

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi materi agar mudah ditangkap oleh peserta didik. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang efektif (Luh & Ekayani, dalam Lenny Marlina, 2022, hlm. 25). Sedangkan menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Syarafudin & Ikawati, dalam Lenny Marlina, 2022, hlm. 25).

Pendapat di atas dikuatkan oleh pendapat Abdullah yang menyatakan bahwa pengertian media pembelajaran adalah sebuah alat untuk membantu guru dalam memberikan pemahaman cepat kepada peserta didik, dengan kata lain bahwa media adalah alat bantu yang dapat membantu guru untuk menjelaskan maksud dari pembahasan pembelajaran yang disampaikan (Abdullah dalam Sri Wahyuni Lamadau, 2013, hlm. 20). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Menurut Fatria (dalam Sri Wahyuni Lamadau, 2013, hlm. 20) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong semangat belajar terhadap peserta didik.

Menurut Rusman dalam (Rosmita, 2020, hlm.15) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Menurut (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, dalam

Rosmita, 2020, hlm.15) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Dari beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan, secara umum pembelajaran dapat diartikan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat sistematis, komunikatif, interaktif dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan siswa dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Dengan harapan pembelajaran membawa perubahan tingkah laku pada peserta didik dengan adanya pengetahuan baru.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk membantu penyampaian informasi, konsep, atau materi pembelajaran kepada siswa atau peserta didik. Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Jenis media pembelajaran dapat bervariasi dari media tradisional seperti buku teks dan papan tulis hingga media digital seperti komputer, video, animasi, dan perangkat mobile. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu oleh peserta didik, memfasilitasi pemahaman, dan meningkatkan retensi informasi. Media pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, termasuk jenis materi, target audiens, dan konteks pembelajaran. Ini adalah komponen penting dalam desain pembelajaran modern yang berfokus pada pengalaman pembelajaran yang efektif dan bermakna.

## **2. Ruang Lingkup Media Pembelajaran**

Menurut Yulisa Andriani, 2017, hlm.22 Ruang lingkup media pembelajaran mencakup berbagai aspek terkait dengan penggunaan media dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa aspek utama dalam ruang lingkup media pembelajaran:

1. **Jenis Media:** Ini mencakup berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, seperti buku teks, papan tulis, gambar, audio, video, komputer, perangkat lunak pembelajaran, animasi, simulasi, game edukatif, dan konten online.
2. **Teknologi:** Media pembelajaran dapat mencakup teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, seperti komputer, perangkat mobile, proyektor, perangkat lunak pembelajaran, dan platform e-learning.

3. **Konteks Pendidikan:** Media pembelajaran digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk pendidikan formal di sekolah dan perguruan tinggi, pelatihan di tempat kerja, pendidikan jarak jauh, dan pendidikan non-formal.
4. **Tujuan Pembelajaran:** Media pembelajaran digunakan untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran, seperti menyampaikan informasi, meningkatkan pemahaman, mengembangkan keterampilan, memfasilitasi kolaborasi, dan memotivasi siswa.
5. **Desain Instruksional:** Ruang lingkup media pembelajaran mencakup desain instruksional yang melibatkan perencanaan, pengembangan, dan implementasi media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran.
6. **Evaluasi Media:** Evaluasi media pembelajaran adalah bagian penting dari ruang lingkup ini. Ini melibatkan penilaian efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta respons dan pengalaman pengguna.
7. **Aspek Psikologis dan Kognitif:** Media pembelajaran juga mencakup pertimbangan aspek psikologis, seperti bagaimana siswa berinteraksi dengan media, serta faktor-faktor kognitif yang memengaruhi pemahaman dan retensi informasi.
8. **Isu-isu Etis:** Ini melibatkan pertimbangan etika dalam penggunaan media pembelajaran, termasuk hak cipta, keamanan data, dan privasi pengguna.
9. **Kemajuan Teknologi:** Ruang lingkup media pembelajaran juga mencakup pemantauan dan integrasi kemajuan teknologi terbaru dalam pendidikan, seperti kecerdasan buatan, realitas virtual, dan augmented reality.
10. **Kontinuitas Pembelajaran:** Media pembelajaran juga dapat digunakan dalam kontinuitas pembelajaran, seperti pembelajaran sepanjang hayat, pelatihan berkelanjutan, dan pengembangan profesional.

Ruang lingkup media pembelajaran terus berkembang seiring perkembangan teknologi dan pendidikan, mencerminkan kemampuan media untuk berkontribusi pada pembelajaran yang lebih efektif dan bervariasi.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam fungsi dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Berikut adalah beberapa fungsi utama media pembelajaran:

1. **Menyampaikan Informasi:** Media pembelajaran digunakan untuk menyajikan informasi, konsep, dan pengetahuan kepada siswa dengan cara yang lebih visual dan menarik, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.
2. **Menggugah Minat dan Motivasi:** Media pembelajaran dapat merangsang minat siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa.
3. **Memfasilitasi Pemahaman:** Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan cara yang lebih konkret dan visual, membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami.
4. **Mengembangkan Keterampilan:** Media pembelajaran dapat digunakan untuk melatih keterampilan praktis, baik itu keterampilan berbicara, menulis, mendengarkan, atau keterampilan teknis lainnya.
5. **Memfasilitasi Pembelajaran Kolaboratif:** Media dapat digunakan untuk mendukung interaksi dan kolaborasi antara siswa, seperti diskusi daring, proyek bersama, dan kegiatan kelompok.
6. **Mengaktifkan Pembelajaran:** Media interaktif dan simulasi dapat membantu siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, menguji pemahaman mereka, dan mendapatkan umpan balik seketika.
7. **Memungkinkan Pembelajaran Mandiri:** Media pembelajaran dapat mendukung pembelajaran mandiri, memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan dalam tempo mereka sendiri.
8. **Mengatasi Keterbatasan Fisik:** Media pembelajaran dapat membantu siswa dengan keterbatasan fisik atau kebutuhan khusus untuk mengakses materi pembelajaran.
9. **Mengintegrasikan Teknologi:** Media pembelajaran memungkinkan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, mempersiapkan siswa untuk dunia digital yang terus berkembang.
10. **Mengukur dan Menilai:** Media pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dan memberikan evaluasi formatif atau sumatif.
11. **Meningkatkan Daya Ingat:** Penggunaan elemen visual dan audio dalam media pembelajaran dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik.

12. **Menghadirkan Dunia Nyata:** Media pembelajaran dapat membawa siswa ke dunia nyata melalui gambar, video, simulasi, dan studi kasus, sehingga mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata.

