

# Pengembangan Media Digital Berbasis Canva pada Pendalaman Materi IPS SMP di Kota Singaraja

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

Anak Agung Istri Dewi Adhi Utami<sup>1\*</sup>, Ni Nyoman Asri Sidaryanti<sup>2</sup>, I Wayan Budiarta<sup>3</sup>

\* [adhi.utami@undiksha.ac.id](mailto:adhi.utami@undiksha.ac.id)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan media digital berbasis Canva sebagai media digital pada Pendalaman Materi Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama di Kota Singaraja. Terkait kebutuhan media digital bahwa siswa memerlukan berbagai jenis media digital Canva dalam pendalaman materi pembelajaran IPS. Dengan menggunakan desain berbasis penelitian atau *Design Based Research* (DBR) dirancanglah sebuah media digital yaitu media pembelajaran berbasis Canva berdasarkan analisis kebutuhan berbagai media digital yang diperlukan untuk Pendalaman Materi Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama, desain pengembangan media digital baik tahap pra produksi dan pasca produksi, ujicoba ahli media dan materi hingga evaluasi secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan bahwa media digital dari hasil pengembangan dalam penelitian ini layak dan efektif digunakan sebagai salah satu alternatif media digital yang dapat digunakan dalam Pendalaman Materi Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama di Kota Singaraja. Disarankan kepada pihak sekolah, agar SMP di Kota Singaraja tetap berinovasi dan mengembangkan diri dengan terus meningkatkan mutu media pembelajaran lebih baik. Di samping itu, ada saran lain yaitu agar keberhasilan sekolah dalam mengimplementasikan media digital khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran IPS disebarluaskan ke sekolah-sekolah SMP lainnya.

**Kata Kunci:** Canva, Kota Singaraja, Media digital, SMP

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Inovasi pada berbagai aspek kehidupan salah satunya dapat dibuktikan dengan perkembangan alih fungsi teknologi menyelaraskan dengan dinamikaglobalisasi dan kemajuan ilmu pengetahuan maupun teknologi. Upaya membentuk generasi emas melalui pendidikan dalam rangka siap dan mampu mengaplikasikan adaptasi teknologi dengan tepat sasaran. Paradigma pembelajaran di abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis *student centered*, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar (Afni et al., 2021). Adapun dukungan pemerintah melalui kebijakan pengembangan pembelaran, meliputi: 1) berpikir kritis dan pemecahan masalah, 2) kreativitas dan inovasi, 3) komunikasi, dan 4) kolaborasi, atau dikenal dengan keterampilan 4C (*critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, colaboration*) (Abbas, 2021). Memformat alih fungsi teknologi agar digunakan tepat sasaran, oleh karenanya ilmu pengetahuan harus diimbangi dengan pendidikan moral merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi (Foroushani et al., 2012), sehingga peserta didik kelak akan menjadi pribadi unggul tidak hanya di bidang kognitif dan afektif tetapi juga afektifnya. Terjadi pergeseran paradigma pembelajaran dari konvensional ke pembelajaran inovatif, tujuannya adalah untuk menghindarkan kevacuman dalam kelas bahkan suasana pembelajaran yang satu arah, maka dari itu pembelajaran juga dikemas secara inovatif tidak monoton dengan metode menghafal seperti pendidikan di abad sebelumnya. Pengalaman riil peserta didik dengan melibatkan secara langsung dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada peserta didik. Mengidentifikasi tingkat respon dan keaktifan peserta didik, salah satunya yaitu pembelajaran yang lebih banyak kegiatan diskusi diantara peserta didik (Teo, 2019), penggunaan media yang bervariasi berbasis digital dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi akan menjadi salah satu strategi pembelajaran yang trendi di abad 21 saat ini (Peña-Ayala, 2021). Inovasi media pembelajaran yang disajikan harus dapat menumbuhkan sikap kritis, kreatif (Suryandari K.C., Rokhmaniyah, 2021) dan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. Guru juga harus memiliki keterampilan yang menunjang tugas profesionalnya (Haug & Mork, 2021). Selain pada media, pengembangan model pembelajaran berbasis PBL (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu penerapan model yang sesuai dengan pembelajaran abad 21 (Yunianto dkk., 2020; Fitri dkk., 2020). Berdasarkan hasil dari penelusuran kepada beberapa guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Singaraja, mengenai media atau bahan ajar pembelajaran berbasis digital yang sering digunakan khususnya pada pembelajaran IPS diperoleh fakta bahwa media yang sering digunakan adalah video pembelajaran karena terbukti efektif tetapi membutuhkan waktu yang panjang pada saat *editing* dan terbatas. Bertitik tolak dari hal tersebut maka video pembelajaran menggunakan aplikasi canva menjadi

