



Analisis Penggunaan Canva Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Mengembangkan Sikap Berkebinekaan Global Dan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa SD Kelas IV

Abdullah¹, Maisura^{1*}, Muhammad Iqbal¹

¹ Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim, Indonesia

*Corresponding author email: maisura@umuslim.ac.id

Article Info

Article history:

Received April 25, 2026

Approved May 24, 2026

Keywords:

Canva, Civics Education, Project-Based Learning, Global Diversity, Critical Thinking Skills, Elementary School

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of using Canva as a digital learning medium in Civics Education (Pancasila and Citizenship Education) for developing global diversity awareness and critical thinking skills among fourth-grade elementary school students. The research was conducted at SD Negeri 3 Nisam Antara using a qualitative descriptive approach with a project-based learning design. Data were collected through classroom observations, student activity records, performance assessments, and documentation of learning products created using Canva, including posters, infographics, presentations, videos, and campaign materials. The findings indicate that the systematic integration of Canva significantly enhanced student engagement and learning quality. Student participation increased markedly, with all students actively involved in learning activities and an overall implementation score categorized as very good. The use of Canva effectively developed students' global diversity competence across cognitive, affective, and behavioral dimensions, reflected in improved understanding of cultural diversity, increased empathy and tolerance, and positive collaborative behaviors in heterogeneous groups. In addition, students' critical thinking skills improved substantially across key indicators, including questioning ability, distinguishing facts from opinions, constructing logical arguments, synthesizing information, and proposing creative solutions. The study concludes that Canva functions not merely as a presentation tool but as a meaningful pedagogical medium that facilitates the integrated development of character values and higher-order thinking skills. This research demonstrates that well-designed digital project-based learning using visual media can simultaneously strengthen global diversity awareness and critical thinking, contributing significantly to the realization of student character development in elementary education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk mengembangkan sikap berkebinekaan global dan kemampuan bernalar kritis siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Nisam Antara dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui desain pembelajaran berbasis proyek. Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, pencatatan aktivitas siswa, penilaian kinerja, serta dokumentasi produk pembelajaran berbasis Canva, yang meliputi poster, infografis, presentasi, video, dan materi kampanye. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi Canva

secara sistematis mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran secara signifikan. Partisipasi siswa meningkat secara nyata, dengan seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan skor pelaksanaan pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Penggunaan Canva terbukti efektif dalam mengembangkan sikap berkebinekaan global siswa pada dimensi kognitif, afektif, dan perilaku, yang tercermin dari meningkatnya pemahaman terhadap keberagaman budaya, tumbuhnya empati dan sikap toleran, serta perilaku kolaboratif yang positif dalam kelompok heterogen. Selain itu, kemampuan bernalar kritis siswa juga mengalami peningkatan signifikan pada berbagai indikator, meliputi kemampuan mengajukan pertanyaan, membedakan fakta dan opini, menyusun argumen logis, mensintesis informasi, serta merancang solusi kreatif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai media pedagogis bermakna yang memfasilitasi pengembangan nilai karakter dan keterampilan berpikir tingkat tinggi secara terintegrasi. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek digital dengan media visual yang dirancang secara pedagogis mampu secara simultan memperkuat sikap berkebinekaan global dan kemampuan bernalar kritis siswa pada jenjang sekolah dasar.

Copyright © 2026, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Abdullah, A., Maisura, M., & Iqbal, M. (2026). Analisis Penggunaan Canva Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Mengembangkan Sikap Berkebinekaan Global Dan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(2), 2041–2061. <https://doi.org/10.55681/jige.v7i2.5774>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal agar mampu berperan sebagai warga negara yang berkarakter, berpengetahuan, dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan nasional, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki posisi strategis sebagai wahana pembentukan *good citizenship*, yakni warga negara yang menjunjung nilai demokrasi, toleransi, dan keadilan sosial (Nasution et al., 2023). PPKn tidak lagi dipahami sebatas transmisi pengetahuan normatif, melainkan sebagai ruang pedagogis untuk menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta sikap berkebinekaan dalam kehidupan global yang terus berubah.

Perkembangan globalisasi dan derasnya arus informasi menuntut peserta didik abad ke-21 memiliki dua kompetensi utama, yaitu sikap berkebinekaan global dan kemampuan bernalar kritis. Berkebinekaan global menekankan kemampuan individu untuk memahami, menghargai, dan berinteraksi secara positif dengan keberagaman budaya, agama, dan pandangan hidup (*global diversity*), sementara bernalar kritis berperan sebagai fondasi dalam menyaring informasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan secara rasional (Nurfadilah, 2024). Kedua kompetensi ini menjadi bagian integral dari Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka yang harus dikembangkan secara sistematis sejak pendidikan dasar.

Penguatan kedua kompetensi tersebut sejalan dengan kerangka keterampilan abad ke-21 yang dirumuskan oleh *Partnership for 21st Century Learning* (2019), yang menempatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi sebagai pilar utama pembelajaran modern. Secara lebih spesifik, dimensi berkebinekaan global merujuk pada kerangka *global competence* yang dikembangkan oleh OECD (2018), yang mencakup kemampuan individu untuk memahami isu-isu global, menghargai perspektif budaya yang berbeda, serta mengambil tindakan nyata demi keberlanjutan dan perdamaian. Dengan demikian, pembelajaran PPKn di sekolah dasar tidak dapat lagi hanya mengandalkan pendekatan hafalan,

melainkan harus dirancang sebagai pengalaman bermakna yang mengintegrasikan nilai karakter dan keterampilan berpikir tingkat tinggi secara simultan.

Namun demikian, realitas empiris menunjukkan bahwa internalisasi nilai berkebinekaan global dan penguatan kemampuan bernalar kritis di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Berbagai studi melaporkan masih munculnya sikap intoleransi, stereotip, serta kecenderungan peserta didik menerima informasi secara pasif tanpa proses analisis mendalam (Kartini et al., 2021; Saputro, 2023). Survei Balitbang Kemendikbud menunjukkan bahwa hanya sekitar 48% guru sekolah dasar yang secara konsisten mengintegrasikan nilai karakter dalam pembelajaran PPKn, khususnya pada aspek toleransi dan berpikir kritis (Saroro, 2022; Setiyaningsih et al., 2020). Temuan lain mengungkapkan bahwa lebih dari 60% siswa masih memandang PPKn sebagai mata pelajaran yang membosankan dan berorientasi hafalan (Firdayani et al., 2024).

Hasil penelitian awal (*preliminary research findings*) di SD Negeri 3 Nisam Antara, Kabupaten Aceh Utara, menunjukkan kondisi yang relatif serupa. Guru PPKn mengungkapkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan fokus pada penguasaan materi kognitif, seperti hafalan sila-sila Pancasila, sementara aspek bernalar kritis dan berkebinekaan global belum dikembangkan secara optimal. Kondisi ini diperkuat oleh konteks sosial Aceh Utara yang relatif homogen secara etnis dan agama, sehingga peserta didik memiliki keterbatasan pengalaman langsung dalam berinteraksi dengan keberagaman (Nurhidayat et al., 2024). Akibatnya, pembelajaran PPKn dituntut mampu menghadirkan pengalaman belajar yang membuka wawasan global secara kontekstual dan bermakna.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, pemanfaatan media digital menjadi salah satu alternatif strategis untuk menjawab tantangan tersebut. Media berbasis teknologi visual, seperti Canva, memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Canva memungkinkan guru dan siswa merancang konten visual berupa infografis, poster, video pembelajaran, dan proyek desain yang merepresentasikan nilai toleransi, keberagaman, serta isu-isu sosial global (Khairani & Mudinillah, 2022; Widyastuti, 2024). Studi terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis desain visual dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan (Botifar et al., 2024).

