

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 4 DI SD NEGERI 5 KAWAN BANGLI

Ni Luh Putu Cindy Pusparini¹, I Gusti Ngurah Triyana², I Made Putra Aryana³
cindyusparini843@gmail.com¹, ngrtriyana@uhnsugriwa.ac.id², madedputra84@gmail.com³
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

ABSTRAK

Rendahnya minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bersifat konvensional mendorong pemanfaatan media interaktif Canva sebagai alternatif inovatif di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi, hambatan, dan dampak penggunaan Canva dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 5 Kawan Bangli dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva diterapkan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan memanfaatkan fitur visual, template, dan kolaboratif untuk menyajikan materi secara menarik. Hambatan seperti keterbatasan akses internet dan kemampuan digital guru dapat diatasi melalui pelatihan dan kolaborasi. Canva terbukti meningkatkan partisipasi, kedisiplinan, dan minat baca siswa. Temuan ini diperkuat oleh teori ARCS dan teori kognitif Vygotsky yang menekankan pentingnya motivasi, scaffolding, dan interaksi sosial dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: Media Interaktif, Canva, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

The low interest and participation of students in conventional Civic Education learning have encouraged the use of interactive media Canva as an innovative alternative in elementary schools. This study aims to describe the implementation, challenges, and impact of using Canva in Grade IV Civic Education learning at SD Negeri 5 Kawan Bangli. A descriptive qualitative approach was used, with data collected through observation, interviews, and documentation. The results show that Canva was applied through planning, implementation, and evaluation stages by utilizing visual features, templates, and collaboration tools to present material in an engaging way. Challenges such as limited internet access and teachers' digital skills were addressed through training and collaboration. Canva proved effective in increasing students' participation, discipline, and reading interest. These findings are supported by the ARCS theory and Vygotsky's cognitive theory, which emphasize the importance of motivation, scaffolding, and social interaction in technology-based learning.

Keywords: Interactive Media, Canva, Civic Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik secara fisik, mental, sosial, maupun spiritual. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Dewantara dan Nurgiansah (2021:89–102), yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan sarana untuk menciptakan warga negara yang memiliki keterampilan dan kompetensi. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 ditegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah menciptakan suasana dan pengalaman belajar yang mendorong siswa mengembangkan seluruh potensinya. Pendidikan juga dipandang sebagai usaha manusia untuk membentuk peradaban yang semakin manusiawi (Sujana, 2019:56), dan sebagai proses yang menciptakan lingkungan belajar yang mendorong perkembangan menyeluruh siswa (Linda Darling-Hammond, 2021:294).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan bagian integral dari

kurikulum nasional yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter bangsa melalui penanaman nilai-nilai Pancasila, UUD 1945, dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Tujuan dari pembelajaran ini tidak hanya terbatas pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotorik yang mencerminkan sikap cinta tanah air dan tanggung jawab sebagai warga negara. UUD 1945, khususnya Pasal 31 ayat (1) dan (3), memberikan landasan konstitusional bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan dan bahwa sistem pendidikan nasional diatur oleh negara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam implementasinya, Permendikbud No. 23 Tahun 2019 menekankan pentingnya pendidikan karakter yang berbasis nilai-nilai Pancasila guna menghasilkan generasi muda yang cerdas secara moral, etis, dan berpikir kritis.

Namun, dalam pelaksanaannya di lapangan, pembelajaran Pendidikan Pancasila seringkali dianggap monoton dan kurang menarik oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal penulis di kelas IV SD Negeri 5 Kawan Bangli, guru menyampaikan bahwa mata pelajaran ini sering dianggap membosankan karena masih mengandalkan metode ceramah yang kurang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang memiliki gaya belajar beragam. Siswa dengan kecenderungan visual, auditori, maupun kinestetik memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif. Ketidaksesuaian antara metode yang digunakan guru dengan karakteristik siswa berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap materi. Untuk mengatasi permasalahan ini, guru berinisiatif menggunakan Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran sebagai fasilitator yang harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Hanum, 2020:21–30). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memberi peluang besar bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, yaitu aplikasi berbasis daring yang menyediakan berbagai template untuk menyusun presentasi, brosur, video pembelajaran, dan bentuk media visual lainnya. Pemanfaatan Canva dinilai mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran karena mendukung keterampilan literasi siswa, seperti menulis, membaca, menyimak, dan bertanya (Hapsari & Zulherman, 2021:45–58). Selain itu, kemudahan akses melalui ponsel menjadikan Canva media yang praktis digunakan guru tanpa perlu keahlian desain khusus (Ginting et al., 2021:72–85).

