

## Penerapan Media Pembelajaran Digital (Canva) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Terhadap Mata Pembelajaran PPKn

Dicky Ma'rifatulloh<sup>a,1</sup>, Budiyo<sup>b,2</sup>, Ratna Puspa Darmawati<sup>c,3</sup>

<sup>ab</sup> Universitas PGRI Madiun, Indonesia, <sup>c</sup>SMP Negeri 09 Madiun

<sup>1</sup> [marifatdicky@gmail.com](mailto:marifatdicky@gmail.com), <sup>2</sup>[Budyono@unipma.ac.id](mailto:Budyono@unipma.ac.id),

<sup>3</sup> [rpuspadarmawati@gmail.com](mailto:rpuspadarmawati@gmail.com)

---

### Informasi artikel

**Diterima:**

12-08-2024

**Disetujui:**

30-11-2024

**Kata kunci:**

*Teknologi, Canva, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*

**Keywords:**

*Technology, Canva, Learning Interest, Civic Education*

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas VII A di SMP Negeri 09 Madiun. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari siklus 1 sebesar 66 menjadi 83 pada siklus 2. Selain itu, persentase siswa yang melampaui KKM juga meningkat dari 19% pada siklus 1 menjadi 84% pada siklus 2. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penerapan media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP Negeri 09 Madiun. Penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membantu dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa Canva sebagai media pembelajaran mampu merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pengajaran mereka.

---

### ABSTRACT

*This study aims to evaluate the effectiveness of the use of Canva-based learning media in increasing students' interest in learning Pancasila and Citizenship Education (PPKn) subjects for class VII A at SMP Negeri 09 Madiun. This study uses a Classroom Action Research (CAR) approach which is carried out in two cycles. The results of the study showed an increase in the average student score from cycle 1 by 66 to 83 in cycle 2. In addition, the percentage of students who exceeded the KKM also increased from 19% in cycle 1 to 84% in cycle 2. These results indicate that the use of Canva as a learning medium is effective in increasing students' interest and learning outcomes. The application of Canva-based learning media is effective in increasing students' interest in learning Pancasila and Citizenship Education subjects at SMP Negeri 09 Madiun. The use of Canva not only improves student learning outcomes but also helps in designing more interactive and enjoyable learning. The findings of this study indicate that Canva as a learning medium is able to stimulate students' interest and involvement in their teaching and learning process.*

---

Copyright © 2024 (Dicky Ma'rifatulloh, Budiyo, Ratna Puspa Darmawati). All Right Reserved

### Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk menciptakan proses yang lebih interaktif, efektif, dan efisien. Dalam konteks pendidikan, teknologi dapat berperan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Suyanto, 2009; Arsyad, 2011).

Guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan mampu memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar (Miarso, 2004; Daryanto, 2013). Media pembelajaran yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa, tetapi juga

dapat merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut Sadiman (2009), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah salah satu mata pelajaran yang memerlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Trianto, 2018; Majid, 2011). Untuk mencapai tujuan tersebut, penggunaan media pembelajaran digital seperti Canva dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif.

Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai template dan alat bantu untuk membuat presentasi, poster, infografis, dan berbagai media visual lainnya. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk membuat materi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Anggraeni, 2020). Menurut penelitian lain, penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka (Sari, 2017; Kuswandi, 2018; Yanti, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII A di SMP Negeri 09 Madiun. Dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), diharapkan dapat ditemukan solusi yang tepat untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 09 Madiun. Subjek penelitian ini adalah 31 siswa kelas VII A yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama dua bulan yaitu mulai bulan Maret sampai bulan April 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan prosedur pelaksanaan: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis interaktif yang terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Pengumpulan data dilaksanakan menggunakan tes, observasi, dan wawancara. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil penelitian ini.

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara partisipatif. Partisipatif artinya peneliti dibantu oleh teman sejawat yang terlibat secara langsung dalam penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas, yaitu siswa kurang minat dalam pelajaran PPKn.

