

**PENGEMBANGAN MODEL PROJECT-BASED LEARNING BERBASIS
APLIKASI CANVA UNTUK PEMBELAJARAN PKN KELAS 1 SD NEGERI
MUNTILAN**

Dwi Enik Nuzul Chodariyah¹, Sutrisna Wibawa²,
¹SDN Muntilan, Magelang,
^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,
*¹dwichodariyah58@guru.sd.belajar.id, ²trisnagb@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop a Project Based Learning (PjBL) model based on the Canva application for Civic Education (PKN) in Grade 1 of SD Negeri Muntilan. The background of this study is the ineffectiveness of current PKN teaching methods due to a lack of innovation. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The analysis process was conducted to identify the needs and difficulties experienced by students and teachers in PKN learning. The design and development of the model were carried out by integrating the Canva application to enhance students' creativity and participation. The model's implementation was tested in Grade 1 of SD Negeri Muntilan with a sample of 27 students. Evaluation results show that the use of the PjBL model based on the Canva application is effective in improving students' understanding of PKN material, as well as enhancing motivation and active engagement in the learning process. The model also received positive feedback from teachers and students, stating that learning became more interesting and interactive. Thus, the development of the PjBL model based on the Canva application can be an effective alternative to enhance the quality of PKN learning in elementary schools.

Keywords: model development, project based learning, canva application, civic education learning, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model Project Based Learning (PjBL) berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di kelas 1 SD Negeri Muntilan. Latar belakang penelitian ini adalah pembelajaran PKN yang selama ini kurang efektif karena minimnya inovasi dalam metode pengajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Proses analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kesulitan yang dialami oleh siswa dan guru dalam pembelajaran PKN. Desain dan pengembangan model dilakukan dengan mengintegrasikan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa. Implementasi model diuji di kelas 1 SD Negeri Muntilan dengan sampel siswa sebanyak 27 orang. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan model PjBL berbasis aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PKN, serta meningkatkan motivasi dan

keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Model ini juga mendapat respons positif dari guru dan siswa, yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, pengembangan model PjBL berbasis aplikasi Canva dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan model, project based learning, aplikasi canva, pembelajaran PKN, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di tingkat sekolah dasar merupakan landasan penting dalam membentuk karakter dan kesadaran berbangsa dan bernegara pada anak-anak. Namun, di SD Negeri Muntilan, khususnya di kelas 1 yang terdiri dari 27 siswa, pembelajaran PKN sering kali dirasakan kurang efektif dan kurang menarik. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan minim inovasi, sehingga membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PKN.

Menurut Dewey (1938), pendidikan harus berorientasi pada pengalaman siswa dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang membosankan dan tidak interaktif dapat mengurangi minat belajar siswa dan menghambat pencapaian tujuan pendidikan. Sejalan dengan pendapat Dewey, Piaget (1952) juga menekankan pentingnya pendekatan yang berpusat pada siswa dan melibatkan mereka dalam kegiatan yang menantang dan bermakna untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan adalah model Project Based Learning (PjBL).

Menurut Thomas (2000), PjBL adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti dari proses pembelajaran, di mana siswa bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan proyek yang relevan dan bermakna. PjBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan kolaboratif siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Untuk mendukung penerapan PjBL, aplikasi Canva dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif. Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai media visual seperti poster, infografis, dan presentasi dengan mudah. Menurut Harrington dan DeMoss (2018), penggunaan alat bantu digital seperti Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa dan membuat mereka lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model PjBL berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran PKN di kelas 1 SD Negeri Muntilan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKN, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam belajar. Selain itu, penelitian ini juga

bertujuan untuk memberikan panduan bagi guru dalam mengimplementasikan PjBL dengan memanfaatkan teknologi digital, khususnya aplikasi Canva, dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

2.1. Pengembangan Model

Pengembangan model dalam konteks pendidikan adalah proses menciptakan, menguji, dan menyempurnakan kerangka kerja atau alat yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran. Model ini bisa berupa pendekatan pedagogis, strategi instruksional, atau alat evaluasi yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang spesifik.