Meskipun Canva memiliki beberapa keterbatasan seperti kebutuhan akses internet dan fitur berbayar, sebagian besar guru tetap dapat memanfaatkan fitur gratisnya secara maksimal. Media ini terbukti membantu siswa lebih fokus, mudah memahami materi, serta lebih aktif dalam kegiatan belajar. Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila, kehadiran Canva membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik, menyederhanakan konten abstrak menjadi lebih konkret, dan memperkuat nilai-nilai yang diajarkan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini difokuskan pada proses penerapan, hambatan yang dihadapi guru dan siswa, serta dampak penggunaannya terhadap partisipasi dan pemahaman siswa. SD Negeri 5 Kawan Bangli dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini telah menerapkan media ini secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis menyusun skripsi dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD Negeri 5 Kawan Bangli".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara menyeluruh implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Fokus utama penelitian ini adalah memahami proses penerapan, hambatan yang dihadapi, serta dampaknya terhadap keaktifan siswa kelas IV di SD Negeri 5 Kawan Bangli. Lokasi ini dipilih karena sekolah tersebut telah menerapkan media Canva dalam proses pembelajaran dan memiliki kesiapan dari segi teknologi serta sumber daya pendidik yang mendukung.

Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV, siswa, dan kepala sekolah, serta observasi langsung terhadap aktivitas pembelajaran di kelas. Data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, buku, dan literatur lain yang relevan dengan tema penelitian. Subjek penelitian adalah guru kelas IV, siswa kelas IV, dan kepala sekolah, sedangkan objek penelitian adalah implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi non partisipatif, wawancara terstruktur, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran tanpa keterlibatan langsung peneliti. Wawancara dilakukan secara terstruktur untuk menggali informasi mendalam dari guru kelas. Dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap data dengan menelaah berbagai catatan, foto, atau dokumen sekolah. Studi kepustakaan digunakan untuk memperoleh informasi konseptual dan teoritis dari sumber-sumber tertulis yang mendukung penelitian.

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan menyederhanakan informasi penting yang sesuai dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis agar memudahkan dalam menarik makna dan pola. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara terus menerus selama proses penelitian berlangsung, untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan keaktifan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD Negeri 5 Kawan Bangli

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara, dan dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi serta merangsang pemikiran, motivasi, dan perhatian siswa. Media pembelajaran kini menjadi bagian penting dalam proses belajar mengajar, sehingga guru dituntut untuk menggunakan teknologi secara inovatif dan sesuai dengan karakter siswa. Subbab ini membahas implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 5 Kawan Bangli, dengan pendekatan teori behaviorisme yang menekankan hubungan antara stimulus dan respons. Canva, sebagai stimulus visual dan interaktif, mendorong respons positif siswa berupa peningkatan partisipasi, konsentrasi, dan antusiasme belajar. Penerapannya dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan penguatan positif seperti pujian atau nilai untuk mempertahankan perilaku aktif siswa selama proses pembelajaran.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan bagian awal yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena menentukan arah dan efektivitas kegiatan belajar. Di SD Negeri 5

Kawan Bangli, guru kelas IV memulai perencanaan dengan menyusun modul ajar sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Modul ajar ini memuat informasi umum seperti identitas, kompetensi awal, profil pelajar Pancasila, sarana prasarana, target peserta didik, model, media, metode, dan strategi pembelajaran, serta dirancang agar mendukung keberhasilan penggunaan media interaktif berbasis Canva. Pemanfaatan Canva dirancang secara visual, komunikatif, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Modul ajar mencerminkan inklusivitas karena melayani berbagai tipe siswa, baik yang berprestasi tinggi, reguler, maupun siswa dengan kesulitan belajar. Model pembelajaran yang digunakan adalah project based learning dengan metode ceramah, diskusi, dan kooperatif, serta strategi kombinitif seperti pendekatan langsung, interaktif, dan mandiri. Komponen inti modul mencakup tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran (pembukaan, inti, dan penutup), serta asesmen yang terdiri dari diagnostik, formatif, dan sumatif.