Meskipun demikian, *gap analysis* menunjukkan adanya kesenjangan dalam penelitian sebelumnya. Sebagian besar studi terkait Canva masih berfokus pada mata pelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia, atau seni budaya, serta lebih menekankan aspek teknis penggunaan media dibandingkan dimensi pedagogis dan pengembangan karakter siswa (Deliana et al., 2023; Hijrah et al., 2021). Penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Canva dalam pembelajaran PPKn dan mengaitkannya dengan pengembangan sikap berkebinekaan global serta kemampuan bernalar kritis di jenjang sekolah dasar masih sangat terbatas (Arisanti et al., 2025; Widyastuti, 2024). Selain itu, konteks daerah dengan tingkat homogenitas sosial-budaya tinggi, seperti Aceh Utara, juga belum banyak mendapat perhatian dalam kajian serupa.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada fokus analisis penggunaan Canva dalam pembelajaran PPKn untuk mengembangkan dua dimensi karakter utama, yaitu berkebinekaan global dan bernalar kritis, pada siswa sekolah dasar di konteks lokal Aceh Utara. Penelitian ini tidak hanya menelaah *how* Canva digunakan, tetapi juga *why* dan *to what extent* media tersebut berkontribusi terhadap pembentukan sikap dan pola

pikir siswa. Dengan demikian, penelitian ini mengambil *research stance* yang bersifat melengkapi dan memperkuat temuan penelitian sebelumnya, sekaligus mengkritisi praktik pembelajaran PPKn yang masih konvensional dan berorientasi hafalan.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah menganalisis penggunaan media digital Canva dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri 3 Nisam Antara, Aceh Utara, serta kontribusinya dalam mengembangkan sikap berkebinekaan global dan kemampuan bernalar kritis siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran PPKn berbasis teknologi yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pembentukan karakter peserta didik abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *case study*. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami secara mendalam makna, proses, dan dinamika penggunaan media Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya dalam pengembangan sikap berkebinekaan global dan kemampuan bernalar kritis siswa sekolah dasar. Metode *case study* digunakan untuk mengkaji secara intensif satu kasus spesifik dalam konteks nyata, sehingga karakteristik, interaksi, dan praktik pembelajaran dapat dipahami secara holistik (Laksono et al., 2020; Adhimah, 2020).

Pemilihan metode ini merupakan modifikasi dari penelitian media pembelajaran yang umumnya bersifat kuantitatif eksperimental. Penelitian ini tidak bertujuan mengukur efektivitas Canva secara komparatif, melainkan menganalisis *how* dan *why* Canva digunakan dalam pembelajaran PPKn serta *to what extent* kontribusinya terhadap pembentukan karakter dan penalaran kritis siswa. Dengan demikian, fokus penelitian diarahkan pada proses pedagogis, makna pengalaman belajar, dan respon subjek terhadap penggunaan media digital (Assyakurrohman et al., 2022).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Nisam Antara, Kabupaten Aceh Utara, Provinsi Aceh, pada pembelajaran PPKn kelas IV. Lokasi ini dipilih secara *purposive* karena sekolah telah mulai mengintegrasikan media digital Canva dalam pembelajaran, namun belum pernah dilakukan kajian sistematis terkait dampaknya terhadap pengembangan sikap berkebinekaan global dan kemampuan bernalar kritis siswa. Penelitian dilakukan dalam rentang waktu Juli hingga Agustus 2025, diawali dengan studi pendahuluan pada April 2025 untuk memetakan kondisi awal pembelajaran dan penggunaan media digital di sekolah.

Subjek penelitian terdiri atas subjek utama dan subjek pendukung. Subjek utama adalah 25 siswa kelas IV SD Negeri 3 Nisam Antara yang terlibat langsung dalam pembelajaran PPKn berbasis Canva. Subjek pendukung adalah guru kelas IV yang berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pemilihan subjek didasarkan pada prinsip *information-rich cases*, yakni subjek yang dinilai mampu memberikan data mendalam dan relevan dengan fokus penelitian (Creswell, 2013).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi terfokus, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif dan non-partisipatif untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran PPKn berbasis Canva, termasuk interaksi kelas, keterlibatan siswa, serta ekspresi sikap berkebinekaan dan proses bernalar kritis. Wawancara mendalam dilakukan secara semi-terstruktur terhadap guru dan beberapa siswa sebagai informan kunci untuk menggali persepsi, pengalaman, dan refleksi mereka terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran nilai dan karakter. Studi dokumentasi

dilakukan dengan menelaah RPP, hasil karya siswa berbasis Canva, foto kegiatan pembelajaran, serta catatan penilaian sikap dan keterampilan berpikir.

Desain pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada prinsip-prinsip esensial yang dikemukakan oleh Thomas (2000) serta Larmer dan Mergendoller (2010), yaitu pembelajaran yang berpusat pada pertanyaan atau masalah otentik, melibatkan investigasi mendalam, menghasilkan produk nyata, serta mendorong refleksi dan revisi secara berkelanjutan. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik media Canva yang memungkinkan siswa merancang produk visual secara kolaboratif, sekaligus menuntut mereka untuk mengeksplorasi makna, menyusun argumen, dan mengomunikasikan gagasan secara terstruktur. Dengan demikian, metode studi kasus dalam penelitian ini tidak hanya menggambarkan fenomena pembelajaran, tetapi juga menelaah bagaimana proses pedagogis berbasis proyek visual berkontribusi terhadap pencapaian kompetensi abad ke-21 pada siswa sekolah dasar.

Instrumen penelitian menempatkan peneliti sebagai *human instrument* yang berperan dalam merancang, mengumpulkan, dan menginterpretasi data. Instrumen pendukung meliputi lembar observasi, panduan wawancara terbuka, dan format telaah dokumen yang disusun berdasarkan indikator sikap berkebinekaan global dan kemampuan bernalar kritis sesuai Profil Pelajar Pancasila.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan kriteria *trustworthiness* yang meliputi *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* sebagaimana dikemukakan oleh Lincoln dan Guba (dalam Mekarisce, 2020). Strategi yang digunakan antara lain *prolonged engagement*, triangulasi teknik, sumber, dan waktu, penyajian deskripsi kontekstual yang rinci, dokumentasi proses penelitian secara sistematis, serta *member check* kepada informan.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan induktif dan berlangsung secara simultan dengan proses pengumpulan data. Model analisis mengacu pada tahapan analisis data kualitatif Creswell (2013) dan Miles, Huberman, dan Saldaña, yang meliputi pengolahan data, pembacaan menyeluruh, *coding*, pengembangan kategori dan tema, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Proses *coding* dilakukan dengan mengombinasikan *a priori codes* yang diturunkan dari kerangka teori (misalnya sikap inklusif, toleransi, penalaran sebab-akibat) dan *emerging codes* yang muncul dari data lapangan (Rijali, 2019).

Temuan penelitian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif-interpretatif yang menjelaskan bagaimana Canva digunakan dalam pembelajaran PPKn, bagaimana siswa merespons visualisasi nilai kebinekaan, serta bagaimana proses bernalar kritis berkembang melalui aktivitas desain dan diskusi. Tahap akhir analisis diarahkan pada interpretasi makna dengan mengaitkan temuan empiris dan kerangka teoretis pembelajaran digital, pendidikan karakter, dan kompetensi abad ke-21, sehingga diperoleh pemahaman yang utuh dan kontekstual mengenai peran Canva dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Temuan dari Wawancara dengan Guru PPKn (AM):

Guru PPKn menjelaskan bahwa perencanaan pembelajaran PPKn dengan Canva dimulai dengan analisis kompetensi inti yang ingin dicapai. Berikut kutipan wawancara:

"Saya memulai dengan menentukan tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, terutama pada elemen Berkebinekaan Global dan bernalar kritis. Setelah itu, saya memilih materi yang cocok seperti keberagaman budaya, nilai Pancasila, atau isu sosial kontemporer. Kemudian saya menentukan template Canva mana yang paling tepat: poster untuk kampanye, infografis untuk menyajikan data budaya, atau presentasi untuk diskusi kelas."

