

Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Media Canva Dalam Pembentukan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Civic Education Perspective
Journal

Vol. 3 No. 5 (2025)



online-journal.unja.ac.id/cej/index



Muhammad Akbar Hajuan¹

¹Universitas PGRI Mpu Sindok, Indonesia

Corresponding Author: akbar@upms.ac.id

Article Info	Abstrak
<p><i>Article history:</i> <i>Received:</i> 16-05-2025 <i>Revised:</i> 09-07-2025 <i>Accepted:</i> 10-08-2025</p> <p>Kata Kunci: <i>Canva</i> <i>Media Pembelajaran,</i> <i>Kewarganegaraan,</i> <i>Berpikir Kritis</i> <i>Keterampilan</i></p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membentuk keterampilan kewarganegaraan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan aplikasi canva di SMP Negeri 1 Kauman Nganjuk. Fokus penelitian ini adalah membentuk keterampilan siswa menggunakan media canva dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan keterampilan yang baik di era digital saat ini. Permasalahan yang akan diteliti adalah mendesain media pembelajaran canva dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk meningkatkan keterampilan kewarganegaraan <i>skil berpikir kritis siswa</i>, melalui media canva yang dapat dikolaborasi dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam penelitian ini peneliti menyelidiki hubungan sebab akibat dari penggunaan media canva dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pembentukan keterampilan siswa di SMP Negeri 1 Kauman Nganjuk. Penelitian ini berfokus pada cara mendesain media canva dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini menggunakan <i>non equivalent control group pretest and posttest design</i>. Sebagai strategi pengambilan sampelnya. Dan adapun teknik pengumpulan data adalah melalui non-tes berbasis angket, serta pengujian awal <i>pretest</i> dan akhir <i>posttest</i>. Hasil dari penelitian ini adalah siswa mampu mendesain media pembelajaran dengan menggunakan canva sehingga adanya peningkatan keterampilan <i>skil</i> yang ada pada siswa untuk menambah wawasan dan <i>skil</i> berpikir kritis pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Siswa terlibat aktif dalam mendesain PPT media gambar <i>flyer</i> dan juga editor video sehingga hasil pembelajaran terlihat bermanfaat siswa terlihat aktif dalam berpartisipasi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dibandingkan tidak menggunakan media pembelajaran</p>
<p>Keywords: <i>Canva</i> <i>Learning Media,</i> <i>Citizenship</i> <i>Critical Thinking</i> <i>Skills</i></p>	<p>Abstract <i>The aim of this research is to form citizenship skills in learning Citizenship Education using the Canva application at SMP Negeri 1 Kauman Nganjuk. Canva learning media in Citizenship Education learning in improving citizenship skills (students' critical thinking skills) through Canva media in collaboration with interesting and fun learning. In this study, researchers investigated the cause and effect relationship of using Canva media in learning Citizenship Education to improve students' skills at SMP Negeri 1 Kauman Nganjuk. This research focuses on how to design Canva media in Citizenship Education learning. This study used a non-equivalent control group pretest and posttest design. As a sampling strategy. And the data collection technique is through questionnaire-based non-tests, as well as initial pretest and final posttest testing. The results of this research are that students are able to design learning media using Canva so that students' existing skills increase to increase their insight and critical thinking skills in Citizenship Education learning. Students are actively involved in designing PPT image media <i>flyers</i> and also video editors so that learning outcomes look useful. Students appear active in participating in citizenship education learning compared to not using learning media.</i></p>

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat urgen bagi setiap generasi terkhusus generasi muda dalam mewujudkan kemajuan pendidikan serta meningkatkan pengetahuan bagi sumber daya manusia yang berada dalam suatu negara. Di masa kini, teknologi sangatlah maju dan canggih, setiap guru dan siswa dianjurkan untuk mengerti teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dalam proses pembelajaran salah satu tuntutan terbesar yaitu guru memiliki media pembelajaran atau model pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, kolaboratif serta partisipatif mengikuti perkembangan zaman.

