

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 2 Bendogerit

Nova Laurina Ramadhani¹, Tri Astuti²

Universitas Negeri Semarang

novalaurina24@students.unnes.ac.id¹, triastuti@mail.unnes.ac.id²

ABSTRACT

This research was conducted at SDN 2 Bendogerit Blitar in the even semester of 2024/2025 which examines the use of Canva-based interactive power point learning media in learning grade IV Pancasila Education. This study aims to analyze the use of Canva-based interactive power point learning media, the obstacles faced in using Canva-based interactive learning media in learning, and efforts that can be made to overcome the obstacles that occur in the use of Canva media in learning Pancasila Education grade IV SDN 2 Bendogerit. The research method and research approach used in this research is a descriptive qualitative approach with data collection techniques in this study include interviews, observation, and documentation. To ensure data validity, source triangulation and technique triangulation were used. Meanwhile, data analysis was conducted using the Miles and Huberman model, which includes three main stages: data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Based on the results of research on the use of Canva interactive media in learning Pancasila Education in class IV SDN 2 Bendogerit, it can be concluded that the utilization of this media has a positive contribution and impact on the learning process and results of students. The use of Canva not only clarifies the material, but also supports a fun, varied, and appropriate learning approach.

Keywords: *learning media, Canva, and Pancasila education.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Bendogerit Blitar pada semester genap 2024/2025 yang meneliti penggunaan media pembelajaran Power Point interaktif berbasis canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran Power Point interaktif berbasis Canva, kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran, dan upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala yang terjadi dalam penggunaan media Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 2 Bendogerit. Metode penelitian dan pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Untuk memastikan keabsahan data, digunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Sementara itu, analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman, yang mencakup tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media interaktif Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 2 Bendogerit, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media ini memberikan kontribusi dan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan Canva tidak hanya memperjelas materi, tetapi juga mendukung pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, bervariasi, dan sesuai dengan karakteristik kognitif siswa.

Kata kunci: media pembelajaran, Canva, dan pendidikan Pancasila.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya. Melalui pendidikan, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Proses ini dapat berlangsung melalui kegiatan pelatihan, pengajaran, maupun penelitian, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana guna menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dari segi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan dapat dilakukan baik secara formal maupun informal. Pendidikan formal dapat dilakukan dengan mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku menuju arah positif. Selain itu, pembelajaran juga dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar oleh guru untuk mendukung peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Pada era sekarang dimana teknologi digital sudah berkembang pesat, segala aktivitas mudah dilakukan menggunakan teknologi. Tak terkecuali dengan pendidikan yang saat ini banyak menggunakan bantuan teknologi dalam pelaksanaannya. Agar tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi, maka mau tidak mau semua pihak yang terlibat dalam proses pelaksanaan pendidikan harus meleak akan teknologi, tidak terkecuali guru dan peserta didik. Peserta didik saat ini tumbuh dalam lingkungan yang dikelilingi oleh teknologi, sehingga integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi cara yang efektif untuk menarik minat belajar mereka.

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran sebagai media penyampaian materi dalam pembelajaran dinilai dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Menurut Fitri (2022) yang dikutip dari Usep (2016) dalam bukunya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini" mengatakan bahwa media pembelajaran berperan dalam mendukung jalannya proses belajar mengajar, yaitu dengan membantu memperjelas penyampaian informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat berfungsi agar pembelajaran menjadi efisien dan efektif. Dengan media pembelajaran yang menarik proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan meningkatkan aktivitas siswa dalam memperoleh pengetahuan. Sejalan dengan hal tersebut, guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang diharapkan dapat berdampak positif terhadap hasil

belajar, dibutuhkan media yang menarik. Media tersebut bertujuan untuk membangkitkan semangat, menumbuhkan minat, serta mendorong keaktifan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung di dalam kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media Power Point interaktif berbasis Canva. Media Power Point interaktif berbasis Canva saat ini tengah banyak digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran oleh guru. Dengan bantuan media Power Point, seorang guru dapat mempresentasikan materi ajar kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah dalam menerima ilmu melalui presentasi yang diberikan oleh seorang guru kepada peserta didiknya di kelas.

