

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad,2017,hlm.3).

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2017, hlm.3) mengatakan bahwa “Media apabila secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2017,hlm.4) secara implisit mengatakan bahwa “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer”.

b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum menurut Lestari, Ariani, & Ashadi (2014) adalah “Membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik.”

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara khusus yakni:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar.
- 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
- 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.
- 4) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
- 5) Untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik (Rahmatia, Monawati, & Darnius, 2017).

c. Peran Media Pembelajaran

Peran penggunaan media sangat berpengaruh dalam menunjang proses pembelajaran. Menurut Umar (2013) peran media pembelajaran yang bersifat sebagai bahan ajar antara lain:

- 1) Mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik agar dapat mendorong kegiatan belajar, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh akan lebih bermakna.
- 3) Membangkitkan keinginan dan minat belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik dapat terpusat pada bahan pelajaran yang diberikan guru.
- 4) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih lama diingat.
- 5) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan mandiri dikalangan peserta didik.

Peran media pembelajaran yang bersifat alat bantu menurut Jauhari (2018) adalah “Media yang hanya sebagai alat bantu untuk memperlancar proses pembelajaran.” Hal ini dilandasi dengan

keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama, dengan demikian, kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik dalam Azhar Arsyad (2017,hlm.19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengakibatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Levie & Lentz dalam Azhar Arsyad (2017,hlm.20) mengemukakan 4 (empat) fungsi media pembelajaran, sebagai berikut:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengungkap emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad (2017, hlm.25) mengatakan “Banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat”. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

- 3) Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu atau kelompok.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Dale dalam Azhar Arsyad (2017,hlm.27) mengemukakan bahwa bahan-bahan audiovisual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

- 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
- 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
- 3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.

- 5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
- 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
- 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
- 8) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
- 9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membantu generalisasi yang tepat.
- 10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Sudjana & Rivai dalam Azhar Arsyad (2017,hlm.28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan kemungkinannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Azhar Arsyad (2017,hlm.29) dalam uraian dan pendapat beberapa, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu:
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar atau ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

f. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2017,hlm.15) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

- 1) Ciri fiksatif (*fixative property*) yaitu ciri menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu kejadian atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film.
- 2) Ciri manipulatif (*manipulative property*) yaitu transformasi suatu peristiwa atau objek dimungkinkan karena media mempunyai ciri manipulatif, seperti kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar timelapse recording.
- 3) Ciri distributif (*distributive property*) yaitu ciri tersebut dari media memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

g. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pengajaran, hendaknya guru perhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip yang dimaksud dikemukakan Nana Sudjana dalam Pupuh (2010,hlm.68) sebagai berikut:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat. Artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan.

- 2) Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat. Artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat. Artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode waktu dan sarana.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat menggunakan media pengajaran, tanpa kepentingan yang jelas.

h. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Widyastuti (2017) antara lain:

- 1) Media visual yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak, seperti buku, peta, jurnal, gambar, dan lain sebagainya.
- 2) Media audio yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, misalnya tape recorder dan radio.
- 3) Media audio visual yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran misalnya film, video, program tv dsb.
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan belajar mengajar.

Jenis-jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media memiliki berbagai jenis bentuk dengan kelebihan masing-masing, dalam penerapan media seorang guru harus menyesuaikan dengan isi materi, kebutuhan peserta didik, serta pertimbangan segi dana dan kerumitan saat menggunakan.

i. Faktor-faktor yang Mempengaruhi dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Pupuh Fathurrohman (2010,hlm.69) dalam media pengajaran yang dipilih itu tepat dan sesuai prinsip-prinsip pemilihan, perlu juga memperhatikan faktor-faktor lain, yakni:

1) Objektivitas

Metode dipilih bukan atas kesenangan atau kebutuhan guru, melainkan keperluan sistem belajar. Karena itu perlu masukan dari siswa.

2) Program Pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik menyangkut isi, struktur maupun kedalamannya.

3) Sasaran Program

Media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan penyajian maupun waktu penggunaannya.

4) Situasi dan Kondisi

Situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan dipergunakan, baik ukuran, perlengkapan maupun ventilasinya, situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran baik jumlah, motivasi dan kegairahannya.

5) Kualitas Teknik

Rekaman suara atau gambar-gambar dan alat-alat lainnya yang perlu penyempurnaan sebelum digunakan. Misalnya suara atau gambar yang kurang jelas, keadaannya telah rusak, ketidkesesuaian dengan alat yang lainnya.

j. Langkah-langkah Mempergunakan Media Pembelajaran

Pupuh Fathurrohman (2010,hal.72) mengemukakan ada 6 (Enam) langkah yang bisa ditempuh guru dalam mengajar yang mempergunakan media, sebagai berikut:

- 1) Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media.
- 2) Persiapan guru dengan cara memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan.
- 3) Persiapan kelas. Anak didik dan kelas dipersiapkan sebelum pengajaran dengan bermedia dimulai. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran.
- 4) Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Media diperankan guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran.
- 5) Langkah kegiatan belajar siswa. Pemanfaatan media oleh siswa sendiri dengan mempraktekkannya atau oleh guru langsung baik dikelas maupun diluar kelas.
- 6) Langkah evaluasi pengajaran. Sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai sejauh mana penggunaan media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.

2. Canva

a. Pengertian Canva

Utami Pratiwi (2021,hlm.46) Pemilik Canva yang bernama Melanie Perkins adalah pengusaha teknologi Australia yang merupakan CEO dan salah satu pendiri Canva. Melanie menjadi salah satu CEO wanita termuda dari perusahaan rintisan teknologi yang bernilai lebih dari 1 miliar dolar Australia. Melanie mengemukakan bahwa Canva akan bergabung dengan gerakan 1 persen, yakni menyumbangkan 1 persen dari ekuitas, laba dan

sumber dayanya untuk membuat dunia menjadi tempat yang lebih baik. Canva juga merilis *Canva for Education* yang bisa diakses gratis oleh pelajar dan guru di seluruh dunia.

Utami Pratiwi (2021,hlm.54) bahwa Canva adalah salah satu tools yang bisa kita gunakan untuk membuat berbagai design konten visual untuk *website* atau blog secara gratis. Canva menawarkan berbagai fitur, seperti untuk mengedit gambar dan mengatur *layout*, template untuk banner atau sampul buku serta segudang stok foto.

b. Manfaat Canva

Utami Pratiwi (2010,hlm.56) Canva memiliki dua versi, yakni berbayar dan gratis. Ada berbagai macam desain yang bisa kita ciptakan dengan Canva, diantaranya:

1) Logo

Branding adalah salah satu hal terpenting dalam pembangunan *online presence*, baik itu sebuah blog, toko online atau landing page bisnis. Logo adalah salah satu sarana untuk melakukan branding.