Dalam praktiknya, guru merancang media Canva yang berisi materi visual, video interaktif, dan pertanyaan untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Guru juga menyunting konten agar sesuai dengan lingkungan dan karakteristik peserta didik. Media ini menjadi alat bantu yang memudahkan penyampaian materi serta meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam perspektif teori behaviorisme, media Canva berfungsi sebagai stimulus yang menimbulkan respons belajar aktif. Penguatan diberikan melalui pujian atau nilai untuk memperkuat perilaku yang diharapkan, seperti keaktifan dan fokus siswa. Dengan demikian, tahap perencanaan yang matang sangat menentukan keberhasilan penggunaan media Canva dalam pembelajaran. Guru perlu menyelaraskan antara tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, media yang digunakan, dan prinsip-prinsip penguatan dalam teori behaviorisme agar proses belajar berlangsung optimal.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan bagian inti dalam proses pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung antara guru dan peserta didik. Pada tahap ini, guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Proses pelaksanaan dilakukan berdasarkan modul ajar yang telah dirancang secara sistematis dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan, di mana guru menciptakan suasana belajar yang kondusif melalui pemberian salam, doa, apersepsi, dan pertanyaan pemantik. Hal ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan memotivasi siswa agar siap mengikuti pembelajaran.

Kegiatan inti dilaksanakan secara aktif dan partisipatif dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Guru menayangkan desain Canva melalui LCD dan memberikan arahan selama video interaktif diputar. Proses pembelajaran dilakukan secara bertahap, dimulai dari orientasi pada masalah, pembentukan kelompok belajar, bimbingan pengerjaan LKPD, presentasi hasil diskusi, hingga refleksi. Guru sesekali menghentikan video untuk memberikan ruang tanya jawab agar terjadi interaksi langsung antara siswa dan media pembelajaran. Seluruh kegiatan ini dilaksanakan dengan merujuk pada modul ajar yang telah menyediakan panduan dan tahapan pembelajaran secara terstruktur.

Selanjutnya, pada tahap penutup, guru menyampaikan rangkuman materi, memberikan umpan balik, serta mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Tanya jawab dan refleksi digunakan untuk mengukur pemahaman siswa, dan guru juga memberikan tugas lanjutan atau informasi mengenai pembelajaran berikutnya. Tahap penutupan ini penting untuk memperkuat pemahaman siswa dan memastikan mereka tetap fokus pada proses pembelajaran yang berkelanjutan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SD Negeri 5 Kawan Bangli, diketahui bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran membuat siswa lebih antusias, tidak mudah bosan, dan lebih mudah memahami materi karena tayangan video yang dilengkapi dengan animasi, gambar, suara, hingga lagu. Hal ini selaras dengan teori behaviorisme yang dikemukakan oleh B.F. Skinner, di mana media Canva berperan sebagai stimulus yang mampu membangkitkan respons positif dari peserta didik. Penguatan melalui tampilan visual, kuis, dan animasi menjadi cara efektif dalam mempertahankan perilaku belajar yang aktif. Dengan demikian, tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Canva yang dilaksanakan secara sistematis dan berbasis behaviorisme terbukti dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perubahan perilaku dan pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Di SD Negeri 5 Kawan Bangli, evaluasi dilakukan mencakup tiga aspek utama, yaitu sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik).

Penilaian sikap dilakukan dengan mengamati perilaku siswa selama proses pembelajaran. Guru menilai sikap tanggung jawab, kedisiplinan, dan bagaimana siswa menyimak serta merespons materi pembelajaran, khususnya saat menggunakan media interaktif berbasis Canva. Penilaian ini membantu guru memahami karakter dan minat siswa dalam belajar.

Selanjutnya, penilaian pengetahuan dilakukan dengan memberikan tugas seperti LKPD, kuis, dan tes tulis untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hasil penilaian disajikan dalam bentuk angka, predikat, dan deskripsi singkat yang disesuaikan dengan capaian belajar siswa.