Gagné, seorang ahli dalam teori instruksional, berpendapat bahwa pengembangan model pembelajaran harus didasarkan pada prinsip-prinsip yang mendukung proses kognitif siswa. Dalam bukunya *The Conditions of Learning*, Gagné menekankan bahwa model pembelajaran yang baik harus mencakup langkah-langkah yang sistematis untuk membantu siswa memperoleh dan memproses informasi secara efektif.

Merrill mengembangkan teori instruksional yang dikenal sebagai *First Principles of Instruction*. Menurutnya, pengembangan model pembelajaran harus didasarkan pada prinsip-prinsip dasar yang dapat diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran. Prinsip-prinsip ini termasuk aktivasi pengetahuan sebelumnya, demonstrasi keterampilan, aplikasi pengetahuan baru, dan integrasi keterampilan ke dalam kehidupan nyata.

Tujuan Pengembangan Model

- a. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran: Membantu guru dan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.
- b. Inovasi Pendidikan: Menciptakan metode dan strategi baru untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam.
- c. Penelitian dan Evaluasi: Menguji dan mengevaluasi efektivitas berbagai pendekatan pedagogis untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan.
- d. Penyesuaian dengan Perkembangan Teknologi: Memanfaatkan teknologi terbaru untuk mendukung proses belajar mengajar.

2.2. Project Based Learning

Project Based Learning (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah metode pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai sarana utama untuk mengajarkan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa. Dalam PBL, siswa belajar dengan mengerjakan proyek yang biasanya bersifat kompleks, melibatkan investigasi mendalam, dan berfokus pada penyelesaian masalah nyata atau pertanyaan yang menantang. Proyek ini biasanya memerlukan kolaborasi, komunikasi, dan pemikiran kritis, serta mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu.

Dewey adalah salah satu pelopor dalam pendidikan progresif yang mendukung metode pembelajaran berbasis pengalaman. Ia menekankan bahwa pendidikan harus terhubung dengan pengalaman hidup nyata dan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi melalui

interaksi aktif dengan lingkungan. Menurut Dewey, PjBL adalah cara efektif untuk menghubungkan pendidikan dengan dunia nyata.

Markham adalah seorang ahli pendidikan yang banyak menulis tentang PBL. Dalam bukunya "Project Based Learning Handbook," ia menjelaskan bahwa PBL membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Menurut Markham, PBL membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Karakteristik PjBL adalah sebagai berikut :

- a. Berpusat pada Siswa: Siswa menjadi pusat dari proses pembelajaran, berperan aktif dalam menentukan tujuan, merencanakan, dan melaksanakan proyek.
- b. Berbasis Masalah atau Pertanyaan: Proyek dimulai dengan masalah atau pertanyaan yang memicu rasa ingin tahu siswa.
- c. Penelitian Mendalam: Siswa melakukan penelitian yang mendalam untuk menemukan solusi atau jawaban.
- d. Produksi Karya Nyata: Siswa menghasilkan produk nyata yang menunjukkan pembelajaran mereka.
- e. Kolaboratif: Proyek sering kali dikerjakan dalam kelompok, mendorong kerja sama dan komunikasi.
- f. Refleksi: Siswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran mereka.

Adapun sintak project based learning dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Menentukan pertanyaan mendasar.
- Mendesain perencanaan proyek.
- Menyusun jadwal.
- Monitoring dan evaluasi peserta didik dan perkembangan proyek yang dijalankan.
- Pengujian hasil.
- Evaluasi pengalaman.

2.3. Aplikasi Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis visual, seperti poster, presentasi, infografis, dan konten media sosial, dengan menggunakan antarmuka yang sederhana dan intuitif. Canva menyediakan berbagai template, elemen desain, dan fitur yang memudahkan pengguna, termasuk yang tidak memiliki latar belakang desain grafis, untuk membuat karya visual yang menarik dan profesional.

