtopik materi Kebinekaan Indonesia. Konten disusun berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pembelajaran yang telah ditentukan dalam Kurikulum 2013 revisi. Desain media dibuat menggunakan platform Canva, dengan kombinasi warna cerah, ilustrasi infografis, dan navigasi berbasis slide untuk mempermudah alur belajar siswa.

#### **c. Hasil Tahap Pengembangan**

Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh:

- 1) **Ahli materi**, yang menilai aspek kesesuaian isi, keakuratan materi, dan relevansi dengan nilai-nilai kebinekaan.
- 2) **Ahli media**, yang menilai desain visual, keterbacaan, dan daya tarik tampilan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada dalam kategori **“Sangat Layak”** dengan rincian nilai:

- 1) Rata-rata skor validasi ahli materi: **91,2%**
- 2) Rata-rata skor validasi ahli media: **88,5%**

Kedua validator memberikan saran untuk memperbaiki ukuran huruf pada beberapa slide serta menambahkan penekanan pada bagian penting materi. Perbaikan dilakukan sebelum tahap implementasi.

#### **d. Hasil Tahap Implementasi**

Uji coba terbatas dilakukan di kelas VII dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Proses pembelajaran menggunakan media Canva dilaksanakan dalam dua pertemuan. Selama pembelajaran, siswa tampak lebih aktif, tertarik pada tampilan visual, dan mampu berdiskusi tentang contoh-contoh kebinekaan di lingkungan mereka.

#### **e. Hasil Tahap Evaluasi**

Respon siswa terhadap media diukur melalui angket yang mencakup aspek tampilan, kejelasan materi, dan motivasi belajar. Hasil angket menunjukkan bahwa:

- 1) **85% siswa** menyatakan media “menarik dan mudah dipahami”
- 2) **90% siswa** merasa media “membantu memahami konsep kebinekaan secara lebih nyata”
- 3) **80% siswa** menyatakan “lebih semangat” saat belajar menggunakan media berbasis Canva dibanding metode sebelumnya.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Wahyuni & Putra, 2023) yang menyatakan bahwa Canva efektif meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa melalui tampilan visual yang menarik. Media ini juga mendukung pendekatan belajar visual yang banyak digunakan oleh siswa generasi Z (Fadilah & Nuryadi, 2020).

## **2. Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Canva mampu memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran materi Kebinekaan Indonesia di SMP Muhammadiyah Kupang. Pembelajaran yang semula bersifat konvensional dapat dikembangkan menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna melalui media visual yang informatif (Susilawati et al., 2025). Pembahasan ini akan dijelaskan berdasarkan tiga

aspek utama, yaitu efektivitas pengembangan media, keterlibatan siswa, serta relevansinya terhadap nilai-nilai kebinekaan.

#### **a. Efektivitas Pengembangan Media Canva dalam Pembelajaran PPKn**

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai berada dalam kategori **“sangat layak”** untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa desain visual, isi materi, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan telah memenuhi standar pedagogis yang diperlukan. Desain media yang menarik dan komunikatif mampu meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Canva menyediakan beragam fitur grafis yang memudahkan guru dalam membuat infografis dan presentasi yang kaya visual. Visualisasi konsep abstrak dalam materi Kebinekaan Indonesia, seperti “pluralisme budaya” atau “nilai toleransi antarumat beragama”, menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa melalui representasi gambar, simbol, dan contoh kontekstual. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Fadilah & Nuryadi, 2020), yang menyatakan bahwa media digital berbasis desain visual dapat meningkatkan kualitas pemahaman konsep dan retensi siswa dalam pembelajaran PPKn.

#### **b. Peningkatan Keterlibatan dan Respon Siswa**

Salah satu indikator keberhasilan media pembelajaran adalah **keterlibatan siswa dalam proses belajar**. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis Canva. Mereka aktif memberikan respon terhadap materi yang ditampilkan, terlibat dalam diskusi kelas, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap nilai-nilai kebinekaan. Respon positif ini tercermin dari hasil angket, di mana sebagian besar siswa menyatakan bahwa media membantu mereka belajar dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Canva juga memungkinkan integrasi elemen interaktif sederhana, seperti transisi antar-slide dan animasi ringan, yang meningkatkan minat siswa untuk memperhatikan materi. Menurut (Wahyuni & Putra, 2023), keterlibatan siswa akan meningkat apabila materi disajikan secara visual dan sesuai dengan konteks digital yang familiar bagi mereka, terutama generasi digital-native seperti siswa saat ini.

Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses belajar berbasis media visual turut mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif. Media Canva yang digunakan dalam bentuk presentasi dan infografis juga mendorong guru untuk menyampaikan materi secara komunikatif dan

kontekstual, yang berdampak pada peningkatan interaksi guru dan siswa.

### **c. Relevansi Media terhadap Penguatan Nilai Kebinekaan**

Materi Kebinekaan Indonesia menekankan pada pentingnya membentuk karakter peserta didik yang menghargai perbedaan dan menjunjung tinggi nilai persatuan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan harus mampu menyampaikan pesan-pesan nilai tersebut dengan cara yang kuat dan menyentuh aspek afektif siswa. Media berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memuat pesan-pesan moral dan sosial melalui ilustrasi kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan nilai toleransi, kerja sama, dan solidaritas antarwarga bangsa (Bani et al., 2024).