Fungsi media pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada jenis media, tujuan pembelajaran, dan konteks penggunaannya. Penggunaan media yang tepat dalam pendidikan dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **4. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Yulisa Andriani, 2017, hlm.26 Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran:

1. **Meningkatkan Pemahaman:** Media pembelajaran, seperti gambar, video, dan animasi, dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik karena informasi disajikan secara visual, membantu mengklarifikasi konsep yang abstrak.
2. **Menggugah Minat Belajar:** Media yang menarik dan interaktif dapat merangsang minat siswa terhadap materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
3. **Memfasilitasi Keterlibatan:** Media pembelajaran memungkinkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, baik melalui interaksi dengan perangkat lunak pembelajaran, partisipasi dalam diskusi daring, atau melalui tugas-tugas kreatif.
4. **Meningkatkan Retensi Informasi:** Media visual dan audio dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik, karena bentuk visual dan audio dapat memberikan kesan yang lebih kuat daripada pembelajaran hanya melalui teks.
5. **Membantu Siswa dengan Gaya Pembelajaran yang Berbeda:** Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan beragam gaya belajar siswa, sehingga mereka memiliki lebih banyak pilihan dalam cara mereka memproses informasi.
6. **Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri:** Siswa dapat menggunakan media pembelajaran untuk belajar mandiri dan mengembangkan kemampuan belajar sendiri, yang penting dalam pendidikan sepanjang hayat.

7. **Kemudahan Akses:** Media pembelajaran online memungkinkan akses ke informasi dan sumber daya pendidikan dari berbagai lokasi, sehingga memperluas jangkauan pendidikan.
8. **Menghadirkan Dunia Nyata:** Melalui media, siswa dapat mengakses gambar dunia nyata, seperti studi kasus, rekaman lapangan, dan simulasi, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang topik tertentu.
9. **Evaluasi yang Terukur:** Media pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dan memberikan umpan balik yang lebih cepat dan terukur.
10. **Penggunaan Teknologi:** Media pembelajaran memungkinkan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia digital.
11. **Meningkatkan Efisiensi Pembelajaran:** Media pembelajaran dapat membantu mempercepat proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk memproses informasi dengan lebih cepat.
12. **Dukungan untuk Siswa dengan Kebutuhan Khusus:** Media pembelajaran dapat diadaptasi untuk mendukung siswa dengan kebutuhan khusus, seperti siswa dengan disabilitas, sehingga mereka dapat mengakses materi dengan lebih mudah.
13. **Fleksibilitas dalam Waktu dan Tempat:** Media pembelajaran online memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, dengan akses kapan saja dan dari mana saja.

Manfaat media pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada penggunaan yang tepat dan konteks pendidikan, tetapi secara umum, media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan pengalaman pembelajaran.

## 5. Macam-Macam Media Pembelajaran

Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendidikan. Jenis-jenis media ini bervariasi dari yang bersifat tradisional hingga yang bersifat digital. Berikut adalah beberapa macam media pembelajaran:

1. **Buku Teks:** Buku teks adalah media pembelajaran yang paling umum digunakan di sekolah. Mereka berisi teks yang mencakup berbagai topik pembelajaran dan sering disertai dengan gambar, grafik, dan ilustrasi.

2. **Papan Tulis:** Papan tulis adalah media tradisional yang digunakan oleh guru untuk menjelaskan konsep dan membuat catatan selama pelajaran.
3. **Gambar dan Ilustrasi:** Gambar dan ilustrasi digunakan untuk memberikan visualisasi tentang topik pembelajaran dan memudahkan pemahaman.
4. **Audio:** Rekaman audio, seperti rekaman suara atau podcast, dapat digunakan untuk memberikan penjelasan verbal atau mendengarkan materi tertentu.
5. **Video:** Video pendidikan dapat mencakup materi pengajaran, dokumenter, animasi, atau video pembelajaran yang menjelaskan konsep dengan visual.
6. **Proyektor:** Proyektor digunakan untuk menampilkan gambar atau presentasi pada layar, termasuk slide *Powerpoint* atau transparan proyeksi.
7. **Model 3D:** Model tiga dimensi digunakan untuk mengajarkan konsep yang melibatkan bentuk fisik, seperti model molekul kimia atau model geografi.
8. **Komputer:** Komputer digunakan untuk mengakses perangkat lunak pembelajaran, internet, dan sumber daya digital lainnya. Ini mencakup penggunaan aplikasi edukatif, simulasi, dan game pembelajaran.
9. **Perangkat Mobile:** Smartphone dan tablet dapat digunakan untuk mengakses aplikasi pendidikan dan materi pembelajaran dalam format digital.
10. **Papan Interaktif:** Papan interaktif adalah papan tulis digital yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi dengan konten digital, membuat catatan, dan menjelaskan konsep.
11. **Simulasi:** Simulasi komputer digunakan untuk menggambarkan situasi atau proses yang kompleks, memungkinkan siswa untuk memahami konsep melalui eksperimen virtual.
12. **Game Edukatif:** Game edukatif dirancang untuk mengajarkan konsep dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, sambil melibatkan siswa dalam tantangan pemecahan masalah.
13. **E-book:** Buku elektronik adalah versi digital dari buku teks tradisional yang dapat diakses melalui perangkat elektronik.

14. **Web dan E-Learning:** Materi pembelajaran online dan platform e-learning digunakan untuk menyediakan akses ke konten pembelajaran, pelatihan, dan sumber daya pendidikan melalui internet.
15. **Realitas Virtual dan Augmented Reality:** Teknologi ini memungkinkan siswa untuk mengalami konten pembelajaran dalam lingkungan virtual atau menambahkan elemen digital ke dunia nyata.

Setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, dan pemilihan media yang tepat tergantung pada tujuan pembelajaran, audiens, materi, dan konteks pembelajaran. Kombinasi media yang beragam sering digunakan untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih efektif dan bervariasi.

## **B. Power Point Canva**

**Microsoft Powerpoint** dan **Canva** adalah dua alat yang berbeda yang digunakan untuk membuat presentasi visual. Berikut adalah definisi singkat dari keduanya. **Microsoft Powerpoint** adalah perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. Ini memungkinkan pengguna untuk membuat *slide* presentasi yang berisi teks, gambar, grafik, animasi, dan elemen visual lainnya. **Powerpoint** biasanya digunakan untuk presentasi bisnis, akademik, dan lainnya. **Canva** adalah *platform desain grafis* berbasis web yang menyediakan beragam alat dan template untuk membuat berbagai jenis materi desain, termasuk presentasi. **Canva** menawarkan antarmuka yang mudah digunakan dan berbagai pilihan template yang dapat disesuaikan. Ini digunakan untuk membuat desain yang menarik, termasuk presentasi, poster, media sosial, dan banyak lagi. Jadi, **Powerpoint** adalah perangkat lunak presentasi yang digunakan untuk membuat *slide* presentasi, sementara **Canva** adalah *platform desain grafis* yang mencakup opsi untuk membuat presentasi dan berbagai jenis desain lainnya. Keduanya dapat digunakan untuk menciptakan materi visual yang efektif, tetapi mereka memiliki fitur dan kemampuan yang berbeda.