Adanya aplikasi Canva yang memiliki banyak fitur menarik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya Power Point interaktif dapat menjadi pilihan yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar peserta didik akan menjadi lebih baik. Media pembelajaran yang bersifat interaktif memiliki daya tarik tersendiri. Sejalan dengan hal tersebut menurut Prastowo, (2015:328), istilah “interaktif” merujuk pada hubungan timbal balik atau keterlibatan aktif antara dua pihak. Oleh karena itu, media Power Point interaktif dapat diartikan sebagai media yang dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan pengguna untuk merespons atau menjalankan suatu aktivitas tertentu sebagai bentuk interaksi dengan media tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara penulis kepada salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 SDN 2 Bendogerit pada tanggal 17 Desember 2024 lalu mengenai permasalahan yang ada pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 diperoleh data bahwa dengan menggunakan media Power Point interaktif berbasis Canva peserta didik sudah cukup memahami materi yang disampaikan oleh guru walaupun belum semua peserta didik memahami. Apalagi terdapat 2 peserta didik inklusi yang memiliki kesulitan dan lambat belajar, sehingga guru harus lebih memberikan perlakuan khusus kepada mereka. Guru juga mengatakan bahwa tidak hanya menggunakan media Power Point interaktif saja, tetapi juga menggunakan media pembelajaran yang masih konvensional.

Hasil wawancara kepada guru SDN 2 Bendogerit dapat disimpulkan bahwa permasalahan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu terdapat beberapa peserta didik yang kurang tertarik untuk belajar menggunakan media Canva dalam beberapa materi pembelajaran dikarenakan ia merasa bahwa dapat lebih memahami materi apabila disampaikan langsung oleh guru. Hal ini menyebabkan kurangnya penggunaan media Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sehingga hal ini membuat guru menjadi lebih ingin meningkatkan penggunaan media digital dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan guru dengan mudah karena hal ini dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik. Apabila penggunaan media pembelajaran dapat digunakan dengan efektif maka pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran akan

meningkat sehingga dapat pula meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain permasalahan pada peserta didik, juga terdapat kendala pada sarana dan prasarana pendukung penggunaan media Canva seperti jumlah LCD yang masih terbatas serta koneksi jaringan *wi-fi* yang masih kurang memadai.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif yaitu serangkaian proses penelitian yang menggunakan prosedur untuk mendapatkan informasi yang berbentuk data tertulis dan data lisan yang didapatkan dari narasumber dan diperoleh dari obyek yang diamati. Desain penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif karena dalam proses penelitian data yang dikumpulkan tidak dalam bentuk angka, melainkan berupa deskripsi kata-kata atau gambar. Menurut Moleong (2017, hlm.27) penelitian kualitatif memiliki sifat deskriptif dan lebih menitikberatkan pada proses daripada hasil akhir. Penelitian ini dilakukan dengan membatasi kajian pada fokus tertentu, menggunakan sejumlah kriteria untuk menguji keabsahan data, serta memiliki rancangan penelitian yang fleksibel atau sementara. Selain itu, temuan penelitian disepakati bersama antara peneliti dan subjek yang diteliti. Penggunaan jenis kualitatif deskriptif salah satunya adalah untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam mengenai kejadian berbagai fenomena yang diteliti. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disebutkan, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengetahui penggunaan media interaktif Power Point berbasis Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas 4 SDN 02 Bendogerit.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelas IV, serta peserta didik kelas IV SDN 02 Bendogerit. Wawancara diperlukan untuk menggali informasi yang mendalam untuk mengumpulkan data. Menurut Kriyantono (2020, h. 289) dalam penelitian kualitatif, wawancara sering kali disebut sebagai wawancara mendalam atau intensif dan umumnya bersifat tidak terstruktur. Tujuan utama dari wawancara ini adalah untuk memperoleh data kualitatif yang bersifat mendalam. Selain wawancara, teknik lain yang digunakan dalam pengumpulan data selama proses penelitian mencakup observasi dan dokumentasi. Observasi sendiri merupakan proses mengamati langsung suatu objek tanpa perantara, guna memahami secara lebih dekat aktivitas atau perilaku yang dilakukan oleh objek tersebut. Observasi yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat, serta dilakukan secara sengaja (Abdussamad, 2021). Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode observasi partisipatif, yaitu dengan turut serta dalam aktivitas sehari-hari individu yang diamati atau yang dijadikan sebagai sumber data penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengamati kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis Canva pada kelas IV. Selanjutnya yaitu pengumpulan data dengan teknik dokumentasi pada

penelitian ini menggunakan dokumentasi foto, video, serta dokumen-dokumen pendukung.