solusi yang tepat dan inovatif. Media pembelajaran dapat berbentuk audio, visual atau audio visual. Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu media inovatif audio visual yang dapat menunjang pembelajaran yang lebih menarik. Video pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, hal ini juga termasuk bentuk pengembangan profesional guru dalam mengeksplorasi penggunaan video dalam pembelajaran (Danish dkk., 2021). Salah satu aplikasi yang dapat menunjang dalam pembuatan video pembelajaran adalah canva (Salam & Mudinillah, 2021). Aplikasi canva adalah alat bantu desain *online* gratis yang dapat digunakan untuk membuat video kapanpun, di manapun. Guru dapat mudah mengakses dan mengoperasikannya selain itu, tersedia desain menarik yang dapat kita pilih *template*, *fitur*-*fitur*, dan kategori-kategori sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan (Garris Pelangi, 2020). Media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi canva ini efektif dan efisien bagi guru, guru dari segala penjurur dapat menggunakan aplikasi ini. Bahkan ada pelatihan khusus guru dalam pengoperasian aplikasi canva ini seperti pelatihan pada para guru salah satu sekolah di kota Jember (Rusdiana et al., 2021), pelatihan tersebut guna menunjang kebutuhan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain dapat dimanfaatkan dalam pembuatan video pembelajaran, aplikasi ini juga dapat digunakan dalam pembuatan modul, presentasi, poster, kartu bergambar dll. Objek yang dipilih dapat didesain dengan animasi sesuai dengan kebutuhan yang akan lebih menarik jika di presentasikan (Zulherman, 2021).

Berdasarkan latar belakang permasalahan pembelajaran IPS di Kota Singaraja, adapun tujuan khusus penelitian ini mengeksplorasi pengembangan media digital berbasis Canva pada pendalaman materi pembelajaran IPS SMP di Kota Singaraja melalui pendekatan evaluatif terhadap konteks, input, proses, dan produk inovasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi platform media digital. Hasil evaluasi konteks menunjukkan komitmen sekolah untuk mengikuti perkembangan zaman, dengan pembekalan melalui sosialisasi dan adaptasi teknologi. Evaluasi *input* memperlihatkan strategi persiapan guru sangat dibutuhkan melalui pelatihan, kerjasama dengan sekolah penggerak, dan pemanfaatan portal merdeka belajar dalam menginternalisasikan media digital berbasis Canva pada pendalaman materi IPS SMP di Kota Singaraja. Evaluasi proses menyoroti kesesuaian implementasi dengan sekolah penggerak, sementara tantangan melibatkan penyesuaian format bahan ajar dan penyusunan modul dengan media digital yang dirancang guru sehingga dapat memfasilitasi kebutuhan pembelajaran IPS peserta didik.

## 1.2 Spesifikasi Skema

Berdasarkan koordinasi dengan LPPM Undiksha, tim pengusul memilih skema Penelitian Dosen Pemula dengan mengkaji pengembangan media digital berbasis Canva pada pendalaman materi pembelajaran IPS SMP di Kota Singaraja sebagai wujud adaptasi alih fungsi teknologi yang membawa implikasi bagi peningkatan kreativitas dan inovasi baik guru maupun peserta didik dan memilih media digital yang tepat dengan menggunakan platform media digital berbasis Canva sebagai pilihan untuk mendalami materi IPS SMP di Kota Singaraja.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 *State of the Art*

