



IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL MENGGUNAKAN CANVA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA DI ERA DIGITAL

Hotma Siregar¹, Vina Dinda Kemala^{2*}, Neca Femina³, Rosy Andreana⁴, Yuriza Amanda⁵, Nala Alfi Syahri⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Corresponding Author: vinnadindakemala@umsu.ac.id*

Abstract: Pancasila Education plays a strategic role in instilling the nation's fundamental values in students. However, conventional learning methods often make students less interested and experience difficulties in deeply understanding the values of Pancasila. This study aims to examine the effectiveness of visual learning media using Canva in improving students' understanding of Pancasila values. The research employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, and documentation. Canva was utilized to present Pancasila materials in engaging visual forms such as infographics, educational posters, and interactive presentations. The findings indicate that the use of Canva-based visual learning media increases students' learning interest and helps them understand Pancasila values in a more concrete and contextual manner. Students became more active, enthusiastic, and capable of relating Pancasila values to their daily lives. Therefore, visual learning media using Canva can serve as an effective alternative in Pancasila Education to enhance students' understanding and internalization of Pancasila values.

Keywords: Visual Learning Media, Canva, Pancasila Values, Pancasila Education

Abstrak: Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai luhur bangsa kepada peserta didik. Namun, proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional sering kali membuat peserta didik kurang tertarik dan kesulitan memahami makna nilai-nilai Pancasila secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran visual menggunakan Canva dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Media Canva dimanfaatkan untuk menyajikan materi Pancasila dalam bentuk visual yang menarik, seperti infografis, poster edukatif, dan presentasi interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual berbasis Canva mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta membantu mereka memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan kontekstual. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah mengaitkan nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media pembelajaran visual menggunakan Canva dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guna meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Visual, Canva, Nilai-Nilai Pancasila, Pendidikan Pancasila

Article info: Accepted

Recommended citation: APA Style v.7

How to Cite:

Siregar, H., Kemala, V. D., Femina, N., Andreana, R., Amanda, Y., & Syahri, N. A. (2026). Implementasi media pembelajaran visual menggunakan Canva dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila di era digital. *Pancasila and Civics Education Journal*, 5(2). 344-353

<https://doi.org/10.30596/pcej.v5i2.28133>



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

INTRODUCTION

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam perspektif konstruktivisme, belajar tidak sekadar menerima informasi dari guru, melainkan proses aktif membangun pemahaman berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar (Ngabekti et al., 2019; Prasedari et al., 2019). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara inovatif agar mampu mendorong keterlibatan peserta didik dalam mengamati, bertanya, menganalisis, dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri (Goudeau et al., 2021; Hockings et al., 2018). Keterlibatan aktif peserta didik menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus pencapaian tujuan pendidikan (Dewi et al., 2019; Pravitasari & Yulianto, 2018).

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar pembentukan karakter dan identitas kewarganegaraan peserta didik. Namun, perkembangan teknologi digital telah menghadirkan tantangan baru dalam proses penanaman nilai-nilai tersebut. Generasi Z yang tumbuh di tengah arus informasi digital cenderung lebih tertarik pada konten visual, interaktif, dan berbasis teknologi dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Akibatnya, pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang inovatif sering kali kurang mampu menarik perhatian peserta didik sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Azmi, 2015; Suprihatin, 2015).

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menjembatani proses komunikasi antara guru dan peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat membantu menyederhanakan konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Nababan, 2020; Saripudin et al., 2018; Suhandra, 2018). Dalam era digital, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada bentuk cetak atau presentasi sederhana, tetapi berkembang menjadi media digital yang lebih interaktif dan visual. Pemanfaatan media visual menjadi semakin relevan karena sebagian besar peserta didik memiliki kecenderungan gaya belajar visual yang mengandalkan gambar, ilustrasi, warna, dan representasi grafis dalam memahami informasi.