Penelitian yang dilakukan di lapangan perlu melalui proses verifikasi keabsahan data agar hasilnya dapat dipertanggungjawabkan dan terbukti kebenarannya, sehingga dapat dipercaya oleh pembaca. Menurut Wijaya (2019: 22–23) untuk memastikan keabsahan data, dapat dilakukan teknik triangulasi, yaitu proses pemeriksaan ulang terhadap data yang telah diperoleh guna menguji kebenaran temuan tersebut. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 2 jenis triangulasi yaitu:

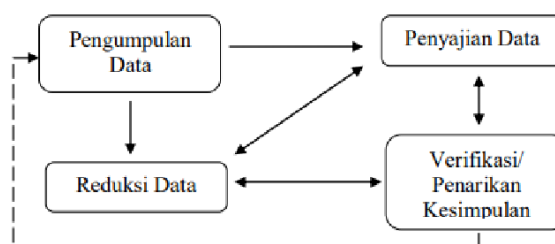
1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber berarti menguji data dari berbagai sumber informan yang akan diambil datanya. Triangulasi sumber ini membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti guru, siswa, dan dokumen pendukung (lembar kerja siswa, hasil evaluasi). Dengan kata lain, triangulasi sumber adalah *cross check* data dengan membandingkan fakta dari satu sumber dengan sumber yang lain.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merupakan metode yang memanfaatkan berbagai cara pengumpulan data guna memperoleh informasi dari satu sumber data yang sama. Dalam hal ini, peneliti menerapkan observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta dokumentasi secara bersamaan terhadap sumber data tersebut (Sugiyono, 2015, hlm. 83). Triangulasi teknik bertujuan untuk menguji konsistensi data dengan membandingkan hasil dari beragam teknik pengumpulan seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif deskriptif. Analisis ini berfokus pada menginterpretasikan makna dari data yang bersifat naratif atau deskriptif (seperti wawancara, observasi, atau dokumen) tanpa menggunakan perhitungan statistik. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan mengacu pada model Miles dan Huberman, yang menekankan bahwa proses analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara berkelanjutan hingga data dianggap selesai dianalisis. Menurut Sugiyono (2016), model ini melibatkan tiga langkah utama, yaitu: reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing/verification*).



Gambar 1. Alur analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman (1994)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 2 Bendogerit

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SDN 2 Bendogerit, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran Canva telah cukup sering digunakan di lingkungan sekolah. Sebagian besar guru sudah terampil dalam mengoperasikan Canva sebagai media bantu pembelajaran. Hal ini ditunjang oleh adanya beberapa guru yang telah mengikuti pelatihan teknologi, sehingga mampu mengintegrasikan media digital ke dalam proses belajar mengajar secara lebih efektif. Pihak sekolah juga telah berupaya mendukung penerapan media Canva dengan penyediaan sarana dan prasarana yang dinilai cukup memadai, seperti dua jaringan *Wi-Fi* yang tersedia untuk mendukung konektivitas digital. Selain itu, sekolah telah melengkapi beberapa ruang kelas dengan LCD dan proyektor sebagai perangkat pendukung dalam menampilkan materi pembelajaran berbasis Canva. Berikut merupakan hasil wawancara yang relevan dengan pernyataan di atas :

“Iya sering juga digunakan, karena jika kita lihat canva bisa ditautkan dengan media lain seperti Youtube, canva itu sudah katakanlah audiovisualnya sudah lengkap.”

“Kalau kita lihat juga cukup membantu ya mbak, apalagi kita bisa mendukung dan menggali kemampuan siswa dalam proses pembelajaran dan memperkenalkan dunia luar terutama pada kelas. Katakanlah sudah bukan diri sendiri lagi ya mencakup sampai dunia, otomatis jika tidak memiliki sarana untuk memperkenalkan itu kita kesulitan mbak. Oleh karena itu, media Canva ini merupakan salah satu digunakan dalam pembelajaran. Lalu untuk kelas rendah itu masih mencakup pada diri sendiri, sehingga media Canva ini bisa menjadi media untuk menarik dan mengarahkan siswa ke media pembelajaran yang lebih menyenangkan, bervariasi dan lebih hidup lagi. Mungkin animasi-animasi, Youtube yang bisa untuk merangsang motorik siswa kelas rendah.”