Penilaian keterampilan difokuskan pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas secara kreatif dan rapi, serta ketepatan waktu pengumpulan. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, bertanya, dan berdiskusi selama pembelajaran juga menjadi bagian dari penilaian keterampilan.

Proses evaluasi ini berjalan selaras dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Media ini berperan sebagai stimulus visual dan auditori yang menarik, mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa selama pembelajaran. Melalui evaluasi yang menyeluruh, guru dapat memperoleh gambaran utuh tentang hasil belajar siswa, baik dari segi akademik maupun perkembangan sikap dan keterampilannya.

2. Kendala dan Upaya dalam Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD N 5 Kawan Bangli

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 5 Kawan Bangli memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala yang bersumber dari aspek teknis, pedagogis, dan psikologis. Kendala tersebut meliputi keterbatasan sarana prasarana, rendahnya literasi teknologi peserta didik, serta perbedaan kemampuan dalam memahami materi yang disampaikan melalui media digital.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan berbagai upaya strategis agar penggunaan media tetap efektif. Upaya ini mengacu pada teori motivasi belajar, khususnya teori ARCS yang dikembangkan oleh John M. Keller. Teori ARCS menekankan empat komponen utama dalam meningkatkan motivasi belajar, yaitu attention (menarik perhatian siswa), relevance (keterkaitan materi dengan kehidupan siswa),

confidence (menumbuhkan kepercayaan diri dalam belajar), dan satisfaction (memberikan kepuasan melalui keberhasilan belajar). Dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut, guru dapat mengoptimalkan pembelajaran berbasis Canva secara lebih adaptif dan bermakna bagi peserta didik.

a. Kendala dalam Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD N 5 Kawan Bangli

Dalam implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva di kelas IV SD Negeri 5 Kawan Bangli, ditemukan tiga kendala utama. Pertama, kendala perangkat dan akses teknologi. Tidak semua siswa memiliki perangkat digital seperti laptop atau tablet untuk mengakses media pembelajaran secara optimal. Selain itu, jaringan internet yang tidak stabil juga menjadi hambatan dalam mengakses dan menayangkan media Canva secara daring. Keterbatasan ini tidak hanya dialami oleh siswa, tetapi juga oleh guru yang harus menyesuaikan penggunaan media dengan fasilitas yang tersedia.

Kedua, kendala kompetensi guru. Sebagian guru mengalami kesulitan dalam mengoperasikan Canva, terutama dalam membuat media pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan serta rendahnya kepercayaan diri dalam menggunakan media digital. Guru harus belajar secara mandiri untuk memahami fitur-fitur Canva, yang memerlukan waktu, usaha, dan keterbukaan untuk mencoba hal baru.

Ketiga, motivasi belajar siswa yang rendah. Meskipun Canva memiliki tampilan yang menarik, tidak semua siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya variasi dalam penyajian materi atau tidak relevannya materi dengan pengalaman pribadi siswa. Siswa yang duduk di bagian belakang kelas juga mengaku kesulitan melihat media yang ditayangkan dengan jelas, terlebih ketika terjadigangguan koneksi internet sehingga video pembelajaran tersendat.

Dalam menghadapi kendala tersebut, guru dan pihak sekolah melakukan berbagai upaya. Guru mengikuti pelatihan secara mandiri melalui video tutorial, berbagi pengetahuan dengan sesama guru, serta mengunduh media Canva sebelum digunakan agar proses pembelajaran tidak terganggu jaringan. Sekolah juga berupaya memperbaiki sarana dan prasarana, termasuk pengadaan perangkat tambahan dan perencanaan anggaran peningkatan fasilitas.

Melalui analisis berdasarkan model ARCS, terlihat bahwa kendala dalam penggunaan media Canva tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mencakup aspek psikologis dan pedagogis yang memengaruhi motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan penggunaan media ini, guru perlu mendapatkan pelatihan intensif dalam desain media digital, memahami karakteristik dan kebutuhan siswa, serta menerapkan prinsip-prinsip motivasional dalam setiap tahap pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan bermakna.

b. Upaya Mengatasi Kendala Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD N 5 Kawan Bangli

Upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala implementasi Canva di SD Negeri 5 Kawan Bangli disesuaikan dengan empat komponen motivasi dalam teori ARCS, yaitu attention, relevance, confidence, dan satisfaction. Untuk menarik perhatian siswa (attention), guru merancang media Canva dengan tampilan visual yang dinamis seperti animasi, warna cerah, serta gambar dan template yang menarik agar siswa lebih fokus pada materi pembelajaran. Dalam aspek keterkaitan materi (relevance), guru menghubungkan isi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari siswa, seperti mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan aktivitas di rumah dan sekolah, sehingga siswa merasa bahwa materi yang dipelajari bermanfaat.