2) Poster

Poster adalah salah satu cara yang tepat untuk melakukan desain poster yang menarik dan mudah seperti membuat poster pengumuman atau membuat sebagai media pembelajaran.

3) *Featured Image Blog* (Artikel)

Keberadaan featured image dalam sebuah artikel dapat mempercantik desain blog dan membuat pengunjung lebih betah membaca.

4) Konten Media Sosial

Canva memudahkan untuk mendesain berbagai media visual yang cocok untuk media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Youtube* dan lain lain.

5) Desain Kemasan Produk

Canva dapat membantu kita untuk membuat desain kemasan berbagai jenis produk, mulai dari label botol hingga kotak karton.

6) *Invoice*

Tidak hanya toko di dunia nyata, toko online pun perlu memberikan *invoice* atau rincian pembayaran bagi pembeli. Untuk membedakan *invoice* kita dengan milik toko lain, kita dapat memanfaatkan kemudahan yang Canva berikan.

Utami Pratiwi (2021,hal.59) Canva adalah opsi yang sangat menguntungkan jika dilihat dari banyaknya fitur yang didapatkan pengguna gratisnya. Berikut adalah daftar fasilitas yang akan kita temui di versi non-berbayarnya, sebagai berikut:

1) Ada 8000+ *Template* untuk Berbagai Jenis Konten Visual

Canva menyediakan lebih dari delapan ribu *template*. Contoh konten tersebut terbagi dalam berbagai kategori termasuk banner website, kupon diskon, poster, CV pribadi dan slide presentasi.

2) Kapasitas Penyimpanan 1 GB

Canva memungkinkan penggunaannya untuk menyimpan kreasi. Fitur ini memiliki format konten yang sering dipakai. Dengan penyimpanannya tinggal mengubah suatu desain seperlunya ketika dibutuhkan lagi.

Untuk penggunaan gratis, aplikasi desain grafis ini menyediakan kapasitas penyimpanan 1 GB. Bagi beberapa orang kapasitas tersebut tidak cukup besar jika dibandingkan dengan penyimpanan sebesar 100 GB yang dimiliki versi premium Canva.

3) Kustomisasi Teks

Dimanfaatkan untuk membuat slide presentasi, dokumen, dan berbagai media cetak. Pengguna tinggal meletakkan kotak teks

pada bidang yang tersedia. Kita bisa mengubah jenis *font*, ukuran teks dan format lainnya yang bisa ditemukan di *software* pemrosesan kata seperti *Microsoft Word*. Canva memiliki banyak contoh desain tulisan yang dapat dikostumisasi sesuka hati.

4) Ratusan Ikon dan Ilustrasi

Canva dapat memasukkan ikon dan ilustrasi ke dalam karya. Versi gratis aplikasi Canva menyediakan cukup banyak variasi ikon dan ilustrasi yang meliputi berbagai tema.

5) Pilihan Background yang Bervariasi

Background atau latar belakang karya dapat beragam pilihan gambar dan gradien warna yang siap meramaikan desain-desain. Sebagai contoh, kita bisa mengatur kontras, meningkatkan intensitas warna dan menambahkan *vignette* pada latar belakang yang dipilih.

6) Media Pembelajaran

Canva menghadirkan panduan yang meliputi berbagai topik, dari tips dan trik Canva hingga penggunaan desain grafis untuk branding bisnis dan sebagai media dalam pembelajaran untuk belajar mengajar. Canva juga merupakan ladang ilmu. Melalui artikel-artikel di dalamnya, kita dapat belajar berbagai teknik pemasaran yang menggunakan konten visual.

c. Cara Menggunakan Canva

Utami Pratiwi (2021,hlm.63) mengemukakan jika kita akan mendesain menggunakan ponsel, maka unduh aplikasi Canva di *Playstore*. Jika ingin mendesain di komputer atau laptop masuk ke <https://www.canva.com>. Pastikan jaringan internet tersambung dengan baik.Langkah-langkah menggunakan Canva sebagai berikut:

1) Membuat Akun Canva

Sebelum menggunakan Canva, perlu membuat akun terlebih dahulu. Setelah mengakses situsnya, klik tombol “*sign up*” yang

ada di sebelah kiri atau pojok kanan atas layar. Kita dapat mendaftar dengan akun *Goggle*, *Facebook*, atau alamat *email*. Setelah terdaftar, akun Canva sudah siap digunakan.

2) Membuat Desain Pertama

Setelah akun Canva dibuat, akan dibawa ke halaman utama aplikasi tersebut. Untuk membuat desain pertama, klik tombol “*create a design*” yang ditunjuk oleh tanda panah merah pada gambar, lalu pilih jenis konten visual yang ingin dibuat.

3) Memilih Background

Setelah memilih jenis konten yang ingin dibuat, kita akan masuk ke halaman editor Canva. Kita dapat merancang sebuah desain dengan membuat *template*, pada panduan ini kita akan memulainya dari nol agar dapat lebih memahami fungsi dari berbagai menu editor Canva.

Langkah pertama yang kita lakukan adalah memilih background. Ada dua menu gambar yang bisa kita pilih ketika ingin menemukan gambar untuk latar belakang desain yaitu “*Photos*” dan “*Background*”. Perbedaan keduanya hanyalah opsi yang mereka berikan.

Pada menu “*Photos*”, kita dapat menemukan beragam foto dengan gaya yang berbeda-beda. Tidak semua foto tersebut memiliki orientasi yang sama, beberapa diantaranya horizontal dan yang lainnya vertikal. Di menu “*Background*” menyediakan berbagai gradien warna dan gambar dengan gaya minimalis.

4) Mengedit *Background*

Kita perlu mengedit background agar teks yang akan ditambahkan lebih mudah dibaca. Untuk mengeditnya, klik tulisan “*Adjust*” yang ditandai dengan kotak merah. Menu “*Adjust*” berisi beberapa slide yang dapat kita geser ke kiri atau ke kanan untuk mendapatkan hasil edit yang diinginkan. Sebagai

contoh akan mengurangi *brightness*, *contrast* dan *saturation* dari foto tersebut. Bahwa semua perubahan terhadap suatu desain dapat dibatalkan dengan klik tombol undo (lambang anak panah ke kiri) yang ditunjukkan dengan kotak merah.

5) Menambahkan Teks

Untuk menambahkan teks pada desain, klik menu “*Text*” yang ditunjukkan dengan kotak merah. Ada dua cara yang dapat kita gunakan untuk memasukkan teks. Kita bisa memilih dari berbagai template yang disediakan oleh Canva. Cara ini lebih praktis karena pengguna tinggal mengganti tulisan yang ada pada template tersebut. Jika tidak tertarik dengan variasi di template. Untuk melakukannya, klik salah satu dari tiga model tulisan yang ada di atas daftar *template*.