### **1. Sejarah Canva**

**Canva** adalah *platform desain grafis* yang populer yang didirikan oleh **Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams**. Menurut Syafrianto (2022) **Canva** adalah aplikasi desain grafis yang memudahkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual. Sejarahnya mencakup pengembangan alat desain yang dapat diakses oleh semua orang, dengan banyak penelitian yang membahas penggunaannya dalam Pendidikan dan kreativitas. Berikut adalah sejarah singkat perkembangan **Canva**:

1. **Pendirian Perusahaan (2012):** *Canva* didirikan pada tahun 2012 di Sydney, Australia, oleh Melanie Perkins dan Cliff Obrecht. Mereka memiliki latar belakang di bidang pendidikan tinggi dan sebelumnya telah mendirikan perusahaan bernama "*Fusion Books*," yang berkaitan dengan pencetakan buku tahunan sekolah.
2. **Peluncuran Awal (2013):** *Canva* diluncurkan secara resmi pada tahun 2013. Inisialnya adalah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna dengan sedikit atau tanpa latar belakang desain untuk membuat desain yang menarik menggunakan antarmuka yang ramah pengguna.
3. **Pengembangan dan Pertumbuhan (2014-2017):** *Canva* segera mendapatkan popularitas dan mengalami pertumbuhan yang pesat. Mereka terus memperluas fitur dan fungsi platformnya. *Canva* mulai menyediakan berbagai jenis proyek desain, termasuk poster, kartu ucapan, media sosial, dan presentasi.
4. **Pendanaan dan Penambahan Layanan (2019):** *Canva* menerima investasi yang signifikan dan menjadi perusahaan teknologi dengan valuasi tertinggi di Australia. Mereka juga meluncurkan *Canva Pro*, yang menyediakan fitur tambahan untuk pengguna berbayar.
5. **Global Expansion (2020-2021):** *Canva* terus mengalami pertumbuhan global, menjadi alat desain yang digunakan di seluruh dunia. Mereka juga memperluas portofolio produk mereka dengan meluncurkan berbagai alat terkait, termasuk *Canva for Education*, *Canva Video*, dan *Canva Print*.
6. **Evolusi Terus Menerus (Tahun-tahun Terkini):** *Canva* terus mengembangkan platform mereka dengan menambahkan fitur-fitur baru dan berfokus pada membuat desain lebih mudah diakses oleh berbagai kalangan pengguna, dari individu hingga bisnis besar.

Dengan berbagai alat yang ramah pengguna, template yang kaya, dan kemudahan penggunaan, *Canva* telah menjadi salah satu *platform desain grafis* terkemuka di dunia dan terus berinovasi dalam bidang desain grafis dan visual.

## 2. Manfaat *Canva*

*Canva* adalah *platform desain grafis* yang populer dan memiliki berbagai manfaat, baik untuk individu maupun bisnis. Berikut adalah beberapa manfaat utamadari penggunaan *Canva*:

1. **Kemudahan Penggunaan:** *Canva* memiliki antarmuka yang ramah

pengguna dan alat yang mudah dipahami, sehingga siapa pun, bahkan tanpa latar belakang desain, dapat membuat desain yang menarik.

2. **Template dan Element Desain:** *Canva* menyediakan ribuan *template* dan elemen desain yang dapat disesuaikan, termasuk gambar, *icon*, *font*, dan latar belakang, yang memudahkan pembuatan desain yang kreatif dan profesional.
3. **Kemampuan Kolaborasi:** *Canva for Work* dan *Canva for Education* memungkinkan kolaborasi antara tim atau guru dan siswa, memungkinkan pembuatan proyek desain bersama.
4. **Fleksibilitas untuk Berbagai Proyek:** *Canva* dapat digunakan untuk berbagai jenis proyek desain, termasuk poster, brosur, kartu ucapan, presentasi, media sosial, infografik, dan banyak lagi.
5. **Meningkatkan Profesionalisme:** *Canva* memungkinkan individu dan bisnis untuk menciptakan desain yang lebih profesional dan menarik, yang dapat membantu meningkatkan citra merek atau proyek.
6. **Ekonomi Waktu dan Sumber Daya:** Dengan akses ke *template* dan alat yang siap pakai, *Canva* menghemat waktu yang akan dihabiskan dalam pembuatan desain dari awal.
7. **Integrasi dengan Media Sosial:** *Canva* memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang sesuai dengan berbagai *platform* media sosial, memudahkan untuk berbagi konten visual di *platform* tersebut.
8. **Dukungan untuk Presentasi:** *Canva* memiliki *template* presentasi yang menarik dan mudah disesuaikan, membuat pembuatan presentasi profesional lebih cepat dan efisien.
9. **Pilihan Versi Gratis dan Berbayar:** *Canva* menyediakan versi gratis yang sangat berguna, dan versi berbayar, seperti *Canva Pro*, dengan fitur tambahan seperti kolaborasi, akses ke ribuan *template* premium, dan fitur-fitur lainnya.
10. **Akses dari Mana Saja:** *Canva* adalah *platform* berbasis *web*, sehingga pengguna dapat mengakses desain mereka dari berbagai perangkat dan di mana saja selama ada koneksi internet.
11. **Pelatihan dan Edukasi:** *Canva for Education* memberikan opsi edukasi yang kuat, memungkinkan guru untuk mengajarkan keterampilan desain kepada siswa. *Canva* telah menjadi alat desain grafis yang sangat populer karena kemampuannya untuk membuat desain lebih mudah diakses dan

dipahami oleh banyak orang, serta memberikan alat yang kuat untuk membuat desain visual yang menarik.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan *Canva*

*Canva* adalah *platform desain grafis* yang sangat populer, tetapi seperti semua perangkat dan layanan, memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan *Canva*:

#### a. Kelebihan *Canva*:

1. **Kemudahan Penggunaan:** *Canva* memiliki antarmuka yang mudah dipahami dan ramah pengguna, sehingga siapa pun, bahkan tanpa latar belakang desain, dapat membuat desain yang menarik.
2. **Template dan Elemen Desain:** *Canva* menyediakan ribuan template dan elemen desain yang dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk membuat desain dengan cepat dan efisien.
3. **Fleksibilitas untuk Berbagai Proyek:** *Canva* dapat digunakan untuk berbagai jenis proyek desain, termasuk poster, brosur, kartu ucapan, presentasi, media sosial, dan infografik.
4. **Kolaborasi:** *Canva for Work* dan *Canva for Education* memungkinkan kolaborasi antara tim atau guru dan siswa dalam proyek desain bersama.
5. **Kemampuan untuk Meningkatkan Profesionalisme:** *Canva* membantu individu dan bisnis menciptakan desain yang lebih profesional, yang dapat meningkatkan citra merek atau proyek.
6. **Ekonomi Waktu dan Sumber Daya:** Dengan akses ke template dan alat yang siap pakai, *Canva* menghemat waktu yang akan dihabiskan dalam pembuatan desain dari awal.
7. **Integrasi dengan Media Sosial:** *Canva* memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang sesuai dengan berbagai *platform* media sosial, memudahkan berbagi konten visual di *platform* tersebut.
8. **Pilihan Versi Gratis dan Berbayar:** *Canva* menyediakan versi gratis yang sangat berguna, dan versi berbayar, seperti *Canva Pro*, dengan fitur tambahan seperti kolaborasi, akses ke ribuan template premium, dan fitur-fitur lainnya.