Berdasarkan penelitian pertama (Yoon dkk., 2021), dalam rangka menumbuhkan pembelajaran mandiri pada peserta didik, maka video dapat berbasis *online* dan diakses langsung oleh peserta didik sehingga peserta didik belajar mandiri dalam menemukan informasi. Relevansinya, bahwa pada kajian ini menarik dan sesuai tuntutan Pendidikan di abad 21 karena pembelajaran berbasis digital memanfaatkan saluran atau jaringan. Tetapi hasil temuannya terdapat dua kelompok peserta didik yang aktif dan peserta didik yang pasif. Upaya penelusuran dengan penggunaan media digital oleh peserta didik, yaitu peserta didik yang aktif menunjukkan prestasi belajar yang lebih tinggi daripada peserta didik pasif. Peserta didik yang aktif sering menunjukkan penggunaan interaksi sosial, pencarian informasi, dan konfigurasi lingkungan, sementara pesertadidikpasif hanya menunjukkan sering browsing. Dapat disimpulkan dari hasil penelitan tersebut bahwa controlling merupakan hal penting dalam pengaksesan pembelajaran secara online. Contoh penelitian kedua (Hoang & Zhou, 2021), penelitian ini mengkaji tentang permasalahan video pembelajaran yang membutuhkan banyak fitur, konsep dan sebagainya. Sehingga resolusi yang dihasilkan juga besar. Hal ini yang menjadi saran pada penelitian ini yaitu untuk penelitian selanjutnya diberikan berdasarkan kendala saat ini. peneliti pada kajian tersebut menyimpulkan bahwa untuk manfaat jangka panjang, kompleksitas komputasi merupakan masalah utama yang perlu dipecahkan terutama pada *decoder-end*. Ketiga, penelitian (Riskiy, 2019), tentang analisis penggunaan media teknologi video pembelajaran pada materi IPA Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian tersebut bahwa penggunaan video dalam pembelajaran IPA mendapat perhatian khusus bagi peserta didik dan guru, peserta didik tertarik dan lebih fokus. Keempat, peneliti (Winarni et al.,

2021), mengkaji tentang efektifitas media pembelajaran berupa video dalam meningkatkan literasi numerasi dan digital siswa dan hasilnya terbukti efektif. Pada penelitian tersebut menarik tetapi akan lebih menarik jika video pembelajaran tersebut memiliki keterangan penjelas sehingga akan menarik pembaca karena spesifik dalam penggunaan media tersebut. Temuan hasil riset sebelumnya ini mengilhami peneliti untuk dapat mengaplikasikan inovasi media digital dengan platform Canva pada pendalaman materi IPS SMP di Kota Singaraja.

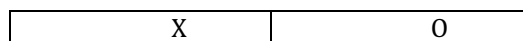
## 2.2 Peta Jalan (Road Map)

Dari penelitian sebelumnya yang relevan dapat dikatakan bahwa pada video pembelajaran canva dapat menjadi salah satu solusi karena video pembelajaran yang menggunakan aplikasi canva ini terdapat pilihan ukuran dan jenis file ketika akan mendownload hasil video sehingga kita dapat memilih sesuai dengan kebutuhan. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan dan semua mata pelajaran. Pada kajian ini contoh pengaplikasiannya pada pembelajaran IPS SPM di Kota Singaraja. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Banyak materi pembelajaran IPS SMP yang membutuhkan pemahaman. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva merupakan salah satu upaya untuk membantu guru dalam menyajikan secara semi konkret gambaran materi yang luas dan sulit dijangkau secara fisik sehingga dapat mudah difahami peserta didik (Wenda, 2016). Contohnya pada materi planet tema menjelajah luar angkasa, video dapat dibuat animasi yang menampilkan obyek semi konkret. Sehingga peserta didik akan tertarik dan mudah memahami. Tujuan pada kajian ini adalah mendiskripsikan media berupa video pembelajaran yang inovatif menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPS materi menelusuri alasan kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia. Video tergantung pada kreatifitas guru dalam memilih fitur dan desain yang sesuai dengan kebutuhan materi.

## 3. METODE

Jenis penelitian kepustakaan, dimana kegiatan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian atau topik cerita yang diusung ke dalam karya tulis (Prasela dkk., 2020). Penulis di awal kegiatan mengajukan pertanyaan kepada beberapa guru di Sekolah Menengah Pertama di Kota Singaraja melalui *google form* untuk mengetahui media pembelajaran berbasis *digital* yang menjadi sarana dan prasarana penunjang pembelajaran sehingga bersinergi dengan media yang biasa mereka gunakan dalam pembelajaran. Hal ini menjadi dasar melakukan kajian lebih lanjut mengenai media pembelajaran berbasis digital apa yang tepat sebagai referensi dalam pembelajaran di abad 21. Kemudian Mengumpulkan informasi dan data yang berkaitan dengan variabel pada topik kajian. Kemudian mencari referensi melalui jurnal internasional maupun nasional, serta melalui *electronic book*. Selanjutnya, penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi dan mencari informasi dari data yang relevan, menganalisis hasil, kemudian mengembangkan dan menyampaikan gagasan berdasarkan sudut pandang dan pemahaman penulis menyelaraskan dengan aplikasikan inovasi media digital dengan platform Canva pada pendalaman materi IPS SMP di Kota Singaraja.