Guru mengalokasikan waktu pembelajaran sebagai berikut:

Pertemuan 1-2: Pengenalan Canva, eksplorasi template, dan tugas desain sederhana

Pertemuan 3-4: Proyek kelompok dengan tema keberagaman budaya

Pertemuan 5-6: Pembuatan infografis membedakan fakta dan opini

Pertemuan 7-8: Presentasi produk dan diskusi kritis

Berdasarkan analisis dokumen RPP guru, terdapat 5 rencana pembelajaran utama yang menggunakan Canva:

Tabel 1. Materi dan jenis produk canva

No.	Materi	Jenis Produk Canva	Tujuan Pembelajaran
1	Keberagaman Budaya Indonesia	Poster & Infografis	Menghargai perbedaan budaya, toleransi
2	Nilai-Nilai Pancasila	Presentasi Slide	Memahami substansi Pancasila secara kritis
3	Fakta vs Opini dalam Media	Infografis & Video Pendek	Menganalisis informasi, membedakan sumber
4	Isu Perundungan Digital	Kampanye Poster	Berpikir kritis tentang isu sosial, Solusi
5	Hak Asasi Manusia	Peta Konsep Visual	Memahami HAM, empati terhadap perbedaan

Hasil Observasi Pembelajaran (8 Kali Pengamatan):

No.	Indikator	Skala 1-4*	Catatan
1	Siswa menghargai perbedaan pendapat dalam diskusi	3,6	Mayoritas siswa mendengarkan teman berbeda latar belakang
2	Siswa menampilkan contoh keberagaman budaya/agama/suku dalam karya Canva	3,8	Semua produk menampilkan minimal 3 budaya berbeda
3	Siswa menunjukkan sikap empati, saling membantu atau mendukung teman	3,5	Kolaborasi terlihat aktif dalam pembuatan produk kelompok
4	Siswa menunjukkan interaksi positif dengan teman berbeda latar belakang	3,7	Pembentukan kelompok heterogen berjalan lancar

5	Guru menekankan nilai kesetaraan dan toleransi dalam pembelajaran	3,9	Guru secara konsisten menekankan pesan inklusi & toleransi
---	---	-----	--

Observasi dilakukan pada 4 pertemuan pembelajaran dengan fokus pada indikator keberbinekaan global, bernalar kritis, dan keterlibatan belajar.

Tabel 2. Indikator kebinekaan global

Catatan: Skala 1 = Tidak Tampak; 2 = Jarang Tampak; 3 = Sering Tampak; 4 = Sangat Sering Tampak Rata-rata indikator: 3,7 (kategori: Sangat Sering Tampak)

Tabel 3. Indikator bernalar kritis

No.	Indikator	Skala 1-4	Catatan
1	Siswa mengajukan pertanyaan kritis terkait materi PPKn	3,4	Rata-rata 8-10 pertanyaan per kelas
2	Siswa mampu membedakan fakta dan opini dalam diskusi	3,5	Terlihat pada aktivitas analisis media berita
3	Siswa menyusun argumen secara logis saat menyampaikan pendapat	3,3	Mayoritas argumen didukung bukti visual dari Canva
4	Siswa menawarkan solusi kreatif atas masalah sosial yang dibahas	3,6	Poster anti-perundungan menampilkan 5 dan alternatif solusi
5	Guru memfasilitasi diskusi yang mendorong analisis dan berpikir kritis	3,8	Pertanyaan pemantik guru selalu membuka wawasan (C4-C6)

Rata-rata indikator: 3,52 (kategori: Sering Tampak-Sangat Sering Tampak)

Tabel 4. Indikator keterlibatan dan interaksi belajar

No.	Indikator	Skala 1-4	Catatan
1	Siswa aktif berpartisipasi dalam membuat desain Canva	3,7	Semua siswa terlibat, tidak ada yang pasif
2	Siswa berkolaborasi dengan teman dalam mengerjakan tugas Canva	3,8	Pembagian tugas terstruktur, saling bantu
3	Siswa menunjukkan antusiasme dan semangat belajar	3,9	Siswa sangat antusias, ingin membuat desain lanjutan
4	Guru memberikan arahan dan bimbingan dalam penggunaan Canva	3,6	Guru hadir di lab komputer setiap sesi
5	Guru memberi apresiasi atas karya siswa	3,8	Guru memberikan pujian spesifik pada setiap produk

Rata-rata indikator: 3,76 (kategori: Sangat Sering Tampak)

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran PPKn memunculkan respons positif dan keterlibatan aktif siswa sejak pertemuan awal. Pada pertemuan pertama, siswa tampak antusias ketika guru membuka laboratorium komputer dan menampilkan template Canva melalui proyektor. Seluruh siswa langsung mengakses aplikasi tanpa menunjukkan kebingungan yang berarti, sementara guru memberikan tutorial singkat selama kurang lebih sepuluh menit mengenai penggunaan fitur dasar Canva, seperti menambahkan teks, gambar, dan pengaturan warna. Pada pertemuan kedua, ketika siswa diminta membuat poster bertema “*Keberagaman Budaya Indonesia*” secara berpasangan, terlihat adanya kolaborasi yang positif antar siswa. Mereka saling bertukar ide, berdiskusi mengenai pemilihan warna dan tata letak desain, serta menunjukkan sikap toleran terhadap perbedaan latar budaya. Salah satu pasangan siswa memperlihatkan penerimaan yang baik ketika salah satu siswa mengusulkan elemen budaya dari daerah yang berbeda, dan usulan tersebut direspons secara terbuka serta diimplementasikan bersama dalam desain poster. Selain itu, muncul pula pertanyaan-pertanyaan kritis yang merefleksikan proses berpikir mendalam, seperti refleksi siswa mengenai makna simbolik warna dalam budaya. Pada pertemuan ketiga, pembelajaran difokuskan pada kemampuan membedakan fakta dan opini melalui analisis contoh berita hoaks bertema budaya. Siswa secara aktif mengajukan sekitar dua belas hingga lima belas pertanyaan kritis terkait keabsahan informasi, sumber berita, dan tujuan penulisan. Dalam produk infografis yang dihasilkan, siswa tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga melampirkan bukti pendukung berupa tangkapan layar dari situs kredibel atau rujukan buku, yang menunjukkan berkembangnya kemampuan bernalar kritis dan kesadaran literasi informasi melalui pembelajaran berbasis Canva.



Gambar 1. Analisis kata kunci

Hasil Angket Siswa (25 responden):

Angket diberikan kepada semua siswa kelas 4A dengan 15 butir pernyataan menggunakan skala Likert (4 = Sangat Setuju; 3 = Setuju; 2 = Tidak Setuju; 1 = Sangat Tidak Setuju).

Aspek 1: Berkebinekaan Global (Butir 1-5)

Tabel 5. Persepsi siswa terhadap pembelajaran menggunakan canva aspek kebinekaan global

Butir	Pernyataan	Rata-rata Skor	Kategori
1	Saya menghargai teman meskipun berbeda budaya atau agama	3,88	Sangat Setuju
2	Canva membantu saya mengenal keberagaman budaya	3,76	Sangat Setuju
3	Saya senang berdiskusi dengan teman yang memiliki pendapat berbeda	3,68	Setuju
4	Dengan Canva, saya lebih memahami pentingnya toleransi	3,84	Sangat Setuju
5	Saya merasa lebih peduli pada teman setelah belajar dengan Canva	3,80	Sangat Setuju

Rata-rata Skor Aspek Berkebinekaan: 3,79 (Kategori: Sangat Baik)

Interpretasi: Mayoritas siswa (88%) menyatakan sangat setuju bahwa Canva membantu mereka memahami dan menghargai keberagaman. Hanya 2 siswa (8%) yang menjawab "Setuju" pada butir 3, yang menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa masih merasa ragu untuk berdiskusi dengan pendapat berbeda.

