

Implementasi Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa SMPN 6 Semarang

Farhan Zulhilmi¹ Sri Suneki²

Progam Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Pendidikan Kewarganegaraan dan Kewarganegaraan, Fakultas Pascasarjana/Universitas PGRI Semarang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia ^{1,2,3}

Email: farhanaja4848@gmail.com¹ sri.suneki@upgris.ac.id²

Abstrak

Aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi yang biasanya digunakan untuk membuat LKPD, Mind Maps, maupun power point. Guru di SMP N 6 Semarang telah menggunakan media ini dengan cukup sering dari pembelajaran online ke offline Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aplikasi di dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Instrumen penelitian berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru SMP N 6 Semarang kelas VIII, dan peserta didik. Analisis data penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut: Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SMP N 6 Semarang berupa power point, LKPD, dan mind maps yang telah dibuat menggunakan aplikasi Canva. **Kata Kunci:** Implementasi, Canva, Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Kewarganegaraan dan Kewarganegaraan

Abstact

The Canva application is an application that is usually used to create LKPD, Mind Maps and Power Points. Teachers at SMP N 6 Semarang have used this media quite often from online to offline learning. The aim of this research is to describe the application in learning Kewarganegaraan education. This research uses a qualitative approach. Research instruments include interviews, observation and documentation. The data sources in this research were teachers at SMP N 6 Semarang class VIII, and students. This research data analysis uses data reduction, data presentation and verification. Based on the research conducted, the following results were obtained: Implementation of Canva-based interactive learning media at SMP N 6 Semarang in the form of power points, LKPD, and mind maps which were created using the Canva application.

Keywords: Implementation, Canva, Interactive Learning, Kewarganegaraan and Citizenship Education



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di setiap jenjang sekolah 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 Pendidikan Kewarganegaraan, kemampuan yang mumpuni dalam memaksimalkan penerapan mode pembelajaran merupakan salah satu kunci wajib yang harus dimiliki guru. Metode yang dipilih dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan harus disesuaikan dengan karakteristik tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, karakteristik materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, 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 di atas harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran menjadi suatu visi sehingga inti dari pembelajaran dapat ditangkap oleh siswa secara benar dan optimal serta dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari di dalam maupun luar sekolah. Guru dapat mengupayakan terwujudnya hal tersebut dengan cara melaksanakan proses pembelajaran yang tepat. Proses pembelajaran yang tepat melibatkan tiga kelompok utama yaitu: guru, siswa, dan materi pelajaran. Interaksi antara ketiga unsur itu memerlukan sarana dan pra sarana, seperti metode, media, serta lingkungan tempat proses pembelajaran berlangsung.

Teknologi pada abad 21 memiliki perkembangan dan kemajuan yang begitu pesat. Pertumbuhan teknologi secara pesat dapat dimanfaatkan oleh masyarakat secara baik. Tentunya, pertumbuhan teknologi ini hadir dari berbagai macam bidang. Tidak luput pula dalam bidang pendidikan, teknologi dimanfaatkan untuk menyiapkan sumber daya manusia agar lebih memiliki kualitas dan kompetensi dalam berbagai hal. Maka dari itu, perkembangan teknologi pada bidang pendidikan diawali dari hal dasar yaitu proses pembelajaran. Hakikat proses pembelajaran seperti proses komunikasi, yaitu runtutan penyampaian pesan oleh sumber pesan dengan saluran atau media tertentu yang diberikan kepada penerima pesan. Komunikasi berupa pesan yang akan disampaikan berisi didikan atau ajaran yang terdapat pada kurikulum. Sumber pesan tersebut bisa jadi guru, peserta didik, ataupun orang lain. Saluran yang dimaksud ialah media pendidikan sedangkan penerima pesan ialah peserta didik atau guru. Proses pembelajaran didefinisikan sebagai sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai komponen yang terpadu dan bekerja sama guna mencapai tujuan pembelajaran. Komponen tersebut yaitu tujuan pembelajaran, peserta didik, guru, bahan ajar, metode dan strategi pembelajaran, alat atau media, sumber pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran (Sadiman et al., 2018, p. 11).