Penelitian ini mengadopsi desain penelitian pre-eksperimental dengan rancangan *one-shot case study*, di mana hanya satu kelompok yang digunakan tanpa adanya kelompok pembanding. Populasi fokus terdiri dari 66 siswa SMP Kelas 9 di Kota Singaraja. Namun, sampel sebanyak 33 siswa dari populasi ini dipilih untuk penelitian ini. Desain studi kasus *one-shot/ One Shot Case study* dipilih untuk menunjukkan kekuatan pengukuran dan nilai ilmiah dari desain penelitian.



Gambar 1. One shot case study

## 4. TEMUAN DAN DISKUSI

### 4.1 Temuan

Berdasarkan temuan dari penelitian terdahulu, Guru berperan sebagai pihak pertama yang berinteraksi langsung dengan siswa dalam pembelajaran IPS. Guru memiliki peran penting dalam memberikan penjelasan optimal, mengevaluasi proses pembelajaran secara objektif, menciptakan kondisi ideal dalam aktivitas pembelajaran, dan menyediakan sarana untuk mempermudah siswa dalam mengamati dan memproses informasi.

Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi perhatian utama. Penggunaan media pembelajaran, seperti aplikasi Canva, memberikan variasi dan menghindari

monoton dalam proses pembelajaran. Canva sebagai alat pembelajaran dapat memudahkan siswa memahami materi dengan tampilan fitur-fitur menarik seperti video, teks, grafik, audio, dan animasi yang dapat disesuaikan dengan topik pembelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). Triningsih (2021) mengeksplorasi potensi Canva sebagai alat desain untuk meningkatkan pengalaman belajar dalam pendidikan berbasis teknologi. Penulis berpendapat bahwa antarmuka Canva yang ramah pengguna dan template desain yang luas menjadikannya platform yang ideal bagi guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif. Dengan memanfaatkan Canva, guru dapat membuat rencana pembelajaran dan aktivitas menarik yang sesuai dengan gaya belajar berbeda, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Menurut Tanjung dan Faiza (2021), sebagaimana dibahas dalam penelitian Fitria dkk. (2021), penggunaan Canva dalam media pembelajaran membawa beberapa keuntungan. Canva memungkinkan pembuatan berbagai jenis desain, lengkap dengan fitur animasi, template, dan penomoran halaman. Keunggulan tersebut dapat merangsang kreativitas guru dan siswa secara efisien selama kegiatan desain, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan presentasi yang menarik, seperti slide, peta pikiran, dan poster.

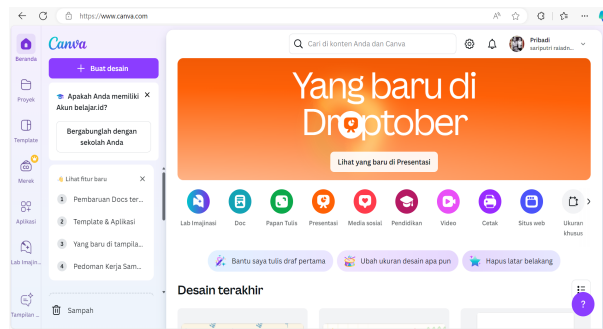
Dalam konteks pembelajaran IPS SMP di Kota Singaraja, penggunaan Canva dianggap sebagai alternatif yang efektif. Hasil observasi menunjukkan kurangnya motivasi siswa karena pembelajaran yang monoton dan keterbatasan media pembelajaran. Canva diharapkan dapat membantu guru dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan meningkatkan motivasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS SMP di Kota Singaraja.