Aspek 2: Bernalar Kritis (Butir 6-10)

Tabel 6. Persepsi siswa terhadap pembelajaran menggunakan canva aspek bernalar kritis

Butir	Pernyataan	Rata-rata Skor	Kategori
6	Saya berani bertanya jika ada hal yang tidak saya pahami	3,72	Sangat Setuju
7	Canva membantu saya menganalisis informasi dalam pelajaran PPKn	3,80	Sangat Setuju
8	Saya bisa membedakan fakta dan pendapat saat belajar	3,64	Setuju
9	Canva membuat saya lebih mudah menyampaikan ide	3,88	Sangat Setuju
10	Saya mampu memberikan solusi terhadap masalah yang dibahas di kelas	3,76	Sangat Setuju

Rata-rata Skor Aspek Bernalar Kritis: 3,76 (Kategori: Sangat Baik)

Interpretasi: Siswa merasa Canva sangat membantu dalam menganalisis informasi dan menyampaikan ide secara visual. Skor terendah (3,64) pada butir 8 menunjukkan masih ada siswa yang belum sepenuhnya percaya diri membedakan fakta dan opini.

Aspek 3: Motivasi dan Persepsi Belajar (Butir 11-15)

Tabel 7. Persepsi siswa terhadap pembelajaran menggunakan canva aspek motivasi dan persepsi belajar

Butir	Pernyataan	Rata-rata Skor	Kategori
11	Belajar PPKn dengan Canva lebih menarik daripada cara biasa	3,92	Sangat Setuju
12	Saya lebih semangat belajar PPKn dengan Canva	3,88	Sangat Setuju
13	Saya merasa lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat di kelas	3,84	Sangat Setuju
14	Canva membantu saya lebih memahami nilai-nilai PPKn	3,80	Sangat Setuju
15	Saya merasa lebih dihargai ketika belajar dengan Canva	3,76	Sangat Setuju

Rata-rata Skor Aspek Motivasi: 3,84 (Kategori: Sangat Baik)

Total Skor Angket Keseluruhan:

Total skor semua siswa: $(3,79 \times 5) + (3,76 \times 5) + (3,84 \times 5) = 56,95$

Rata-rata skor siswa: $56,95 \div 25 = 2,28$ (dari skala 15-60)

Interpretasi: Sangat Baik (masuk kategori 51-60)

Hasil Wawancara dengan Guru PPKn:

Pertanyaan: *"Menurut Anda, bagaimana Canva membantu siswa memahami keberagaman budaya?"*

Jawaban Guru: *"Canva sangat membantu. Dulu, ketika saya hanya menggunakan buku teks dan gambar di papan tulis, siswa seperti pasif mendengarkan. Sekarang, dengan Canva, siswa bisa melihat, memilih, dan menyusun elemen visual sendiri. Ketika membuat poster tentang keberagaman budaya, siswa jadi lebih eksplorasi-mereka mencari gambar batik, wayang, ukiran, makanan dari berbagai daerah. Proses mencari itu sendiri sudah membuat mereka belajar banyak tentang keragaman."*

Pertanyaan: *"Apakah ada perubahan sikap siswa terhadap toleransi setelah menggunakan Canva?"*

Jawaban Guru: *"Iya, ada perubahan yang terlihat. Dulu ada siswa yang agak eksklusif, hanya mau berkelompok dengan teman yang sama agama atau suku. Sekarang, ketika saya membentuk kelompok heterogen untuk proyek Canva, mereka tidak protes. Bahkan saya lihat kolaborasi mereka lancar-saling bantu, saling menginput ide tanpa konflik. Waktu membuat infografis tentang fakta-opini, saya lihat siswa dari latar belakang berbeda bisa diskusi santai dan logis tentang sumber berita yang mereka analisis."*

Pertanyaan: *"Apa tantangan yang Anda hadapi dalam menggunakan Canva?"*

Jawaban Guru: *"Tantangan utamanya koneksi internet. Kadang wifi sekolah overload kalau 25 anak buka Canva bersamaan. Saya akhirnya menggunakan jadwal shift-separuh jam pertama, separuh jam kedua. Tantangan lain adalah beberapa fitur menarik hanya ada di versi Pro. Tapi alhamdulillah, sekolah sudah daftar ke Canva for Education, jadi fitur Pro bisa diakses gratis. Tantangan ketiga adalah manajemen waktu-sering kali siswa terlalu fokus pada estetika desain, lupa dengan isi atau pesan yang ingin disampaikan. Jadi saya harus sering ngomong-'Bagus desainnya', tapi apa artinya elemen ini?' untuk mengarahkan ke pembelajaran bermakna."*

Matriks Hubungan Tema Utama

Menunjukkan bagaimana kode-kode dari tema berbeda saling terhubung dalam data

Kode 1 (Penggunaan Canva)	Kode 2 (Berkebinekaan)	Kode 3 (Bernalar Kritis)	Frekuensi Co-occurrence
Pelaksanaan Pembelajaran	Kolaborasi Heterogen	Pertanyaan Kritis	19
Kolaborasi Kelompok	Empati & Toleransi	Argumen Logis	17
Fasilitasi Guru	Eksplorasi Budaya	Membedakan Fakta-Opini	16
Desain Produk Canva	Representasi Positif	Solusi Kreatif	14
Interaksi Sosial	Penghargaan Perbedaan	Peningkatan Kepercayaan Diri	13

INSIGHT PENTING:

Hubungan kuat (co-occurrence tinggi) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran kolaboratif secara bersamaan mengaktifkan baik **berkebinekaan global** maupun **bernalar kritis**. Kedua kompetensi tidak berkembang terpisah, tetapi terintegrasi dalam satu ekosistem pembelajaran.

Gambar 2. Hubungan antar kode

Berdasarkan observasi dan dokumentasi, berikut adalah 5 bentuk kegiatan utama yang dilaksanakan, disajikan pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan canva

No.	Kegiatan	Deskripsi	Target Kompetensi
1	Poster "Bangga Berbeda"	Siswa membuat poster tentang keberagaman budaya di Indonesia dengan menampilkan minimal 5 budaya berbeda	Menghargai perbedaan, mengenal budaya lokal & global
2	Infografis "Sahabat Toleransi"	Siswa membuat infografis yang menampilkan data/fakta tentang keberagaman agama, suku, bahasa di Indonesia	Memahami pluralisme, literasi data
3	Slide Presentasi "Nilai-Nilai Pancasila"	Siswa membuat presentasi slide yang menjelaskan 5 sila Pancasila dengan contoh kontekstual dari kehidupan sehari-hari	Memahami nilai-nilai kebangsaan, refleksi kritis
4	Video Pendek "Aku Adalah..."	Siswa membuat video singkat (30-60 detik) yang menampilkan identitas, latar belakang, dan harapan mereka	Ekspresi diri, empati, komunikasi
5	Kampanye Anti-Perundungan	Siswa membuat poster kampanye yang menunjukkan dampak perundungan dan ajakan untuk toleran	Berpikir kritis tentang isu sosial, advokasi

Dokumentasi pembelajaran menunjukkan bahwa sebanyak 35 produk Canva yang dihasilkan siswa dianalisis menggunakan rubrik penilaian yang berfokus pada representasi keberagaman, pesan toleransi, serta aspek estetika dan kejelasan komunikasi visual. Hasil analisis

memperlihatkan bahwa sebagian besar produk mampu merepresentasikan berbagai budaya, agama, suku, dan bahasa secara inklusif, sekaligus menyampaikan pesan penghargaan terhadap perbedaan melalui desain yang komunikatif. Salah satu contohnya adalah Poster *“Bangga Berbeda”* karya Kelompok A yang menampilkan elemen budaya dari berbagai daerah seperti batik Jawa, songket Minangkabau, ukiran Bali, busana adat Aceh, serta ragam kuliner khas Indonesia. Poster tersebut menggunakan palet warna cerah dengan tata letak terorganisir dan memuat pesan *“Indonesia Kaya, Indonesia Indah, Beda Itu Kekuatan”*, yang menunjukkan pemahaman siswa bahwa keberagaman merupakan aset bangsa. Produk lain berupa infografis *“Sahabat Toleransi”* dari Kelompok B menyajikan data statistik keberagaman agama, bahasa, dan suku di Indonesia, disertai refleksi kritis bahwa perbedaan tetap berada dalam bingkai persatuan. Melalui pendekatan berbasis data, siswa belajar memahami multikulturalisme secara faktual. Sementara itu, Kelompok C menghasilkan video berdurasi 45 detik berjudul *“Aku Adalah...”* yang menampilkan identitas personal, latar belakang, minat, dan harapan hidup damai dari seorang siswa, dilengkapi elemen multimedia seperti musik latar, transisi halus, dan teks overlay. Produk ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu mengekspresikan identitas diri, tetapi juga mengembangkan empati dan kesadaran sosial melalui media digital kreatif.