Salah satu unsur dalam pembelajaran yang memiliki peran penting dan dapat digunakan oleh guru guna mencapai tujuan dari pembelajaran ialah media pembelajaran. Ketika media pembelajaran digunakan pada proses pembelajaran, diharapkan mampu membantu guru dalam penyampaian materi pada peserta didik. Selain itu, penggunaan media diharapkan memiliki dampak dalam peningkatan prestasi belajar peserta didik. Oleh sebab itu, sudah seharusnya guru mempergunakan media dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilakukan demi tercapainya tujuan pembelajaran serta peningkatan keaktifan dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Daryanto, 2016, p. 6). Pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, pembelajaran berbasis teknologi bertujuan juga untuk dapat melatih siswa untuk lebih mandiri dalam mengembangkan soft skillnya. Untuk menjawab tantangan sistem pembelajaran jarak jauh yang sedang dilakukan saat ini adalah dengan cara memanfaatkan multimedia interaktif berbasis komputer dengan sebaik-baiknya. Multimedia interaktif yaitu kombinasi dari berbagai media dalam satu program dan memberi respon timbal balik bagi pengguna agar dapat melakukan berbagai kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang interaktif memungkinkan siswa atau mahasiswa mudah memahami dan menyerap materi yang diajarkan.

Guru berperan penting, sebagai fasilitator di kelas untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran, sehingga berdampak dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dimaksud dalam program ini berupa presentasi. Sebelumnya, guru sudah familiar dengan media presentasi dengan Ms. PowerPoint (Cahyono & Nugroho, 2021). Kekurangan, yaitu hanya dapat diakses secara offline di mana file Ms. PowerPoint perlu

dikirim ke perangkat yang akan digunakan. Berbeda dengan Canva dapat diakses secara online sehingga memudahkan digunakan kapanpun dan dimanapun berada hanya dengan mengirim link file Canva yang dimaksud. Seorang guru harus bisa memanfaatkan sebuah teknologi yang ada. Apalagi di era digital seperti ini banyak sekali aplikasi yang bisa menunjang dalam memanfaatkan media pembelajaran salah satunya adalah aplikasi Canva. Aplikasi Canva banyak digunakan oleh guru karena di dalam aplikasi tersebut sudah ada template, gambar, video atau pun audio yang bisa dimanfaatkan dalam media pembelajaran interaktif. Canva merupakan aplikasi dan website yang paling populer saat ini untuk bidang desain grafis. Layanan desain grafis yang ditawarkan secara gratis dan hanya membutuhkan koneksi internet dan browser. Aplikasi canva ini memiliki beberapa kelebihan yaitu desain yang menarik, dapat dikerjakan dengan gawai, memiliki resolusi yang baik, dan menghemat waktu (Pelangi, 2020). Materi yang dipindahkan ke dalam canva dapat membantu siswa untuk berpikir konkrit, logis dan jelas serta dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. hal ini selaras dengan penelitian (Siswanjaya, 2021) menyebutkan bahwa dengan aplikasi canva dalam menyampaikan materi, siswa menjadi lebih termotivasi dan meningkat hasil menulisnya. Selain itu, jika pengguna kesulitan mengakses di komputer, pengguna bisa mengakses di smartphone dengan cara mendownload aplikasi Canva di Google Play atau App Store.

Aplikasi Canva dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk membuat video pembelajaran, PPT, poster, mind maps atau yang lainnya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Aplikasi ini sangat menguntungkan bagi guru dan siswa. Terkait dengan hal tersebut, ada beberapa sekolah atau madrasah yang sudah menggunakan media Canva dalam pembelajaran salah satunya adalah Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Semarang. SMP tersebut adalah sebuah sekolah yang sedang peneliti gunakan untuk praktek pengalaman lapangan. Guru yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis Canva di Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Semarang adalah guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VIII. Seperti yang peneliti ketahui bahwa pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran yang membosankan monoton sehingga membuat siswa merasa ada rasa kantuk didalam pembelajaran. Guru berusaha agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Oleh sebab itu, beberapa guru menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran sebagai solusi untuk mengobati rasa jenuh dan bosan siswanya. Salah satunya adalah guru Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VIII di Sekolah . Dari adanya kebijakan baru berupa daring maka guru berusaha mengimplementasikan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran, tidak hanya saat daring, tetapi saat luring masih menggunakan aplikasi tersebut di beberapa materi. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “Implementasi Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa SMPN 6 Semarang”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan 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). Sumber data penelitian yaitu peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Semarang tahun pelajaran 2023/2024 terdiri dari delapan kelas (VIII G—VIII H). Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih & digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis & dipermudah, adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan menggunakan 3 cara yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Teknik keabsahan data pada penelitian ini melalui triangulasi . Sumber data penelitian ini adalah guru