## 4.2 Diskusi

### 4.2.1 Aplikasi Media Digital Berbasis Canva dalam Pendalaman Materi IPS SMP di Kota Singaraja

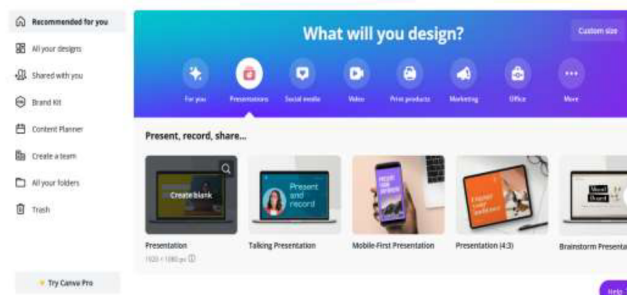
Inovasi media pembelajaran berupa video merupakan salah satu media yang banyak digunakan guru dalam pembelajaran IPS SMP di Kota Singaraja. Namun, guru terkendala waktu karena membuat video membutuhkan waktu yang panjang. Dari hasil angket yang telah diisi oleh beberapa guru SMP di Kota Singaraja diketahui bahwa pembelajaran penting menggunakan platform media digital Canva. Jadi media video pembelajaran ini sering digunakan dalam menyampaikan materi IPS SMP. Video pembelajaran yang digunakan banyak menggunakan video yang sudah jadi yaitu dari *youtube* karena memikirkan waktu, biaya dan kerumitan. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk pembuatan video pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Guru juga dapat memilih pemakaian secara gratis atau berbayar. Desain yang tersedia bervariasi dari segala bidang. Baik kebutuhan di bidang Pendidikan, maupun non Pendidikan bahkan untuk keperluan iklan dan bisnis juga tersedia (Triningsih dkk., 2021).

Aplikasi media digital Canva pada pendalaman materi melalui Video pembelajaran IPS SMP ini dapat digunakan pada saat pembelajaran daring (Salam & Mudinillah, 2021) atau pembelajaran langsung atau luar jaringan. Hasil video pembelajaran melalui canva ini dapat diakses di galeri tanpa menggunakan jaringan internet, jadi siswa dapat memutar ulang video ketika ada hal yang belum difahami. Langkah-langkah dalam pembuatan video melalui aplikasi canva ini yaitu sebagai berikut: (1) Membuka laman canva <https://www.canva.com/id/id/daftar> menggunakan akun *google*. Gambar 1: Halaman Depan Aplikasi Canva. Membuka laman canva tidak hanya dapat dibuka melalui kompiuter tetapi juga dapat diakses melalui handphone jadi jika dapat diakses dimana dan kapan aja tanpa harus membawa laptop atau komputer selama dalam jaringan. Karena saat ini teknologi informasi dan komunikasi adalah bagian dari kehidupan manusia era *society 5.0* maka jaringan atau internet merupakan kebutuhan bagi manusia *millennial* saat ini. Guru juga harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi saat ini. Segala sesuatu yang berkaitan dengan pengetahuan harus terus maju dan mau belajar sehingga dapat mentransfer ilmunya kembali kepada peserta didik dengan kemasan yang inovatif dan menarik. Lebih detailnya mengenai format media digital Canva dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Halaman Depan Aplikasi Canva

Membuka laman canva tidak hanya dapat dibuka melalui kompiuter tetapi juga dapat diakses melalui handphone jadi jika dapat diakses dimana dan kapan aja tanpa harus membawa laptop atau komputer selama dalam jaringan. Karena saat ini teknologi informasi dan komunikasi adalah bagian dari kehidupan manusia era society 5.0 maka jaringan atau internet merupakan kebutuhan bagi manusia millennial saat ini. Guru juga harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi saat ini. Segala sesuatu yang berkaitan dengan pengetahuan harus terus maju dan mau belajar sehingga dapat mentransferilmunya Kembali kepadapeserta didik dengan kemasan yang inovatif dan menarik. Lebih detailnya untuk aplikasi media digital Canva terdapa fitur aplikasi untuk dapat dipilih desain presentasinya yang dapat dilihat dalam gambar 3 berikut.