Sejalan dengan pernyataan kepala sekolah SDN 2 Bendogerit, hal yang serupa juga disampaikan oleh guru kelas IV SDN 2 Bendogerit mengenai penggunaan media Canva dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV, diketahui bahwa media Canva cukup sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media Canva diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, meskipun tidak seintensif pada pelajaran lain. Guru menyampaikan bahwa beberapa materi dalam Pendidikan Pancasila juga melibatkan pemanfaatan Canva untuk memperjelas dan memperkaya penyampaian materi. Guru kelas IV menilai bahwa media Canva sangat membantu proses pembelajaran, karena selain mudah digunakan, fitur-fitur Canva seperti animasi bergerak, video, audio, dan gambar mampu menarik minat belajar peserta didik. Sebagian besar siswa tampak lebih antusias dan fokus saat pembelajaran disampaikan dengan menggunakan media Canva, karena tampilannya yang menarik dan interaktif. Berikut merupakan hasil wawancara yang relevan dengan pernyataan di atas :

“Iyaa, untuk menyampaikan materi pembelajaran pastinya harus dengan cara dan metode yang menyenangkan ya mbak. Kalau untuk media Canva, tidak semua materi menggunakan media Canva, tergantung materinya mbak.”

Penggunaan media Canva juga dinilai berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Beberapa siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi ketika disampaikan melalui Canva. Namun, guru juga menekankan bahwa tidak semua peserta didik merespons dengan cara yang sama. Sebagian siswa lebih nyaman memahami materi jika dijelaskan secara langsung oleh guru, tanpa media tambahan. Oleh karena itu, menurut guru kelas IV, penting bagi pendidik untuk memahami karakteristik belajar masing-masing peserta didik, sehingga pemilihan metode pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Berikut merupakan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik yang relevan dengan pernyataan di atas :

“Kalau saya lebih suka guru menjelaskan langsung kak, karena saya merasa lebih memahami materi. Tetapi juga sesekali saya paham jika menggunakan Canva tergantung pelajarannya susah atau tidak.”



Gambar 2. Penggunaan Media Canva oleh Guru

Penggunaan media Canva oleh guru kepada peserta didik ini berkaitan dengan teori belajar kognivistik yang dikutip oleh Nugroho (2015) yaitu bahwa proses belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respons, tetapi juga dipengaruhi oleh bagaimana individu memaknai dan memahami situasi yang

dihadapinya, terutama yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Teori ini menyatakan bahwa proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan mendorong kreativitas apabila peserta didik diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri suatu aturan, seperti konsep, teori, atau definisi, melalui berbagai contoh yang merepresentasikan aturan tersebut. Peserta didik diberikan suatu informasi umum dan diminta untuk mencari contoh-contoh khusus dan konkret. Berikut merupakan hasil wawancara yang relevan dengan pernyataan di atas :

“Yaa karena pendidikan Pancasila itu kan berkaitan dengan kehidupan anak sehari-hari. Jadi sebenarnya kegiatan itu sudah pernah atau bahkan sering dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari, namun terkadang peserta didik itu tidak sadar dan belum tahu. Misalkan hal ini ternyata kewajiban, mereka sudah melakukan tetapi tidak mengetahui maknanya, begitu mbak. Karena pendidikan Pancasila berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga saya seringnya menggunakan metode-metode pembelajaran tadi.”

Media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Canva layak dan valid digunakan dalam pembelajaran (Zulfiati et al., 2023). Media Canva ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan efektif. Penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva di sekolah tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik (Ria et al., 2025). Media Canva memiliki berbagai *tools* yang dapat digunakan sebagai variasi dalam pembelajaran, seperti video animasi, terhubung dengan Youtube, dan lain-lain. Penggabungan elemen audio (verbal) dan visual (gambar) terbukti lebih efektif dalam menumbuhkan pemahaman dan menambah pengalaman belajar dibandingkan bila hanya menggunakan satu jenis elemen saja. Hal-hal tersebut yang menjadikan peserta didik lebih tertarik untuk belajar sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat. Semakin banyak aspek kognitif yang distimulasi oleh media pembelajaran, maka semakin baik pula pemahaman siswa.