6) Mengunduh atau Membagikan Desain Anda

Canva memiliki fitur *auto save*, karya yang telah dibuat disimpan secara otomatis pada folder penyimpanan. Dalam mengunduh desain desain tersebut atau membagikannya ke platform lain seperti website media sosial. Dapat mentransfer desain-desain ke tool penyimpanan online seperti *Google Drive* dan *Dropbox*.

Untuk mengunduhnya, klik tombol “*Download* pada pojok kanan atas layar atau bisa klik anak panah ke bawah untuk memunculkan opsi lainnya. Setelah menekan tombol “*Download*”, kita dapat memilih format file yang akan digunakan, termasuk PNG, JPG, dan PDF. Jika sudah ditentukan, klik tombol *download* berwarna biru.

d. Mengenal Canva For Education

Utami Pratiwi (2021,hlm.79) Media Pembelajaran yang menarik menjadi lebih penting saat ini terutama di masa ketika anak-anak sudah terbiasa menggunakan gadget. Mereka akan dengan mudah

mendapatkan informasi yang lebih menarik. Menciptakan tantangan bagi para pelaku pendidikan untuk memberikan materi belajar yang lebih menarik untuk siswa.

Salah satu media pembelajaran menarik yang efektif untuk anak-anak adalah desain grafis. Peserta didik senang melihat sesuatu desain yang memiliki desain menarik. Misalnya poster pendidikan ataupun berupa gambar informatif. Dengan melibatkan peserta didik dalam pembuatan project dengan *Canva For Education*, maka peserta didik bisa menciptakan sebuah karya autentik sekaligus menarik. Mereka akan bisa belajar sambil mengasah kemampuan komunikasi visual di dalam kelas.

Platform sangat membantu peserta didik dengan beragam medianya yang bervariasi. Pengajar dan peserta didik dapat berinteraksi dengan mudah sambil mengasah kemampuan di bidang desain grafis secara menyeluruh. Interaksi yang dimaksud meliputi kolaborasi kelas, akses tatap muka, hingga folder untuk membantu agar tetap berorganisasi. Seluruh keunggulan ini tersaji buat para peserta secara gratis. Dengan 2 juta gambar, 60 ribu lebih template, 800 ribu ikon dan ilustrasi, sampai 700 pilihan font, peserta didik akan bisa dengan mudah dalam mengerjakan tugas.

Utami Pratiwi (2021, hlm.84) Adapun keunggulan *Canva For Education*, sebagai berikut:

- 1) Mengajarkan Wirausaha

Dengan mempelajari desain grafis secara mudah, maka peserta didik bisa mendapatkan belajar dan mengembangkan ide baru. Mereka bisa saling berbagi ide kreatif dan berkolaborasi dengan siswa lain.

- 2) Membangun Literasi Visual

Dengan adanya *Canva for Education*, siswa bisa belajar tentang desain grafis dengan mudah. Memahami tata letak,

pemilihan warna, penggunaan font, sampai memaksimalkan bentuk desain untuk banyak kebutuhan.

3) Menciptakan Kolaborasi di Kelas

Media Pembelajaran ini bisa sangat efektif untuk meningkatkan kolaborasi antarsiswa sehingga melatih kemampuan mereka untuk bekerja sama, dan saling bertukar pikiran.

Pekerjaan kelompok seperti membuat presentasi bisa dengan mudah dikerjakan secara kolaboratif, sehingga bisa menghasilkan media pembelajaran menarik yang diciptakan oleh siswa untuk siswa.

3. Motivasi Belajar

a. Motivasi Belajar Siswa

Kompri (2019,hlm.1) dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia disebutkan bahwa motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Atau usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Mc Donald dan Wasty Soemanto dalam Kompri (2019, hlm.2), memberikan pengertian motivasi yakni, suatu perubahan energi di dalam diri/pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Dimiyati dalam Kompri (2019, hlm.230) menjelaskan bahwa ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu:

1) Kebutuhan

Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang dia miliki dan apa yang dia harapkan. Misalnya

siswa, dia membutuhkan hasil belajar yang baik. Oleh karena itu siswa tersebut mengubah cara-cara belajarnya.

2) Dorongan

Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan atau pencapaian tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti motivasi.

3) Tujuan

Tujuan tersebut merupakan inti motivasi. Tujuan adalah hal yang ingin dicapai oleh seorang individu. Biggs dan Teller dalam Dimiyati (2009, hlm.81) mengatakan bahwa tujuan tersebut akan mengarahkan perilaku dalam hal perilaku belajar.

Good dan Brophy dalam Kompri (2019,hlm.231), yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman belajar. Perubahan tingkah laku tersebut tampak dalam penguasaan siswa pada pola-pola tanggapan (*respons*) baru terhadap lingkungannya yang berupa keterampilan (*skill*), pengetahuan (*knowledge*), sikap atau pendirian (*attitude*), kemampuan (*ability*), pemahaman (*understanding*), emosi (*emotion*), apresiasi, jasmani, budi perketi serta hubungan sosial.

Dimiyati dan Mudjiyono dalam Kompri (2019,hlm.231), mengemukakan beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar, sebagai berikut:

1) Cita-cita dan Aspirasi Siswa

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

2) Kemampuan Siswa

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

3) Kondisi Siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya, seorang siswa yang sehat, akan mudah memusatkan perhatian dalam belajar.

4) Kondisi Lingkungan Siswa

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan bermasyarakat. Kondisi lingkungan sekolah yang sehat, lingkungan yang aman, tenteram, tertib dan indah, akan meningkatkan semangat motivasi belajar yang lebih kuat bagi para siswa.

Kompri (2019,hlm.232) mengemukakan terdapat dua aspek dalam teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Santrock (dalam Damadi), yaitu:

1) Motivasi Ekstrinsik

Yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh intensif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, murid belajar keras dalam menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang baik.

2) Motivasi Intrinsik

Motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya, murid belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu. Murid termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan, senang menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka,

dan mendapat imbalan yang mengandung nilai informasional tetapi bukan dipakai untuk kontrol, misalnya guru memberikan pujian kepada siswa. Terdapat dua jenis motivasi intrinsik, yaitu:

- a) Motivasi Intrinsik berdasarkan determinasi diri dan pilihan personal. Dalam pandangan ini, murid ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena kemauan sendiri, bukan karena kesuksesan atau imbalan eksternal. Minat intrinsik siswa akan meningkat jika mereka mempunyai pilihan dan peluang untuk mengambil tanggungjawab personal atas pembelajaran mereka.
- b) Motivasi Intrinsik berdasarkan pengalaman optimal. Pengalaman optimal kebanyakan terjadi ketika orang merasa mampu dan berkonsentrasi penuh saat melakukan suatu aktivitas serta terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah

b. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Kompri (2019,hlm.233) Kedudukan motivasi dalam belajar secara benar, lebih dari itu dengan motivasi seseorang akan mendapat pertimbangan-pertimbangan positif dalam kegiatannya termasuk kegiatan belajar. Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Motivasi memberikan semangat seseorang pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajarnya.
- 2) Motivasi-motivasi perbuatan sebagai pemilih dari tipe kegiatan dimana seseorang berkeinginan untuk menaklukkannya (Mardianto,2012,hlm.193).
- 3) Motivasi memberikan petunjuk pada tingkah laku.