Melanie Perkins mengatakan bahwa tujuan utama Canva adalah untuk membuat desain menjadi lebih mudah diakses oleh semua orang, tidak hanya desainer profesional. Menurut Perkins, Canva bertujuan untuk memberdayakan setiap orang agar bisa membuat desain yang menarik dan profesional tanpa memerlukan pelatihan khusus dalam desain grafis.

Richard Byrne, seorang ahli teknologi pendidikan, berpendapat bahwa Canva adalah alat yang sangat berguna dalam pendidikan. Menurut Byrne, Canva membantu guru dan siswa untuk membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual dengan mudah, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Kelebihan Canva

- a. Kemudahan Penggunaan: Antarmuka yang intuitif dan fitur drag-and-drop membuat Canva mudah digunakan oleh siapa saja, termasuk mereka yang tidak memiliki latar belakang desain.
- b. Beragam Template: Canva menyediakan berbagai template yang dapat digunakan untuk berbagai jenis proyek desain.
- c. Akses ke Sumber Daya: Canva menawarkan akses ke jutaan foto, ilustrasi, dan ikon yang dapat digunakan dalam desain.
- d. Kolaborasi: Fitur kolaborasi memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja bersama pada satu proyek secara real-time.
- e. Cloud-Based: Karena berbasis web, Canva dapat diakses dari mana saja dan tidak memerlukan instalasi perangkat lunak khusus.

Kelemahan:

- a. Keterbatasan Fitur untuk Desain Kompleks: Canva mungkin tidak memiliki fitur canggih yang dibutuhkan untuk desain yang sangat kompleks, yang tersedia dalam perangkat lunak desain profesional seperti Adobe Photoshop atau Illustrator.
- b. Ketergantungan pada Koneksi Internet: Karena berbasis web, Canva memerlukan koneksi internet yang stabil. Ini bisa menjadi kendala jika akses internet terbatas.
- c. Biaya untuk Fitur Premium: Meskipun banyak fitur yang gratis, beberapa elemen dan template premium memerlukan biaya berlangganan.

2.4 Pembelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. PKn mencakup berbagai aspek, termasuk pengetahuan tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, pemahaman tentang sistem pemerintahan, nilai-nilai demokrasi, serta penghargaan terhadap keanekaragaman budaya.

Ki Hajar Dewantara, sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, menekankan pentingnya pendidikan karakter dalam pembelajaran. Menurutnya, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan intelektual, tetapi juga untuk membentuk karakter dan moral siswa agar menjadi warga negara yang baik.

Seorang ahli pendidikan moral dari Amerika Serikat, Lickona menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan bagian integral dari PKn. Ia berpendapat bahwa pembelajaran PKn harus mencakup aspek-aspek moral dan etika untuk membentuk siswa yang memiliki integritas dan tanggung jawab sosial.

Manfaat Pembelajaran PKn

- a. Pembentukan Karakter: Melalui PKn, siswa belajar nilai-nilai moral dan etika yang penting dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Peningkatan Kesadaran Politik: Siswa mendapatkan pengetahuan tentang sistem politik dan hukum, serta cara berpartisipasi dalam proses demokrasi.
- c. Pengembangan Keterampilan Sosial: Pembelajaran PKn membantu siswa

mengembangkan keterampilan berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik.

- d. Penghargaan Terhadap Keberagaman: Siswa diajarkan untuk menghargai dan menghormati perbedaan budaya, agama, dan pandangan.

Kelemahan Pembelajaran PKn

- a. Pendekatan yang Kurang Menarik: Pembelajaran PKn sering kali dianggap membosankan jika hanya menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif.
- b. Kurangnya Implementasi Praktis: Terkadang, pembelajaran PKn kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata.
- c. Keterbatasan Sumber Daya: Beberapa sekolah mungkin kekurangan sumber daya untuk menyediakan materi dan kegiatan pembelajaran PKn yang inovatif dan menarik.

2.4 Sekolah Dasar

Sekolah adalah sistem interaksi sosial suatu organisasi keseluruhan terdiri atas interaksi pribadi terkait bersama dalam suatu hubungan organik (Wayne dalam buku Soebagio Atmodiwiro, 2000:37). Sedangkan berdasarkan undang-undang no 2 tahun 1989 sekolah adalah satuan pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar. Menurut Daryanto (1997:544), sekolah adalah bangunan atau lembaga untuk belajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran.

Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang pendidikan dasar yang menjadi fondasi awal bagi anak-anak dalam menempuh pendidikan formal. Di Indonesia, pendidikan di Sekolah Dasar mencakup kelas 1 hingga kelas 6, yang biasanya diikuti oleh anak-anak berusia 6 hingga 12 tahun. Tujuan utama pendidikan di Sekolah Dasar adalah memberikan dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

John Dewey, seorang filsuf dan pendidik terkenal dari Amerika Serikat, menekankan bahwa pendidikan dasar harus fokus pada pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan nyata. Dalam bukunya *Democracy and Education*, Dewey mengemukakan bahwa pendidikan di sekolah dasar harus mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, serta mengembangkan kemampuan untuk bekerja sama dalam lingkungan sosial.

Jean Piaget, seorang psikolog perkembangan, berpendapat bahwa anak-anak belajar melalui proses konstruktif, di mana mereka membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks pendidikan dasar, Piaget menekankan pentingnya menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak, seperti yang dijelaskan dalam teorinya tentang tahapan perkembangan kognitif.

B. Metode Penelitian

3.1 Desain Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- Merancang dan mengembangkan model pembelajaran Project Based

Learning (PBL) yang memanfaatkan aplikasi Canva untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas 1 SD Negeri Muntilan.

- Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn melalui penerapan model PBL berbasis aplikasi Canva.

- Meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam belajar PKn melalui penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam PBL.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi dan Focus Group Discussion (FGD). Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa kelas 1 untuk mendapatkan pandangan dan pengalaman mereka.. Target informasi yang ingin dicapai dari wawancara ini adalah deskripsi lisan tentang pengembangan project based learning berbasis aplikasi canva yang digunakan guru saat proses pembelajaran PKn. Observasi dilakukan dengan Mengamati proses pembelajaran saat model PjBL berbasis Canva diterapkan. Dokumentasi dengan cara mengumpulkan dokumen terkait, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), tugas siswa, dan catatan guru. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena secara mendalam dan menyeluruh dari perspektif partisipan, yang dalam hal ini adalah guru dan siswa kelas 1 SD Negeri Muntilan. Penelitian kualitatif menyajikan fenomena yang dialami peneliti. Fenomena meliputi perilaku, motivasi dan sudut pandang.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1B SDN Muntilan dan guru kelas 1 B sebagai informan penelitian. Informan penelitian membantu mengkonfirmasi kebenaran data dari subjek penelitian.

3.2 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Dengan menggunakan metode observasi di sekolah, wawancara dengan subjek dan informan penelitian, mengumpulkan dokumentasi, serta melaksanakan diskusi kelompok dengan guru dan siswa untuk mendalami pengalaman mereka

C. Hasil dan Pembahasan

Peneliti memaparkan data mengenai pengembangan model project-based learning berbasis aplikasi canva yang dilakukan oleh guru di dalam kelas saat pembelajaran PKn di kelas 1 SD Negeri Muntilan. Data ini meliputi hasil wawancara dengan siswa mengenai respon siswa terhadap penerapan project based learning berbasis aplikasi canva, hasil observasi peneliti selama pembelajaran PKn, hasil dokumentasi selama pembelajaran dan hasil diskusi antara peneliti dengan siswa.

4.1. Hasil Wawancara Sebelum dan Sesudah Project Based Learning Berbasis Aplikasi Canva Dilaksanakan

Sebelum penerapan Project Based Learning Berbasis Aplikasi Canva, peneliti melakukan wawancara dengan siswa. Ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan siswa

mengenai pembelajaran PKn sebelum praktek dilakukan.