Dengan adanya media pembelajaran sebagai bentuk dari belajar mengajar yang inovasi dapat membuat guru dan juga siswa menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Alscher et al., 2022; Muhaimin & Juandi, n.d.; Raharjo et al., 2023). Maka dari itu, pada masa kini teknologi menjadi semakin pesat dan maju perkembangannya sehingga guru dan siswa harus mampu menerapkan dan mengaplikasikan media pembelajaran yang menarik dan cocok untuk siswanya. Salah satu media yang penting dalam pembelajaran adalah media Canva, media ini ditunjukkan lebih cocok pada siswa SMP atau SMA.

Canva dipilih dalam permasalahan ini karena dianggap sebagai salah satu media yang unik dapat meningkatkan skil siswa dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi pilar utama dalam mewujudkan perubahan untuk mempersiapkan generasi masa depan bangsa Indonesia (R. Santoso & Adha, 2019b; R. Santoso & Wuryandani, 2020). Pengintegrasian pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan model atau media pembelajaran harus mampu menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi (Ma'arif et al., 2025). Media Canva sebagai media belajar yang menarik dan cocok diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pendidikan Kewarganegaraan membutuhkan media sebagai alat transfer ilmu untuk memudahkan siswa dalam memahami ilmu dengan mudah. Hal tersebut memperlihatkan bahwa salah satu faktor keberhasilan pembelajaran seorang guru dan siswa yaitu dengan memanfaatkan keterampilan mendesain media pembelajaran dan merencanakan tujuan pembelajaran dengan matang (Abidin, 2019). Artinya bahwa dengan adanya media pembelajaran membuat seorang guru atau siswa dapat terbantu dan kelihatan lebih menarik dan terhibur. Dengan demikian pembelajaran media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan Canva dapat membantu pelaksanaan pembelajaran dengan memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran terasa lebih hidup, gampang di pahami dan tidak membosankan.

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran tergantung seberapa baik media pembelajaran tersebut di desain dan direncanakan. Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan memiliki hubungan langsung dengan antar siswa yang dapat di atasi dengan media (Nugraha & Ambiyar, 2018). Artinya media tidak hanya menyampaikan pesan tetapi dapat membentuk keterampilan dan mengubah tingkah laku siswa. Media pembelajaran lebih dikenal dengan istilah *Instructional Design*, secara konseptual desain pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai sebuah praktik pembuatan alat dan isi materi pembelajaran agar proses pembelajaran belajar dapat berlangsung terjadi seefektif mungkin. Suyatno (2009) menyatakan bahwa media pembelajaran yang inovatif sangat membantu seseorang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Media

pembelajaran inovatif Pendidikan Kewarganegaraan berupa media interaktif, video pembelajaran untuk dengan mudah dapat membantu mengatasi tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Idealnya pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di dasarkan atas teori dan praktik berupa pembelajaran yang mengarah pada perubahan sikap dan perilaku seseorang secara langsung atau tidak langsung dapat diamati dan diukur (Alscher et al., 2022; Komalasari, 2012; Komalasari & Saripudin, 2015; Lee et al., 2021). Media pembelajaran canva di desain dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menunjukkan seorang pengajar membuat dan mengembangkan keterampilan pola pikir sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara (Komalasari, 2009; Pingul, 2015; G. Santoso et al., 2015). Diantara banyaknya media pembelajaran media canva sangat cocok dijadikan sebagai media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan karen dengan media canva tentunya sangat menarik dan juga mempunyai banyak fitur-fitur yang bisa digunakan untuk siswa agar siswa tidak jenuh dan bosan.

Sebab dengan zaman digital saat ini pembelajaran seakan-akan tidak bermakna jika tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran yang tidak menggunakan media akan sangat terasa membosankan (Kandia et al., 2023; Maulana, 2023; Ndraha & Harefa, 2023; R. Santoso & Adha, 2019a). Dan siswa merasa tidak ada keterampilan yang di dapatkan jika tidak menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran dengan menggunakan media terutama media canva bisa digunakan untuk siswa yang sering jenuh dan bosan dalam pembelajaran serta digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa. Media canva dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dijadikan sebagai sumber belajar dan memudahkan dalam berinteraksi antara guru dan siswa. Dampak dari media canva pembelajaran yang diberi teks lebih mudah dipahami oleh siswa terutam dalam penguasaan kosakata dan pembentukan kemampuan berbahasa serta skil berbipikir kritis (Bavaharji, et al, 2014).

Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif ekseperimental. Penelitian eksperimental adalah studi yang dilakukan dalam pengaturan terkontrol untuk menilai bagaimana satu terapi mempengaruhi terapi lainnya (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini peneliti menyelidiki hubungan sebab akibat dari penggunaan media canva dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai peningkatan keterampilan siswa di SMP Negeri 1 Kauman Nganjuk. Penelitian ini berfokus pada cara mendesain media canva dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini menggunakan *non equivalent cntrol group pretest and postest design*. Sebagai strategi pengambilan sampelnya. Dan adapun teknik pengumpulan data adalah melalui non-tes berbasis angket, serta pengujian awal *pretest* dan akhir *postest*. Teknik analisis data instrumen yang dipakai yaitu melalui homogenitas, normalitas, dan uji hipotesis.

Hasil dan Pembahasan

Pembahasan Media pembelajaran menggunakan canva menuntut guru untuk lebih inovatif. Dalam penelitian ini guru berperan penting dalam melatih, dan meningkatkan media pembelajaran yang menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dibandingkan dengan kelompok kelas kontrol, rata-rata skor keterampilan kewarganegaraan, berpikir kritis kelompok kelas eksperimen lebih besar. Berhubungan dengan sudut pandang Atikah &

Nulhakim (2023) yang mengatakan bahwa dengan menggunakan ketereampilan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air. Dengan semikian dari hasil analisis data bahwa dengan menggunakan media canva pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Tabel 1. Hasil Uji Pre Test dan Post test oleh Siswa

Materi	Pretest %	Postes%	Jumlah	Peningkatan(%)
Pemahaman Penggunaan Tutorial Media Canva melalui pembelajaran PKn Wawasan Kebangsaan	43,03	85,67	24	40,64
Keterampilan Melakukan Pengeditan Media Gambar dan Video Pembelajaran PKn Wawasan Kebangsaan	46,75	78,95	17	32,22

Sumber: Olah data 2025

Hasil penelitian tersebut menunjukkan perbedaan antara pre tes dan post-test dalam pembelajaran PKn menggunakan media Canva siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis yang tinggi. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menggunakan media Canva menempatkan guru sebagai fasilitator yang harus mampu memfasilitasi segala kebutuhan siswa. Pada penelitian ini siswa lebih terlibat aktif dalam menyampaikan materi untuk memperhatikan media pembelajaran. Pilihan template dalam membuat tugas dan beragam jenisnya sangat meningkatkan skill berpikir siswa.

Siswa dapat menautkan media Canva dengan pemebelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan teman yang lain sehingga semua anggota kelompok sama-sama bekerja untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa dapat membuat media hasil kerja sesuai dengan karakteristik materi yaitu wawasan kebangsaan. Hasil pengambilan nilai post-test pada pelaksanaan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan media Canva dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Pada pembelajaran awal guru tidak menggunakan media Canva dan menggunakan media seadanya, keterampilan siswa dan minat belajar terhadap pemahaman materi masih rendah. Masih banyak siswa yang bermain sendiri, berbicara dengan temannya dan sering keluar kelas minta ijin karena merasa bos dengan pembelajaran. Setelah pembelajaran Pkn menggunakan media Canva perhatian siswa tertuju pada pada proses pemebelajaran, menjadi sering bertanya, secara keseluruhan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan pengerjaan tugas serta merasa antusias dalam meningkatkan keterampilan berpikir dalam melaksanakan pembelajaran.