Winansih dalam Kompri (2019,hlm.233) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran, guru dan murid keduanya terlibat dalam motivasi keberhasilan belajar sesuai dengan tujuan yang

diharapkan. Motivasi tidak hanya penting bagi guru sebagai motivator tetapi murid sebagai subjek dan sekaligus objek pendidikan yang penting. Tugas guru ialah memotivasi belajar siswa demi tercapainya tujuan yang diharapkan, serta memperoleh tingkah laku yang diinginkan. Adapun pentingnya motivasi guru adalah sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil, membangkitkan bila siswa tidak bersemangat, meningkatkan bila siswa belajar timbul tenggelam, memelihara bila semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan belajar.
- 2) Mengetahui dan memahami keragaman motivasi di kelas, oleh karenanya guru harus mampu menggunakan strategi mengajar yang tepat.
- 3) Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih keragaman peran seperti sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah atau pendidik. Peran pedagogis tersebut sudah barang tentu sangat sesuai dengan perilaku siswa.
- 4) Memberi peluang guru unjuk kerja rekayasa pedagogis. Tugas guru adalah membuat siswa belajar sampai berhasil. Tantangan profesionalnya justru terletak pada mengubah siswa tak berminat menjadi bersemangat belajar.

Sedangkan pentingnya motivasi bagi peserta didik menurut Winansih dalam Kompri (2019,hlm.234) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil belajar.
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya, sebagai ilustrasi, jika terbukti usaha belajar siswa belum memadai, maka ia berusaha setekun temannya yang belajar dan berhasil.

- 3) Mengarahkan kegiatan belajar, sebagai ilustrasi setelah ia ketahui bahwa dirinya belum belajar serius, maka ia akan mengubah perilakunya dalam belajar.
- 4) Membesarkan semangat dalam belajar, sebagai ilustrasi jika ia menghabiskan dana belajar dan masih ada adik yang dibiayai orangtua, maka ia berusaha agar ia cepat lulus.
- 5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan, individu dilatih untuk menggunakan kekuatan sedemikian rupa sehingga dapat berhasil Winansih (2009,hlm.114).

Gage dan Berliner dalam Kompri (2019,hlm.235), menyarankan sejumlah cara meningkatkan motivasi siswa tanpa harus melakukan reorganisasi kelas secara besar-besaran, yaitu:

- 1) Penggunaan pujian verbal.
- 2) Penggunaan tes dalam nilai secara bijaksana.
- 3) Bangkitkan rasa ingin tahu siswa dan keinginannya mengadakan eksplorasi.
- 4) Untuk tetap mendapatkan perhatian.
- 5) Merangsang hasrat siswa untuk belajar.
- 6) Mempergunakan materi-materi yang sudah dikenal sebagai contoh agar siswa lebih mudah memahami bahan pengajaran.
- 7) Terapkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa agar siswa menjadi lebih terlibat.
- 8) Minta kepada siswa untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya.
- 9) Penggunaan simulasi dan permainan.
- 10) Perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan.
- 11) Perkecil konsekuensi yang tidak menyenangkan dari keterlibatan siswa.
- 12) Pengajar perlu memahami suasana sosial di lingkungan sekolah.

13) Pengajar perlu memahami hubungan kekuasaan antara guru dan siswa.

c. Fungsi dan Peran Motivasi dalam Belajar Siswa

Menurut Mardianto dalam Kompri (2019,hlm.236) ada dua golongan motivasi dalam penggunaannya sebagai peran dalam pembelajaran, yakni:

1) Motif Primer

Motif dasar yang menunjukkan pada motif yang tidak dipelajari yang sering juga untuk digunakan istilah dorongan, baik itu dorongan fisiologis maupun dorongan umum.

2) Motif sekunder

Motif sekunder menunjukkan kepada motif yang berkembang dalam diri individu karena pengalaman dan dipelajari.

Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Motivasi bertalian dengan suatu tujuan. Sehubungan dengan hal tersebut, Winansih dalam Kompri (2019, hlm.237) memberikan tiga fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai . Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisih perbuatan-perbuatan yang tidakbermanfaat bagi tujuan tersebut.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Menurut Syamsu Yusuf dalam skripsi Rima Rahmawati (2016,hlm.17), motivasi belajar dapat timbul karena beberapa faktor, yaitu:

1) Faktor internal

a) Faktor fisik

Faktor fisik merupakan faktor yang mempengaruhi dari tubuh dan penampilan individu. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan dan fungsi-fungsi fisik terutama panca indera.

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor intrinsik yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktifitas belajar pada siswa. Faktor ini menyangkut kondisi rohani siswa.

2) Faktor eksternal

a) Faktor sosial

Merupakan faktor yang berasal dari manusia disekitar lingkungan siswa. Meliputi guru, teman sebaya, orang tua, tetangga dan lain sebagainya,

b) Faktor non sosial

Faktor non sosial merupakan faktor yang berasal dari kondisi fisik disekitar siswa. Meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang atau malam), tempat (sepi, bising atau kualitas sekolah tempat siswa belajar), dan fasilitas belajar.

e. Indikator Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar, siswa memerlukan motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap siswa itu memiliki ciri-ciri yang

berbeda. Menurut Sardiman (2018,hlm.83), ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa diantaranya:

- 1) Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
- 3) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi. Misalnya masalah ekonomi, pemberantasan korupsi dan lain sebagainya.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh pun, ia akan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Adapun indikator motivasi belajar menurut Uno (2011,hlm.23) adalah:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar pada umumnya disebut motif berprestasi. Dimana motif berprestasi merupakan motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Seorang siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi cenderung untuk menyelesaikan tugasnya dengan cepat tanpa menunda-nunda pekerjaan.

- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belekangi oleh hasrat dan keinginan berhasil. Kadang seseorang dalam menyelesaikan tugasnya karena adanya dorongan menghindari kegagalan. Siswa dalam mengerjakan tugasnya dengan tekun karena apabila tidak dikerjakan atau tidak dapat menyelesaikan tugasnya, maka tidak akan mendapatkan nilai dari gurunya atau di olok-olok oleh temannya bahkan akan dimarahi oleh orang tuanya.
- 3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan Siswa yang ingin mendapatkan nilai pelajarannya tinggi atau ingin mendapatkan rangking di kelas, maka akan belajar dengan tekun dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan tuntas.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar Adanya pernyataan verbal seperti pujian atau penghargaan lainnya terhadap perilaku yang baik dan hasil belajar siswa yang baik merupakan cara yang mudah dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar Simulasi maupun permainan merupakan salah satu kegiatan yang menarik dalam belajar. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna, dimana akan selalu diingat dan dipahami. Dengan adanya kegiatan yang menarik tersebut pula dapat memotivasi dan menggairahkan siswa untuk belajar sehingga siswa menjadi aktif dikelas.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Lingkungan belajar yang kondusif yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat poses pembelajaran yang dilaksanakan yang sesuai dan mendukung keberlangsungan proses pembelajaran.

