

**PENGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK SISWA SD KELAS IV**

Firda Erdyati¹, Wa Ode Meliasari², Maryam Isnaini Damayanti³,
Ratna Sulistriyaniva⁴

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Negeri Surabaya

⁴Guru Kelas IV SDN Sugih Waras

[1firdaerdyati@gmail.com](mailto:firdaerdyati@gmail.com), [2waodemeliasari99@gmail.com](mailto:waodemeliasari99@gmail.com),
[3maryamdamayanti@unesa.ac.id](mailto:maryamdamayanti@unesa.ac.id), [4ratnasulistriyaniva@gmail.com](mailto:ratnasulistriyaniva@gmail.com)

ABSTRACT

The aim of this study is to create and evaluate how Canva, as an interactive media, can help elementary school students (SD) improve their critical thinking skills while learning about Pancasila Education. Canva is a user-friendly graphic design platform designed to present innovative and engaging educational content. The Research and Development (R&D) approach uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Fourth-grade elementary school students in Sidoarjo were the subjects of this research. During the analysis stage, assessments and surveys of teachers and students identified the need for interactive learning media. The design process included creating a prototype of teaching materials using Canva. The development stage consisted of several trials and revisions made by users. Implementation was carried out by integrating Canva-based materials into different learning sessions. Critical thinking skills tests and observations of student behavior during learning were part of the final evaluation. The research results showed that the use of Canva significantly improved students' critical thinking skills, as indicated by better test scores for analysis, synthesis, and evaluation. Students were more active and motivated during the learning process, according to observations. Teachers reported that Canva helped make abstract concepts of Pancasila easier to understand and more engaging. The conclusion of this study suggests that elementary school students can enhance their critical thinking skills by using Canva-based learning media. Further research is needed to test other interactive media applications and to evaluate the long-term impact of using Canva in education.

Keywords: canva, interactive media, critical thinking skills

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan dan mengevaluasi bagaimana Canva, sebagai media interaktif, dapat membantu siswa sekolah dasar (SD) meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka saat belajar tentang Pendidikan Pancasila. Canva adalah platform desain grafis yang mudah digunakan yang dirancang untuk menampilkan konten pendidikan yang inovatif dan menarik. R&D (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Siswa kelas IV sekolah dasar di Sidoarjo adalah subjek penelitian. Pada tahap analisis, penilaian dan survei

terhadap guru dan siswa mengidentifikasi kebutuhan akan media pembelajaran interaktif. Proses desain termasuk membuat prototipe materi ajar menggunakan Canva. Tahap pengembangan terdiri dari beberapa uji coba dan revisi yang dibuat oleh pengguna. Implementasi dilakukan dengan menggabungkan materi berbasis Canva ke dalam sesi pembelajaran yang berbeda. Tes keterampilan berpikir kritis dan pengamatan perilaku siswa selama pembelajaran adalah bagian dari evaluasi akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan, seperti yang ditunjukkan oleh skor tes yang lebih baik untuk analisis, sintesis, dan evaluasi. Siswa lebih aktif dan termotivasi selama pembelajaran, menurut observasi. Guru mengatakan bahwa Canva membantu membuat konsep-konsep abstrak Pancasila lebih mudah dipahami dan menarik. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa SD dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji aplikasi media interaktif lainnya dan mengevaluasi dampak jangka panjang penggunaan Canva dalam pendidikan.

Kata Kunci: canva, media interaktif, keterampilan berpikir kritis

A. Pendahuluan

Integrasi teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital modern (Hambali et al., 2023). Pendidikan Pancasila di Indonesia merupakan komponen penting dari kurikulum sekolah dasar di Indonesia, menghadapi tantangan dalam membuat konsep abstrak menarik dan dapat dipahami oleh siswa. Banyak pendidik masih menggunakan pendekatan pengajaran konvensional, yang tidak efektif dalam menumbuhkan minat siswa dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Fenomena ini menunjukkan bahwa metode baru yang memanfaatkan teknologi diperlukan untuk meningkatkan

keterlibatan dan kualitas pembelajaran siswa.