Keterhubungan antara visualisasi dalam media dan kehidupan nyata siswa menjadi kunci dalam membentuk pemahaman yang mendalam dan aplikatif. Seperti yang dinyatakan oleh Mardiana et al (2022), media pembelajaran yang dikembangkan secara kontekstual dapat membangun kedekatan emosional siswa terhadap materi dan mendorong internalisasi nilai-nilai karakter secara lebih efektif.

Media ini juga sangat sesuai digunakan dalam konteks lokal SMP Muhammadiyah Kupang yang memiliki latar belakang sosial-budaya yang beragam. Dengan menggunakan representasi yang inklusif dan tidak bias budaya, media Canva membantu siswa memahami bahwa perbedaan adalah kekayaan, bukan ancaman.

### **d. Implikasi terhadap Inovasi Pembelajaran Digital**

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran menunjukkan potensi besar untuk mendukung transformasi pembelajaran di sekolah-sekolah, khususnya pada jenjang SMP. Canva mudah diakses, tidak membutuhkan keahlian teknis yang kompleks, dan bisa digunakan oleh guru dari berbagai latar belakang. Dengan demikian, guru PPKn dapat lebih mudah mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan kontekstual tanpa harus bergantung pada sumber daya teknologi yang tinggi.

Penelitian ini memperkuat hasil studi sebelumnya yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran yang sederhana namun visual dan interaktif dapat memberikan dampak signifikan terhadap efektivitas pembelajaran (Yuliani & Hartati, 2021). Di tengah arus digitalisasi pendidikan yang semakin cepat, guru perlu diberdayakan untuk menjadi kreator konten pembelajaran digital, bukan sekadar pengguna pasif teknologi.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) **Media pembelajaran berbasis Canva** yang dikembangkan dalam penelitian ini tergolong *sangat layak* untuk digunakan dalam proses pembelajaran PPKn materi Kebinekaan Indonesia. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media yang memberikan penilaian tinggi terhadap aspek isi, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan.
- 2) Proses pengembangan media menggunakan model ADDIE terbukti sistematis dan efektif dalam menghasilkan produk media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Setiap tahap—mulai dari analisis hingga evaluasi—memberikan kontribusi signifikan dalam menyempurnakan media yang dikembangkan.
- 3) **Tanggapan siswa terhadap media sangat positif.** Mereka merasa media tersebut menarik, mudah dipahami, dan membantu dalam mempelajari nilai-nilai kebinekaan seperti toleransi, persatuan, dan saling menghargai.
- 4) Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif serta menyenangkan. Hal ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PPKn sekaligus penguatan pendidikan karakter di sekolah.

Berdasarkan temuan dan kesimpulan penelitian ini, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah:

- 1) **Bagi guru PPKn**, disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital berbasis Canva secara lebih luas dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi yang berkaitan dengan nilai dan sikap, seperti Kebinekaan, agar siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi pesan-pesan penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- 2) **Bagi sekolah**, sebaiknya memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam memanfaatkan platform desain digital seperti Canva, sehingga guru memiliki keterampilan yang cukup untuk mengembangkan media pembelajaran mandiri yang kreatif dan kontekstual.
- 3) **Bagi peneliti selanjutnya**, disarankan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dengan cakupan materi yang lebih luas dan melibatkan uji coba dalam skala yang lebih besar, agar diperoleh gambaran yang

lebih komprehensif mengenai efektivitas media ini dalam berbagai konteks pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bani, M. D. S., Ly, P., Kollo, F. L., Masud, F., & Uf, S. N. (2024). Assistance in Creating Canva-Based Learning Media. *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 66–69. <https://doi.org/10.37010/kangmas.v5i1.1594>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systemic design of instruction*. Allyn and Bacon. S.
- Fadilah, N., & Nuryadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 205-215. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i3.177>
- Mardiana, R., Setiawan, A., & Rahman, T. (2022). Media Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Pemahaman Kebinekaan di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 14–23. <https://doi.org/10.31940/jpsh.v4i1.3129>
- Mas'ud, F. (2019). Implikasi Undang-Undang Perlindungan Anak Terhadap Pekerja Anak (Suatu Kajian Sosiologi Hukum Terhadap Anak Penjual Koran Di Kota Kupang). *JPK (Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 4(2), 11-19.
- Mas'ud, F. (2024). Peran Perempuan di Sektor Publik: Kajian Hak Asasi Manusia terhadap Perempuan Pegawai SPBU di Kota Kupang. *Media Sains*, 24(2), 61-64.
- Nugraha, A. B., Mas'ud, F., Sudiyarti, S., Qurtubi, A. N., & Fkun, E. (2023). Death Penalty for Ferdy Sambo In Human Rights Perspective (Non Derogable Right Vs Derogabel
- Susilawati, M., Syunikitta, M., Silamat, E., Mas'ud, F., & Nggandung, Y. (2025). *Collaboration of Indigenous Communities and Academics in Creating Digital-Based Technology*. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(2), 177–183. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2389>
- Wahyuni, S., & Putra, R. A. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital: Studi pada Guru SMP di Indonesia Timur. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 112–120. <https://doi.org/10.24114/jitp.v5i2.4456>
- Yuliani, T., & Hartati, S. (2021). Implementasi Nilai Kebinekaan dalam Pembelajaran IPS: Studi pada Siswa SMP di Kawasan Multikultural. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 31(2), 89–97. <https://doi.org/10.17509/jpis.v31i2.32047>