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila di MAN 1 Medan menunjukkan bahwa motivasi peserta didik dalam memahami materi Nilai-Nilai Pancasila masih relatif rendah. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya fokus peserta didik selama proses pembelajaran, rendahnya partisipasi dalam diskusi, serta kesulitan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh Microsoft PowerPoint, buku pendukung, video pembelajaran, dan lembar kerja peserta didik. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa 56,56% peserta didik memiliki kecenderungan gaya belajar visual, sedangkan 26,08% audiovisual dan 17,39% kinestetik. Data tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila didukung oleh media visual yang mampu menyesuaikan karakteristik belajar peserta didik.

Salah satu platform digital yang berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran visual adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur seperti infografis, presentasi interaktif, poster edukatif, animasi, dan video pembelajaran yang dapat digunakan secara mudah oleh guru maupun peserta didik. Keunggulan Canva terletak pada kemampuannya menghadirkan visualisasi materi yang menarik, fleksibel, mudah diakses melalui

berbagai perangkat, serta mendukung pembelajaran baik secara luring maupun daring (Rahmasari & Yogananti, 2021; Yundayani et al., 2019). Melalui kombinasi teks, gambar, warna, ikon, dan animasi, Canva memungkinkan penyajian materi Nilai-Nilai Pancasila menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan hasil belajar peserta didik (Elvira & Delsiana, 2019; Junaedi, 2021; Pelangi, 2020; Resmini et al., 2021). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada aspek kelayakan media, peningkatan motivasi belajar, atau hasil belajar secara umum. Kajian yang secara khusus menelaah implementasi media pembelajaran visual berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap Nilai-Nilai Pancasila masih relatif terbatas. Dengan kata lain, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait bagaimana media visual berbasis Canva dapat berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran visual menggunakan Canva dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap Nilai-Nilai Pancasila di era digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan media pembelajaran digital dalam Pendidikan Pancasila serta menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam implementasi media pembelajaran visual menggunakan Canva dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila di era digital. Menurut Creswell (2018), penelitian kualitatif bertujuan mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses penggunaan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta pengaruhnya terhadap pemahaman peserta didik. Penelitian dilaksanakan di MAN 1 Medan dengan subjek penelitian meliputi guru Pendidikan Pancasila dan peserta didik kelas XI yang terlibat dalam penggunaan media pembelajaran visual berbasis Canva. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih informan yang dianggap memiliki pengalaman dan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang mendalam mengenai implementasi media pembelajaran yang diteliti. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang memanfaatkan media visual berbasis Canva, termasuk interaksi antara guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, persepsi, manfaat, serta kendala yang dihadapi selama penggunaan Canva dalam pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa perangkat pembelajaran, hasil desain media Canva, foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya.

RESULT AND DISCUSSION

A. Implementasi Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila

Hasil observasi peneliti dilapangan menunjukkan bahwa ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran yang diperoleh di MAN Pertiwi 1 Medan adalah sebagai berikut. Media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tersedia adalah Microsoft Power Point, alat-alat laboratorium, torso, lingkungan, buku-buku pendukung seperti ensiklopedia, video-video dari Youtube, papan tulis, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), tetapi tidak semua media pembelajaran yang tersedia praktis dan efektif digunakan bagi guru dan peserta didik. Kenyataannya, guru lebih dominan menggunakan media pembelajaran menggunakan Microsoft Power Point, dan LKPD, sehingga terkesan monoton bagi peserta didik dan berdampak terhadap minat dan motivasi dalam belajar. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran sesuai dengan cara belajar peserta didik. Analisis ini dilakukan melalui penyebaran lembar observasi cara belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, cara belajar peserta didik terhadap 24 orang peserta didik kelas XI MIPA di MAN 1 Medan didapatkan data bahwa peserta didik tersebut memiliki cara belajar dominan *visual* dengan persentase 56,56%.