Canva, *platform* desain grafis serbaguna, telah digunakan dalam pendidikan untuk meningkatkan pengalaman dan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai seperti Pancasila melalui materi pembelajaran yang interaktif dan menarik (Urumov et al., 2023). Salah satu masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana siswa dapat menggunakan Canva, sebuah *platform* desain grafis yang mudah digunakan dan berfungsi sebagai media interaktif, untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka saat mereka belajar tentang

Pendidikan Pancasila. Masalah ini berasal dari fakta bahwa siswa sering kekurangan dorongan kuat dan menghadapi tantangan dalam menganalisis, mengevaluasi, dan memahami materi Pendidikan Pancasila (Sartika et al., 2022).

Penelitian ini menekankan perlunya mengubah isi Pendidikan Pancasila agar selaras dengan tuntutan era digital, dengan fokus pada peningkatan keterlibatan dan kreativitas dalam belajar (Hudjolly & Dewi, 2023). Data dan observasi awal survei menunjukkan bahwa pendekatan pendidikan konvensional tidak cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pemanfaatan media interaktif Canva dalam pendidikan telah menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar. Studi telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva berdampak positif pada hasil pembelajaran kognitif (Anam et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi potensi Canva sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir

kritis siswa. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva yang inovatif untuk pendidikan Pancasila (Hasnawati, 2023), dan (2) Ini juga berfokus pada evaluasi bagaimana penggunaan Canva mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa, bagaimana guru dan siswa memandang pemanfaatan Canva, dan seberapa efektif Canva dipertimbangkan dalam meningkatkan proses pembelajaran (Sri Septiarini et al., 2023).

Ada banyak manfaat dari penelitian ini. Secara teoretis, penelitian ini menambah literatur tentang penggunaan media interaktif dalam pendidikan dan pengembangan keterampilan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menawarkan guru pilihan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk mengajar pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga yang lebih luas untuk memasukkan teknologi ke dalam kurikulum pendidikan dasar guna meningkatkan kualitas belajar sehingga dapat mendukung kegiatan pendidikan, memastikan kesetaraan

dalam hasil pembelajaran, mempercepat proses belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia (Calvin et al., 2023; Pappa et al., 2023).

Siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila memang menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang rendah, sebagaimana dibuktikan oleh berbagai penelitian (Suripto et al., 2023). Kondisi ini dapat dilihat dari data survei awal dan observasi yang menunjukkan bahwa siswa sering mengalami masalah dalam menganalisis dan mengevaluasi materi yang diajarkan. Penggunaan media interaktif seperti Canva memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa, motivasi, dan kemandirian. Oleh karena itu, memanfaatkan Canva untuk tujuan pendidikan sejalan dengan teori pembelajaran multimedia, karena meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui konten yang menarik secara visual dan interaktif (Pradana & Kristanto, 2022).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar dalam Pendidikan Pancasila menggunakan

Canva sebagai media interaktif, mengikuti metodologi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Canva digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik, seperti video dan presentasi, untuk membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan efektif (Hasnawati, 2023; Mahmudi et al., 2023). Dengan memasukkan Canva ke dalam kurikulum, siswa menunjukkan peningkatan minat dan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila, yang mengarah pada peningkatan keterampilan berpikir kritis (Hanum* et al., 2023). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar di Sidoarjo.

Pada tahap analisis, penilaian dan survei dilakukan terhadap guru dan siswa sangat penting dalam menentukan persyaratan untuk media pembelajaran interaktif (Widarti et al., 2022). Pada tahap desain, prototipe materi ajar dibuat dengan menggunakan Canva (Juliarti, 2022), dan pada tahap pengembangan, uji coba dan revisi dilakukan berdasarkan umpan balik pengguna (Puspita et al., 2023). Proses pengembangan berulang ini melibatkan validasi prototipe dengan para ahli dan

menggabungkan saran pengguna untuk meningkatkan materi pengajaran.