Gambar 3. Pilihan desain

Ketika memilih desain presentasi, maka akan muncul banyak pilihan. Pilih jenis presentasi yangsesuai dengan kebutuhan. Tidak hanya desain jenis presentasi tetapi juga tampilan layar dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Jika ingin membuat video pembelajaran sekaligus modul maka dapat memilih pada create designdan pilih A4. Tahapan selanjutnya adalah memilih *template* tema Pendidikan. Pada *template* yang sudah dipilih tersebut dapat diubah Kembali dengan menambahkan atau menghilangkan hal yang tidak sesuai atau tidak diperlukan. Warna juga dapat diubah sesuai dengan keinginan. Objek atau gambar yang dimasukkan ke dalam *template* dapat di ubah ketebalan keberadaan benda tersebut atau tranparasi. Dilanjutkan dengan mulai mendesain sesuai dengan kebutuhan. Pengguna dapat memilih gambar sesuai yang sesuai dengan kebutuhan. Contoh pada gambar di atas adalah video animasi bergerak pada planet. selain pilihan dari gambar yang sudah tersedia di canva, juga dapat menggunakan gambar koleksi pribadi yang tersimpan di *folder* komputer atau handphoneyjika mengakses melalui *handphone*. Jika menginginkan Gambar atau obyek yang lain maka ketik saja sesuai keinginan dengan cara klik elements kemudian ketik pencarian, misalnya ketik “histori kedatangan bangsa-bangsa eropa ke Indonesia” maka akan muncul pilihan gambar seperti di atas, pilih gambar yang bertanda *free* jika ingin gratis, selain bertanda freemakan gambar tersebut berbayar. Jika mau menambahkan tulisan, dapat klik bagian kiri pada tanda “T” yang berarti text. Teks dapat didesain berdasarkan *font*, *size*, *effects* and *colours*.jika ingin menambahkan suara guru atau music, maka dapat memilih *icon* audiopada sisi kiri dibawah icon text. Untuk lama nya tampilan perhalaman dapat disesuaikan pada icon jam (*edit timing*) bagian atas.

Kemudian jika ingin berpindah pada halaman berikutnya maka klik tanda *plus* pada bagian bawah desain yang telah dibuat. Halaman berikutnya dapat memilih lagi *template* yang sesuai keinginan. Setelah semua desain jadi maka dapat di *download* sesuai kebutuhan, dapat berupa file PNG, JPG, PDF standard, PDF Print, MP4 Video, atau GIF. Berikut tampilan pilihan tipe file untuk didownload.Perhatikan tanda panah kuning pada gambar, jika kebutuhan untuk video pembelajaran maka pilih MP4 Video.



#### 4.2.2 Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Pendalaman Materi Pembelajaran IPS SMP di Kota Singaraja

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran pendalaman materi IPS SMP terhadap sampel 33 siswa SMP Kelas 9 di Kota Singaraja selama penelitian menggunakan aplikasi Canva, beberapa poin dilihat dalam tabel 1, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi frekuensi dan Persentase aktivitas belajar Siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan atau Frekuensi		Persen (%)	
		I	II	I	II
1	Mampu menyimpulkan dari pembahasan yang telah dilakukan	20	30	61	91
2	Berani mengutarakan pertanyaan dan opin	5	15	61	64
3	Dapat menyelesaikan latihan-latihan yang diberikan	20	31	61	94
4	Antusias dalam proses belajar menggunakan Canva.	25	33	76	100
5	Penuh semangat saat mengikuti pembelajaran menggunakan Canva.	25	33	76	100
6	Mampu menghargai teman yang memiliki kesulitan	25	31	76	94
7	Mampu berkolaborasi dengan baik	25	31	76	94
8	Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPS menggunakan Canva	25	33	76	100
9	Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan waktu yang ditentukan	24	31	73	94
10	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran menggunakan Canva	25	33	76	100
	Presentasi Aktivitas Siswa			71,2	94
	Kategori			Baik	Sangat Baik

Hasil analisis data aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan dalam persentase aktivitas siswa selama dua pertemuan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, persentase aktivitas siswa mencapai 71,2%, sedangkan pada pertemuan kedua, angka tersebut meningkat menjadi 94%. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu rentang nilai antara 81% hingga 100%, dapat disimpulkan bahwa persentase aktivitas siswa selama dua pertemuan tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Ini mengindikasikan bahwa siswa terlibat aktif dan responsif dalam proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas Canva dalam meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran.

