



PEMANFAATAN MEDIA CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

Rasyidin Iwan

Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Lembar

Email Korespondensi: rasyidiniwan10@gmail.com✉

Info Artikel

Histori Artikel:

Masuk:

12 Juni 2023

Diterima:

24 Juni 2023

Diterbitkan:

26 Juni 2023

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Canva;
Pendidikan Pancasila;
Kewarganegaraan

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media Canva dari segi pemanfaatannya yang digunakan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif terarah pada upaya untuk mengungkapkan keadaan yang terjadi saat ini, selanjutnya dianalisis dan diinterpretasikan dengan dimulai pada peristiwa yang nyata. Peneliti mengembangkan konsep dan menghimpun data, tetapi tidak melakukan pengujian hipotesis. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik model interaktif. Teknik keabsahan data pada penelitian ini melalui triangulasi. Hasil penelitian ini mendeskripsikan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menarik, oleh karena pertama, peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru, yang berkaitan dengan revolusi 4.0. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran pokok di sekolah adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan (Akbal, 2016). Hal tersebut bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan warga negara dalam dimensi spiritual, rasional, emosional dan sosial, mengembangkan tanggung jawab sebagai warga negara, serta mengembangkan anak didik berpartisipasi sebagai warga negara supaya menjadi warga negara yang baik. Dalam pembelajaran PKn, kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan salah satu persyaratan utama yang harus dimiliki guru. Metode yang dipilih dalam pembelajaran PKn harus disesuaikan dengan karakteristik tujuan pembelajaran PKn, karakteristik materi pembelajaran PKn, situasi dan lingkungan belajar siswa, tingkat perkembangan dan kemampuan belajar siswa, waktu yang tersedia dan kebutuhan siswa itu sendiri (Lion, & Alexandro, 2015).

Dalam proses pendidikan kewarganegaraan, kita harus membedakan antara aspek-aspek pengetahuan (knowledge), sikap dan pendapat (*attitudes and opinions*), keterampilan intelektual (*intellectual skills*), dan keterampilan partisipasi (*participatory skills*) (Juanda, & Rahayu, 2019). Aspek-aspek tersebut harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran menjadi suatu sinergi sehingga pesan pembelajaran dapat ditangkap oleh siswa secara benar dan optimal serta dapat diterapkan dalam perilaku sehari-hari. Guru dapat mengupayakan terwujudnya hal tersebut dengan cara menerapkan proses pembelajaran yang tepat. Tiga kelompok utama yang dilibatkan pada proses pembelajaran yang tepat yaitu: guru, siswa, dan materi pelajaran. Interaksi antara ketiga unsur tersebut memerlukan sarana dan prasarana, seperti model, metode, media dan lingkungan tempat proses pembelajaran berlangsung.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi khususnya generasi muda dalam kemajuan ilmu pendidikan yang baik dan meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia yang ada dalam suatu negara, umumnya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih, setiap pengajar dan pelajar dianjurkan untuk mengerti teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu Pendidikan. Salah satu metode mengajar yang baik, efektif, serta mengikuti perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran adalah dengan adanya media pembelajaran sebagai rujukan dari belajar mengajar (Tarkuni, 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat guru juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bila dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, terampil, mandiri, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku maupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan. Begitupun pada saat ini, dimana telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media dari kegiatan apapun, termasuk dalam pembelajaran (Nurrita, 2018). Era abad XXI yang identik dengan era revolusi industri 4.0 ditandai dengan berbagai bentuk perubahan yang paradigmatis. Secara makro ada enam tren yang tengah melanda dunia memasuki era abad XXI. Pertama, revolusi digital berkembang dengan sangat pesat salah satunya dalam dunia pendidikan. Kedua, globalisasi makin memperkuat integrasi antara belahan dunia ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informatika, komunikasi, dan transportasi. Ketiga, globalisasi, korporasi menyebabkan terjadinya pendaratan dunia. Keempat, perubahan dunia yang sangat cepat. Kelima, bertumbuhnya komunitas baru seperti masyarakat pengetahuan, informasi, dan jaringan. Keenam, fenomena makin kencangnya tuntunan kreativitas dan inovasi sebagai modal individu dalam menghadapi persaingan yang berlangsung (Jelantik, 2019).

Media dalam lingkup yang sempit dapat diartikan sebagai komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam lingkup luas, media dapat diartikan sebagai pemanfaatan secara maksimum semua komponen sumber dan sistem belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Hamidjojo yang dimaksud dalam media adalah semua bentuk perantara yang di pakai orang dalam penyebaran ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Sedangkan, istilah pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan pembelajaran. Dalam upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pembelajar (peserta didik) dengan guru (pengajar), sehingga proses pembelajaran seperti ini bagian dari proses komunikasi antar manusia (Miftah, n.d.). Dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara dalam membantu proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran yang baik dan berbasis pada teknologi.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntunan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Karo-Karo, & Rohani, 2018). Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut. Upaya untuk memiliki beragam desain yang menarik Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Tanjung & Faiza, 2019). Selain

kelebihan yang didapat dalam aplikasi Canva ini, ada juga kekurangan mendasar yang didapat pada aplikasi ini, yaitu bila ingin menggunakan Canva, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan Canva, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi Canva ada beberapa template yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak template yang bagus tetapi gratis saat dipakai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang berupaya mengungkapkan keadaan yang terjadi saat ini, untuk selanjutnya dianalisis dan diinterpretasikan. menjelaskan bahwa metode deskriptif dimaksudkan untuk pengukuran yang cermat terhadap fenomena sosial tertentu (Semiawan, 2010). Peneliti mengembangkan konsep dan menghimpun data, tetapi tidak melakukan pengujian hipotesis. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik model interaktif. Teknik keabsahan data pada penelitian ini melalui triangulasi. Sumber data penelitian ini adalah informan, kegiatan yang bisa diamati dan dokumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Canva merupakan satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva adalah aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamphlet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain. Hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik. Menurut Sari, Rusdiana, & Putri, (2021) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru maupun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat 'drag and drop' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok. Sama halnya dengan Garris Pelangi (2020), ia menyatakan bahwa aplikasi canva memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas baik.