Tabel Pertanyaan Wawancara Sebelum Penerapan PjBL Berbasis Aplikasi Canva

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah pembelajaran PKn menarik buat siswa?		
2.	Apakah pembelajaran Pkn cenderung monoton?		
3.	Apakah pembelajaran PKn selama ini sudah bagus?		
4.	Apakah perlu pembelajaran yang berbeda dengan sebelumnya?		
5.	Apakah setuju apabila pembelajaran PKn melakukan praktek menghasilkan produk?		

Hasil : Dari 27 siswa yang diwawancara semua menjawab tidak.

Setelah penerapan Projec Based Learning Berbasis Aplikasi Canva, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa. Ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa setelah praktek dilakukan.

Tabel Pertanyaan Wawancara Setelah Penerapan PjBL Berbasis Aplikasi Canva

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah pembelajaran PKn sekarang lebih menarik?		
2.	Apakah pembelajaran Pkn sekarang tidak monoton?		
3.	Apakah pembelajaran PKn sekarang sudah bagus?		
4.	Apakah penerapan pembelajaran dengn aplikasi canva menarik?		
5.	Apakah merasa senang apabila pembelajaran PKn melakukan praktek menghasilkan produk?		

Hasil : Dari 27 siswa yang diwawancara semua menjawab ya.

4.2. Hasil Observasi Sebelum dan Sesudah Project Based Learning Berbasis Aplikasi Canva Dilaksanakan

Sebelum pelaksanaan project based learning berbasis aplikasi canva, peneliti melakukan observasi saat pembelajaran PKn. Pada saat pembelajaran dengan menerapkan PjBL berbasis canva, peneliti juga melakukan observasi.

Hasil Observasi Sebelum dan Sesudah penerapan PjBL Berbasis Aplikasi Canva

No	Sebelum	Sesudah
1.	Kelas tidak kondusif	Kelas kondusif
2.	Siswa tidak semangat	Siswa semangat
3.	Siswa tidak aktif	Siswa aktif
4.	Berpusat pada guru	Berpusat pada siswa
5.	Guru lelah	Guru tidak terlalu lelah

Dari tabel di atas menunjukkan pembelajaran dengan penerapan PjBL berbasis aplikasi canva menunjukkan perbedaan yang positif.

4.3. Hasil Dokumentasi Sebelum, Sedang Berlangsung, dan Sesudah Penerapan PjBL Berbasis Aplikasi Canva

a. Sebelum Penerapan PjBL Berbasis Aplikasi Canva





b. Saat Penerapan PjBL Berbasis Aplikasi Canva





c. Setelah Penerapan PjBL Berbasis Aplikasi Canva

4.4. Hasil Diskusi Dengan Siswa, Guru dan Orang Tua Siswa

a. Hasil Diskusi Sebelum Penerapan PjBL Berbasis Aplikasi Canva

No	Hasil Diskusi
1.	Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran PKn
2.	Pembelajaran PKn dirasakan monoton dan membosankan
3.	Pembelajaran berpusat pada guru
4.	Tidak ada penerapan model pembelajaran inovatif yang menarik
5.	Tidak melibatkan multimedia dalam pembelajaran

b. Hasil Diskusi Setelah Penerapan PjBL Berbasis Aplikasi Canva

1. Guru merasa pembelajaran PKn yang dilaksanakan kurang menarik minat siswa.
2. Guru mengadakan diskusi dengan siswa, guru dan orang tua siswa
3. Guru mengadakan wawancara dengan siswa
4. Guru melakukan observasi saat pembelajaran PKn sebelum penerapan PjBL berbasis aplikasi canva dilaksanakan.
5. Guru mengambil gambar saat pembelajaran PKn berlangsung sebelum penerapan PjBL berbasis aplikasi canva dilaksanakan.