Hasil Wawancara Kelompok dengan 8 Siswa:

Pertanyaan: *"Apa yang kamu pelajari tentang keberagaman dari kegiatan membuat Canva?"*

Jawaban Siswa R (11 tahun): *"Saya belajar kalau Indonesia itu punya banyak banget budaya-dari Sabang sampai Merauke. Saya sendiri hanya tahu budaya Aceh sama Jawa. Sekarang setelah browsing untuk poster, saya tahu ada batik Cirebon, songket Palembang, dan masih banyak. Enak banget merancang poster karena bisa pilih gambar yang bagus-bagus."*

Jawaban Siswa R (11 tahun): *"Dari membuat Canva, saya jadi lebih mengerti bahwa berbeda itu bukan hal yang buruk. Dulu saya sempat merasa aneh kalau main dengan anak yang aktif. Tapi waktu kelompok dengan M, kami kerja sama lancar. Kami diskusi tentang elemen desain, tidak ada yang protes. Bahkan Mirza yang kasih ide bagus buat warna poster."*

Jawaban Siswa A (11 tahun, pada aktivitas membedakan fakta-opini): *"Yang saya pelajari paling penting adalah harus hati-hati terima informasi. Saat membuat infografis, saya cari-cari data tentang budaya dari website resmi, bukan asal-asalan. Kalau ada informasi yang tidak jelas sumbernya, saya tidak pakai. Karena saya ingin poster saya itu mengajarkan fakta yang benar, bukan hoaks."*

Berdasarkan observasi dan wawancara, berikut peningkatan yang terlihat:

Tabel 9. Indikator bernalar kritis

Indikator	Deskripsi Temuan	Bukti
Mengajukan Pertanyaan Kritis	Siswa aktif mengajukan pertanyaan yang membuka perspektif lebih luas	12-15 pertanyaan per sesi pembelajaran; contoh: "Kenapa simbol Pancasila pakai lambang tertentu?"
Membedakan Fakta & Opini	Siswa mampu mengidentifikasi mana informasi yang terverifikasi vs opini penulis	Pada aktivitas analisis media, 88% siswa dapat membedakan dengan benar
Menyusun Argumen Logis	Siswa memberikan alasan yang didukung bukti saat menyampaikan pendapat	Dalam presentasi produk Canva, argumen didasarkan pada rujukan visual & sumber

Menarik Sistematis	Kesimpulan	Siswa mampu menyintesis informasi dari berbagai sumber	Infografis menunjukkan analisis data dari multiple source
Menawarkan Solusi Kreatif		Siswa menghasilkan ide alternatif untuk memecahkan masalah sosial	Pada kampanye anti-perundungan, rata-rata 5+ solusi per kelompok

Aktivitas pembelajaran yang berfokus pada pembedaan fakta dan opini dilaksanakan melalui pembuatan infografis. Guru menyajikan tiga pernyataan terkait budaya Aceh, yakni bahwa Aceh merupakan satu-satunya provinsi yang menerapkan Syariat Islam, bahwa budaya Aceh yang tradisional menyebabkan ketertinggalan dibandingkan provinsi lain, serta bahwa Aceh memiliki 14 kabupaten/kota dengan jumlah penduduk sekitar lima juta jiwa. Siswa kemudian diminta mengidentifikasi mana pernyataan yang termasuk fakta dan mana yang berupa opini. Hasil produk Kelompok A menunjukkan kemampuan analitis yang baik, terlihat dari infografis yang disusun dalam tiga kolom utama. Kolom fakta memuat pernyataan pertama dan ketiga yang disertai sumber rujukan resmi, seperti Undang-Undang tentang Nanggroe Aceh Darussalam dan situs resmi Badan Pusat Statistik. Kolom opini memuat pernyataan kedua dengan penjelasan bahwa pernyataan tersebut bersifat subjektif dan mencerminkan penilaian penulis, bukan kebenaran universal. Sementara itu, kolom alasan menjelaskan dasar pembedaan antara fakta dan opini, antara lain melalui keberadaan data yang dapat diverifikasi serta sumber yang kredibel. Melalui aktivitas ini, siswa menunjukkan pemahaman kritis terhadap konsumsi informasi dengan menyimpulkan bahwa setiap berita perlu diverifikasi sumbernya sebelum dipercaya, sebagaimana tercermin dalam refleksi mereka bahwa sikap kritis merupakan kunci dalam menghadapi informasi di ruang publik.

Tabel 10. Rubrik bernalar kritis melalui produk canva

Kriteria	Skor (1-4)	Justifikasi
Akurasi Analisis	4	Semua faktoid diidentifikasi dengan benar
Penjelasan Alasan	3,5	Alasan jelas, tapi belum mendalam tentang mengapa itu penting
Kreativitas Penyajian	4	Layout visual menarik, warna membedakan dengan tegas
Sumber Citasi	3,5	Mencantumkan sumber, tapi belum lengkap format akademik

Rata-rata Skor: 3,75 (Kategori: Sangat Baik)

Tabel 11. Data observasi pasrtisipasi siswa

Bentuk Partisipasi	Frekuensi	Siswa
Bertanya	48 kali	A, R dan S paling aktif
Menjawab Pertanyaan	52 kali	A, M, R konsisten menjawab
Memberikan Ide/Usulan	35 kali	Terutama saat brainstorming desain
Membantu Teman	41 kali	Kolaborasi dalam kelompok sangat tinggi

Interpretasi: Rata-rata 44 partisipasi per sesi pembelajaran, menunjukkan keterlibatan yang sangat tinggi. Ini jauh lebih tinggi dibanding pembelajaran konvensional PPKn yang sebelumnya (data guru: 15-20 partisipasi/sesi).

Aktivitas pembelajaran dilanjutkan melalui proyek kampanye anti-perundungan digital, di mana siswa diberi tugas untuk merancang poster bertema “*Stop Perundungan Digital*” yang memuat pengertian perundungan digital, dampaknya, serta lima tindakan konkret yang dapat dilakukan untuk mencegahnya. Hasil analisis produk dari Kelompok R, S, A, dan A menunjukkan penerapan kemampuan bernalar kritis yang bertahap dan komprehensif. Pada slide pertama, siswa menyajikan definisi perundungan digital sebagai tindakan penghinaan atau ancaman melalui media sosial, disertai visual ponsel dengan percakapan berisi kata-kata kasar, yang mencerminkan kemampuan klarifikasi konsep secara kontekstual. Slide kedua menampilkan dampak perundungan digital dengan menyajikan data bahwa 32% korban cyberbullying mengalami depresi, dilengkapi sumber rujukan dan visual grafik batang yang menunjukkan peningkatan kasus, sehingga siswa tidak hanya mendeskripsikan peristiwa, tetapi juga menganalisis serta menginferensikan dampak psikologisnya. Selanjutnya, pada slide ketiga hingga ketujuh, siswa mengajukan berbagai solusi konkret seperti tidak menyebarkan rumor tanpa verifikasi, melaporkan konten berbahaya melalui fitur media sosial, memberikan dukungan emosional kepada korban, mengedukasi keluarga tentang penggunaan media sosial yang aman, serta membangun komunitas positif melalui gerakan “*Teman Baik*” di sekolah. Secara keseluruhan, produk kampanye ini menunjukkan kemampuan evaluasi dan kreasi siswa yang selaras dengan indikator bernalar kritis pada Taksonomi Bloom tingkat C4–C6, sebagaimana dirangkum dalam Tabel 4.12 Rubrik Bernalar Kritis.