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengidentifikasi kelemahan pembelajaran pada kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi pembelajaran tertentu ditinjau dari aspek media pembelajaran. Analisis ini dilakukan dari hasil wawancara guru dan lembar observasi peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara guru dan hasil analisis lembar observasi peserta didik, materi pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila yang sulit dipahami pada materi kelas XI adalah Memahami hubungan antara nilai Pancasila dengan praktik demokrasi, hak asasi manusia, dan penegakan hukum dengan persentase sebesar 69,56%. Pernyataan tersebut didukung oleh sebagian besar alasan peserta didik yang kesulitan memahami materi Nilai-nilai Pancasila karena menyangkut proses dan sistem serta banyak organ-organ yang terlibat. Tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan yaitu merancang media pembelajaran menggunakan desain *Canva* pada materi Nilai-nilai Pancasila, Mendesain tampilan media, mengumpulkan materi, mengumpulkan materi, menyusun storyboard media, membuat media pembelajaran visual pada materi sistem gerak. Tahap selanjutnya yaitu uji validitas media. Uji validitas media pembelajaran visual menggunakan *Canva* pada materi Sistem Gerak dilakukan oleh validator yang terdiri dari dua orang ahli melalui angket validasi. Pada tahap validasi terdapat saran-saran dari para validator yang menjadi dasar pertimbangan untuk melakukan revisi media pembelajaran visual menggunakan *Canva* pada materi Nilai-Nilai Pancasila. Hasil analisis angket validasi media pembelajaran visual menggunakan *Canva* pada Tabel 1.

Tabel 1. Validitas Media Pembelajaran Visual Menggunakan *Canva* pada Materi Nilai-Nilai Pancasila

Aspek Penilaian	Penilaian Validator			Jumlah Skor	Nilai Validitas	Kategori
	I	II	III			
Kelayakan Isi	23	20	24	67	93,05%	Sangat valid
Kebahasaan	21	20	23	64	88,89%	Valid
Penyajian	47	37	47	131	90,97%	Sangat valid
Kegrafikan	32	32	39	103	85,83%	Valid
				Total	358,75%	
				Rata-rata	89,68%	Valid

Berdasarkan Tabel 1 rata-rata validitas yaitu 89,68% dengan kriteria valid. Ini memiliki kesimpulan bahwa media pembelajaran visual menggunakan *Canva* yang dikembangkan valid, sehingga bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap penilaian dilakukan dengan uji praktikalitas media pembelajaran visual menggunakan *Canva* pada materi Nilai-nilai Pancasila terhadap guru dan peserta didik kelas XI di MAN 1 Medan melalui angket praktikalitas. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh guru mengenai media pembelajaran menggunakan *canva* rata-rata mendapatkan skor 91,87%, sehingga dapat sangat praktis. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh siswa mengenai media pembelajaran menggunakan *canva* rata-rata mendapatkan skor 90,6%, sehingga dapat sangat praktis.

Analisis diatas menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memberikan perubahan pada pola interaksi pembelajaran di kelas. Sebelum penggunaan *Canva*, proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan media presentasi konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun setelah *Canva* diimplementasikan, pembelajaran menjadi lebih interaktif karena peserta didik memperoleh stimulus visual berupa infografis, ilustrasi, animasi sederhana, ikon, dan kombinasi warna yang relevan dengan materi Nilai-Nilai Pancasila.

Guru memanfaatkan *Canva* untuk menyajikan materi dalam bentuk infografis mengenai lima sila Pancasila, contoh penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta berbagai fenomena sosial yang berkaitan dengan kewarganegaraan. Visualisasi tersebut membantu peserta didik menghubungkan konsep abstrak dengan realitas sosial yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa media visual berbasis *Canva* tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana konstruksi makna yang membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* membuat peserta didik lebih fokus selama pembelajaran berlangsung. Guru mengungkapkan bahwa peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif mulai aktif mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan terhadap materi yang ditampilkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media visual mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. Peningkatan Pemahaman Peserta Didik terhadap Nilai-Nilai Pancasila

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila pada tiga aspek utama, yaitu pemahaman konseptual, pemahaman kontekstual, dan pemahaman reflektif.