Oleh karena itu, Canva memainkan peran penting dalam merancang prototipe, dan umpan balik pengguna mendorong proses penyempurnaan selama tahap pengembangan, memastikan efektivitas dan relevansi materi pengajaran untuk kebutuhan pembelajaran siswa. Untuk menerapkannya, materi Canva dimasukkan ke dalam sesi pembelajaran yang berbeda. Tes keterampilan berpikir kritis dan pengamatan perilaku siswa selama pembelajaran adalah bagian dari evaluasi akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan, seperti yang ditunjukkan oleh skor yang lebih baik untuk tes analisis, sintesis, dan evaluasi. Siswa lebih aktif dan termotivasi selama pembelajaran, menurut observasi. Guru mengatakan bahwa Canva sangat menarik untuk digunakan untuk memahami konsep-konsep abstrak Pancasila. Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat

membantu siswa SD meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Penelitian ini memperkuat pemahaman tentang manfaat Canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan metode ini. Metode ini juga memberikan garis besar untuk pengembangan lebih lanjut di bidang ini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan Canva sebagai media interaktif saat mengajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar (SD) kelas IV meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh skor yang lebih baik di tes analisis, sintesis, dan evaluasi setelah menggunakannya. Studi ini mengacu pada teori pembelajaran aktif, menekankan keterlibatan siswa dan partisipasi dalam proses pendidikan (Dogani, 2023; Kaltsas & Gkaintartzi, 2023). Ini juga menggabungkan pendekatan konstruktivis sosial, menyoroti otonomi pelajar, keterampilan pemecahan masalah, dan pembelajaran kolaboratif sebagai prinsip-prinsip penting dalam pendidikan (Mishra, 2023).

Teori pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori pembelajaran aktif dan konstruktivis yang menekankan betapa pentingnya bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan pembangunan pengetahuan mereka.

Penggunaan Canva sebagai media interaktif mendukung teori ini, karena memberikan lingkungan pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan membangun pemahaman mereka tentang konsep-konsep Pancasila.

Tabel berikut menunjukkan perbandingan skor tes siswa sebelum dan setelah penggunaan Canva dalam penelitian ini:

Tabel 1 Pretest, Posttest Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN Sugih Waras

Keterampilan Berpikir Kritis	Pretest	Posttest
Analisis	70	85
Sintesis	65	80
Evaluasi	68	83

Hasil penelitian ini konsisten dengan teori pembelajaran multimedia oleh Mayer (2009) menekankan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Berbagai

penelitian mendukung teori ini dengan menyoroti dampak positif multimedia pada hasil pembelajaran (Daud Yahya et al., 2023; Katona et al., 2023). Dengan menyajikan konten Pendidikan Pancasila dalam format yang interaktif dan menarik melalui Canva, siswa lebih mudah memahami dan mengolah informasi, yang tercermin dari peningkatan skor keterampilan berpikir kritis mereka.

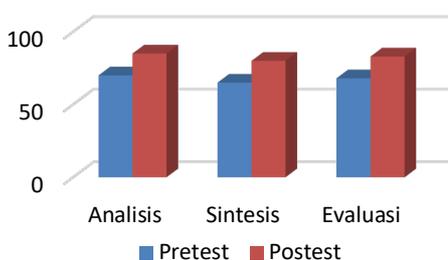
Tabel 2 Persepsi Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran

Aspek Persepsi	Siswa (%)	Guru (%)
Menarik	90	95
Meningkatkan Pemahaman	85	90
Memudahkan Pembelajaran	80	85
Meningkatkan Motivasi	88	92
Meningkatkan Berpikir Kritis	90	95

Pada umumnya, baik guru maupun siswa menilai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Mereka melihatnya sebagai alat yang membantu siswa memahami konsep lebih baik, membuat pelajaran lebih menarik, dan membuat pembelajaran lebih mudah digunakan. Persepsi positif ini menunjukkan bahwa Canva mungkin menjadi media pembelajaran

yang efektif yang dapat membantu siswa belajar dalam konteks apa pun.