- 7) Dengan adanya lingkungan belajar yang kondusif seperti keadaan kelas yang bersih, tertata rapi, tidak bising, suasana kelas yang nyaman dan sebagainya dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan menjaga siswa tetap fokus dalam belajar.

4. Pembelajaran PPKn

a. Landasan Pendidikan Pancasila

Kaelan (2016, hlm.3) terdapat landasan-landasan Pendidikan Pancasila, sebagai berikut:

1) Landasan Historis

Nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila sebelum dirumuskan dan disahkan menjadi dasar Negara Indonesia secara objektif historis telah dimiliki oleh bangsa Indonesia sendiri. Sehingga asas nilai-nilai Pancasila tersebut dari bangsa Indonesia sebagai kausa materialis Pancasila.

Maka sangat penting bagi generasi penerus bangsa terutama kalangan intelektual untuk mengkaji, memahami dan mengembangkan berdasarkan pendekatan yang memiliki suatu kesadaran serta wawasan kebangsaan yang kuat berdasarkan nilai-nilai yang dimilikinya sendiri.

2) Landasan Kultural

Bangsa Indonesia mendasarkan pandangan hidupnya dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara pada suatu asas kultural yang dimiliki dan melekat bangsa itu sendiri. Satu-satunya karya besar bangsa Indonesia yang sejajar dengan karya besar bangsa lain di dunia ini adalah hasil pemikiran tentang bangsa dan negara yang mendasarkan pandangan hidup suatu prinsip nilai yang tertuang dalam sila-sila Pancasila.

Oleh karena itu para generasi penerus bangsa terutama kalangan intelektual sekolah/kampus sudah seharusnya untuk

mendalami secara dinamis dalam arti mengembangkannya sesuai dengan tuntutan zaman.

3) Landasan Yuridis

Dalam Pancasila merupakan mata pelajaran yang mendidik warga negara untuk mengetahui, memahami dan merealisasikan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar filsafat negara maupun sebagai ideologi bangsa dan negara. Oleh karena itu Pancasila dilakukan untuk membentuk karakter bangsa dengan menanamkan nilai-nilai kebangsaan, serta kecintaan terhadap tanah air yang dalam kurikulum internasional disebut sebagai *civic education*.

Dalam SK Dirjen Dikti No.43/DIKTI/KEP/2006, dijelaskan bahwa Misi Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menetapkan kepribadian siswa/mahasiswa agar secara konsisten mampu mewujudkan nilai-nilai dasar Pancasila, rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

4) Landasan Filosofis

Pancasila adalah sebagai dasar filsafat negara dan pandangan filosofis bangsa Indonesia. Oleh karena itu sudah merupakan suatu keharusan moral untuk secara konsisten merealisasikannya dalam aspek kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Bahwa bangsa Indonesia dalam hidup bermasyarakat dan bernegara mendasarkan pada nilai-nilai yang tertuang dalam sila-sila Pancasila yang secara filosofis merupakan filosofi bangsa Indonesia sebelum mendirikan negara.

Secara filosofis bangsa Indonesia sebelum mendirikan negara adalah sebagai bangsa yang berketuhanan adalah makhluk Tuhan Yang Maha Esa. Pancasila merupakan dasar filsafat Negara. Dalam nilai-nilai setiap aspek penyelenggara negara harus

bersumber pada nilai-nilai Pancasila termasuk sistem peraturan perundang-undangan di Indonesia.

Oleh karena itu, dalam realisasi kenegaraan termasuk dalam proses reformasi dewasa ini merupakan suatu keharusan bahwa Pancasila merupakan sumber nilai dalam pelaksanaan kenegaraan, baik dalam pembangunan nasional, ekonomi, politik, hukum, sosial budaya maupun pertahanan dan keamanan.

b. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Sri Wuryan (2015, hlm.9) bahwa Pendidikan Pancasila menitikberatkan pada moral, diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung persatuan bangsa dalam masyarakat yang beraneka ragam kebudayaan dan kepentingan, perilaku yang mendukung kerakyatan mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran, pendapat atau kepentingan diatasi melalui musyawarah dan mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Sri Wuryan (2015, hlm.9) mengemukakan “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sarana untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat dindalkan oleh bangsa dan negara.”

Sri Wuryan (2015, hlm.9) maka “Karakteristik dari PPKn adalah lahirnya warga negara dan warga masyarakat yang berjiwa Pancasila, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

mengetahui hak dan kewajiban, dan melaksanakannya dengan penuh kesadaran dan bertanggungjawab.”

Sri Wuryan (2015, hlm.75-76) Menurut definisi tersebut pendidikan kewarganegaraan mencakup berbagai kegiatan sekolah seperti metode mengajar, kegiatan siswa, masalah administrasi dan prosedur pengawasan yang sesuai dengan tujuan sekolah yaitu membina kehidupan bersama yang lebih dengan cara demokratis atau sinonim dengan mengembangkan perilaku warga negara yang baik.

Sri Wuryan (2015,hlm.75) dalam buku *Encyclopedia of Educational reasearch* dikemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan dapat ditelaah dalam arti sempit dan luas. Dalam arti sempit pendidikan kewarganegaraan membahas tentang hak dan kewajiban. Sedangkan dalam arti luas, pendidikan kewarganegaraan membahas masalah moral, etika, sosial serta berbagai aspek kehidupan ekonomi.

c. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Kaelan (2016, hlm.6) Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menghasilkan peserta didik yang berperilaku, sebagai berikut:

- 1) Memiliki kemampuan untuk mengambil sikap yang tanggungjawab sesuai dengan hati nuraninya.
- 2) Memiliki kemampuan untuk mengenali masalah hidup dan kesejahteraan serta cara-cara pemecahannya.
- 3) Mengenali perubahan-perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
- 4) Memiliki kemampuan untuk memaknai peristiwa sejarah dan nilai-nilai budaya bangsa untuk menggalang persatuan Indonesia.

d. Media dan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Sri Wuryan (2015,hlm.60) Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan harus menempatkan media sebagai bagian dalam kegiatan pembelajaran seperti, melaksanakan media pembelajaran berbasis portofolio, maka media yang didapat digunakan adalah tulisan atau artikel yang dimuat di media massa, atau berita-berita yang disajikan oleh majalah dan sebagainya yang sesuai dengan masalah pokok yang relevan dengan kajian-kajian dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Media Pembelajaran dalam pendidikan kewarganegaraan bersifat immaterial seperti foto atau gambar tokoh masyarakat, pahlawan dan sebagainya.