Data hasil pengamatan siklus pertama dan siklus kedua sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII A Pada tabel 1 ditampilkan hasil tes minat belajar

No	Nama	Nilai	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Abhista Athaya Hazel Nayottama	53	80
2	Alfaro Lintang Pradana	70	60
3	Alfian Rifky	50	70
4	Alfiar Anggra Tyantra Lamasi	54	80
5	Alvin Niko Mu'annas Sunarko	60	80
6	Arga Hanifa Budiono	87	87
7	Aurelia Rena Agustine	75	87
8	Ayunda Putri Permatasari	72	87
9	Chindy Indah Pramesty	70	90
10	Dzaky Hilmy Taqiyuddin	50	87
11	Fadhil Yudhistira Priyanto	67	80
12	Guruh Bintang Pamungkas	50	57
13	Kurnia Sakti Alviansyah	51	87
14	Laila Erda Mei Fitriani	70	90
15	Liviana Erika Maghfiroh	72	82
16	Mirza Maulana Alif fuad	66	83
17	Muhammad Bisma Zulfadhli	69	87
18	Nindya Putri Azzahra	75	87
19	Putri An Naafi Ramadhani	55	81
20	Raditya Nur Prastyo	53	88
21	Ravael Julio Pratama	53	80
22	Reva Khusnul Fatya	60	80
23	Saina Alfiya Nur'aini	87	83
24	Satria Pradika Arvando	72	87
25	Sheva Caesar Diona	60	87
26	Shifa Martha Setyani	77	80
27	Syara Isna'fah Sabella	66	83
28	Syifa Khalyla Putriana	73	87
29	Tika Ayu Permatasari	57	88
30	Yuki Ahmad Nahrowi	83	90
31	Zahwa Amelya Laksana Putri	69	88
	Rata-Rata	66	83

siswa yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus 1 sebesar 66 dan setelah dilakukan ulang pada siklus dua meningkat menjadi 83. Nilai yang diperoleh pada siklus I dan siklus II dengan perolehan paling tinggi adalah 90. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada siklus I masih tergolong rendah, sehingga perlu untuk ditingkatkan. at belajar siswa pada siklus I masih tergolong rendah, sehingga perlu untuk ditingkatkan. Alternatif pemecahan masalah di atas adalah dengan melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* yang melibatkan siswa secara minat belajar selama mengikuti proses pembelajaran, baik aktif secara fisik maupun secara mental.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu media pembelajaran berbasis *Canva*. Penerapan media pembelajaran berbasis *Canva* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII.

**Tabel 2. Pencapaian Hasil Belajar**

Kategori	Siklus 1		Siklus 2	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Belum mencapai KKM < 75	25	81%	5	16%
Mencapai KKM 75	0	0%	0	0%
Melampaui KKM > 75	6	19%	26	84%

Berdasarkan tabel 2 tingkat keberhasilan siklus 1 yaitu 19%. Sebanyak 25 siswa yang belum mencapai KKM dan 6 siswa yang mampu mencapai dan melampaui KKM. Kemudian meningkat pada siklus 2 yaitu 84%. Sebanyak 5 siswa yang belum mencapai KKM dan 26 siswa yang berhasil mencapai dan melampaui KKM..

Persentase Ketuntasan klasikal siklus 1:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{6}{31} \times 100 \%$$

$$P = 19 \%$$

Persentase Ketuntasan klasikal siklus 2:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{26}{31} \times 100 \%$$

$$P = 84 \%$$

Ketuntasan klasikal suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan secara klasikal)

jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 75\%$  siswa yang telah tuntas belajarnya dari nilai KKM yang telah ditetapkan di sekolah (Trianto, 2018:24).

### Pembahasan

Pada siklus pertama, dilakukan pembentukan kelompok belajar berdasarkan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran. Setiap kelompok diberikan tugas untuk menyusun LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang dirancang menggunakan *Canva*. LKPD tersebut mencakup materi PPKn yang sedang dipelajari. Proses pembelajaran pada

siklus pertama berfokus pada penerapan LKPD yang telah disiapkan oleh setiap kelompok. Guru memfasilitasi diskusi dan pembelajaran kolaboratif antara anggota kelompok untuk memastikan pemahaman yang mendalam terhadap materi PPKn yang dijelaskan dalam LKPD. *Canva* digunakan sebagai media untuk menyusun poster yang berisikan ringkasan dari LKPD yang telah dipersiapkan oleh masing-masing kelompok. Poster-poster ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana visual tetapi juga sebagai alat untuk mengkomunikasikan hasil belajar siswa kepada kelas.

### Presentase Nilai Siswa

Hasil nilai siswa pada siklus pertama:

a. Rata-rata nilai siswa: 66

b. Persentase siswa yang melampaui KKM: 19%

Pada siklus kedua, pendekatan pembelajaran lebih ditingkatkan berdasarkan refleksi dari hasil siklus pertama. Kelompok belajar disusun kembali dengan mempertimbangkan evaluasi dari siklus sebelumnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. LKPD yang disiapkan menggunakan *Canva* juga ditingkatkan untuk lebih mendukung pemahaman dan keterlibatan siswa.