Temuan ini mendukung teori pembelajaran konstruktivis oleh Piaget dan Vygotsky, menekankan pentingnya pengalaman belajar kontekstual yang aktif. Teori Piaget, yang berfokus pada perkembangan kognitif melalui interaksi aktif dengan lingkungan (Sofiana et al., 2022). Teori-teori ini menganjurkan peserta didik membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial mereka, selaras dengan gagasan pengalaman belajar yang bermakna yang terhubung ke konteks kehidupan nyata (Mishra, 2023; Waite-Stupiansky, 2022). Dengan menyajikan materi dalam format yang interaktif dan menarik, Canva memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka.



Grafik 1 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan memperbaiki pengalaman pembelajaran mereka, sesuai dengan teori-teori pendidikan yang mendukung.



Gambar 1 Prototipe Materi Ajar Menggunakan Canva (Cover)



Gambar 2 Prototipe Materi Ajar Menggunakan Canva (Isi)

E. Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa Canva sebagai alat pembelajaran dianggap baik oleh siswa dan guru. Ini terbukti mudah digunakan, meningkatkan keterlibatan

siswa, meningkatkan pemahaman konsep siswa, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Namun, beberapa saran perbaikan harus dipertimbangkan. Pertama-tama, guru harus dilatih dan didukung dalam penggunaan Canva. Selain itu, pengembang Canva dapat terus mengembangkan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar juga dapat dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa. Evaluasi tentang variasi mata pelajaran juga perlu dilakukan. Dengan perbaikan dan penelitian yang relevan, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat terus ditingkatkan untuk membantu siswa dan guru lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, C., Churiyah, M., & Pratama, N. Z. (2023). Improving Learning Outcomes and Self-Regulated Learning Through the Development of Web-Based Learning Media with Canva Platform. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(5), 376. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v10i5.4820>
- Calvin, Y., Mali, G., Kurniawan, D., Januardi, J. I., Swara, S. J., Christy, N., Lokollo, E., Picauly, I. A., Paramitha, N. G., Argo Tanore, J., Dewani, M. S., & Pakiding, R. W. (2023). Issues and challenges of technology use in Indonesian schools: implications for teaching and learning. *IJJET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 7(2), 221–233. <https://doi.org/10.24071/IJJET.V7I2.6310>
- Daud Yahya, M., Budi Susilo, C., Mayadiana Suwarma, D., Veza, O., Studi Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi, P., Keperawatan, F., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.31004/JOE.V6I1.2910>
- Dogani, B. (2023). Active learning and effective teaching strategies. *International Journal of Advanced Natural Sciences and Engineering Researches*, 7(4), 136–142. <https://doi.org/10.59287/IJANSE.R.578>
- Hambali, H., Rozi, F., & Mardiya, M. (2023). Technology in education; tpack as an approach to becoming a revolutionary teacher in the digital age. *Academy of Education Journal: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan*, 14(2), 171–185. <https://doi.org/10.47200/AOEEJ.V14I2.1646>