Sri Wuryan (2015,hlm.61-62) Agar media pembelajaran berdaya guna dan berhasil guna dengan baik dalam mendukung keberhasilan proses dan hasil pembelajaran, maka perlu dilakukan analisis atau klarifikasi, yang dapat dilakukan oleh guru, atau siswa dan dapat dilakukan bersama-sama antara guru dengan siswa. Media tersebut sangat dipergunakan dengan benar-benar memberikan kontribusi positif yakni memberikan kemudahan dan kelancaran untuk proses dan hasil kegiatan pembelajaran, sehingga jalannya proses belajar berlangsung secara efektif, efisien dan produktif.

Menurut Kosasih Djahiri dalam Sri Wuryan (2015,hlm.62), evaluasi masih merupakan bagian dari proses belajar mengajar dan bersifat *re-edukasi* atau *re-learning* maka dianjurkan proses penilaian ini tidak hanya dilaksanakan satu kali atau dua kali saja (formatif-sumatif), melainkan dilakukan sebelum dan sepanjang proses kegiatan belajar mengajar melalui berbagai pola dan model alat serta kegiatan secara terarah dan terkendali.

Sri Wuryan (2015,hlm.62) Terkait dengan implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi, sangat disarankan dilakukannya pola

penilaian yang disebut dengan penilaian yang disebut dengan penilaian otentik (*authentic assessment*) yang mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- 1) Penilaian merupakan bagian dari pembelajaran.
- 2) Penilaian mencerminkan hasil proses belajar pada kehidupan nyata.
- 3) Menggunakan bermacam-macam instrument, pengukuran dan metode.
- 4) Melakukan tes yang membandingkan.
- 5) Komprehensif dan holistik.

Sri Wuryan (2015,hlm.62) Adapun kegiatan penilaian mengacu kepada tujuan sebagai berikut:

- 1) Menilai kemampuan individual melalui tugas tertentu.
- 2) Menentukan kebutuhan pembelajaran.
- 3) Membantu dan mendorong siswa.
- 4) Membantu dan mendorong guru untuk mengajar yang lebih baik dan bermakna.
- 5) Menentukan strategi pembelajaran
- 6) Akuntabilitas lembaga penyelenggara pendidikan.
- 7) Meningkatkan kualitas pendidikan.

e. Materi Ajar Kelas VIII Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika

Paket Kurikulum 2013 Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII (2017,hlm.120) mengemukakan Sumpah pemuda merupakan suatu pengakuan dari pemuda-pemudi Indonesia yang mengikrarkan satu tanah air, satu bangsa dan satu bahasa. Sumpah Pemuda dibacakan pada tanggal 28 Oktober 1928 dalam Kongres Pemuda II di Jakarta.

Sumpah pemuda merupakan babak baru bagi perjuangan bangsa Indonesia karena perjuangan yang bersifat lokal kedaerahan berubah menjadi perjuangan yang bersifat nasional.

Pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 Tahun sampai 30 Tahun.

Sumpah pemuda pada tanggal 28 Oktober 1928 bukan hanya menggerakkan para pemuda untuk meraih kemerdekaan, tetapi juga mempertegas jati diri bangsa Indonesia sebagai sebuah negara. Sumpah pemuda telah menjadi jiwa dan semangat yang terus terpatrit dalam hati sanubari para pemuda. Kemudian, para pemuda membangun komitmen untuk senasib sepenanggungan sebagai satu bangsa, satu tanah air yang pertama-tama ditandai dengan disepakatinya bahasa Indonesia.

Semangat sumpah pemuda (Isi Sumpah Pemuda, sebagai berikut:

- 1) Kami Putra dan Putri Indonesia, Mengaku Bertumpah Darah yang Satu, Tanah Indonesia.
- 2) Kami Putra dan Putri Indonesia, Mengaku Berbangsa yang satu, Bangsa Indonesia.
- 3) Kami Putra dan Putri Indonesia, Menjunjung Bahasa Persatuan, Bahasa Indonesia.

Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Sumpah Pemuda adalah sebagai berikut:

- 1) Cinta Bangsa dan Tanah Air
- 2) Persatuan
- 3) Sikap Rela Berkorban
- 4) Mengutamakan Kepentingan Bangsa
- 5) Dapat Menerima dan Menghargai Perbedaan
- 6) Semangat Persaudaraan
- 7) Meningkatkan Semangat Gotong Royong atau Kerja Sama

B. Penelitian Terdahulu

a. Pengaruh Penerapan Modul Elektronik Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sungai Penuh.

Penelitian dilakukan oleh Melvia Elvionita mahasiswi UIN (Universitas Islam Negeri) Sulthan. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Sungai Penuh, yang beralamat di Desa Sri Menanti, Kecamatan Koto Baru, Kota Sungai Penuh. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen yaitu *Quasi Experimental Design*. Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) disebut kelas eksperimen dan kelompok yang lain tidak diberi perlakuan disebut sebagai kelas kontrol. Pengaruh perlakuan adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$.

Populasi dalam penelitian ini adalah sebagian siswa kelas X IPA Sekolah Menengah Pertama Atas Negeri 3 Sungai Penuh. Dengan jumlah siswa 55 orang, yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 33 orang siswa perempuan.

Hasil Pembahasan pada Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, yaitu:

1) Hasil *Preetest*

Hasil *preetest* untuk seluruh 50-90, dan untuk seluruh kelas eksperimen nilai berkisar antara 20 hingga 85. Diagram menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil pretes eksperimen, dan kelas kontrol di beberapa titik. Pada rentang 51-60 yaitu 9 kelompok kontrol dan 2

eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan. Bahkan di kisaran 71-80 poin bisa melihat perbedaan yang cukup besar yaitu 9 siswa kelas kontrol siswa kelas yang terdapat pada skor ini. Berdasarkan SPSS bahwa skor terendah pada kelompok kontrol adalah 50 poin dan 20 poin pada kelompok eksperimen. Skor tertinggi pada kelompok kontrol adalah 90 poin dan 85 poin pada kelompok eksperimen. Nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 70,17 dari rata-rata kelompok dan nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah yang dari hasil perhitungan adalah 10.896 untuk kelompok kontrol dan 21.039 untuk kelompok eksperimen.

2) Hasil *Posttest*

Bahwa hasil *posttest* seluruh seluruh kelas kontrol berada rentang nilai 50-95 dan nilai 61-95 berada rentang nilai untuk seluruh kelas eksperimen. Ada perbedaan yang signifikan antara skor dalam kisaran ini dan kisaran 81-95 untuk kelompok kontrol hingga 4 siswa dan kelompok eksperimen 11 siswa. Namun, ada juga signifikan kisaran 50-60. Kelompok kontrol terdapat 9 siswa dan kelompok eksperimen dapat 0 siswa. Berdasarkan SPSS bahwa kelompok kontrol mendapat skor 50 dan kelompok eksperimen mendapat skor 65. Kelompok kontrol mendapat 90 dan kelompok eksperimen mendapat 95. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 78,85 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 72,07. Standar deviasi yang diperoleh dari hasil perhitungan adalah 10.650 untuk kelompok kontrol dan 10.517 untuk kelompok eksperimen.