Proses pembelajaran pada siklus kedua lebih terfokus pada interaksi aktif antara siswa dalam kelompok kecil. Guru memfasilitasi diskusi yang lebih mendalam dan penggunaan LKPD yang telah disempurnakan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi PPKn.

Penggunaan *Canva* untuk poster pada siklus kedua juga mengalami peningkatan dalam struktur dan isi. Poster-poster yang disiapkan oleh setiap kelompok tidak hanya berfungsi sebagai alat visual tetapi juga sebagai sarana untuk mendemonstrasikan pemahaman konsep PPKn secara lebih terinci dan jelas kepada seluruh kelas.

Persentase Nilai Siswa

Hasil nilai siswa pada siklus kedua:

a. Rata-rata nilai siswa: 83

b. Persentase siswa yang melampaui KKM: 84%

Peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus 2 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan karena media digital seperti *Canva* mampu menyajikan materi pelajaran dengan visual yang menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Selain itu, penelitian ini juga mengkonfirmasi temuan dari Sari (2017) dan Yanti (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan Canva, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik melalui pembuatan maupun penggunaan materi yang disajikan. Keaktifan ini secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Menurut Kuswandi (2018), media digital memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam proyek-proyek kelompok, yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama mereka. Dalam konteks pembelajaran PPKn, hal ini sangat penting karena membantu siswa untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai demokrasi dan kebersamaan yang diajarkan dalam mata pelajaran ini.

Studi oleh Prasetyo dan Sulistyono (2020) juga menemukan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu mengurangi kejenuhan belajar. Siswa yang biasanya merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional menunjukkan peningkatan minat dan antusiasme setelah penggunaan media digital. Ini relevan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana penggunaan Canva membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran PPKn.

Penelitian ini juga mendukung teori yang dikemukakan oleh Sadiman (2009) dan Daryanto (2013) tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Canva, dengan fitur-fiturnya yang mudah digunakan dan berbagai template yang menarik, memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan efektif. Misalnya, guru dapat membuat infografis yang menarik untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam PPKn, seperti nilai-nilai Pancasila, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi tersebut.

Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Menurut penelitian oleh Setyowati dan Yulianto (2019), media pembelajaran yang interaktif dan visual dapat merangsang siswa untuk berpikir lebih kritis dan analitis. Dalam pembelajaran PPKn, kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk menganalisis isu-isu sosial dan politik, serta untuk memahami konsekuensi dari berbagai tindakan dan keputusan.

Dalam hal implementasi, keberhasilan penggunaan Canva juga dipengaruhi oleh dukungan dan pelatihan yang memadai bagi guru. Seperti yang disarankan oleh Ramadhani dan Suryani (2019), guru perlu diberikan pelatihan

tentang cara menggunakan media digital dalam pembelajaran untuk memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkannya secara maksimal. Dalam penelitian ini, guru yang terlibat telah mengikuti pelatihan penggunaan Canva, yang membantu mereka untuk lebih percaya diri dan kompeten dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Dengan demikian, disarankan agar sekolah-sekolah lain juga mempertimbangkan penggunaan media digital seperti Canva dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP Negeri 09 Madiun. Penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membantu dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam rata-rata nilai siswa dari siklus pertama sebesar 66 menjadi 83 pada siklus kedua. Persentase siswa yang melampaui KKM juga meningkat dari 19% menjadi 84% dari siklus pertama ke siklus kedua. Temuan ini mengindikasikan bahwa Canva sebagai media pembelajaran mampu merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pengajaran mereka.

### Referensi

- Anggraeni, D. (2020). "Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(2), 125-133.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1979). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart, and Winston. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kuswandi, D. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 6(2), 45-53.

- Majid, A. (2011). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miarso, Y. (2004). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Nurhadi et al. (2003). Pembelajaran Kontekstual. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Prasetyo, A. T., & Sulistyono, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 112-125.
- Ramadhani, D., & Suryani, N. (2019). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(3), 98-107.
- Sadiman, A.S. (2009). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, R. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(3), 112-120.
- Setyowati, L., & Yulianto, A. (2019). Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 65-75.
- Suyanto, S. (2009). Implementasi Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2018). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2018). Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yanti, A. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 87-95.