a. Pemahaman Konseptual

Pada aspek konseptual, peserta didik menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menjelaskan makna setiap sila Pancasila. Sebelum penggunaan *Canva*, sebagian peserta didik hanya mampu menghafal bunyi sila tanpa memahamii substansi nilai yang terkandung di dalamnya. Setelah pembelajaran menggunakan media visual, peserta didik mampu menjelaskan hubungan antara sila-sila Pancasila dengan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Infografis yang memuat simbol-simbol Pancasila, ilustrasi perilaku warga negara, serta contoh kasus sosial membantu peserta didik memahami makna nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial secara lebih konkret. Visualisasi tersebut mengurangi tingkat abstraksi materi sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

b. Pemahaman Kontekstual

Peningkatan yang paling menonjol ditemukan pada aspek pemahaman kontekstual. Peserta didik mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan fenomena yang mereka temui di lingkungan sekolah, keluarga, maupun media sosial. Misalnya, ketika membahas sila Persatuan Indonesia, peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk intoleransi di ruang digital serta menjelaskan pentingnya menghargai keberagaman dalam kehidupan bermasyarakat. Kemampuan menghubungkan konsep dengan realitas sosial menunjukkan bahwa pembelajaran tidak berhenti pada aspek pengetahuan semata, tetapi telah berkembang menuju pembentukan kesadaran kewarganegaraan. Dalam konteks ini, Canva berfungsi sebagai media yang membantu peserta didik memvisualisasikan hubungan antara konsep Pancasila dengan kehidupan nyata.

c. Pemahaman Reflektif

Aspek reflektif terlihat dari kemampuan peserta didik mengevaluasi perilaku mereka berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Melalui diskusi yang didukung media visual, peserta didik mulai merefleksikan tindakan sehari-hari seperti sikap toleransi terhadap teman yang berbeda agama, partisipasi dalam musyawarah kelas, serta kepedulian terhadap lingkungan sekolah. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman nilai-nilai Pancasila tidak hanya berkembang pada dimensi kognitif, tetapi juga mulai menyentuh dimensi afektif. Peserta didik tidak lagi memandang Pancasila sebagai materi hafalan, melainkan sebagai pedoman perilaku yang relevan dengan kehidupan mereka.

C. Canva sebagai Media Pembelajaran yang Sesuai dengan Karakteristik Generasi Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva memiliki tingkat penerimaan yang tinggi di kalangan peserta didik karena sesuai dengan karakteristik Generasi Z yang terbiasa berinteraksi dengan teknologi digital dan konten visual. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa materi yang disajikan melalui Canva lebih menarik dibandingkan media presentasi konvensional.

Daya tarik Canva terletak pada penggunaan warna, ilustrasi, ikon, dan tata letak visual yang mampu mempertahankan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, kombinasi elemen visual dan teks membantu peserta didik memahami informasi dengan lebih cepat. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media visual berbasis Canva mampu menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi digital dalam proses pendidikan.

Lebih jauh, penggunaan Canva juga mendorong literasi digital peserta didik. Mereka tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga mulai belajar memproduksi konten visual yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penerimaan informasi secara pasif.

D. Faktor Pendukung dan Hambatan Implementasi Canva

Keberhasilan implementasi Canva dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, yaitu ketersediaan perangkat digital, akses internet yang memadai, kompetensi guru dalam mengoperasikan Canva, serta tingginya minat peserta didik terhadap media visual. Faktor-faktor tersebut memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan menarik. Meskipun demikian, penelitian juga menemukan beberapa kendala. Pertama, tidak semua peserta didik memiliki kualitas perangkat dan akses internet yang sama. Kedua, guru memerlukan waktu tambahan untuk mendesain media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ketiga, terdapat risiko peserta didik lebih fokus pada aspek visual dibandingkan substansi materi apabila guru tidak melakukan pengelolaan pembelajaran secara tepat.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan Canva tidak hanya ditentukan oleh kualitas medianya, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

E. Analisis Temuan Penelitian

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva berperan sebagai media yang mampu mentransformasikan pembelajaran Pendidikan Pancasila dari pembelajaran yang berorientasi pada hafalan menuju pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman dan internalisasi nilai. Penggunaan visualisasi yang menarik membantu peserta didik membangun hubungan antara konsep Pancasila dengan pengalaman sosial mereka sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam dan kontekstual.

Temuan ini memperkuat pandangan konstruktivisme bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Selain itu, hasil penelitian juga mendukung teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa kombinasi informasi verbal dan visual dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pedagogis yang efektif untuk menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila kepada generasi digital.