Kendala dari Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 2 Bendogerit

Dalam penggunaan media Canva ini tidak semuanya berjalan dengan lancar, penggunaannya bertahap sehingga masih ada beberapa kendala saat penggunaan media Canva ini. Kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media Canva adalah sebagai berikut. Pertama, terdapat beberapa peserta didik yang kurang fokus ketika guru menjelaskan dengan menggunakan media Canva. Mereka menganggap bahwa media Canva hanya sebagai permainan atau *game* bukan sebagai media bantu dalam pembelajaran. Kedua, jaringan internet dan perangkat yang kurang memadai peserta didik (*handphone*) untuk mengakses Canva secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah menyatakan bahwa pihak sekolah telah berupaya mendukung penerapan media Canva dengan penyediaan sarana dan prasarana yang dinilai cukup memadai, seperti dua jaringan

Wi-Fi yang tersedia untuk mendukung konektivitas digital. Selain itu, sekolah telah melengkapi beberapa ruang kelas dengan LCD dan proyektor sebagai perangkat pendukung dalam menampilkan materi pembelajaran berbasis Canva. Namun demikian, kepala sekolah juga menyampaikan adanya beberapa kendala dalam implementasi media Canva. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah belum maksimalnya pemanfaatan Canva oleh peserta didik, yang disebabkan oleh keterbatasan kepemilikan perangkat seperti *handphone* di kalangan siswa. Di samping itu, kualitas jaringan *Wi-Fi* yang belum optimal juga seringkali menjadi hambatan teknis bagi guru dalam proses pembelajaran berbasis media digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Resmini (2021) bahwa salah satu kelemahan dari aplikasi Canva adalah ketergantungannya pada koneksi internet, sehingga tidak dapat diakses secara *offline* tanpa paket data. Selaras dengan hal tersebut, Rahyu et al. (2023) juga mengemukakan beberapa kekurangan lain dari Canva, seperti kebutuhan akan jaringan internet yang stabil, keberadaan elemen-elemen berbayar seperti *template*, stiker, ilustrasi, dan *font* tertentu. Selain itu, desain yang tersedia terkadang memiliki kemiripan dengan desain milik pengguna lain, baik dari segi gambar, warna, maupun tata letaknya, meskipun begitu pengguna tetap memiliki kebebasan untuk memilih atau menyesuaikan desain yang lain. Berikut merupakan hasil wawancara yang relevan dengan pernyataan di atas:

“Untuk akses internet kami menggunakan 2 jaringan wi-fi, tetapi terkadang masih terdapat gangguan, untuk itu terkadang diatasi oleh setiap guru kelas menggunakan hotspot dari masing-masing guru agar penggunaan media berbasis Canva bisa tetap berlanjut dengan baik.”

“...jika kita lihat sosial masyarakat disini itu menengah ke bawah ya mbak, dengan kata lain perbandingannya yang memiliki handphone itu 1:2 hanya sekitar 50% siswa. Jika dengan media seperti Canva ini kita bisa menggunakannya bersama-sama di kelas. Setiap tahun kami memberi dukungan dengan adanya pengadaan LCD, karena untuk laptop sendiri setiap guru pasti sudah mempunyai. Sehingga memang setiap tahun itu sudah dianggarkan untuk LCD agar setiap kelas itu sudah mempunyai LCD masing-masing guna mendukung proses pembelajaran di kelas. Walaupun saat ini masih ada beberapa kelas yang harus secara bergantian menggunakan LCD, hal itu masih menjadi kendala.”

Dalam wawancara kepada guru kelas IV juga peneliti mendapatkan pernyataan yang serupa dengan pernyataan oleh kepala sekolah bahwa masih terbatasnya jumlah LCD di sekolah, sehingga penggunaannya harus dilakukan secara bergantian dengan kelas lain. Selain itu, kurangnya perangkat pribadi seperti *handphone* juga menjadi hambatan tersendiri, sehingga tidak semua peserta didik memiliki akses untuk berinteraksi langsung dengan media Canva. Terkait dengan keterbatasan sarana dan prasarana, guru menyampaikan bahwa penggunaan LCD dan proyektor dilakukan secara bergantian antar kelas. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh jenjang kelas tetap mendapatkan kesempatan yang adil

dalam memanfaatkan fasilitas sekolah (Subhan dkk, 2025). Meskipun jumlah perangkat terbatas, sistem penggunaan bergilir ini cukup membantu agar pembelajaran berbasis media tetap dapat berjalan.