- Hanum*, L., Hasan, M., Pada, A. U. T., Rahmatan, H., Rahmayani, R. F. I., Elisa, E., & Yusrizal, Y. (2023). Development of Learning Devices Based on Ethnoscience Project Based Learning to Improve Students' Critical Thinking Skills. *Jurnal pendidikan sains Indonesia*, 11(2), 288–305. <https://doi.org/10.24815/JPSI.V11I2.28294>
- Hasnawati, H. (2023). Analysis of Learning Design Using The Canva Application in Information and Communication Technology (ICT) Training. *12 Waiheru*, 9(1), 75–81. <https://doi.org/10.47655/12WAIHERU.V9I1.143>
- Hudjolly, S. N., & Dewi, R. S. (2023). Pancasila Ideology in Political Education Programs. *AURELIA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 793–796. <https://doi.org/10.57235/AURELIA.V2I2.730>
- Juliarti, E. (2022). Development of Canva-Based Digital Teaching Materials to Train Students' Understanding of Dynamic Fluid Concepts. *IJOEM: Indonesian Journal of E-learning and Multimedia*, 1(2), 73–77. <https://doi.org/10.58723/IJOEM.V1I2.52>
- Kaltsas, E. P., & Gkaintartzi, A. (2023). Active Participation of Students in the Education Process. *Research Highlights in Language, Literature and Education Vol. 6*, 36–43. <https://doi.org/10.9734/BPI/RHLL E/V6/9919F>
- Katona, B., Venkataragavan, J., Nina, E., Ulrika, B., & Björn, O. (2023). Use of Visual Learning Media to Increase Student Learning Motivation. *World Psychology*, 1(3), 89–105. <https://doi.org/10.55849/WP.V1I3.381>
- Mahmudi, M. R., Darniyanti, Y., & Oktaviani, A. (2023). Pengembangan modul ajar berbantuan canva pada mata pelajaran ipas dalam kurikulum merdeka kelas iv sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4910–4921. <https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V9I2.1289>
- Mishra, N. R. (2023). Constructivist Approach to Learning: An Analysis of Pedagogical Models of Social Constructivist Learning Theory. *Journal of research and development*, 6(01), 22–29. <https://doi.org/10.3126/JRDN.V6I01.55227>
- Pappa, C. I., Georgiou, D., & Pittich, D. (2023). Technology education in primary schools: addressing teachers' perceptions, perceived barriers, and needs. *International Journal of Technology and Design Education*, 34(2), 1–19. <https://doi.org/10.1007/S10798-023-09828-8>
- Pradana, H. D., & Kristanto, A. (2022). Fostering Students' Independent Learning in Introduction to Learning Media Courses through the Use of Interactive Multimedia. *Teknodika*, 20(1), 35–35. <https://doi.org/10.20961/TEKNO DIKA.V20I1.58626>
- Puspita, R. D., Wardani, D. S., & Rabbani, S. (2023). Development of teaching materials to improve

- reading comprehension skills for 5th grade students: canva app supported. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(2), 163–163. <https://doi.org/10.32934/JMIE.V6I2.442>
- Sartika, R., Praja, W. N., & Azis, A. (2022). Sustainable development goals: Recognition of Pancasila education materials in shaping student ethics in the digital era. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 19(2), 303–309. <https://doi.org/10.21831/JC.V19I2.48285>
- Sofiana, N., Mubarak, H., Kristina, D., & Rochsantiningsih, D. (2022). Activities Based Contextual and Constructivist Learning: A Model for Enhancing Students' English Learning Outcomes. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/KSS.V7I19.12467>
- Sri Septiarini, D., Heryadi, D., Chandra, D., & PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Perjuangan Tasikmalaya, P. (2023). Penerapan media pembelajaran berbasis audio visual canva untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 7(3), 498–498. <https://doi.org/10.24114/JS.V7I3.45930>
- Suripto, S., Fabirah, N. R., Nanna, A. W. I., & Bua, M. T. (2023). Science, technology, engineering, and mathematics (stem) in exploring students' critical thinking skills. *Jurnal Aksioma*, 12(1), 319–319. <https://doi.org/10.24127/AJPM.V12I1.6044>
- Urumov, Z. E., Bigaeva, I. M., & Agaeva, F. A. (2023). The Canva Platform: Its Essence and the Possibility of Using in the Educational Process. *Vestnik Severo-Osetinskogo gosudarstvennogo universiteta im. K.L. Hetagurova*, 2, 120–128. <https://doi.org/10.29025/1994-7720-2023-2-120-128>
- Waite-Stupiansky, S. (2022). Jean Piaget's Constructivist Theory of Learning. *Theories of Early Childhood Education: Developmental, Behaviorist, and Critical*, 3–18. <https://doi.org/10.4324/9781003288077-2>
- Widarti, H. R., Triwidiastuti, D., & Rokhim, D. A. (2022). Profile of Interactive Learning Media Based Digital Literacy Needs on Elemental Chemistry Concepts. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 7(2), 277–286. <https://doi.org/10.15575/JTK.V7I2.20921>