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran visual menggunakan Canva merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila di era digital. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa sebelum penggunaan Canva, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga kurang mampu mengakomodasi karakteristik belajar peserta didik yang mayoritas memiliki kecenderungan visual. Penggunaan Canva berhasil menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan partisipatif melalui pemanfaatan infografis, ilustrasi, animasi, serta desain visual yang relevan dengan materi Nilai-Nilai Pancasila. Media pembelajaran yang dikembangkan juga terbukti memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dengan nilai validitas sebesar 89,68% (kategori valid), serta memperoleh tingkat praktikalitas yang sangat tinggi berdasarkan penilaian guru sebesar 91,87% dan peserta didik sebesar 90,6%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Canva layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Lebih lanjut, penggunaan Canva berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada aspek konseptual, kontekstual, dan reflektif. Peserta didik tidak hanya mampu memahami makna nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan berbagai fenomena sosial serta merefleksikannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain meningkatkan pemahaman, Canva juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan memperkuat literasi digital mereka sebagai generasi yang tumbuh di era teknologi. Meskipun terdapat beberapa hambatan seperti keterbatasan perangkat, akses internet, dan kebutuhan waktu dalam mendesain media, Canva tetap menunjukkan potensi yang besar sebagai media pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, Canva dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran visual yang efektif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi peserta didik di era digital.

REFERENCES

- Agung, A. A. G., Widiana, I. W., & Indrasuari, N. K. S. (2017). Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Mengasosiasi Berbasis Media Gambar Berseri dalam Meningkatkan Proses Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 138. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10323>.
- Ambarita, E. (2021). Belajar Dari Rumah (BDR) Menggunakan Padlet Alternatif E-Learning pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di SMAN 56 Jakarta). *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(1), 30–36. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i1.70>.
- Ambarsari, D. W., & Hartono, B. (2017). Pengembangan Media Pop Culture Up Rumah Adat Jawa untuk Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi pada Peserta Didik SMP Kelas VII. *Semantik*, 6(2), 1. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i2.p1-10>.
- Andel, S. A., de Vreede, T., Spector, P. E., Padmanabhan, B., Singh, V. K., & Vreede, G. J. de. (2020). Do Social Features Help in Video-Centric Online Learning Platforms? A Social Presence Perspective. *Computers in Human Behavior*, 113(April), 106505. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106505>.
- Anggraini, D., Relmasira, S., & Tyas Asri Hardini, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPS pada Peserta Didik Kelas 2 SD. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.379>.
- Anitha Kumari, T., Hemalatha, C. H., Subhani Ali, M., & Naresh, R. (2020). Survey on Impact and Learning's of the Online Courses on the Present Era. *Procedia Computer Science*, 172, 82–91. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.167>.
- Astalini, A., Darmaji, D., Kurniawan, W., Anwar, K., & Kurniawan, D. A. (2019). Effectiveness of Using E-Module and E-Assessment. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 13(09), 21–39. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i09.11016>.
- Aufa, M. N., Rusmansyah, R., Hasbie, M., Jaidie, A., & Yunita, A. (2021). The Effect of Using E-Module Model Problem Based Learning (PBL) Based on Wetland Environment on Critical Thinking Skills and Environmental Care Attitudes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(3), 401–407. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i3.732>.
- Azmi, N. (2015). Model Pembelajaran Inside Outside Circle (IOC) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1), 1–19. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.180>.
- Dewi, I. G. A. A. S. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Journal of Education Technology*, 3(3), 190. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21745>.
- Ellianawati, E., Subali, B., Khotimah, S. N., Cholila, M., & Darmahastuti, H. (2021). Face to Face Mode vs. Online Mode: A Discrepancy in Analogy-Based Learning During COVID-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(3), 198–207. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i3.30037>.
- Elvira, & Delsiana. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 80–81. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1). <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>.