Selanjutnya, guna membangun rasa percaya diri (confidence), guru memberikan petunjuk yang jelas, latihan bertahap, serta contoh penggunaan Canva, baik kepada siswa maupun guru lainnya. Evaluasi yang disertai umpan balik positif juga turut memperkuat keyakinan siswa dalam memahami materi. Sementara itu, dalam hal kepuasan belajar (satisfaction), guru memberikan apresiasi terhadap karya siswa melalui pujian, penilaian, atau menampilkan hasil kerja mereka di kelas, sehingga siswa merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk belajar. Penerapan Canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Meskipun masih menghadapi kendala seperti keterbatasan perangkat, koneksi internet, dan literasi digital, guru terus melakukan penyesuaian dan inovasi agar proses pembelajaran tetap aktif, kreatif, dan bermakna.

3. Dampak peserta didik dalam menerima Pelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD N 5 Kawan Bangli

Dampak merupakan hasil dari interaksi sosial dan aktivitas manusia dalam masyarakat, yang dapat memengaruhi struktur sosial, nilai budaya, maupun menciptakan kesenjangan sosial. Dampak sosial ini bisa bersifat jangka pendek maupun jangka panjang, tergantung pada pengaruhnya terhadap individu maupun kelompok. Tingkah laku seseorang dipengaruhi oleh nilai-nilai dan moral yang dianut serta diajarkan kepadanya. Dalam menjawab rumusan masalah ketiga, peneliti menggunakan teori kognitif, yang mencakup perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Kognitif juga mencerminkan kemampuan belajar, berpikir, memahami lingkungan, serta menggunakan daya ingat dan menyelesaikan masalah. Adapun dampak peserta didik dalam menerima pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 5 Kawan Bangli yaitu:

a. Berpartisipasi Secara Aktif

Proses pembelajaran yang menarik mendorong siswa untuk lebih semangat, aktif secara fisik dan mental, serta terlibat dalam pengalaman belajar yang bermakna. Di kelas IV SD Negeri 5 Kawan Bangli, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva menunjukkan dampak positif terhadap keaktifan siswa. Selama pembelajaran, siswa terlihat antusias menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi, menunjukkan bahwa Canva mampu memacu partisipasi mereka. Guru kelas IV, Bapak Agung, menyampaikan bahwa keaktifan siswa meningkat karena tampilan gambar dan video pada Canva membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa. Hal ini diperkuat oleh pernyataan siswa Putu Ayu Natania yang merasa lebih tertantang dan tidak bosan saat belajar menggunakan Canva karena tampilan visual yang jelas dan adanya kuis di akhir pembelajaran. Berdasarkan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva mampu memicu keaktifan siswa melalui tanya jawab, yang juga menjadi indikator bahwa siswa memahami materi yang dipelajari.

b. Menunjukkan Sikap Disiplin

Disiplin merupakan sikap taat terhadap aturan dan tata tertib yang penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Disiplin belajar menciptakan suasana yang tertib dan kondusif, serta mendorong keteraturan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Di kelas IV SD Negeri 5 Kawan Bangli, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti dapat menumbuhkan kedisiplinan siswa. Saat guru menyampaikan materi menggunakan Canva, siswa terlihat fokus, memperhatikan penjelasan, dan tidak membuat kegaduhan di kelas. Hal ini disebabkan karena tampilan media yang menarik, berupa video dan gambar, membuat siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan dibandingkan saat

belajar hanya melalui buku. Guru menyampaikan bahwa siswa lebih antusias dan tenang saat pembelajaran berlangsung, dan hal ini diamini oleh siswa Komang Naita Surya Prandini yang merasa lebih fokus dan tidak terganggu oleh teman sebangku saat guru menggunakan Canva. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan kedisiplinan siswa selama proses belajar mengajar, karena siswa merasa tertarik, termotivasi, dan lebih mudah memahami materi.