No	Hasil Diskusi
1.	Siswa merasa tertarik dengan pembelajaran PKn
2.	Pembelajaran PKn dirasakan menyenangkan
3.	Pembelajaran berpusat pada siswa
4.	Ada penerapan model pembelajaran inovatif yang menarik

5.	Melibatkan multimedia dalam pembelajaran
----	--

4.5. Proses Penerapan PjBL Berbasis Aplikasi Canva

a. Sebelum Penerapan PjBL Berbasis Aplikasi Canva

1. Guru merasa pembelajaran PKn yang dilaksanakan kurang menarik minat siswa.
2. Guru mengadakan diskusi dengan siswa, guru dan orang tua siswa
3. Guru mengadakan wawancara dengan siswa
4. Guru melakukan observasi saat pembelajaran PKn sebelum penerapan PjBL berbasis aplikasi canva dilaksanakan.
5. Guru mengambil gambar saat pembelajaran PKn berlangsung sebelum penerapan PjBL berbasis aplikasi canva dilaksanakan.

b Saat Penerapan PjBL Berbasis Aplikasi Canva

1. Guru merasa pembelajaran PKn yang dilaksanakan menarik minat siswa.
2. Guru menyampaikan materi dengan aplikasi canva yang ditayangkan di layar.
3. Guru menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek (project based learning). Dengan materi bagian-bagian rumah. Produk yang dihasilkan adalah mendesai bagian-bagian rumah tiap-tiap kelompok yang sudah ditentukan.
4. Guru melakukan observasi saat pembelajaran PKn dengan penerapan PjBL berbasis aplikasi canva dilaksanakan.
5. Guru mengambil gambar saat pembelajaran PKn berlangsung dengan penerapan PjBL berbasis aplikasi canva dilaksanakan.

c. Setelah Penerapan PjBL Berbasis Aplikasi Canva

1. Guru merasa pembelajaran PKn yang sudah dilaksanakan menarik minat siswa.
2. Guru mengadakan diskusi dengan siswa, guru dan orang tua siswa
3. Guru mengadakan wawancara dengan siswa
4. Guru melakukan observasi setelah pembelajaran PKn dengan penerapan PjBL berbasis aplikasi canva dilaksanakan.
5. Guru mengambil gambar setelah pembelajaran PKn dengan penerapan PjBL berbasis aplikasi canva dilaksanakan.

D. Kesimpulan

Suasana kelas yang kurang kondusif, siswa yang tidak tertarik dengan pembelajaran PKn maka diperlukan adanya penerapan model pembelajaran yang dikaitkan dengan teknologi yang menarik bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar di SD Negeri Muntilan. Model pembelajaran yang peneliti pilih adalah Model pembelajaran berbasis proyek (project based learning), karena dalam model pembelajaran ini siswa lebih aktif dan mengalami sendiri praktek yang dilaksanakan. Sehingga siswa akan selalu terkesan dan teringat dengan praktek yang dilakukan. Dengan didukung dengan penerapan aplikasi canva menjadikan pembelajaran PKn yang sebelum penerapan dirasakan tidak menarik dan terkesan monoton bagi siswa, namun setelah diterapkan siswa lebih antusias dalam pembelajaran terutama PKn. Dengan Penerapan project based learning berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran PKn di kelas 1 SD Negeri Muntilan, menjadikan siswa lebih tertarik

dengan pelajaran PKn dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam merancang pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas 1 melibatkan siswa, orang tua siswa, dan guru. Respon dari semua pihak menyambut baik penerapan project based learning berbasis aplikasi canva di kelas 1 SD. Atas kerjasama dari semua pihak maka penerapan project based learning berbasis aplikasi canva bisa berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Harrington, C., & DeMoss, K. (2018). Using Canva for Project-Based Learning in Education. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 123-130.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Markham, T. (2003). *Project Based Learning Handbook*. Novato, CA: Buck Institute for Education.
- Perkins, M., Obrecht, C., & Adams, C. (2013). *Canva: Empowering the World to Design*. Canva Inc.
- Dewantara, K.H. (1977). *Bagian Pertama Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.

Gagné, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York: Holt, Rinehart & Winston.

Merrill, M. D. (2002). *First Principles of Instruction*. Educational Technology Research and Development, 50(3), 43-59.

Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education*. New York: Grossman Publishers.

Daryanto. (2013). *Pembelajaran Efektif*. Yogyakarta: Gava Media.

Soebagio Atmodiwiro. (2000). *Manajemen Pendidikan Indonesia*. Jakarta: Ardadizya Jaya.