- Fitriyana, N., Ningsih, K., & Panjaitan, R. G. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Savi Berbantuan Media Flashcard untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1667>.
- Fonda, A., & Sumargiyani, S. (2018). The Developing Math Electronic Module with Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro for Xi Grade of Senior High School Students. *Infinity Journal*, 7(2), 109–122. <https://doi.org/10.22460/infinity.v7i2.p109-122>.
- Goudeau, S., Sanrey, C., Stanczak, A., Manstead, A., & Darnon, C. (2021). Why Lockdown and Distance Learning during the COVID-19 Pandemic are Likely to Increase the Social Class Achievement Gap. *Nature Human Behaviour*. <https://doi.org/10.1038/s41562-021-01212-7>.
- Hamzah, I., & Mentari, S. (2017). Development of Accounting E-Module to Support the Scientific Approach of Students Grade X Vocational High School. *Journal of Accounting and Business Education*, 1(1), 78. <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i1.9751>.
- Harahap, S. A., Dimyati, D., & Purwanta, E. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1825–1836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1013>.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2). <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2,%20Oktober.3000>.
- Kamelia, K. (2019). Using Video as Media of Teaching in English Language Classroom: Expressing Congratulation and Hopes. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 34–38. <https://doi.org/10.31849/utamax.v1i1.2742>.
- Kristanto, A., Sulistiowati,, & Pradana, H. D. (2021). Brain-Based Online Learning Design in The Disruptive Era for Students in University. *Journal of Educational and Social Research*, 11(6), 277. <https://doi.org/10.36941/jesr-2021-0147>.
- Kusnandar, K. (2014). Pengembangan Bahan Belajar Digital Learning Object. *Jurnal Teknodik*,
- Lisdayanti, N. P., Ardana, I. K., & Suryaabadi, I. B. G. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Talking Stick Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus 4 Baturiti. *Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v2i1.1962>.
- Liu, X., Kong, J., Jiang, M., & Li, S. (2021). Interactive Information Module for Person Re-Identification. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 75. <https://doi.org/10.1016/j.jvcir.2021.103033>.
- Noer, R. Z., Wahid, S. M. Al, & Febriyanti, R. (2021). Online Lectures: An ilplementation of Full E-Learning Action Research. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 65–74. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.35030>.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2). <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>.
- Prasedari, L. P. E., Pudjawan, K., & Suranata, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berorientasi Tri Pramana terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 50–60. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20771>.
- Pratono, A., Sumarti, S. S., & Wijayati, N. (2018). Contribution of Assisted Inquiry Model of E-Module to Students Science Process Skill. *Journal of Innovative Science Education*, 7(1), 62–68. <https://doi.org/10.15294/jise.v7i1.20633>.

- Pravitasari, S. G., & Yulianto, M. L. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus di SDN 3 Tarubasan Klaten). *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 37. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.3825>.
- Purnamasari, N., Siswanto, S., & Malik, S. (2020). E-Module as an Emergency-Innovated Learning Source during the Covid-19 Outbreak. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.33292/petier.v3i1.53>.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1). <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2). <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>.
- Saripudin, E., Sari, I. J., & Mukhtar, M. (2018). Using Macro Flash Animation Media on Motion Material to Improve Learning Achievement for Learning Science in Junior High School. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 4(1), 68–75. <https://doi.org/10.30870/jppi.v4i1.3316>.
- Setiawan, N. C. E., Dasna, I. W., & Muchson, M. (2020). Pengembangan Digital Flipbook untuk Memfasilitasi Kebutuhan Belajar Multiple Representation pada Materi Sel Volta. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 8(2), 107. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v8i2.3194>.
- Subarkah, C. Z., Alhak, A. A., Sari, S., Ruswandi, U., & Rochman, C. (2021). Developing E-Module on the Topic of Integrated Addictive Substances with Islamic Values. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 6(1), 16–25. <https://doi.org/10.15575/jtk.v6i1.9802>.
- Suhandra, I. R. (2018). Pemanfaatan Media Gambar Berseri untuk Memperkaya Kemampuan Menulis Naratif Bahasa Inggris Siswa Kelas IX MTS NW Nurul Wathon Pengembang Lombok Tengah. *TRANSFORMASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(1). <https://doi.org/10.20414/transformasi.v14i1.576>.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 72–82.
- Susiloningsih, W. (2016). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD pada MataKuliah Konsep IPS Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1>.
- Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). Investigating The Effect of Canva on Students' Writing Skills. *English Review: Journal of English Education*, 7(2).