dan siswa, peneliti harus terjun langsung untuk mengetahui secara jelas bagaimana Implementasi Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa SMPN 6 Semarang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 6 Semarang dengan telaah dan pendalaman dengan judul “Implementasi Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa SMPN 6 Semarang” Penelitian dilakukan pada tanggal 23 Oktober 2023 sampai tanggal 27 Oktober 2023. Dalam pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan secara langsung dengan informan guru PPKn dan siswa kelas VIII sehingga dihasilkan penelitian berikut : Implementasi aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Kewarganegaraan. Proses pembelajaran di SMP Negeri 6 Semarang pada semester 2 tahun 2024 menggunakan sistem luring, ketika kegiatan pembelajaran berlangsung siswa diperbolehkan untuk membuka handphone masing-masing dan bisa mengakses materi lebih gampang dengan kehadiran smartphone Walaupun pembelajaran sudah bisa dilaksanakan seperti biasanya, namun semangat dan minat siswa masih belum bisa maksimal. Siswa masih malas dan masih belum fokus kedalam materi apalagi pada saat proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang materinya membahas tentang tentang Nusantara yang terdengar membosankan dan menjenuhkan bagi beberapa siswa. Oleh sebab itu, sebagai guru SMP N 6 Semarang mencoba untuk memanfaatkan beberapa media pembelajaran seperti video pembelajaran, PPT, buku, dan media yang ada di lingkungan Sekolah. Selain itu, penulis juga berusaha menggunakan media pembelajaran interaktif di setiap materi agar siswa bisa lebih aktif dan mersepon secara cermat materi yang diberikan. Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penyampaian materi berupa video pembelajaran, PPT, mindmaps, dan LKPD yang di buat dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Aplikasi Canva menyediakan template-template yang cukup menarik sehingga siswa memiliki ketertarikan pada aplikasi tersebut, canva bisa digunakan untuk beberapa macam seperti video pembelajaran, membuat PPT, komik, brosur, mindmaps, LKPD sehingga tentu sangat membantu guru dalam menyiapkan atau pun menyampaikan materi yang baik dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa bisa menyerap materi dengan mudah. Sehingga guru SMP N 6 Semarang memilih menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran.

Beberapa proses pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik melalui media pembelajaran interaktif berbasis Canva Sebagai berikut:



Pada materi SMP N 6 Semarang semester 2 membahas materi mengenai merawat keutuhan Bangsa dan Negaraku, Penulis menggunakan media pembelajaran berupa penampilan Power Point berbasis Canva, penampilan Power Point yang diberikan bermaksud untuk memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan memberi semangat kepada siswa supaya tidak merasa bosan pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran apalagi beberapa guru hanya mengirimkan tugas dan materi secara monoton. Oleh sebab itu, penulis mencoba setiap pemberian materi selalu menggunakan Canva, Selain pemberian materi penulis juga memberikan LKPD kepada peserta didik.

PPT tersebut dibuat menggunakan aplikasi Canva, adapun cara untuk membuat PPT tersebut sebagai berikut:

1. Buka Canva: Buka situs web Canva atau aplikasi Canva di perangkat Anda.
2. Login atau Daftar: Jika belum masuk, masuklah ke akun Canva Anda. Jika belum memiliki akun, Anda bisa mendaftar secara gratis.
3. Pilih Template Presentasi: Setelah masuk, cari opsi "Presentasi" di layar awal atau ketik "presentasi" di kotak pencarian. Canva menyediakan berbagai template presentasi yang bisa Anda pilih.
4. Pilih Template yang Diinginkan: Pilih template presentasi yang sesuai dengan gaya dan kebutuhan Anda. Canva menyediakan berbagai pilihan, mulai dari template yang sudah jadi hingga yang dapat disesuaikan sepenuhnya.
5. Edit Presentasi: Setelah memilih template, Canva akan membuka editor di mana Anda dapat mengedit dan menyesuaikan presentasi sesuai kebutuhan Anda. Anda dapat mengubah teks, warna, gambar latar, dan lainnya.
6. Tambahkan Slide Baru: Untuk menambahkan slide baru, klik atau ketuk tombol "Tambahkan" di bagian atas editor dan pilih jenis slide yang Anda inginkan, seperti slide teks, slide gambar, atau slide grafik.
7. Kustomisasi Slide: Sesuaikan setiap slide dengan menambahkan teks, gambar, ikon, grafik, dan elemen lainnya sesuai konten presentasi Anda. Anda dapat mengubah font, warna, dan ukuran teks untuk membuatnya lebih menarik.
8. Simpan atau Bagikan: Setelah selesai mengedit, pastikan untuk menyimpan presentasi Anda. Anda juga bisa membagikannya dengan orang lain dengan mengundang mereka ke proyek Canva Anda atau mengunduhnya sebagai file PowerPoint (PPTX).