#### b. Kekurangan *Canva*

1. **Keterbatasan Fitur:** Meskipun *Canva* memiliki banyak fitur, itu mungkin tidak sekuat perangkat desain profesional seperti *Adobe Illustrator* atau *Adobe Photoshop*.

2. **Kustomisasi Terbatas:** Beberapa pengguna mungkin merasa terbatas dalam melakukan kustomisasi yang lebih dalam terhadap elemen desain atau mengedit template secara detail.
3. **Ketergantungan pada Koneksi Internet:** *Canva* adalah platform berbasis web, jadi pengguna memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengaksesnya. Ini bisa menjadi masalah jika pengguna tidak memiliki akses internet yang baik.
4. **Privasi dan Keamanan:** Bagi beberapa pengguna, menyimpan data atau desain mereka di awan (*cloud*) mungkin menimbulkan keprihatinan tentang privasi dan keamanan.
5. **Biaya untuk Versi Berbayar:** Sementara ada versi gratis *Canva* yang sangat berguna, versi berbayar seperti *Canva Pro* memerlukan biaya bulanan atau tahunan.

Dalam konteks yang tepat, *Canva* adalah alat desain grafis yang sangat kuat dan bermanfaat. Pengguna perlu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan tersebut sesuai dengan kebutuhan dan tujuan mereka dalam menggunakan platform ini.

#### 4. Cara Menggunakan Aplikasi *Canva*

Berikut adalah panduan umum tentang cara menggunakan aplikasi *Canva*. Ingatlah bahwa antarmuka *Canva* mungkin mengalami perubahan, jadi beberapa langkah atau fitur dapat bervariasi tergantung pada versi dan pembaruan terbaru. Saat ini, *Canva* tersedia dalam bentuk situs web (*versi web*) dan aplikasi seluler.

##### a. Menggunakan *Canva* di Situs Web:

1. Akses Situs Web *Canva*:
2. Buka peramban web Anda dan masuk ke situs web *Canva*.
3. Jika Anda belum memiliki akun *Canva*, Anda dapat membuatnya dengan alamat email atau menggunakan akun Google/Facebook.
4. Pilih Template atau Buat Desain Baru
5. Setelah masuk, Anda akan melihat berbagai template yang tersedia.
6. template yang sesuai dengan kebutuhan Anda atau buat desain dari awal.
7. Edit dan Sesuaikan Desain Anda:
  1. *Canva* menyediakan antarmuka pengeditan yang intuitif. Anda dapat mengklik elemen desain untuk mengedit teks, gambar, warna, dan elemen lainnya.

2. Tambahkan elemen baru dari panel di sisi kiri, termasuk teks, gambar, ikon, latar belakang, dan banyak lagi.
3. Gunakan Alat Pengedit:
  - a. *Canva* memiliki berbagai alat pengeditan seperti pemotongan gambar, pengaturan kecerahan dan kontras, dan lainnya.
  - b. Anda dapat mengatur posisi, ukuran, dan rotasi elemen dengan mudah.
4. Tambahkan Teks:
  - a. Klik pada opsi "*Text*" untuk menambahkan teks ke desain Anda. Anda dapat memilih berbagai gaya dan ukuran font.
5. Unduh atau Bagikan Desain:
  - a. Setelah selesai mengedit, klik "*Download*" untuk menyimpan desain Anda dalam format yang diinginkan (PNG, JPG, PDF).
  - b. Jika ingin membagikan desain, klik "*Share*" dan pilih opsi yang sesuai.

## **C. Prestasi Belajar**

### **1. Pengertian Prestasi Belajar**

Menurut Rosyid Moh. Zaiful, dkk (dalam Sari Rukmila, 2018, hlm. 25) mengartikan prestasi belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap mahasiswa dalam periode tertentu dan dapat dinyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai mahasiswa. Pendapat lain dari Helmawati (2018, hlm. 36) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran. Prestasi diperoleh dari evaluasi atau penilaian. Setiap anak akan memiliki hasil belajar atau prestasi yang berbeda antara satu dengan yang lain. Prestasi yang diperoleh dari hasil pembelajaran setelah dinilai dan di evaluasi dapat saja rendah, sedang ataupun tinggi. Sependapat dengan ahli tersebut, Susanti (2019, hlm. 32-33) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan menyelesaikan hal sulit, menguasai, mengungguli, menandingi, dan melampaui mahasiswa lain sekaligus mengatasi hambatan dan mencapai standar yang tinggi.

Dari beberapa pengertian prestasi belajar, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil atau perubahan pembelajaran yang dicapai dan suatu proses

yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respons utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal.

## **2. Aspek-Aspek Prestasi Belajar**

1. Tohirin (2011, hlm. 151) mengemukakan bahwa pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar mahasiswa, merujuk kepada aspek-aspek:
  - a. Kognitif adalah kegiatan mental (otak), yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan penilaian.
  - b. Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi dan nilai.
  - c. Psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.
2. Febrini (2017, hlm. 215) menyatakan bahwa aspek-aspek prestasi belajar yaitu:
  - a. Ranah kognitif (cognitive domain) seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan dan penilaian.
  - b. Ranah afektif (affective domain) mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.
  - c. Ranah psikomotor (psychomotor domain) berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada keterampilan.
3. Helmawati (2018, hlm. 37) menyatakan bahwa aspek-aspek prestasi belajar yaitu:
  - a. Ranah afektif (rasa/ sikap/ perilaku/ akhlak).
  - b. Ranah psikomotor (keterampilan).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang prestasi belajar adalah aspek kognitif (pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi/penerapan, analisis, sintesis), afektif (penerimaan, sambutan, apresiasi, internalisasi, karakterisasi) dan psikomotor (keterampilan bergerak dan bertindak, kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal). Diukur dengan nilai Indeks Prestasi (IP).