Tabel 12. Rubrik bernalar kritis (Taksonomi Bloom C4-C6)

Level Bloom	Indikator	Pencapaian	Skor
C4 – Analisis	Mengurai perundungan menjadi komponen (definisi, penyebab, dampak)	Sangat Baik	4
C5 – Evaluasi	Menilai dampak berdasarkan bukti/data	Baik	3,5
C6 – Kreasi	Merancang solusi alternatif yang orisinal & aplikatif	Sangat Baik	4

Rata-rata Skor C4-C6: 3,83 (Kategori: Sangat Baik)

Berdasarkan hasil analisis tematik, pembelajaran PPKn berbasis proyek visual dengan pemanfaatan Canva menghasilkan lima tema utama. Tema pertama berkaitan dengan perencanaan pembelajaran berbasis proyek visual, di mana guru merancang pembelajaran secara sistematis melalui pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) dengan mengidentifikasi kompetensi yang berfokus pada penguatan berkebinekaan global dan kemampuan bernalar kritis, memilih materi kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa, menentukan bentuk produk visual Canva yang paling efektif seperti poster, infografis, video, atau presentasi, serta menerapkan strategi pembelajaran kolaboratif dalam kelompok heterogen dengan bimbingan yang terstruktur. Tema kedua menyoroti kolaborasi dan interaksi sosial dalam pembelajaran, di mana penggunaan Canva menciptakan ekosistem kolaboratif yang ditandai dengan pembentukan kelompok lintas

latar belakang budaya, pembagian peran yang jelas bagi setiap anggota, diskusi konstruktif berbasis alasan logis terkait desain dan konten, serta pola kerja sama yang seimbang tanpa dominasi individu tertentu. Tema ketiga menekankan visualisasi sebagai strategi pemahaman makna, karena proses eksplorasi elemen visual budaya mendorong perluasan pengetahuan, pengorganisasian ide melalui penataan elemen desain merefleksikan proses berpikir yang terstruktur, dan kejelasan desain berkontribusi pada efektivitas komunikasi pesan serta refleksi siswa terhadap signifikansi makna yang disampaikan. Tema keempat berkaitan dengan peran guru dalam memfasilitasi pengembangan berpikir kritis melalui pertanyaan pemantik pada level kognitif C4–C6, pemberian umpan balik formatif yang menekankan makna dan pesan di balik desain, penerapan *peer review* antarsiswa, serta kegiatan refleksi diri setelah presentasi untuk mengidentifikasi pembelajaran dan kesulitan yang dialami. Tema kelima mengungkap tantangan dalam implementasi pembelajaran berbasis proyek visual beserta solusi yang diterapkan, yang selanjutnya dirangkum secara sistematis dalam Tabel 13 tentang tantangan dan solusi implementasi.

Tabel 13. Tantangan dan solusi implementasi

Tantangan	Manifestasi	Solusi
Konektivitas Internet	WiFi sekolah overload saat 25 siswa login bersamaan	Pembagian shift per kelompok (separuh kelas di jam I, separuh jam II)
Fitur Pro Berbayar	Beberapa template premium sulit diakses siswa	Sekolah daftar ke Canva for Education (akses gratis untuk semua)
Manajemen Waktu	Siswa terlalu fokus estetika, mengabaikan konten	Rubrik penilaian yang menekankan konten 60%, desain 40%
Literasi TIK Siswa	Ada siswa yang lambat paham fitur Canva	Pelatihan awal 2x pertemuan, peer tutoring antar siswa
Variasi Kemampuan	Siswa dengan daya proses cepat selesai lebih dulu	Tugas pengayaan: membuat versi lanjutan atau analisis produk teman

Diskusi

Implementasi Canva dalam pembelajaran PPKn di SD Negeri 3 Nisam Antara menunjukkan konsistensi yang tinggi dan berlangsung secara terstruktur. Data partisipasi siswa yang mencapai rata-rata 44 kejadian per sesi pembelajaran serta skor angket sebesar 3,80 pada kategori *sangat baik* merefleksikan penerimaan positif terhadap penggunaan media visual digital ini. Konsistensi tersebut tidak muncul secara kebetulan, melainkan ditopang oleh kepemimpinan guru PPKn yang visioner dalam memandang pembelajaran karakter sebagai proses yang membutuhkan pendekatan interaktif dan kontekstual. Guru secara sadar mengidentifikasi kesenjangan antara pembelajaran konvensional yang menghasilkan partisipasi rendah (15–20 kejadian) dengan pembelajaran berbasis Canva yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Dukungan infrastruktur sekolah, seperti ketersediaan laboratorium komputer, akses Canva for Education, serta kebijakan kepala sekolah yang mendorong inovasi digital, turut berperan sebagai faktor pendukung utama. Selain itu, perencanaan pembelajaran yang sistematis melalui lima unit pembelajaran terstruktur menunjukkan tingkat kematangan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pedagogis.

Dari sisi penguatan sikap berkebinekaan global, temuan menunjukkan bahwa penggunaan Canva berdampak signifikan pada dimensi kognitif, afektif, dan perilaku siswa. Secara kognitif, siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan sekitar 50 elemen budaya yang berasal dari lebih dari sepuluh kelompok budaya di Indonesia, serta memahami data keberagaman—seperti jumlah bahasa dan suku—sebagai bentuk kekayaan nasional, bukan sekadar fakta hafalan. Pada dimensi afektif, observasi mencatat skor rata-rata 3,7 dari 4 pada indikator penghargaan terhadap perbedaan pendapat. Wawancara dengan siswa menunjukkan adanya perubahan sikap, dari rasa canggung dalam berinteraksi lintas latar belakang menjadi kolaborasi yang lebih terbuka dan lancar. Guru juga melaporkan penurunan kecenderungan eksklusivitas dalam pengelompokan siswa. Pada dimensi perilaku, siswa secara aktif membentuk kelompok heterogen tanpa penolakan, mendengarkan ide teman, serta menampilkan representasi keberagaman yang positif dan non-stereotip dalam produk visual mereka.

Mekanisme pembelajaran yang berkontribusi terhadap penguatan berkebinekaan global terletak pada proses eksplorasi visual yang bersifat mandiri dan bermakna. Ketika siswa mencari elemen visual seperti batik daerah atau rumah adat untuk kebutuhan desain, aktivitas tersebut berkembang menjadi proses inkuiri yang memicu pertanyaan reflektif mengenai makna simbol, warna, dan identitas budaya. Diskusi kelompok tentang pilihan desain secara alami membuka ruang dialog, pertukaran perspektif, serta apresiasi terhadap perbedaan, sehingga pembelajaran tidak berhenti pada tataran representasi visual, tetapi berlanjut pada pemaknaan nilai.

Selain itu, penggunaan Canva juga berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan bernalar kritis siswa. Data observasi, analisis produk, dan hasil angket menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan mengajukan pertanyaan analitis, membedakan fakta dan opini, menyusun argumen logis, serta merancang solusi alternatif. Jumlah pertanyaan kritis meningkat dari rata-rata 5–8 pertanyaan per sesi pada pembelajaran konvensional menjadi 12–15 pertanyaan per sesi, dengan kualitas pertanyaan yang bergeser dari sekadar faktual menuju analitis dan reflektif. Pada aktivitas pembedaan fakta dan opini, tingkat ketepatan identifikasi awal mencapai 88%, disertai munculnya pertanyaan meta terkait kredibilitas sumber. Produk infografis dan poster siswa menunjukkan struktur argumen yang jelas, dengan rata-rata skor rubrik penjelasan alasan berada pada rentang 3,5–4. Pada tahap kreasi, proyek kampanye anti-perundungan digital menghasilkan lebih dari lima solusi orisinal per kelompok yang bersifat aplikatif dan kontekstual dengan lingkungan sekolah.

Efektivitas pengembangan bernalar kritis tersebut tidak terlepas dari karakteristik desain visual yang menuntut siswa untuk memikirkan representasi makna. Siswa tidak cukup hanya menyatakan bahwa toleransi itu penting, tetapi harus memvisualisasikan alasan dan cara penerapannya melalui simbol, warna, teks, dan komposisi desain. Proses ini secara implisit melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi. Fasilitasi guru melalui pertanyaan pemantik pada level C4–C6, seperti menuntut bukti atas suatu klaim, juga berperan penting dalam menggeser pola pikir siswa dari berbasis opini menuju berbasis evidensi.