Penulis ketika mengimplementasikan media pembelajaran menggunakan Power Point yang berisi materi merawat keutuhan Bangsa dan Negaraku di kelas VIII sebagai berikut:

1. Masuk kelas dengan membawa media pembelajaran
2. Mengucapkan salam dan mengabsen siswa
3. Memberikan pertanyaan pemantik
4. Memperlihatkan media pembelajaran yang akan digunakan ada saat proses pembelajaran
5. Menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran
6. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4 orang kemudian memberikan tugas/projek membuat mind maps dan yang akan dipresentasikan pada pertemuan berikutnya

Dalam menggunakan PPT, ada beberapa faktor pendukung yang memudahkan penerapan media pembelajaran tersebut dalam materi pembelajaran diantaranya: 1) Sarana dan prasarana yang dimiliki SMP n 6 seperti ruang kelas yang sudah ada proyektor dan speaker menjadi akses guru untuk mempermudah mengimplementasikan media pembelajaran interaktif di SMP N 6 Semarang. 2) Semangat siswa dan rasa ingin tau mengenai materi tinggi. 3) Aplikasi Canva yang mudah dipakai untuk membuat PPT. 4) Adanya aplikasi Canva sangat membantu guru dalam membuat PPT.

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama Kelompok :

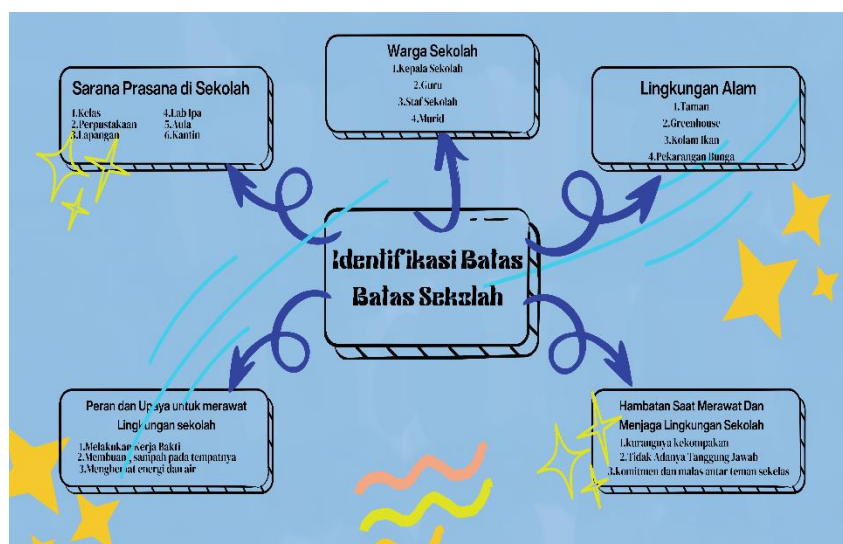
Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Soal !
Identifikasilah batas-batas sekolah kalian!

- Identifikasilah warga sekolah!
- Identifikasilah sarana dan prasarana di sekolah!
- Identifikasilah lingkungan alam!
- Peran apa yang dilakukan untuk merawat lingkungan dan menjaga keutuhan sekolah?
- Hambatan atau tantangan apa yang dihadapi dalam merawat lingkungan dan menjaga keutuhan sekolah?

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik diberikan lembar kerja peserta didik berbasis Canva, alasan pembuatan Lembar kerja Peserta didik menggunakan Canva adalah agar lebih menarik lembar kerjanya dan tentu saja siswa lebih bereksprei sebebas mungkin dalam proses pengerjaannya karena dapat mudah diakses menggunakan handphone dan juga memberikan ketertarikan bagi peserta didik sehingga dapat memunculkan semangat lagi kepada mereka dan tugas proyek yang diberikan ditumpuk pada pertemuan selanjutnya.



Gambar hasil pengerjaan proyek secara berkelompok dari peserta didik kelas 8 G Membuat Mind Maps di Canva cukup mudah. Ikuti langkah-langkah berikut:

1. Buka Canva: Buka situs web Canva atau aplikasi Canva di perangkat Anda.
2. Login atau Daftar: Jika Anda belum masuk, masuklah ke akun Canva Anda. Jika Anda belum memiliki akun, Anda bisa mendaftar secara gratis.
3. Pilih Template: Setelah masuk, klik atau ketuk tombol "Buat desain" dan kemudian ketik "Mind Map" di kotak pencarian. Canva menyediakan berbagai template mind map yang dapat Anda pilih.

