

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN KETILENG 2 KOTA CILEGON

Aam Aditia¹, Umaliahayati², Mohamad Bayi Tabrani³

^{1,2,3}Pendidikan Teknologi Informasi FKIP Universitas Bina Bangsa

[¹aamaditya10@gmail.com](mailto:aamaditya10@gmail.com), [²umalihayati@binabangsa.ac.id](mailto:umalihayati@binabangsa.ac.id),

[³tabrani9@gmail.com](mailto:tabrani9@gmail.com)

ABSTRACT

The current era of globalization is considered very important, especially to improve the quality of education at the Elementary School (SD) level. Information and Communication Technology (ICT) has a crucial role in improving the quality of learning by utilizing various applications, one of which is Canva, which is a solution for electronic-based learning. Canva allows learning material creators to create interesting and interactive content. This research was conducted with the aim of implementing Canva as a learning media for Pancasila Education at SDN Ketileng 2 Cilegon City. The research method used is qualitative, which involves an in-depth description of the experiences and perceptions of learners and teachers towards the use of Canva in the learning process. The results showed that Canva is effective in increasing students' interest including Pancasila Education, by providing a more interactive and fun learning experience. The application of technology in education has great potential to create more inclusive and meaningful learning. This research underlines the importance of continuing to develop and strengthen the application of technology in education as a strategic step to prepare the younger generation to face the challenges of globalization and accelerating technological advances.

Keywords: Utilization, Canva, Education, SDN Ketileng 2

ABSTRAK

Era globalisasi saat ini dianggap sangat penting, terutama untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai aplikasi, salah satunya Canva, yang menjadi solusi untuk pembelajaran berbasis elektronik. Canva memungkinkan pembuat materi pembelajaran untuk menciptakan konten yang menarik dan interaktif. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengimplementasikan Canva sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Ketileng 2 Kota Cilegon. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, yang melibatkan deskripsi mendalam tentang pengalaman dan persepsi peserta didik serta guru terhadap penggunaan Canva dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa termasuk Pendidikan Pancasila, dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penerapan teknologi dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif dan bermakna. Penelitian ini menggaris bawahi pentingnya terus mengembangkan dan memperkuat penerapan teknologi dalam pendidikan sebagai langkah strategis untuk menyiapkan generasi muda menghadapi tantangan globalisasi dan kemajuan teknologi yang semakin cepat.

Kata Kunci : Pemanfaatan, Canva, Pendidikan, SDN Ketileng 2

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam dunia pendidikan yang bertujuan menanamkan nilai-nilai seperti religiusitas, nasionalisme, kemandirian, dan gotong royong sejak dini. Di tengah tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi, pemanfaatan TIK dalam pendidikan menjadi sebuah kebutuhan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah Canva, yang memungkinkan guru menyusun materi dengan tampilan visual menarik dan mudah dipahami siswa.

Namun, rendahnya minat belajar siswa dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang variatif masih menjadi kendala utama. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada penerapan Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Ketileng 2 Kota Cilegon.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian di SDN Ketileng 2 Kota Cilegon dengan subjek penelitian

siswa kelas V dan seorang guru. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, wawancara terstruktur dengan guru, serta penyebaran angket kepada siswa. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara dan kuesioner tertutup. Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta dilakukan uji coba lapangan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media

C. Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dengan persentase kelayakan 98% dan oleh siswa dengan rata-rata 92,31%, menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Penggunaan Canva mempermudah guru dalam menyiapkan materi dan memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan menyenangkan.

Penilaian hasil belajar siswa melalui post-test juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan 100% siswa mencapai ketuntasan belajar. Ini menunjukkan bahwa media berbasis Canva memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman materi dan peningkatan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Media ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi yang lebih menarik, tetapi juga meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Disarankan kepada para guru untuk memanfaatkan aplikasi Canva atau media digital lainnya dalam proses pembelajaran sebagai alternatif inovatif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Atika, R. D., et al. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sandi, S. (2020). Hasil Belajar dan Permasalahannya. *Jurnal Pendidikan*.
- Toto, S. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuberti, S. (2015). *Teknologi Pembelajaran untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.