Istilah tutorial merupakan sebuah kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh seorang ahli atau tutor kepada sekelompok orang (Utomo, & Ratnawati, 2018). Dengan demikian dapat diartikan bahwa video tutorial berisi rangkaian gambar hidup yang berisi informasi kepada sekelompok orang sehingga orang yang melihatnya dapat bertambah

pengetahuannya. Dalam dunia pendidikan video tutorial dikenal dengan video pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa. Video tutorial merupakan video yang menjelaskan informasi berdasarkan ide gagasan yang terstruktur dan mudah dipahami dengan waktu yang singkat. Menurut Betes (2019) bahwa proses pembuatan video tutorial harus memperhatikan prinsip-prinsip multi media, seperti:

- a. Konten setiap potongan video sebaiknya fokus pada satu ide atau topik pembahasan yang sempit.
- b. Durasi video harus pendek untuk memaksimalkan perhatian siswa.
- c. Penjelasan tentang proses atau penyelesaian sebuah masalah harus dijelaskan dengan rinci dan konkrit.
- d. Kualitas gambar dan suara di dalam video harus jelas dan mudah dipamahami.

Sedangkan menurut Mayer (2009) 12 prinsip penggunaan multimedia yaitu sebagai berikut:

- ❖ Koheren, konten video harus sederhana, saling terkait, dan mudah dipahami
- ❖ Mengandung petunjuk (*signaling*), yakni konten video harus memberikan siswa petunjuk tentang cara meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran
- ❖ Hindari pemborosan (*avoid redudance*), yakni penjelasan di dalam video lebih baik menggunakan kombinasi gambar dan audio daripada gambar dan teks.
- ❖ Tata letak materi yang baik (*Spatial Contiguity*) yakni tata letak dan urutan materi sebaiknya memperhatikan alur mata, dimulai dari yang mudah dan menyampaikan materi yang saling berkaitan untuk mempermudah pemahaman materi.
- ❖ Pengaturan gambar (*temporal contiguity*)
- ❖ Segmentasi (*segmenting*), yakni durasi video sebaiknya dibuat pendek agar siswa dapat istirahat setelah selesai menonton video tersebut.
- ❖ Siswa diberikan kesempatan untuk melatih dirinya dalam membuat video sederhana.
- ❖ Modality, yakni penggabungan gambar bergerak dan audio.
- ❖ Mengkombinasikan berbagai jenis media, seperti; gambar, anotasi, animasi, dan audio narasi.
- ❖ Personalisasi kata-kata yang digunakan di dalam video sebaiknya menggunakan kata-kata yang bahasa sehari-hari yang santai dan tidak terlalu kaku agar mudah dimengerti oleh siswa.
- ❖ Suara, (*voice*) suara video sebaiknya menggunakan rekaman suara manusia, dan bukan menggunakan suara mesin.

Video pembelajaran sebaiknya menampilkan gambar orang yang presentasi atau menjelaskan materi tersebut.

1. Tutorial Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva

Canva merupakan alat bantu kreatifitas, inovatif, dan kolaborasi untuk semua kelas pembelajaran. Untuk mengembangkan kreatifitas pembelajaran tentunya dapat mendorong siswa membuat keterampilan belajar menjadi mudah dan menyenangkan. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah aplikasi yang mendesain video pembelajaran yang menyediakan berbagai macam media pembelajaran seperti video presentasi, resume, pamflet. Adapun jenis-jenis desain pembelajaran sebagai berikut: a). Memiliki berbagai macam desain menarik dan inovatif, b). Dapat meningkatkan kreatifitas guru dan siswa dalam mendesain video

pembelajaran melalui banyak fitur yang disediakan. c). Memanfaatkan waktu dengan singkat dalam video pembelajaran secara praktis. d). Dalam mendesain video pembelajaran tidak selalu menggunakan laptop, tetapi dapat juga digunakan melalui handpone.

Dalam pelaksanaan pembelajaran video tutorial digunakan dengan 3 tahapan yang kemudian dijelaskan dalam proses pelaksanaan, penyampaian materi pembelajaran. *Pertama* membuat pendahuluan. *Kedua* tahap pengembangan dan *Ketiga* tahap evaluasi diantaranya sebagai berikut: (1) Studi pendahuluan. Pada tahap ini guru atau pengajar melakukan rekaman video secara mandiri menyampaikan sapaan perkenalan diri disertai dengan perkenalan metode dan model pembelajaran kepada siswa dalam jangka waktu satu semester. 2). Studi Pengembangan, pada tahapan ini terdiri dari penjelasan materi dan juga tugas-tugas yang akan diberikan dan ditunjang dengan sub bab dasar-dasar konsep, teori pembelajaran. *Pertama*, penyusunan draf materi atau naskah yang mengacu pada modul pembelajaran. *Kedua* pengambilan video, proses pengambilan video dilakukan di tempat mana saja yang disukai. *Ketiga* editing video, setelah pengambilan video maka tentu kemudian dilakukan pengeditan menggunakan laptop atau handpone, sehingga menjadi ouput yang dihasilkan berupa media tutorial dalam bentuk video pembelajaran.