4. Edit Template: Setelah memilih template yang Anda sukai, Canva akan membuka editor di mana Anda dapat mengedit dan menyesuaikan peta pikiran sesuai kebutuhan Anda. Anda dapat mengubah teks, warna, bentuk, dan lainnya.
5. Tambahkan Elemen: Anda bisa menambahkan elemen baru ke peta pikiran Anda dengan mengklik tombol "Tambahkan unsur" di panel samping dan memilih elemen yang Anda inginkan, seperti kotak teks, panah, atau gambar.
6. Kustomisasi: Sesuaikan peta pikiran Anda dengan menyesuaikan ukuran, posisi, warna, dan font teks. Anda juga dapat menambahkan gambar atau ikon untuk membuatnya lebih menarik.
7. Simpan atau Bagikan: Setelah selesai mengedit, pastikan untuk menyimpan peta pikiran Anda. Anda juga bisa membagikannya dengan orang lain dengan mengundang mereka ke proyek Canva Anda atau mengunduhnya sebagai file gambar.

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VIII SMPN 6 Semarang menggunakan media Canva berupa ppt saat pembelajaran, dan menggunakan LKPD serta Mindmaps materi dalam pembelajaran PKN. Siswa sangat tertarik serta antusias ketika guru PKN melaksanakan proses pembelajaran dengan media pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva sangat layak dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut selaras dengan penelitian Rahmatullah, Inanna, dan Andi Tenri Ampa yang menyatakan bahwa "media pembelajaran interaktif berbasis audio visual dengan aplikasi Canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif baik digunakan secara daring maupun luring"⁹. Penelitian yang sesuai dengan ketertarikan dan kecocokan aplikasi Canva yaitu penelitian Yusnita Adelina Purba dan Amin Harahap yang menjelaskan bahwa "siswa dan guru tertarik menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran, sehingga lebih mudah memahami materi dengan menggunakan desain Canva.

Aplikasi Canva menyediakan template-template yang bisa digunakan untuk video pembelajaran, membuat PPT, komik, brosur, mindmaps maupun LKPD yang tentu sangat membantu guru dalam menyiapkan atau pun menyampaikan materi yang baik dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa bisa menyerap materi dengan mudah. Sehingga guru PKN kelas VIII memilih menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian Zumrotul Fauziyah yang menyatakan bahwa "Siswa sangat tertarik ketika guru PKN melaksanakan proses pembelajaran dengan media pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran". Aplikasi Canva sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru PKN kelas VIII adalah media berbasis Canva berupa PPT, LKPD, dan Mindmaps. Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SMPN 6 Semarang memberi dampak positif bagi siswa diantaranya siswa bisa memahami materi dengan mudah, siswa lebih semangat untuk belajar, memberi siswa berekspresi sebebas mungkin, dan bisa melatih siswa agar bisa percaya diri dengan mempresentasikan materi melalui media pembelajaran. Dampak positif bagi siswa selaras dengan jurnal yang dibuat oleh Tri Wulandari dan Adam M bahwa "proses pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran akan membawa dampak positif untuk siswa, baik dari segi proses pembelajaran, motivasi siswa dan memberikan pengaruh yang baik dari segi psikologis siswa"¹¹. Tidak hanya berdampak positif bagi siswa tetapi juga berdampak positif bagi guru PKN kelas VIII karena memudahkan guru PKN untuk menyampaikan materi pembelajaran.

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.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan analisis data yang dijelaskan di bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Implementasi media pembelajaran Implementasi Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran PKN di kelas VIII SMPN 6 Semarang dilaksanakan dengan berbagai perencanaan seperti menyiapkan materi berupa PPT, LKPD, dan penugasan Mindmaps kepada siswa, media pembelajaran tersebut kemudian diedit menggunakan aplikasi Canva. Pelaksanaan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis canva di SMPN 6 Semarang dilaksanakan dengan sistem tatap muka. Evaluasi implementasi media pembelajaran interaktif berbasis canva di SMPN 6 Semarang dilaksanakan dengan memberikan materi menggunakan PPT dan memberi tugas kelompok di LKPD dan pemberian tugas menggunakan Mindmaps. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva yang digunakan dalam pembelajaran PKN yaitu PPT materi mengenai merawat keutuhan Bangsa dan Negaraku dan pemberian LKPD kepada siswa yang pembuatannya menggunakan aplikasi canva, dan tugas pembuatan Mindmaps bertema identifikasi batas-batas di sekolah di SMPN 6 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7-19.
- Hadana, H. S., Utomo, A. P. Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 1(1), 126-142.
- Iwan, R. (2023). Pemanfaatan Media Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Kewarganegaraan. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 105-109.
- 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.
- 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).
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84-92.
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, W., Ramadhan, C., ... & Keguruan, F. (2021). Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 4, No. 4, pp. 1491-1497).

- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96-105.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.