## **3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Rosyid dkk, (2019 hlm. 10) mengemukakan faktor-faktor prestasi belajar,

yaitu: faktor internal adalah faktor yang datangnya dari diri mahasiswa berupa faktor fisiologis (kesehatan dan keadaan tubuh), psikologis (minat, bakat, inteligensi, emosi, kelelahan, dan cara belajar). Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang datangnyadari luar diri mahasiswa yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan alam.

- a. Helmawati (2018 hlm. 34) mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhiprestasi belajar, yaitu:
  - 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa) seperti faktor fisiologis dan psikologis(inteligensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi).
  - 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa) seperti faktor lingkungan sosial (kondisi rumah), sarana dan prasarana pendukung.
- b. Djamarah (2015, hlm. 176-202) mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhiprestasi belajar, yaitu:
  - 1) Faktor lingkungan seperti lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya
  - 2) Faktor instrumental seperti kurikulum, program, sarana, fasilitas dan guru.
  - 3) Kondisi fisiologi seperti kondisi panca indra (mata, hidung, pengecap, telingadan tubuh).
  - 4) Kondisi psikologi seperti minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.

Dari hasil uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar adalah faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswayakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa dan faktor eksternal adalah faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan keluarga (pola asuh orangtua), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

#### **4. Manfaat Prestasi Belajar**

Prestasi belajar yang baik memiliki sejumlah manfaat dan dampak positif, baik bagi individu maupun masyarakat secara lebih luas. Berikut adalah beberapa hal menguntungkan dari prestasi belajar:

- a. Pintu Menuju Kesempatan Lebih Banyak: Prestasi belajar yang baik dapat membuka pintu untuk kesempatan pendidikan yang lebih tinggi, seperti mendapatkan beasiswa, akses ke perguruan tinggi atau universitas bergengsi, atau program studi pilihan.

- b. Peningkatan Karir: Individu dengan prestasi belajar yang baik memiliki peluang yang lebih baik untuk memulai atau memajukan karir mereka. Mereka cenderung lebih diminati oleh pengusaha dan memiliki akses ke pekerjaan yang lebih baik.
- c. Peningkatan Penghasilan: Prestasi belajar yang baik seringkali berkorelasi dengan penghasilan yang lebih tinggi dalam karir. Ini dapat memungkinkan individu untuk mencapai stabilitas keuangan dan kualitas hidup yang lebih baik.
- d. Kemandirian: Proses belajar yang sukses memungkinkan individu untuk mengembangkan kemandirian dan kemampuan pemecahan masalah. Mereka belajar untuk mengatur waktu, mengelola proyek, dan mencapai tujuan.
- e. Kebijakan dan Kreativitas: Prestasi belajar yang baik membantu individu mengembangkan pemahaman mendalam tentang berbagai topik. Ini dapat memungkinkan mereka untuk lebih kreatif dan mengambil keputusan yang bijak dalam berbagai aspek kehidupan.
- f. Peningkatan Rasa Percaya Diri: Keberhasilan dalam belajar meningkatkan rasa percaya diri individu. Mereka merasa lebih mampu mengatasi tantangan dan mencapai tujuan.
- g. Penghargaan dari Orang Lain: Prestasi belajar yang baik sering diakui dan dihargai oleh keluarga, teman, dan masyarakat. Ini dapat meningkatkan harga diri dan rasa bangga individu.
- h. Kontribusi pada Kemajuan Sosial dan Ekonomi: Dalam skala yang lebih besar, individu yang berprestasi memiliki potensi untuk berkontribusi pada kemajuan sosial dan ekonomi masyarakat. Mereka dapat membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan memajukan perkembangan bangsa.
- i. Pengembangan Keterampilan dan Pengetahuan: Prestasi belajar yang baik membantu individu mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang berguna dalam berbagai konteks kehidupan, seperti pemahaman tentang kesehatan, lingkungan, dan hubungan sosial.
- j. Pilihan Hidup yang Lebih Luas: Individu dengan prestasi belajar yang baik memiliki pilihan yang lebih luas dalam banyak aspek kehidupan, termasuk tempat tinggal, pekerjaan, dan hubungan sosial.

Prestasi belajar yang baik dapat memberikan fondasi yang kuat untuk masa depan yang sukses dan memungkinkan individu untuk mencapai potensi penuh mereka. Namun, penting untuk diingat bahwa prestasi belajar tidak hanya mencakup nilai akademis, tetapi juga perkembangan pribadi, sosial, dan keterampilan hidup yang lebih luas.

### **5. Dampak Negatif Prestasi Belajar**

Meskipun prestasi belajar yang baik memiliki banyak manfaat, terlalu banyak tekanan atau fokus yang berlebihan pada prestasi akademik juga dapat menghasilkan dampak negatif pada individu. Beberapa dampak negatif dari prestasi belajar meliputi:

- a. **Stres dan Kecemasan:** Tekanan untuk mencapai prestasi tinggi dalam akademik dapat menyebabkan tingkat stres dan kecemasan yang tinggi pada siswa. Ini dapat berdampak pada kesejahteraan fisik dan mental.
- b. **Kurangnya Keseimbangan:** Fokus yang berlebihan pada prestasi belajar dapat mengarah pada kurangnya keseimbangan dalam kehidupan. Siswa mungkin menghabiskan terlalu banyak waktu belajar dan mengorbankan waktu untuk rekreasi, olahraga, dan kehidupan sosial.
- c. **Rendahnya Kepuasan Diri:** Meskipun prestasi tinggi mungkin tercapai, beberapa individu mungkin tidak merasa puas dengan pencapaian mereka dan selalu merasa perlu untuk mencapai yang lebih tinggi lagi.
- d. **Stigma dan Perasaan Gagal:** Jika siswa tidak mencapai target prestasi yang diharapkan, mereka dapat mengalami perasaan gagal dan merasa stigmatized oleh guru, teman sebaya, atau keluarga.
- e. **Gangguan Makan:** Beberapa siswa dapat mengembangkan gangguan makan, seperti anoreksia atau bulimia, dalam upaya untuk mencapai citra tubuh yang "ideal" yang dianggap terkait dengan prestasi belajar.
- f. **Kehilangan Minat pada Pembelajaran:** Fokus yang berlebihan pada nilai akademik dapat menyebabkan siswa kehilangan minat pada pembelajaran itu sendiri, dan mereka mungkin belajar hanya untuk mencapai nilai yang tinggi daripada untuk pemahaman.
- g. **Kurangnya Kreativitas:** Tekanan untuk mencapai prestasi tertentu dapat membatasi kreativitas siswa, karena mereka mungkin merasa terbatas dalam mencari solusi yang berbeda atau berpikir di luar kotak.