2. Pembelajaran PKn Menggunakan Media Canva

Pembelajaran canva diatas tersedia hampir seluruh jenis topik bahasan materi di seluruh rana pengajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik, interpersonal. Video pembelajaran pada pelajaran Pendidikan kewarganegaraan mampu memperluas minat siswa untuk belajar melampui dinding ruang kelas. Berikut adalah ranah yang dapat dijangkau video pembelajaran menggunakan Canva yaitu: 1). Kognitif, dalam ranah kognitif siswa dapat mengamati reka ulang dramatis dari kejadian bersejarah dan perekaman aktual dari kejadian yang telah lalu. Warna, suara, dan gerakan mampu menghidupkan kepribadian sehingga video dapat membantu menghidupkan isi dari buku cetak dengan memperlihatkan proses, hubungan, dan teknik. 2). Afektif, model video yang menyampaikan peran dan pesan dramatis pada video mampu mempengaruhi sikap penikmatnya.

Dengan demikian cara tersebut menghadirkan potensi siswa dalam membentuk sikap personal dan sosial melalui video dapat di optimalkan. 3). Kemampuan motorik, kemampuan motorik didapat dengan mudah dilihat melalui media daripada dalam kehidupan nyata. Pendidik dapat mengajar melalui proses tahap demi tahap, dapat menampilkannya dalam waktu yang dikehendaki, mempercepat untuk memberikan sebuah tinjauan atau melambat untuk menampilkan lebih detail dan spesifik. 4). Kemampuan interpersonal, keteika siswa sedang belajar kemampuan interpersonal, seperti penyelesaian konflik dan hubungan dengan sesama, mereka dapat mengamati orang lain dalam video untuk pertunjukan kemudian dianalisis sebelum di praktikan.

Menurut Gerlack dan Ely, (Asyhar, 2012: 83-84) memberikan lima prinsip pemilihan media adalah kesesuaian kejelasan sajian, kemudian akses, keterjangkauan, ketersediaan, kualitas, ada alternatif, interaktif, organisasi, kebaruan, dan berorientasi pada siswa. Kemudian untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk siswa adalah harus memperhatikan kriteria-kriteria media yang baik dan memiliki prinsip. Dan keterampilan siswa. Kriteria yang perlu dipertimbangkan tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Sudjana, & Rivai (1991: 4-5) yaitu: (1)

ketepatan media dengan tujuan pengajaran, (2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) Kemudahan memperoleh media, (4) Keterampilan tenaga pendidik dalam menggunakannya, (5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, (6) Sesuai dengan tara berfikir siswa. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu pendidik (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat.

Tutorial video pembelajaran Canva diharapkan dapat menjadi alternatif penyampaian materi pelajaran terutama dalam materi yang berkaitan dengan pendidikan kewarganegaraan maupun ilmu sosial. Guru dapat memanfaatkan aplikasi canva sebagai tempat editing dan penyimpanan materi yang mudah untuk diakses, diperbarui, dan digunakan dalam pembelajaran video tutorial yang menarik. Guru dan siswa diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran video tutorial Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan maupun mata pelajaran lainnya.

Selain itu media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai tambahan sumber belajar mandiri bagi siswa sehingga diharapkan menyesuaikan dengan kondisi zaman saat ini. Video pembelajaran Canva yang menarik menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang disengaja dengan menggunakan media. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa penggunaan media yang menarik merupakan suatu aktivitas belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi.