c. Menyimak Dengan Baik

Menyimak adalah proses menerima, mengolah, dan memahami informasi melalui pendengaran dengan melibatkan perhatian, pemahaman, dan interpretasi. Tujuan menyimak antara lain untuk memperoleh informasi, mengkomunikasikan ide, serta membentuk pemahaman terhadap suatu materi. Dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 5 Kawan Bangli, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva membantu siswa untuk lebih fokus menyimak penjelasan guru. Berdasarkan observasi, siswa terlihat memperhatikan materi dengan baik dan mulai aktif bertanya serta menjawab pertanyaan, yang menandakan pemahaman terhadap isi materi. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan jika ada bagian yang belum dipahami, dan akan menjelaskan kembali materi tersebut. Penayangan video melalui Canva turut membantu merangsang interpretasi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini diperkuat oleh pernyataan wali kelas, Bapak Agung, dan siswa I Made Jaynata yang menyampaikan bahwa tampilan Canva menarik perhatian dan membuat siswa lebih semangat menyimak materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

d. Gemar Membaca

Gemar membaca merupakan kebiasaan menyukai aktivitas membaca untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber, tidak terbatas pada buku. Dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 5 Kawan Bangli, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti mampu menumbuhkan kebiasaan gemar membaca pada siswa. Saat guru menampilkan materi melalui Canva, siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktif membaca isi slide yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa membaca tidak harus melalui buku saja, melainkan dapat dilakukan melalui teknologi pembelajaran seperti Canva. Media ini menyajikan materi secara singkat, padat, jelas, dan didukung dengan gambar maupun video, sehingga siswa lebih tertarik dan mudah memahami isi materi.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas dan siswa, terlihat bahwa siswa merasa senang dan tertarik untuk membaca materi yang ditayangkan, bahkan mereka juga melengkapi pemahamannya dengan membaca dari buku paket. Canva juga membantu siswa dalam menentukan inti materi, memperkuat daya ingat, dan menumbuhkan literasi membaca melalui penyajian informasi yang berasal dari berbagai sumber seperti artikel, e-book, dan referensi lainnya. Dalam konteks teori kognitif Vygotsky, Canva berperan sebagai alat bantu (tools of mediation) yang mendukung siswa dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), di mana mereka dapat mencapai pemahaman baru melalui bimbingan guru dan eksplorasi media.

Canva juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, mendorong siswa untuk berdiskusi, menyajikan materi bersama, dan membangun makna bersama teman sebaya. Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga memperkuat aspek sosial, kognitif, dan emosional siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva tidak hanya mendorong minat baca, tetapi

juga meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 5 Kawan Bangli, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaannya mencakup berbagai variasi media seperti video pembelajaran dari Canva dan animasi dari YouTube, yang diterapkan melalui tiga tahapan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam prosesnya, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, meliputi keterbatasan guru, siswa, serta sarana dan prasarana. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru berupaya meningkatkan keterampilannya dalam membuat media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta menjaga suasana kelas tetap kondusif selama pembelajaran. Selain itu, kepala sekolah turut mendukung dengan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan teknologi informasi. Adapun dampak positif dari implementasi media ini terhadap peserta didik antara lain siswa menjadi lebih aktif, disiplin, mampu menyimak materi dengan baik, serta meningkatnya minat baca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewantara, K., & Nurgiansah, I. (2021). Pendidikan dan Kewarganegaraan: Upaya Mencerdaskan Generasi Muda dengan Karakter. Yogyakarta: LKiS.
- Ginting, D., Siregar, F., & Putri, D. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 18(4), 72–85.
- Hanum, S. (2020). Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. Bandung: Pustaka.
- Hapsari, R., & Zulherman, M. (2021). Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 45–58.
- Linda Darling-Hammond. (2021). *The Right to Learn: A Blueprint for Creating Schools that Work*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Sujana, D. (2019). Pendidikan: Mewujudkan Peradaban yang Lebih Baik. Jakarta: Rineka Cipta.