Upaya yang Dilakukan Untuk Mengatasi Kendala yang Dihadapi dalam Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 2 Bendogerit

Dalam rangka mengatasi kendala atau permasalahan yang dialami oleh guru pada saat menggunakan media Canva, dilakukan upaya yaitu sebagai berikut. Pertama, mengganti metode pembelajaran apabila peserta didik mulai menunjukkan penurunan minat atau kejenuhan saat pembelajaran menggunakan media Canva. Guru akan beralih ke metode lain seperti ceramah dan tanya jawab, yang dinilai tetap efektif untuk menjaga perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Saat kegiatan tanya jawab, setelah guru menyampaikan materi melalui metode ceramah, peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Dalam kegiatan ini, mereka dapat menanyakan kepada guru terkait materi yang belum dipahami, sehingga penjelasan guru menjadi lebih rinci, jelas, dan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik (Sari et al., 2024). Dengan adanya metode tanya jawab membuat peserta didik dapat berpikir kritis karena mereka secara tidak langsung memberikan opini atau pendapat mereka. Berikut merupakan hasil wawancara yang relevan dengan pernyataan di atas:

“Biasanya saya menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok tergantung materinya juga mbak tentunya. Tetapi yang paling sering saya gunakan itu metode diskusi, metode tanya jawab juga sering juga saya gunakan mbak.”

Kedua, pemanfaatan perangkat pribadi guru apabila koneksi *Wi-Fi* sekolah tidak memadai. Kurangnya akses dan teknologi yang memadai dapat menghambat penggunaan aplikasi Canva secara efektif. Memang tidak semua sekolah atau lembaga pendidikan memiliki ketersediaan perangkat keras seperti komputer atau tablet, serta akses terhadap jaringan internet yang memadai dan stabil. Oleh karena itu, kerja sama bersama tim IT atau operator di sekolah dibutuhkan untuk memberikan bantuan ketika terdapat kesalahan teknis ringan dalam hal ini membantu apabila saat penggunaan *Wi-Fi* sekolah koneksi bermasalah (Subhan et al., 2025).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah pihak sekolah juga telah berupaya mendukung penerapan media Canva dengan penyediaan sarana dan prasarana yang dinilai cukup memadai, seperti dua jaringan *Wi-Fi* yang tersedia untuk mendukung konektivitas digital. Selain itu, sekolah telah melengkapi beberapa ruang kelas dengan LCD dan proyektor sebagai perangkat pendukung dalam menampilkan materi pembelajaran berbasis Canva. Pihak sekolah juga berupaya melakukan peningkatan sarana dan prasarana secara bertahap melalui pemanfaatan dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) dari pemerintah setiap tahunnya. Harapannya, dengan perbaikan dan pengembangan fasilitas yang terus dilakukan, pembelajaran berbasis teknologi, khususnya menggunakan media Canva, dapat

dioptimalkan dan semakin dikenal serta digunakan secara aktif oleh seluruh peserta didik. Selain dari segi sarana prasarana, kepala sekolah juga mengatakan bahwa sudah ada beberapa guru yang telah mengikuti pelatihan teknologi, sehingga mampu mengintegrasikan media digital ke dalam proses belajar mengajar secara lebih efektif. Sekolah menyelenggarakan sosialisasi dan pelatihan kepada para guru mengenai penggunaan aplikasi Canva sebagai panduan dalam memahami langkah-langkah pengoperasiannya (Admelia et al., 2022). Tujuan dari pelatihan media Canva adalah untuk membantu guru mempelajari secara bertahap cara mendesain dan memanfaatkan Canva dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih variatif.