Simpulan

Penggunaan media Canva merupakan salah satu media yang sangat menarik menunjukkan perlunya perubahan dalam pendekatan pembelajaran dan pengajaran. Revolusi digital telah mengubah paradigma pembelajaran tradisional, memunculkan tuntutan akan pendidikan yang lebih interaktif, kreatif, dan relevan. Teknologi menjadi unsur krusial dalam merespons perubahan ini. Integrasi teknologi, seperti penggunaan Canva, menawarkan solusi inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa dan mempermudah penyampaian informasi oleh pendidik. Canva sebagai alat desain grafis memberikan kemudahan bagi siswa dalam menciptakan konten visual yang menarik. Dengan fitur desain yang intuitif, Canva merangsang kreativitas siswa dan memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang interaktif.

Referensi

- Abidin, A. M. (2019). Kreativitas guru menggunakan Model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 225. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.168>
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta. Reverensi
- BvaHarji, M., Z, K, Alavi., & K, Letchumanan. (2014). *Captioned Instructional Video: Effects on Content Comprehension, Vocabulary Acquisition and Language Proficiency*. DOI: 10.5539/elt.v7n5p1

- Betes, A. W. (2019). *Teaching in a Digital Age-Second Edition (2 ed)*. Tony Betes Associates Ltd.
- Alscher, P., Ludewig, U., & McElvany, N. (2022). Civic Education, Teaching Quality and Students' Willingness to Participate in Political and Civic Life: Political Interest and Knowledge as Mediators. *Journal of Youth and Adolescence*, 51(10). <https://doi.org/10.1007/s10964-022-01639-9>
- Kandia, I. W., Suarningsih, N. M., Wahdah, W., Arifin, A., Jenuri, J., & Suwarma, D. M. (2023). The Strategic Role of Learning Media in Optimizing Student Learning Outcomes. *Journal of Education Research*, 4(2 SE-Articles), 508–514. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.193>
- Komalasari, K. (2009). The effect of contextual learning in civic education on students' civic competence. *Journal of Social Sciences*, 5(4), 261–270.
- Komalasari, K. (2012). The effect of contextual learning in civic education on students' civic skills. *Educare*, 4(2).
- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2015). Integration of anti-corruption education in school's activities. *American Journal of Applied Sciences*, 12(6), 445–451. <https://doi.org/10.3844/ajassp.2015.445.451>
- Lee, C. D., White, G., & Dong, D. (2021). Educating for Civic Reasoning and Discourse. *National Academy of Education*. <https://eric.ed.gov/?id=ED611951>
- Ma'arif, M., Santoso, R., Arif, D. B., & Nuryana, Z. (2025). The battle of learning modes: hybrid vs online learning in higher education. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2), 963–970. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.20870>
- Maulana, H. (2023). Analisis Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media Digitalisasi Untuk Memotivasi Hasil Belajar Peserta Didik. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 9–20.
- Muhaimin, L. H., & Juandi, D. (n.d.). The Role of Learning Media in Learning Mathematics: a Systematic Literature Review. *Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 13(1), 85–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jmme.v13i1.74425>
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press
- Nugraha, H., & Ambiyar, A. (2018). Pengaruh Budaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Padang. *INOVOTEK: Jurnal Inovasi Vakasional dan Teknologi*, 18 (2), 45-54. <https://doi.org/10.24036/inovotek.v18i2.295>
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1), 5328–5339.
- Pingul, F. S. (2015). Measuring the Impact of a Supplemental Civic Education Program on Students' Civic Attitude and Efficacy Beliefs. *Journal of Education and Training Studies*, 3(2), 61–69.
- Raharjo, M., Safitri, E. R., & Saputra, A. (2023). Open Broadcaster Software Assisted Learning Media in Hybrid Learning. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(1).

- Santoso, G., Al Muchtar, S., & Abdulkarim, A. (2015). Analysis SWOT Civic Education curriculum for senior high school year 1975-2013. *Civicus: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 19(1), 108.
- Santoso, R., & Adha, M. M. (2019a). Inovasi Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sosial dan Budaya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung*, 568–575.
- Santoso, R., & Adha, M. M. (2019b). Inovasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sosial dan Budaya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2019*, 568–575.
- Santoso, R., & Wuryandani, W. (2020). Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Melalui Pemahaman Konsep Keberagaman. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 26(2), 229–248. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jkn.56926>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & R&D*. Alfabeta.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.