Pada pengembangan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hal yang menarik, alasannya oleh karena pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 dimana peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Banyak sekali mata pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Canva(Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020). Hal yang menarik sebagai contoh seperti pembelajaran sastra berbentuk puisi, peserta didik tidak hanya terpaku pada buku dan teks tulis yang sudah biasa dilihatnya, akan tetapi bagaimana literasi visual pada Canva ini memanfaatkan mata

pelajaran puisi yang ditulis oleh peserta didik dengan menuangkan langsung pemikiran, kreativitas, serta emosionalnya mereka dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi Canva. Dengan pengembangan serta penjabaran yang hendak disuguhkan dalam pengembangan penelitian ini, diharapkan mampu memberi pelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

Aplikasi Canva bisa berada dalam pembuatan media pembelajaran. Sebagai pemula yang tidak memiliki kemampuan dalam hal membuat desain media berbasis komputer, menurut kami aplikasi Canva ini sangat tepat untuk digunakan. Berbagai fitur yang tersedia mudah diaplikasikan sesuai dengan keinginan desainer (dalam hal ini guru). Karena terbilang cukup mudah digunakan, kami pribadi termotivasi untuk belajar membuat desain apapun menggunakan aplikasi ini. Tidak hanya media pembelajaran, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk keperluan yang lain. Misalnya: membuat desain brosur sekolah, poster penerapan protokol kesehatan, membuat kolase foto, proposal kegiatan, desain logo, slide presentasi rapat dan masih banyak yang lainnya. Upaya merekomendasikan bagi pengajar yang belum memiliki kemampuan desain seperti halnya untuk menggunakan aplikasi Canva ini. Awalnya mungkin memang cukup sulit karena belum terbiasa menggunakan, berdasarkan pengalaman kami tetap semangat mencoba membuat desain dan poin yang terpenting adalah menunjukkan hasil desain kepada teman sejawat serta meminta komentar tentang hasil desain tersebut.

Dengan media pembelajaran melalui media Canva, pembelajaran menjadi semakin menarik dan bisa mengarahkan para peserta didik untuk berminat belajar (Mahardika, Wiranda, & Pramita, 2021). Selain itu, mereka dapat memahami materi yang dipelajari dengan baik. Selain itu, para guru dengan membuat beberapa poin dalam desain pembelajaran dan media pembelajaran bisa menyampaikan inti pelajaran. Pemahaman peserta didik menjadi terbantu dengan adanya tampilan yang menarik. Oleh karena itu, pemahaman yang memadai bisa mempengaruhi proses pembelajaran yang dimulai dengan media yang menarik. Dari situasi ini, para guru ditantang untuk terus meningkatkan desain pembelajaran yang mengikuti perubahan teknologi dari waktu ke waktu. Tujuannya, agar inovasi semakin bisa diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

PENUTUP

Simpulan penelitian tentang pemanfaatan media belajar berbasis Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Adalah, pertama bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menarik, oleh karena pertama, peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru, yang berkaitan dengan revolusi 4.0. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Saran penelitian, bagi para guru diupayakan untuk mengembangkan dan mengeksplorasi lagi beragam fitur dalam aplikasi Canva yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, I. A. N. (2021). Pendidikan Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sultan Agung Babadan Baru, Depok, Sleman. Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 1(1), 17–25. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/educare/article/view/87Akbal>,
- M. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan dalam pembangunan karakter bangsa. In Prosiding Seminar Nasional Himpunan Sarjana Ilmu-Ilmu Sosial (Vol. 2, pp. 485-493).
- Fanggidae, E., Pratama, F. H., Wardhani, R. R. W. A., & Rachman, T. (2021). Strategi Keluarga dalam Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila untuk Membentuk Kepribadian Anak Melalui Keteladanan. Prosiding EMAS: Ekonomi Manajemen Akuntansi Kewirausahaan, 1(1), 199-208.

- Juanda, J., & Rahayu, N. Q. (2019). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Sarana Pembelajaran Demokrasi Di Sekolah: Suatu Alternatif Pembelajaran yang Demokratis. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 3(1), 101-110.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaatmedia dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Lion, E., & Alexandro, R. (2015). Kemampuan profesional guru dalam pembelajaran efektif. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 3(1), 1-6.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Mansen, M. (2018). Strategi Penanaman Nilai-Nilai Moral Pada Siswa Sekolah Menegah Kejuruan Swasta Kelas XI. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 3(1), 29-38. <https://doi.org/10.21067/jmk.v3i1.2646>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rochmawati, N. (2018). Peran Guru dan Orang Tua Membentuk Karakter Jujur Pada Anak. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 1(2), 1-12.
- Saeful, A. (2021). Implementasi nilai kejujuran dalam pendidikan. *Tarbawi: Jurnal pemikiran dan Pendidikan Islam*, 4(2), 124-142.
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3).
- Semiawan, C. R. (2010). Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Grasindo.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41.
- Tarkuni. (2021). Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 18–23. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/78>