Terkait dengan keterbatasan sarana dan prasarana, guru menyampaikan bahwa penggunaan LCD dan proyektor dilakukan secara bergantian antar kelas. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh jenjang kelas tetap mendapatkan kesempatan yang adil dalam memanfaatkan fasilitas sekolah. Meskipun jumlah perangkat terbatas, sistem penggunaan bergilir ini cukup membantu agar pembelajaran berbasis media tetap dapat berjalan. Sementara itu, dalam menghadapi kendala jaringan *Wi-Fi* yang tidak stabil, guru biasanya menggunakan *hotspot* dari *handphone* pribadi untuk menghubungkan laptop yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi solusi praktis agar proses penyampaian materi dengan Canva tetap bisa dilakukan meskipun akses internet dari sekolah mengalami gangguan. Guru berharap ke depannya sekolah dapat menyediakan fasilitas yang lebih lengkap dan stabil, baik dari segi perangkat maupun jaringan internet, agar pembelajaran berbasis teknologi seperti penggunaan media Canva dapat berjalan secara optimal dan inklusif. Dengan demikian, peserta didik diharapkan bisa ikut aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran digital yang interaktif dan menarik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media interaktif Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 02 Bendogerit, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Canva memberikan kontribusi dan dampak yang positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Guru telah terampil menggunakan Canva sebagai alat bantu mengajar, terutama setelah mengikuti pelatihan teknologi yang difasilitasi oleh pihak sekolah. Media ini dianggap mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui fitur visual dan interaktif seperti animasi, video, dan audio. Meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang menganggap bahwa media Canva itu hanya sebagai permainan bukan salah satu media bantu dalam pembelajaran, namun sudah banyak peserta didik yang telah memahami penggunaan Canva sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan media Canva tidak hanya membantu untuk memperjelas penyampaian materi, tetapi juga mendukung penerapan metode pembelajaran yang menarik, beragam, dan selaras dengan kemampuan kognitif siswa. Hal ini selaras dengan teori belajar kognitivistik, di mana proses belajar lebih efektif ketika siswa

diberi kesempatan untuk memahami konsep melalui pengalaman dan eksplorasi. Namun, dalam penerapan media Canva juga menghadapi sejumlah kendala. Keterbatasan jumlah perangkat pribadi seperti *handphone* di kalangan siswa serta kualitas jaringan *Wi-Fi* yang belum stabil menjadi tantangan utama. Selain itu, jumlah LCD dan proyektor di sekolah masih terbatas, sehingga penggunaannya harus dilakukan secara bergantian antar kelas.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, pihak sekolah telah melakukan berbagai upaya, termasuk peningkatan sarana prasarana melalui dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS), penyediaan jaringan *Wi-Fi*, dan pelatihan teknologi bagi guru. Disisi lain, guru juga menerapkan strategi alternatif seperti mengganti metode pembelajaran (misalnya ceramah atau diskusi kelompok) saat peserta didik mulai jenuh, serta dengan menggunakan pribadi untuk memastikan kelancaran akses internet saat penggunaan media Canva berlangsung.

Dengan adanya dukungan berkelanjutan dari pihak sekolah dan inisiatif guru dalam menyalahi keterbatasan yang ada, pembelajaran berbasis media Canva dapat terus ditingkatkan. Harapannya, media ini dapat dimanfaatkan secara lebih luas dan optimal guna menciptakan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar : CV Syakir Media Press. Tersedia: [https://books.google.co.id/books?id=JtKREAAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1 - v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=JtKREAAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1-v=onepage&q&f=false)
- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis Skripsi, Tesis, dan Disertai Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Rawamangun: Prenadamedia Group.
- Marwadani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif*. Sleman: Deepublish.
- Moleong, L. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, P. (2015). *PANDANGAN KOGNITIFISME DAN APLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ANAK USIA DINI*. *IAIN Kudus*, 3 No. 2, 290–291.

- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*. Yogyakarta: DIVA PRESS.
- Rahmah, S (2022). “Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya dalam Pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah 2 no. 3 hlm. 24-34*
- Rahyu, P. S., Yanti, A. L., & Agustina, L. (2023). Application of Canva Media to Improve Science Learning Outcomes for Class V MI Darussalam Students. *Indonesian Journal of Basic Education*, 6(3), 264–269. <https://doi.org/10.37728/ijobe.v6i3.1014>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Ria, R. P. S., Sofwan M, & Rosmalinda D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(2), 534–544. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v7i2.2026>
- Sari, D. S., Astuti, D. S., & Suparjan, S. (2024). Implementasi Canva dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas Sungai Kakap Kubu Raya. *Journal of Education Research*, 5(2), 1064–1070. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.938>
- Subhan, M., Salsabiela, D. F., Kencana, S., Islam, U., Sultan, N., & Kasim, S. (2025). *TEKNIK DAN TANTANGAN PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*. 3, 380–390.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Usep, K.(2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra
- Wijaya, M. A., & Kanca, I. N. (2019). Media pembelajaran aktivitas pengembangan PJOK untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 4(1), 1-6.
- Zulfiati, H. M., Cahyandaru, P., & Agustina, T. W. (2023). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(3), 251–263. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.14737>