#### 5. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Canva efektif dalam proses pembelajaran IPS SMP di Kota Singaraja telah memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini memberikan indikasi bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa dalam konteks mata pelajaran IPS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran IPS SMP di Kota Singaraja memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Pendidikan Ganesha melalui LPPM Undiksha telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk Hibah Pendanaan BLU Undiksha dengan bidang riset Penelitian Dasar melalui Kontrak Penelitian Dasar Tahun Anggaran 2024 Nomor: 1279/UN48.16/LT/2024. Terima kasihpula kepada Panitia Senari ke-9 LPPM Undiksha karena telah menyediakan media publikasi hasil kegiatan penelitian yang kami laksanakan secara bertim.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, E. W. (2021). 21st-Century Skills And Social Studies Education. 2(March), 82–92. <https://doi.org/10.20527/lis.v2i2.3066>
- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137–142. <https://doi.org/10.53696/27214834.66>
- Danish, J. A., Johnson, H., Nicholas, C., Cross Francis, D., Hmelo-Silver, C. E., Park Rogers, M., Askew, R., Gerber, A., & Enyedy, N. (2021). Situating Video As Context For Teacher Learning. *Learning, Culture And Social Interaction*, 30(PA), 100542. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2021.100542>
- Fitri, M., Yuanita, P., & Maimunah, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Terintegrasi Keterampilan Abad 21 Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Gantang*, 5(1), 77–85. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i1.1609>
- Foroushani, Z. J.-A., Mahini, F., & Yousefy, A. R. (2012). Moral Education As Learner's Need In 21 Century: Kant Ideas On Education. *Procedia -Social And Behavioral Sciences*, 47, 244–249. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.646>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020 Pemanfaatan, 8(2), 79–96. <https://doi.org/10.32493/Sasindo.V8i2.79-96>
- Haug, B. S., & Mork, S. M. (2021). Taking 21st Century Skills From Vision To Classroom : What Teachers Highlight As Supportive Professional Development In The Light Of New Demands From Educational Reforms. *Teaching And Teacher Education*, 100, 103286. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103286>
- Hoang, T. M., & Zhou, J. (2021). Recent Trending On Learning Based Video Compression: A Survey. *Cognitive Robotics*, 1(July), 145–158. <https://doi.org/10.1016/j.cogr.2021.08.003>
- Peña-Ayala, A. (2021). A Learning Design Cooperative Framework To Instill 21st Century Education. *Telematics And Informatics*, 62(May), 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2021.101632>
- Prasela, N., Witarsa, R., & Ahmadi, D. (2020). Kajian Literatur Tentang Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 209–216. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1218>
- Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 73–79. <https://doi.org/10.17977/Um009v28i22019p073>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Bagi Guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i2.952>
- Salam, M. Y., & Mudinillah, A. (2021). Canva Application Development For Distance Learning On Arabic Language Learning In Mts Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar. 23(2), 101–111. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.20650>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryandari K.C., Rokhmaniyah, W. (2021). *European Journal Of Educational Research*. 10(3), 1329–1340. <https://doi.org/10.12973/Eu-Jer.10.3.1329>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Rahma Elvira Tanjung 1), Delsina Faiza 2) 1. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79– 85.
- Teo, P. (2019). Learning , Culture And Social Interaction Teaching For The 21st Century : A Case For Dialogic Pedagogy. 21(January), 170–178. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.009>
- Triningsih, D. E., Karangploso, S. M. P. N., & Malang, K. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/Cendekia.V15i1.667>
- Selama Wenda, D. D. N. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Untuk Pembelajaran Ipa Sd. Elementary School: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 3(1), 39–50. <https://doi.org/10.31316/Esjurnal.V3i1.366>

- Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, & Rohati. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa Pendidikan Matematika , Universitas Jambi , Kota Jambi , Indonesia E-Mail : Abstrak Pendahuluan Penggunaan Media Pembelajaran Di Era Digital Sangat Dib. 0(2), 574–583. <https://doi.org/10.24127/Ajpm.V10i2.3345>
- Yoon, M., Lee, J., & Jo, I. H. (2021). Video Learning Analytics: Investigating Behavioral Patterns And Learner Clusters In Video-Based Online Learning. *Internet And Higher Education*, 50(April), 100806. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2021.100806>
- Yunianto, T., Suyadi, S., & Suherman, S. (2020). Pembelajaran Abad 21: Pengaruhnya Terhadap Pembentukan Karakter Akhlak Melalui Pembelajaran STAD Dan PBL Dalam Kurikulum 2013. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 203. <https://doi.org/10.25273/Pe.V10i2.6339>
- Zulherman, H. G. P. P. (2021). Analysis Of The Needs Of Animated Video Media Based On The Canva Application In Science. 6(April), 22–29. <https://doi.org/10.24905/Psej.V6i1.43>