- h. Hubungan Sosial yang Terganggu: Siswa yang terlalu fokus pada prestasi belajar kadang-kadang mengorbankan hubungan sosial mereka, karena mereka tidak memiliki waktu untuk teman-teman dan aktivitas sosial.
- i. Pilihan Karir yang Dipengaruhi: Beberapa siswa dapat merasa terjebak dalam pilihan karir tertentu yang mereka anggap memenuhi ekspektasi orang lain daripada minat pribadi mereka.
- j. Keseimbangan Hidup yang Terancam: Terlalu banyak fokus pada prestasi belajar bisa mengancam keseimbangan hidup, kesehatan, dan kebahagiaan individu.

Penting untuk mengenali pentingnya keseimbangan dalam pendidikan dan mendukung siswa dalam mencapai prestasi akademik dengan cara yang seimbang dan sehat. Memberikan dukungan emosional dan memberikan penghargaan untuk upaya yang baik, bukan hanya hasil akademik, adalah penting dalam mengatasi dampak negatif dari tekanan prestasi belajar yang tinggi.

#### **D. Tinjauan Umum Tentang Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan**

##### **1. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang wajib diberikan kepada seluruh peserta didik yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik, selain itu juga pendidikan kewarganegaraan juga memberikan bagaimana warga negara untuk mempunyai nilai-nilai moral dan jiwa nasionalisme. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan terjemahan dari dua istilah teknis dalam kepustakaan asing, yakni *civic education* dan *citizenship education*.

Namun pada saat ini secara nomenklatur pendidikan kewarganegaraan telah diubah menjadi pendidikan pancasila hal tersebut tertuang dalam Mendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran dimulai pada Juli 2022. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan termuat dalam ketentuan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses, dan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 yang dilengkapi oleh Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi

Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Menurut Arianus Harefa (2021, hlm. 1) mengatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan ilmu pengetahuan tentang nilai-nilai pemahaman pancasila sebagai pengembangan kepribadian mahasiswa nya. Sejalan dengan hal tersebut semua siswa di sekolah menengah di Indonesia harus mengambil mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran wajib dengan tujuan pendidikan Pancasila adalah untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai filosofi hidup dan dasar negara bagi setiap warga negara Indonesia (Fahriza, 2023). Pendidikan Pancasila mengajarkan demokrasi, keadilan, dan kemanusiaan yang adil. Ini membantu siswa tumbuh menjadi orang yang baik dan bermoral. Semua prinsip pancasila yang diajarkan di sekolah dapat memengaruhi bagaimana siswa berperilaku di sana. Pendidikan Pancasila tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk membentuk kepribadian siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, dalam setiap kurikulum selalu ada pesan moral yang dapat dijadikan contoh bagi siswa.

## **2. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Tujuan Pendidikan Pancasila menurut Dinata *et al.* (2021) Pendidikan Kewarganegaraan sosial-politik dan budaya adalah visi pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat yaitu pengembangan pemikiran sipil yang merupakan prasyarat bagi pembangunan demokrasi. Status dan permasalahan pendidikan pancasila sebagai pendidikan nilai, moralitas/karakter, Pancasila dan Pentingnya pengembangan keterampilan psikososial warga negara Indonesia dengan komitmen yang konsisten (bersatu dan terpadu) terhadap pengembangan karakter dan peradaban bangsa yang berharga dan kesadaran warga negaranya demokratis dan bertanggung jawab. Maka dengan demikian pendidikan pancasila diharapkan dapat bermanfaat untuk membentuk warga negara atau insan yang bermartabat, bermoral, berjiwa diri, serta memiliki karakter yang netral.

Adapun tujuan dari pendidikan pancasila dikarenakan tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran.

- 1) Sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen dan tanggung jawab kewarganegaraan (*civic confidence, civic commitment, and civic responsibility*);

- 2) Pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*);
- 3) Keterampilan kewarganegaraan mencakup kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (*civic competence and civic responsibility*).

Jadi pendidikan pancasila itu menekankan pada pengembangan karakter dan pembinaan kepada warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang sesuai dengan Undang-Undang Negara Republik Indonesia.

### **3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Persekolahan**

Pembelajaran Pancasila di sekolah adalah upaya untuk meningkatkan warga negara secara keseluruhan dalam berbagai aspek, yang dilakukan melalui berbagai teori konten dan pendekatan pembelajaran. Pembelajaran Pendidikan Pancasila melibatkan beberapa tahap yang bertujuan untuk membentuk pemahaman dan kesadaran peserta didik tentang nilai-nilai pancasila. Menurut Nadhif dan Putri (2023, hlm. 1983) Pendidikan Pancasila sebagai bagian penting dari kurikulum sekolah, tujuanakhir adalah untuk memberi siswa pemahaman yang kuat tentang nilai-nilai dasar Pancasila. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Kurniawaty (2022, hlm. 25) menyebutkan bahwa Selain dengan penanaman nilai-nilai pancasila dalam proses pembelajaran, sebagai salah satu wujud penanamannilai-nilai Pancasila yang diberikan kepada siswa melalui proses pembelajaran adalah dengan memberikan pemahaman dan keteladanan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Oleh karena itu, Proses pembelajaran dianggap penting untuk peserta didik karena mereka bertanggung jawab untuk mengajar generasi berikutnya untuk secara sukarela mengikatkan diri pada prinsip dan kebiasaan yang berkarakter.

Sebagai guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan mampu mengintegrasikan pelajaran dengan memilih metode yang sesuai, sumber yang relevan, dan alat penilaian sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut Mulyana *et al.*, (2021) menyatakan bahwa guru juga mempersiapkan metode atau model seperti apa yang akan di lakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Penanaman nilai-nilai Pancasila pada anak sekolah dasar bertujuan untuk menjaga ideologi bangsa. Pembelajaran Pancasila di sekolah dasar dilakukan agar nilai-nilai tersebut melekat pada anak-anak dan dapat memunculkan ide-ide positif di masa depan. Menurut Fadhilah dan Adela (2020,

hlm. 9944) mengatakan bahwa nilai-nilai yang ada dalam Pancasila sangat penting bagi masyarakat Indonesia karena pancasila adalah ideologi negara Indonesia. Nilai-nilai pancasila harus diperkenalkan kepada anak-anak yang akan menjadi generasi penerus negara, perlunya penanaman nilai Pancasila kepada anak sekolah dasar sebagai pondasi pembentukan karakternya.

Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam proses pembelajaran di sekolah dasar penting untuk membentuk karakter siswa sehingga memiliki pola tingkah laku yang baik. Kurikulum 2013 telah menyempurnakan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk memperkuat nilai-nilai Pancasila sebagai entitas inti dalam pendidikan kewarganegaraan. Sejalan dengan hal tersebut. Dalam Kurikulum Merdeka, penanaman nilai-nilai Pancasila bertujuan agar siswa memiliki karakter yang baik sebagai penerus bangsa. Sebagai bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang demokratis, Pancasila tidak lagi menekankan menghafal undang-undang, peraturan, dan prosedur tata negara, serta proses politik yang hanya "berbasis tekstual". Akan tetapi sekarang, lebih menerapkan Pendidikan Pancasila dengan sukses, metode yang berpusat pada siswa, kreativitas, pola pikir kritis, dan sikap gotong royong, sangat penting bahwa siswa mencontohkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka di sekolah, di rumah, dan di lingkungan masyarakat.

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di persekolahan melibatkan metode-metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar, sumber-sumber, sarana, dan alat penilaian yang digunakan. Pembelajaran yang diberikan pada peserta didik di dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila meliputi Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhineka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Gazali, 2021). Profil pelajar pancasila merupakan ciri atau karakter yang harus terintegrasi dalam peserta didik. Pelajar Pancasila didefinisikan sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kemampuan diseluruh dunia dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan enam elemen; beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila atau P5 adalah kegiatan kokurikuler berbasis proyek yang dirancang untuk memperkuat upaya pembelajaran terhadap nilai-nilai Pancasila. P5 ini didasarkan pada masalah atau kebutuhan masyarakat di

satuan pendidikan. Dengan kata lain, peserta didik diajak untuk belajar dari lingkungan mereka. Program P5 menggunakan berbagai disiplin ilmu untuk melihat dan menangani masalah dalam lingkungan sekitar peserta didik untuk menghasilkan Profil Pelajar Pancasila. Dalam kurikulum merdeka, peserta didik diminta untuk membuat atau melaksanakan proyek. Kegiatan ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan potensi diri mereka dalam berbagai bidang. Salah satu kegiatan proyek dalam kurikulum merdeka ini adalah P5.

Pembelajaran P5 diterapkan secara terpisah atau tidak terintegrasi dari pembelajaran setiap mata pelajaran. Sebaliknya, ia memiliki bagian khusus untuk setiap mata pelajaran, memberi peserta didik kesempatan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka dengan belajar dari teman, guru, dan bahkan orang-orang dari masyarakat sekitar mereka untuk mempelajari masalah penting yang terjadi di lingkungan sekitar mereka (Kemendikbud, 2023). Akan tetapi P5 memiliki alokasi khusus dari setiap mata pelajaran dengan alokasi 1-2 jam pelajaran. Bentuk-bentuk dari pembelajaran P5 ini meliputi;

- 1) menyusun modul proyek,
- 2) mengelola proyek P5,
- 3) mengoptimalkan pelaksanaan kegiatan P5,
- 4) menutup rangkaian kegiatan P5,
- 5) Pengolahan asesmen dan melaporkan hasil proyek,
- 6) evaluasi dan tindak lanjut P5. Adapun beberapa topik untuk jenjang dasar dan menengah yang terdapat di dalam P5 menurut Rizky Satria, Sekar, dan Harjatanaya (2022, hlm. 57 - 63) yakni tema gaya hidup berkelanjutan, kearifan lokal, Bhineka Tunggal Ika, bangunlah jiwa raganya, suara demokrasi, rekayasa dan teknologi, kewirausahaan, dan keberkerjaan.

Karakter P5 yang terintegrasi ke dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila itu ada di dalam dimensi-dimensi/elemen Profil Pelajar Pancasila karena dimensi-dimensi tersebut menunjukkan bahwa profil pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia (Rizky Satria, Sekar, dan Harjatanaya 2022). Maka dari itu manfaat yang terdapat dalam P5 ini sangatlah positif dimana peserta didik dapat mengeksplorasi pembelajaran dengan merdeka sesuai dengan minat dan bakatnya, dapat mengasah gaya kepemimpinan peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **E. Hasil Peneliti Terdahulu yang Relevan**

Pada penelitian ini, penulis merujuk kepada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, sehingga hasil dari penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut :

1. Lenny Marlina, 2022, Pengaruh Persepsi Atas Media Pembelajaran Dan Sikap Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. Dengan hasil penerapan yang Salah satu hal penting lain yang harus diperhatikan oleh guru jika ingin mengajak siswa untuk dapat terlibat langsung secara emosional dan tertarik pada proses pembelajaran, sehingga dapat berinteraksi secara aktif dengan guru dengan memberi stimulus yang dapat memotivasi siswa.
2. Sri Wahyuni Lamadau, 2013, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Program Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produktif 1 Di SMK Negeri 1 Kota Gorontalo. Dengan hasil penerapan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran program power point terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dengan dapat diterimanya hipotesis yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran program power point berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif 1 di SMK Negeri 1 Kota Gorontalo positif terhadap hasil belajar siswa. Bahwa penggunaan media program power point mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Variabel penggunaan media pembelajaran program power point memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa sebesar 17% dan sisanya 83% ditentukan oleh faktor-faktor lain baik dari dalam diri siswa maupun diluar diri siswa. Demikian dengan penggunaan media program power point siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya, penggunaan media ini siswa dengan mudah menangkap pesan yang disampaikan oleh guru itu diharapkan para guru dapat menggunakan media pembelajaran seperti media program *Powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Yulisa Andriani, 2017, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang. Berdasarkan teori media pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa sukses tidaknya proses pembelajaran tergantung dalam media pembelajaran dan cara penyampaian guru. Dalam hal ini diharapkan guru bisa memilih media yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan

materi pembelajaran atau guru yang bersangkutan. Dengan hal ini adanya media pembelajaran untuk membantu atau alat pelengkap dalam proses pembelajaran diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran akan berjalan lebih baik.

4. Sartika, Deni Putri, 2021, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* terhadap Kreativitas Peserta Didik pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas. Kondisi ini diduga karena adanya faktor yang mempengaruhi rendahnya kreativitas peserta didik, salah satu faktor yang diduga sangat mempengaruhi adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kreativitas peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran aplikasi *canva* pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas. Jenis penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas sebanyak 25 peserta didik yang seluruhnya menjadi sampel penelitian. Dengan menggunakan analisa data menggunakan rumus uji paired sample t-test. Dari pengolahan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas peserta didik sebelum diberikan tindakan (*pretest*) dengan sesudah diberikan tindakan (*posttest*) menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva* pada kegiatan ekstrakurikuler sanggar bahasa di SMPN 1 Tanjung Emas. Saran dan hasil penelitian ini bagi pendidik untuk dapat lebih meningkatkan lagi kreativitas peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi *canva* dan bagi kepala sekolah di SMPN 1 Tanjung Emas selaku pimpinan di sekolah tersebut agar bisa lebih meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana terutama media pembelajaran yang efektif dan efisien serta kekinian untuk menunjang kreativitas peserta didik.
5. Sari, Rukmila, 2018, Hubungan antara Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan Sikap Solidaritas Sosial Siswa Kelas X di SMAN 7 Kota Jambi. Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Sikap Solidaritas Sosial Siswa pendidikan pancasila dan