Temuan penelitian ini memperkuat sekaligus memperluas teori-teori pembelajaran visual dan kognitif yang telah mapan. Secara teoretis, efektivitas Canva dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika informasi disajikan dalam format visual dan verbal secara bersamaan, karena kedua saluran pemrosesan dalam memori kerja dapat dioptimalkan. Lebih lanjut, *Cognitive Load Theory* yang dikembangkan oleh Sweller, van Merriënboer, dan Paas (2019) memberikan penjelasan mengapa siswa merasa lebih mudah

menyampaikan ide melalui Canva: templat visual yang terstruktur mampu mengurangi beban kognitif eksternal, sehingga sumber daya mental siswa dapat dialokasikan untuk memahami konten, menganalisis informasi, dan menciptakan representasi makna secara lebih mendalam. Dengan demikian, Canva tidak semata-mata berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi berperan sebagai perancah kognitif (*cognitive scaffold*) yang memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi.

Terakhir, kolaborasi dan interaksi sosial dalam kelompok heterogen menjadi fondasi penting bagi berkembangnya kedua kompetensi tersebut. Interaksi antarteman memungkinkan terjadinya *peer feedback* yang konstruktif dengan fokus pada efektivitas pesan, bukan pada perbandingan hasil kerja. Proses diskusi desain memunculkan negosiasi makna, misalnya dalam pemilihan warna atau simbol yang merepresentasikan nilai tertentu. Selain itu, tercipta pula *zone of proximal development* melalui praktik *peer tutoring*, di mana siswa yang lebih mahir dalam teknologi membantu teman sekelompoknya, sehingga pembelajaran berlangsung secara inklusif dan saling memberdayakan.

Kurikulum Merdeka mendefinisikan Profil Pelajar Pancasila sebagai pelajar yang: Beriman, Bertakwa, dan Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif, Bergotong Royong, Berkebinekaan Global. Temuan penelitian menunjukkan pembelajaran Canva mengembangkan minimal 3 dimensi P5:

Tabel 14. Dimensi P5 dan temuan penelitian

Dimensi P5	Temuan Penelitian
Berkebinekaan Global	Siswa mengenal, menghargai, dan berinteraksi positif dengan keberagaman budaya, agama, suku-esensi dari dimensi ini
Bernalar Kritis	Siswa menganalisis informasi, membedakan fakta-opini, menyusun argumen berbasis bukti-melampaui hafalan
Kreatif	Siswa menghasilkan desain visual orisinal yang menyampaikan pesan bermakna-tidak hanya meniru template
Bergotong Royong	Kolaborasi kelompok heterogen dalam proyek menunjukkan keterlibatan semua pihak dengan tujuan bersama

Aktivitas Canva dirancang untuk melatih tingkatan kognitif tinggi (C4-C6):

Tabel 15. Aktivitas siswa dalam menggunakan canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi

Level Bloom	Aktivitas Canva	Aktivitas Siswa
C4 - Analisis	Mengurai budaya menjadi elemen (simbol, warna, makna)	Memilih warna untuk representasi budaya yang tepat
C5 - Evaluasi	Menilai validitas informasi, kredibilitas sumber	Memilih berita yang terverifikasi untuk infografis
C6 – Kreasi	Merancang kampanye/solusi alternatif	Membuat kampanye anti-perundungan dengan 5+ Solusi

Temuan menunjukkan siswa tidak hanya mencapai C4 (menganalisis) tetapi mampu C5-C6 (mengevaluasi dan mencipta), mengindikasikan efektivitas desain pembelajaran.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa capaian kognitif siswa tidak berhenti pada tingkat analisis (C4), tetapi berkembang hingga kemampuan evaluasi dan kreasi (C5–C6). Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menilai keakuratan informasi, menyusun argumen berbasis bukti, serta menciptakan produk visual yang orisinal dan kontekstual. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa desain pembelajaran yang diterapkan telah efektif dalam mendorong *higher-order thinking skills*, khususnya melalui integrasi proyek visual yang menuntut pemaknaan, refleksi, dan pengambilan keputusan.

Hasil ini sejalan dengan teori media pembelajaran visual yang dikemukakan oleh Mayer (2009) dan Sweller (2010). Teori *Multimedia Learning* menegaskan bahwa kombinasi antara visual dan teks lebih efektif dibandingkan penyajian teks semata, sementara *Cognitive Load Theory* menjelaskan bahwa penyajian visual yang terorganisasi mampu mengurangi beban kognitif siswa sehingga sumber daya mental dapat dialokasikan untuk pemrosesan makna yang lebih dalam. Konsistensi antara teori dan temuan empiris terlihat dari respons siswa yang menyatakan bahwa Canva memudahkan mereka dalam menyampaikan ide, dengan skor rata-rata 3,88. Pernyataan ini mengindikasikan terjadinya penurunan beban kognitif sekaligus peningkatan ruang eksplorasi ide dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis Canva juga didukung oleh sejumlah faktor pendukung yang saling berkaitan. Dari sisi infrastruktur, ketersediaan laboratorium komputer dengan 20 unit perangkat dan koneksi internet yang memadai memungkinkan pembelajaran digital berjalan optimal. Pemanfaatan Canva for Education memberikan akses penuh terhadap fitur-fitur Pro yang memperkaya variasi desain dan ekspresi visual siswa. Dukungan kepemimpinan kepala sekolah yang mendorong inovasi serta pengalokasian sumber daya secara strategis turut menciptakan iklim sekolah yang kondusif. Selain itu, kompetensi guru PPKn dalam literasi digital dan pedagogi, serta budaya kelas yang terbiasa dengan kerja kelompok dan diskusi, menjadi fondasi penting dalam keberhasilan pembelajaran kolaboratif berbasis proyek.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah tantangan dalam implementasi pembelajaran berbasis media visual digital. Tantangan tersebut berkaitan dengan variasi kemampuan teknologi siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, serta kebutuhan pendampingan yang lebih intensif pada tahap awal penggunaan Canva. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menerapkan berbagai strategi mitigasi yang dirancang secara kontekstual, yang selanjutnya dirangkum secara sistematis dalam Tabel 16 tentang tantangan dan strategi mitigasi implementasi pembelajaran.

Tabel 16. Tantangan dan strategi mitigasi

Tantangan	Dampak	Strategi Mitigasi
Konektivitas Internet Terbatas	Efisiensi waktu menurun jika terjadi overload	Pembagian jadwal shift per kelompok
Variasi Literasi TIK	Siswa dengan literasi TIK rendah tertinggal	Pelatihan awal + peer tutoring
Manajemen Waktu Pembelajaran	Siswa fokus estetika, mengabaikan konten	Rubrik yang menekankan konten 60%
Fitur Pro Berbayar	Akses terbatas ke template/elemen premium	Canva for Education + training penggunaan fitur gratis

Implikasi praktis dari temuan penelitian ini mencakup beberapa pemangku kepentingan utama. Bagi guru PPKn, Canva merupakan alat yang *viable* untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek, khususnya dalam mengembangkan kompetensi berkebinekaan global dan bernalar kritis. Namun, efektivitas integrasi Canva tidak terletak semata pada aktivitas desain visual, melainkan pada penguatan proses berpikir melalui pertanyaan pemantik pada level kognitif C4–C6. Oleh karena itu, pelatihan berkelanjutan mengenai *digital pedagogy* menjadi kebutuhan penting agar guru mampu memadukan aspek teknologi, konten, dan strategi pembelajaran secara seimbang.

Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa investasi pada infrastruktur digital memberikan *return on investment* yang tinggi dalam bentuk peningkatan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Pemanfaatan program *Canva for Education* perlu dioptimalkan sebagai bagian dari kebijakan pengembangan sekolah berbasis inovasi, bukan hanya sebagai fasilitas tambahan, tetapi sebagai sarana strategis untuk mendorong pembelajaran abad ke-21 yang kolaboratif dan bermakna.

Sementara itu, bagi siswa, pembelajaran berbasis Canva terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam proses belajar. Pendekatan visual yang diterapkan membantu siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik untuk memahami konsep yang bersifat abstrak, seperti nilai, toleransi, dan karakter, melalui representasi yang lebih konkret dan ekspresif.

Dari sisi implikasi teoretis, penelitian ini memvalidasi efektivitas media digital dalam pembelajaran PPKn. Media digital tidak lagi diposisikan sebagai sekadar *ornament* atau pelengkap pembelajaran, melainkan berfungsi sebagai *mediator* yang menjembatani konten abstrak dengan konkretisasi visual yang bermakna. Temuan ini memperkuat argumen bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana internalisasi nilai ketika dirancang secara pedagogis.

Selain itu, penelitian ini mendorong kontekstualisasi Taksonomi Bloom di era digital. Dalam konteks penggunaan Canva dan *artificial intelligence*, kemampuan berpikir tingkat tinggi pada kategori C4–C6 tidak hanya berkaitan dengan analisis dan evaluasi informasi, tetapi juga mencakup literasi visual, pengambilan keputusan desain, serta etika dalam penggunaan teknologi. Dengan demikian, definisi berpikir kritis perlu diperluas agar relevan dengan praktik pembelajaran kontemporer.

Akhirnya, temuan ini menegaskan bahwa kolaborasi merupakan mekanisme kunci dalam efektivitas pembelajaran berbasis Canva. Keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh kecanggihan teknologi, melainkan oleh kemampuan teknologi tersebut dalam memfasilitasi *meaningful collaboration* yang memungkinkan siswa bernegosiasi makna, berbagi peran, dan menghasilkan produk pembelajaran yang autentik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri 3 Nisam Antara terbukti efektif dalam mengembangkan kompetensi berkebinekaan global dan kemampuan bernalar kritis siswa secara simultan. Implementasi Canva melalui pendekatan *Project-Based Learning* yang terencana dan terstruktur mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan, melibatkan seluruh siswa secara aktif, serta menghasilkan perubahan tidak hanya pada aspek pengetahuan, tetapi juga sikap dan perilaku menuju inklusivitas dan pemikiran kritis yang lebih mendalam. Proses desain visual mendorong siswa untuk mengeksplorasi makna, merefleksikan nilai, dan mengkomunikasikan ide secara logis dan

evidensial, sehingga pembelajaran karakter tidak lagi bersifat abstrak, melainkan dialami secara konkret dan bermakna.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa pengembangan sikap berkebinekaan global terjadi secara utuh pada dimensi kognitif, afektif, dan perilaku. Siswa tidak hanya memahami keberagaman sebagai fakta, tetapi memaknainya sebagai kekayaan bersama, disertai peningkatan empati, penghargaan terhadap perbedaan, serta praktik kolaborasi lintas latar belakang budaya yang nyata. Pada saat yang sama, kemampuan bernalar kritis siswa berkembang hingga level evaluasi dan kreasi, tercermin dari meningkatnya kualitas pertanyaan analitis, kemampuan membedakan fakta dan opini berbasis alasan, penyusunan argumen logis, serta perancangan solusi kreatif yang kontekstual. Hal ini menegaskan bahwa desain pembelajaran berbasis visual digital, ketika difasilitasi dengan pertanyaan pemantik berpikir tingkat tinggi, mampu mengaktifkan *higher-order thinking skills* secara efektif.

Secara konseptual, penelitian ini menegaskan bahwa berkebinekaan global dan bernalar kritis bukanlah dua kompetensi yang terpisah, melainkan saling menguatkan dalam satu ekosistem pembelajaran kolaboratif. Ketika siswa bekerja bersama dalam proyek visual Canva, proses mendengarkan perspektif berbeda, berdiskusi secara logis, dan mengambil keputusan desain terjadi secara bersamaan, sehingga kedua kompetensi berkembang secara terpadu. Dampak penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi praktik dan kebijakan pendidikan dengan menunjukkan bahwa media digital visual dapat berfungsi sebagai mediator pedagogis yang kuat dalam pembelajaran PPKn, sekaligus memperkuat upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan bermakna di era digital.

Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian tentang integrasi teknologi digital dalam pendidikan karakter dengan menunjukkan bahwa media visual seperti Canva, ketika dirancang melalui pendekatan pedagogis yang sistematis, dapat berfungsi sebagai mediator yang menjembatani antara konten abstrak dan pengalaman konkret siswa. Temuan ini sejalan dengan kerangka global kompetensi OECD (2018) dan keterampilan abad ke-21 P21 (2019), sekaligus memperluas aplikasi teori multimedia Mayer (2009) dan teori beban kognitif Sweller et al. (2019) ke dalam konteks pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan sekolah, tetapi juga membuka jalan bagi kajian-kajian lanjutan yang mengeksplorasi potensi media digital lainnya dalam pengembangan profil pelajar Pancasila secara holistik dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisanti, D., Suriswo, S., & Maufur, M. (2025). Penggunaan media interaktif berbasis Canva, keterampilan digital guru dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Papeda* <https://e-journal.unimudasonong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/2008>
- Avgerinou, M. D., & Pettersson, R. (2011). Toward a cohesive theory of visual literacy. *Journal of Visual Literacy*, 30(2), 1-19.
- Botifar, M., Iskandar, Z., & Yaniah, Y. (2024). Efektivitas aplikasi Canva terhadap peningkatan kemampuan bernalar kritis, mandiri, dan kreatif dalam implementasi P5 pada siswa kelas V SDN 02 Rejang Lebong. *E-Theses IAIN Curup*. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/5949/>

- Deliana, A., Romalinca, R., & ... (2023). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran luring. *Multiverse*
<https://jurnal.medanresourcecenter.org/index.php/MULTIVERSE/article/view/1258>
- Firdayani, M. B., Montessori, M., Ananda, A., & ... (2024). Strategi guru PPKn dalam mengembangkan dimensi berkebhinekaan global Profil Pelajar Pancasila. *Journal of Education* <https://jecco.ppi.unp.ac.id/index.php/jecco/article/view/499>
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan penggunaan Canva bagi siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada ...)*.
<https://scholar.archive.org/work/agntdqlafja6tntikyvrdrawny>
- Kartini, D., Sabilla, A., Wulandari, D., Dewi, D. A., & ... (2021). Pengimplementasian model discovery learning pada pembelajaran PKN di SD. *Aulad: Journal on Early*
<https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/193>
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan penggunaan aplikasi Canva pada pelajaran IPS kelas IV. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*.
<https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/ibtidai/article/view/5101>
- Larmer, J., & Mergendoller, J. R. (2010). Seven essentials for project-based learning. *Educational Leadership*, 68(1), 34-37.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nasution, A. J., Mora, E., Panjaitan, L. I., & ... (2023). Analisis inovasi pembelajaran PKN di MI/SD. *EduInovasi*.
<https://journal.laaroiba.com/index.php/eduinovasi/article/view/3166>
- Nurfadilah, D. R. (2024). CTL dengan media flashcard untuk meningkatkan Profil Pelajar Pancasila *Digilib UNS*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/113300/>
- Nurhidayat, M. A., Kharisma, A. I., & ... (2024). Analisis sikap toleransi siswa SDN 1 Balun
Jurnal Pendidikan dan
<http://www.jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/488>
- Saputro, D. (2023). Implementasi nilai-nilai Pancasila *Prosiding National Conference for Ummah*.
- Saroro, E. K. (2022). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PKN *SEHRAN*.
- Setyaningsih, D., Rosmi, F., Santoso, G., & ... (2020). Implementasi pendidikan karakter
DIKDAS MATAPPA.
- Sweller, J., van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational Psychology Review*, 31(2), 261-292.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Autodesk Foundation.
- Widyastuti, A. (2024). Pemanfaatan APCA (Aplikasi Canva) untuk meningkatkan minat belajar
Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan.
<https://jurnal.wonogirikab.go.id/jarlitbang/article/view/217>