Bahwa berdasarkan penelitian diketahui bahwa tes pendahuluan tinggi dibandingkan kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Namun, dari hasil uji homogenitas yang dilakukan berdasarkan rata-rata uji pendahuluan, kedua kelas didapati homogen. Artinya tidak terdapat perbedaan hasil pretest yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk konsep pretreatment gerak lurus. Namun

setelah kedua kelas mendapat perlakuan yang berbeda, analisis data menunjukkan bahwa H_a diterima. Berdasarkan analisis data, dapat ditarik kesimpulan tentang pengaruh penerapan CANVA terhadap hasil belajar siswa pada konsep gerak langsung. Bahwa hasil *post-test* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih baik dibandingkan dengan percobaan pendahuluan.

dibandingkan dengan percobaan pendahuluan.

Namun, hasil *post-test* kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa setelah mempelajari cara menggunakan modul elektronik CANVA. Hingga 8 siswa mendapat nilai di bawah 75 dan 18 siswa mendapat nilai di atas 70. Belajar dengan modul elektronik memiliki keuntungan meningkatkan keterampilan Anda di semua tingkat kognitif. Dalam hal ini, Anda dapat meningkatkan keterampilan menghafal (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), dan analisis (C4) Anda. Hal ini karena modul elektronik CANVA merupakan alat pembelajaran multi-indra. Semakin banyak indra yang terlibat atau digunakan dalam menerima dan memproses informasi, semakin banyak informasi yang dipahami dan disimpan dalam memori. Indra yang terlibat dalam pembelajaran dengan modul elektronik CANVA adalah penglihatan dan pendengaran. Dr Venom A. Magnessen mengatakan bahwa kita merasakan 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan. apa yang sedang terjadi.

Persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu dan penelitian penulis, sebagai berikut:

1) Persamaan

Persamaan dari penelitian terdahulu dan penelitian penulis, sebagai berikut:

a) Pengaruh

- b) Menggunakan aplikasi Canva
 - c) Menggunakan metode kuantitatif (eksperimen)
 - d) Melakukan tes *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir)
 - e) Menggunakan aplikasi SPSS untuk melihat perbandingan kelas A dan B.
- 2) Perbedaan:

Perbedaan dari penelitian terdahulu dan penelitian penulis, sebagai berikut:

- a) Pada penelitian terdahulu menggunakan modul elektronik, sedangkan penelitian penulis menggunakan media pembelajaran.
- b) Pada penelitian terdahulu terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian penulis terhadap motivasi belajar.
- c) Pada penelitian terdahulu melakukan penelitian di SMA, sedangkan penelitian penulis dilakukan di SMP.
- d) Pada Penelitian terdahulu terdapat 2 variabel (Variabel Kontrol dan Eksperimen), sedangkan penelitian penulis terdapat variabel eksperimen saja.
- e) Pada penelitian terdahulu menggunakan *Quasi Experimental Design (Pretest-Posttest Control Group Design)*, sedangkan penelitian penulis menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*

b. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV

Penelitian dilakukan oleh Lesta Septia Sari mahasiswi UIN (Universitas Islam Indonesia) Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) di kelas IV pada tahun 2022.

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah kelas IV di Sekolah dasar di Kecamatan

Tempilang yang berjumlah 4 Sekolah. Sampel penelitian ini sebanyak 120 siswa dengan menggunakan teknik simple random sampling.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, soal tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesis (*uji paired t-test* dan uji Manova).

Hasil dan Pembahasan dari media pembelajaran berbasis aplikasi canva mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan begitu peningkatan pada nilai yang sebelumnya 44,6 menjadi 49,55 setelah perlakuan model pembelajaran tersebut. Setelah mengetahui motivasi belajar siswa sesudah dan sebelum, selanjutnya untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa yang telah diukur melalui *one group pretest-posttest*.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* digunakan uji *paired t test*. Dari hasil analisis yang sudah dilakukan diperoleh bahwa nilai signifikan dari motivasi belajar $t_{hitung} -4,358 > t_{tabel} 2,000$ atau $t_{hitung} 4,358 > t_{tabel} 2,000$ pada taraf signifikan 5%. jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar.

Bahwa bisa di pastikan saat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dapat di katakan berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa dengan memotivasi siswanya tersebut yang sebagai mana pada grafik di atas di tunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa dalam pelajaran IPA mengalami peningkatan yang awalnya sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva sebelum hanya mendapatkan rata-rata 76,92 kemudian meningkat menjadi 89,67 setelah diterapkan pada mata pelajaran IPA.

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva digunakan uji-t independent test. Dari hasil analisis yang sudah

dilakukan diperoleh bahwa nilai signifikan dari hasil belajar thitung - 4,358 > ttabel 2,000 atau thitung 4,358 > ttabel 2,000 pada taraf signifikan 5%. jika thitung lebih besar daripada ttabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar.

Dalam perhitungannya hasil *pos-test* menggunakan bantuan aplikasi SPSS 21, Pada kelas kontrol dan eksperimen yang berjumlah 60 diketahui motivasi *posttest* dengan mean 45,15 dan standar deviasi 10,333. Sedangkan kelas eksperimen motivasi *posttest* dengan mean 49,55 dan standar deviasi 8,682 dan hasil belajar *posttest* dengan mean 82,92 dan standar deviasi 10,625 . Sedangkan kelas eksperimen hasil belajar *posttest* dengan mean 89,67 dan standar deviasi 11,493. Di lihat dari rata-ratanya sudah menunjukkan perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk memecahkan rumusan masalah yang ke-3 menggunakan uji Manova. Kemudian dikonsultasikan dengan signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima. Dari hasil analisis diperoleh bahwa signifikansi pada Pillai's Trace sebesar 0,000 dan nilai F sebesar 11,471. Sehingga jika dikonsultasikan hasil signifikansi itu $< \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar.

Terdapat pengaruh yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa dengan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif. Hal ini dibuktikan dengan uji Manova sebesar sig. 0,000 $< 0,05$ dan nilai Fhitung 11,471 $> Ftabel 2,000$, jadi dapat disimpulkan hipotesis thitung lebih kecil daripada ttabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya ada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV.

Persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu dan penelitian penulis, sebagai berikut:

1) Persamaan:

Persamaan dari penelitian terdahulu dan penelitian penulis, sebagai berikut:

- a) Pengaruh.
- b) Media Pembelajaran.
- c) Menggunakan Aplikasi Canva.
- d) Motivasi Belajar.
- e) Menggunakan metode kuantitatif (eksperimen).
- f) *Menggunakan one group pretest-posttest.*

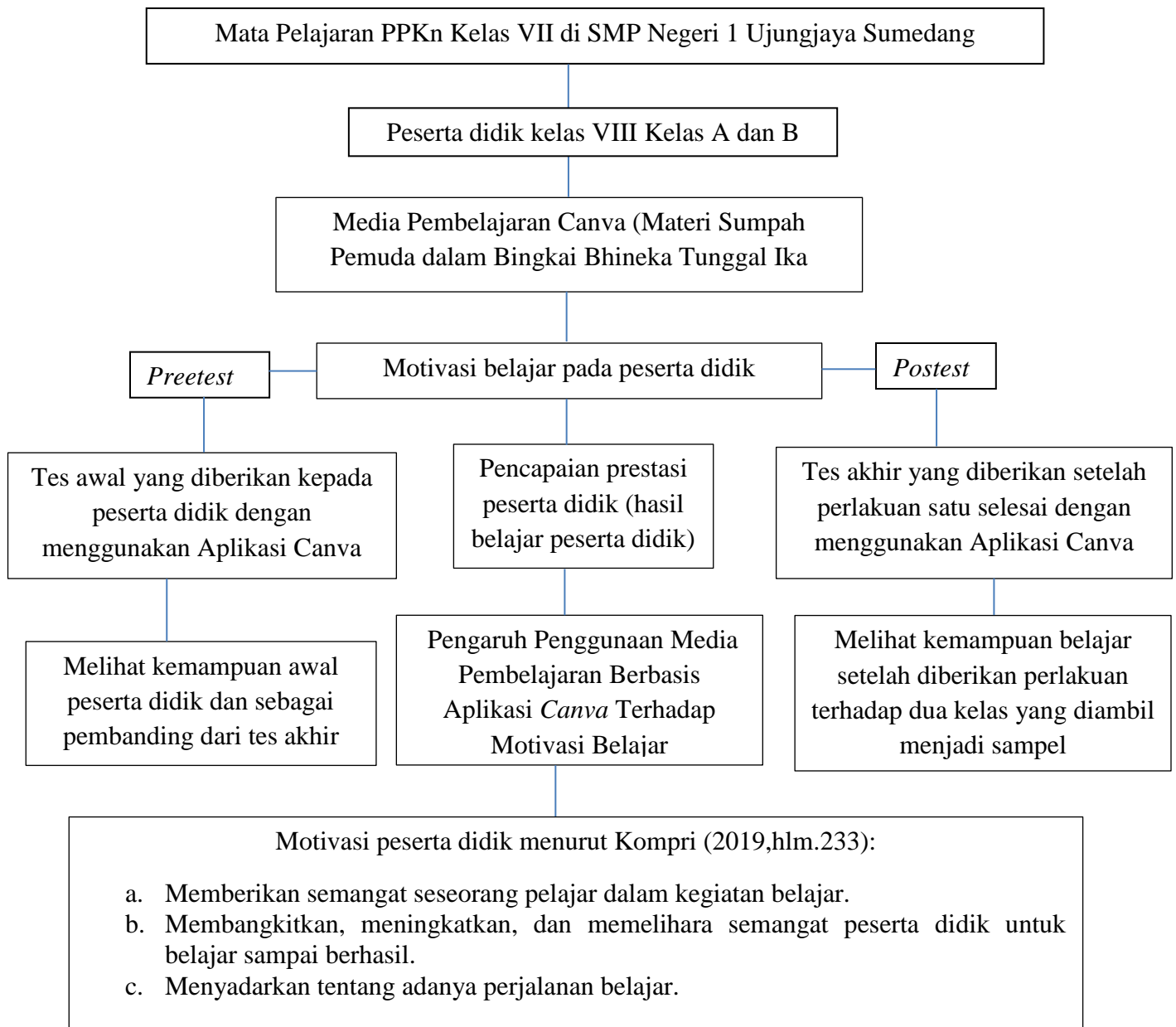
2) Perbedaan:

Persamaan dari penelitian terdahulu dan penelitian penulis, sebagai berikut:

- a) Pada penelitian terdahulu dilakukan di kelas IV SD (Sekolah Dasar), sedangkan penelitian penulis dilakukan di kelas VIII SMP (Sekolah Menengah Pertama).
- b) Pada penelitian terdahulu menggunakan angket, sedangkan penelitian penulis tidak menggunakan angket.

C. Kerangka Pemikiran

Dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran yang disampaikan oleh peneliti. Sehingga untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan menjadi pengaruh dalam penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Pada penggunaan aplikasi canva peserta didik akan menjadi lebih menarik karena dilengkapi dengan fasilitas warna, gambar, grafik dan animasi sehingga mampu menyajikan pembelajaran secara menarik.



D. Hipotesis

Sugiyono (2021,hlm.99) bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.”

Hipotesis yang saya lakukan untuk penelitian ini dalam Sugiyono (2021,hlm.106) menggunakan hipotesis asosiatif karena jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang menanyakan hubungan atau perbandingan antara variabel atau lebih, hipotesis yang saya lakukan untuk penelitian sementara sebagai berikut:

- a. Pengaruh dalam peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik terdapat diatas 50% dalam mengerjakan media pembelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi Canva.
- b. Terdapat dibawah 90% perbandingan terhadap motivasi belajar peserta didik dalam media Pembelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi Canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad,Azhar,(2017).*Media Pembelajaran*.Jakarta:PT Rajagrafindo Persada
- Pratiwi, Utami,(2021).*Mudah Belajar Desain Grafis dengan Aplikasi Canva*.Yogyakarta:Perpustakaan Nasional
- Kompri,(2019).*Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa*.Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Fathurrohman,Pupuh,(2010).*Strategi Belajar Mengajar*.Bandung:PT Refika Aditama
- Kaelan,(2016).*Pendidikan Pancasila*.Yogyakarta:Paradigma
- Wuryan,Sri,(2015).*Ilmu Kewarganegaraan Civics*.Bandung:Laboratorium PKn UPI
- Saputra,Surya,dkk,(2017).*Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VIII*.Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sugiyono,(2022).*Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung:Alfabeta
- eprints.umm.ac.id. Universitas Muhammadiyah Malang. *Media Pembelajaran*. Diakses dari laman web tanggal 15 Februari 2023 dari : <https://eprints.umm.ac.id/4471/3/BAB%20II.pdf>
- Elvionita,Melvina,(2021).Universitas Islam Negeri Jambi.*Pengaruh Penerapan Modul Elektronik Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sungai Penuh*. Diakses dari laman web tanggal 18 Maret 2023 dari :https://www.google.com/search?q=skripsi+media+pembelajaran+canva+hasil+belajar&sxsrf=AJOqlzXqpIX6skgXT_zm2gFGJJ8q-UySQA
- Septia Lesta,(2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV*. Diakses dari laman web tanggal 18 Maret 2023 dari: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3184>