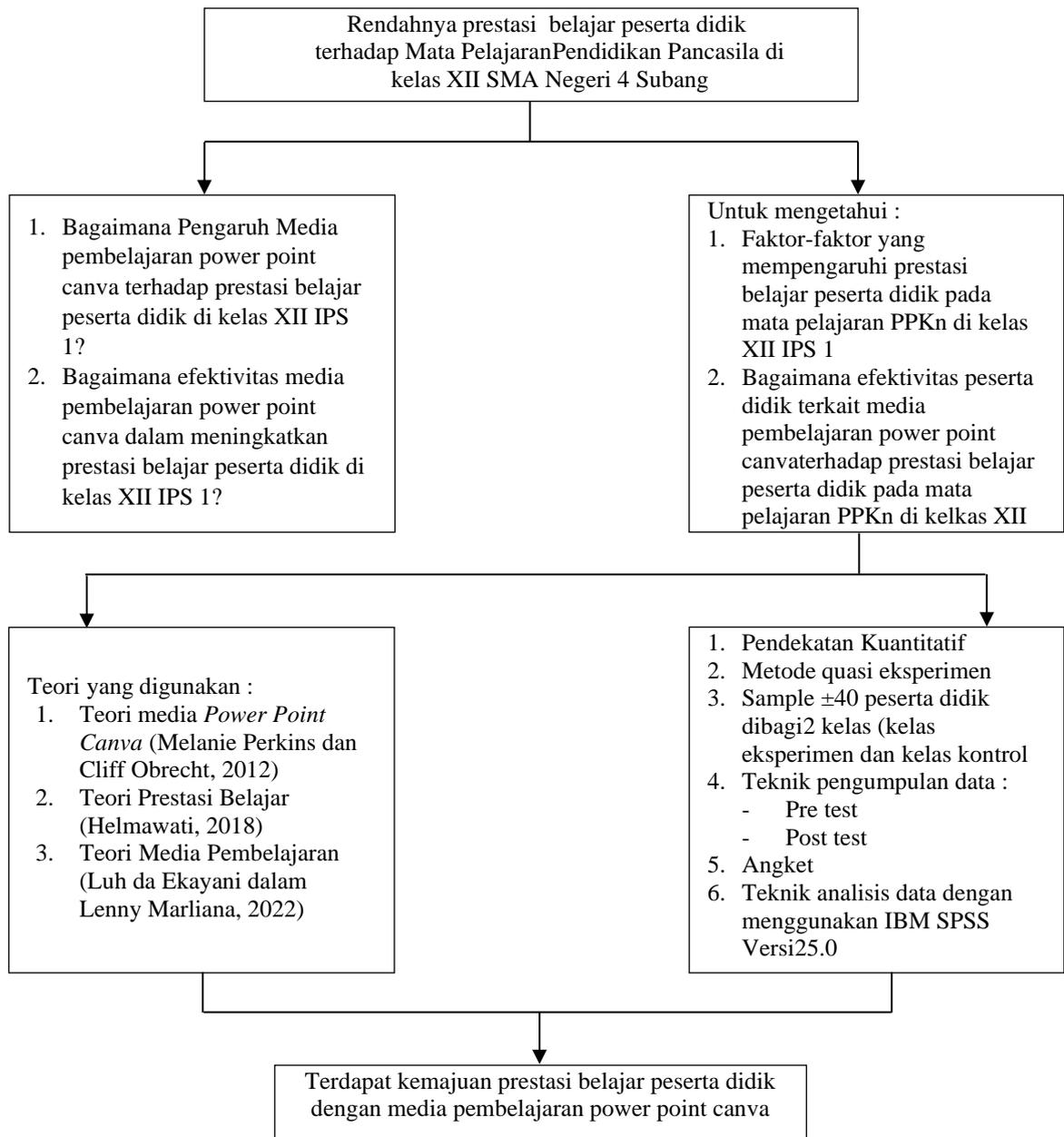
kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Sikap solidaritas sosial merupakan salah satu sikap yang ada dalam pembelajaran PPKn. Hal ini akan berhubungan dengan prestasi belajar PPKn karena didalam prestasi belajar dapat melihat bagaimana penguasaan siswa terhadap pengetahuan, sikap dan ketrampilan mata pelajaran PPKn. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Antara Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan Sikap Solidaritas Sosial Siswa di SMA Negeri 7 Kota Jambi. Penelitian ini merupakan penelitian Korelasional, dilaksanakan di SMA Negeri 7 Kota Jambi pada siswa kelas X IPS dan IPA dengan sampel berjumlah 64 siswa. Di sarankan Kepada guru diharapkan dapat meningkatkan cara mengajarnya dengan menyeimbangkan pembelajaran kognitif dan afektif sehingga prestasi belajar siswa baik dan sikap solidaritas siswa sosial juga baik. Kepada siswa untuk dapat meningkatkan prestasi belajar PPKn karena secara tidak langsung dengan meningkatnya prestasi belajar PPKn dapat menumbuhkan sikap solidaritas sosial siswa.

6. Diva Nurholifah, 2024 Pengaruh Model *Self Directed Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan metode penelitian quasi eksperimen di SMA BPPI Baleendah yang mengharapkan peserta didik memiliki hasil belajar yang meningkat setelah mempelajari model pembelajaran *self directed learning*.
7. Hananthya Firdhayanti Kurniawan, 2024 Efektivitas Pembelajaran Konstektual (CTL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan metode penelitian quasi eksperimen kelas X di SMA Negeri 12 Bandung yang mengharapkan peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

#### **F. Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan pada permasalahan yang ada yaitu Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point Canva* Terhadap Prestasi Belajar Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, memiliki solusi akan permasalahan tersebut,

berangkat dari judul penelitian yang akan diteliti oleh peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan kerangka pemikiran sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran**

## G. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

### 1. Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi, atau

dapat pula berasal dari pemikiran peneliti. Oleh karena peneliti menuangkan asumsinya sebagai berikut :

- a. Media *Power Point Canva* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik terkhusus ada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan.
- b. Penyampaian pembelajaran menggunakan media *Power Point Canva* dapat memberikan respon positif serta dapat membantu kebutuhan peserta didik untuk berkembang menjadi lebih kreatif dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

## **2. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang menurut teori termasuk dalam kerangka berpikir dan belum dapat dibuktikan kebenarannya secara empiris. Dengan uji ini memungkinkan penulis untuk menolak atau menerima hipotesis yang diajukan. Berdasarkan hipotesis dan kerangka pemikiran tersebut, maka hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : Tidak ada peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Power Point Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Ha : Terdapat peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Power Point Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila