

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, yang dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru dan meningkatkan interaksi dalam pembelajaran. Media yang digunakan haruslah media yang interaktif karena proses belajar mengajar itu sendiri selalu melibatkan interaksi. hubungan timbal balik yang terjadi antara guru dan peserta didik atau sesama peserta didik itu sendiri dalam konteks proses pembelajaran. Interaksi ini bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, Interaksi belajar dapat terjadi di berbagai bentuk, baik itu verbal maupun non-verbal, langsung maupun melalui media pembelajaran interaktif belajar mengajar bertujuan untuk membantu anak dalam perkembangan tertentu, oleh karena itu proses pembelajaran harus memperhatikan tujuan tersebut.

Media pembelajaran yang mumpuni menampilkan teks, gambar, suara, video atau animasi termasuk media canva. Media canva ini berfungsi sebagai alat untuk menyalurkan pesan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran di butuhkan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga akan mempengaruhi psikologi peserta didik untuk menumbuhkan minat dan keinginan belajar.

(Puspitasari, Jaya, dan Wuryani 2018) menjelaskan Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan untuk mengajar. Dalam pembelajaran, guru seringkali menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis dalam belajar.(Nurhidayati et al., 2023) penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menjadikan materi lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan pengalaman peserta didik. Media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, serta mendorong mereka untuk lebih kreatif.

2. Canva sebagai Media Pembelajaran

Proses pembelajaran harus sejalan dengan fungsi dan tujuan sistem Pendidikan nasional di Indonesia sehingga pemenuhan tuntutan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan efisien sangat diharapkan. salah satu cara yang dapat menciptakan suasana pembelajaran interaktif, inovatif, dan efisien dapat diwujudkan dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi dan perkembangan kognitif peserta didik akan mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar peserta didik.

Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan

interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, serta dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Canva adalah salah satu aplikasi desain *online* yang menyediakan berbagai macam *templates* atau *tools design* untuk dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas guru serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media ini juga dapat di desain sendiri oleh guru dimana aplikasi canva memiliki fitur *editing* lebih menarik untuk dibuat menjadi media pembelajaran yang baik dan menarik itu berupa gambar, *power point*, video maupun teks (Ardana et al., 2022).

Berikut adalah beberapa faktor yang menyebabkan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran:

a. Tampilan yang Menarik dan Interaktif

Media pembelajaran berbasis Canva dapat menggunakan berbagai macam elemen visual, seperti gambar, video, dan animasi. Elemen-elemen visual ini dapat menarik perhatian siswa dan membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, dapat menggunakan berbagai macam interaksi, seperti kuis, *drag and drop*, dan lainnya. Interaksi-interaksi ini dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

b. Penyajian Materi Secara Lebih Visual dan Menarik Media pembelajaran berbasis Canva dapat menyajikan materi pelajaran secara

lebih visual dan menarik ini akan dapat membantu peserta didik memahami materi belajar dengan baik

3. Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

Pembelajaran kontekstual belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas sedikit demi sedikit, dan dari proses mengonstruksi sendiri. Pendekatan Kontekstual ini berfokus pada penghubungan antara pengetahuan yang diperoleh di sekolah dan konteks dunia nyata, sehingga peserta didik dapat melihat manfaat langsung dari apa yang dipelajari.

Pembelajaran kontekstual berusaha menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, relevan, dan menarik bagi peserta didik. Pembelajaran kontekstual, yang dikenal juga sebagai *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, merupakan pendekatan mengajar yang menyajikan konsep pelajaran dalam konteks situasi nyata, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari (Hamruni, 2015). Pembelajaran kontekstual melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni: konstruktivisme (*constructivism*), menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*) (Kusniadi Dede et al., 2021).

Tujuan Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) untuk menghubungkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami makna dan relevansi materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran kontekstual berfokus pada pengembangan pemahaman yang mendalam, peningkatan motivasi belajar, serta peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

a. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual didasarkan pada beberapa prinsip penting yang harus dipahami oleh guru dan peserta didik:

- 1) Keterhubungan dengan dunia nyata: Materi yang diajarkan harus relevan dengan kehidupan nyata peserta didik. Hal ini membantu peserta didik mengaitkan apa yang mereka pelajari dengan pengalaman mereka sehari-hari.
- 2) Aktivitas Belajar yang Bermakna: peserta didik lebih mudah memahami materi jika mereka terlibat langsung dalam kegiatan belajar yang melibatkan pemecahan masalah nyata atau situasi sehari-hari.
- 3) Keterlibatan Peserta didik: Pembelajaran kontekstual menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Ini bisa dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja dalam kelompok atau mengerjakan proyek.

- 4) Kolaborasi dan Kerja Sama: Peserta didik diajarkan untuk bekerja sama dengan teman-temannya dalam menyelesaikan masalah atau proyek, yang meningkatkan keterampilan sosial mereka.
- 5) Refleksi: Pembelajaran kontekstual mendorong peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap apa yang mereka pelajari, untuk mengevaluasi pemahaman mereka dan menemukan hubungan antara materi pelajaran dan kehidupan nyata

Pembelajaran kontekstual (CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi ajar dengan kehidupan nyata peserta didik. Pembelajaran ini mengutamakan penerapan pengetahuan dalam situasi yang relevan dengan pengalaman hidup peserta didik, sehingga mereka dapat melihat langsung kaitan antara pelajaran yang dipelajari dengan dunia luar. CTL mengajak peserta didik untuk aktif belajar, berpikir kritis, dan mengembangkan kreativitas mereka dalam menghadapi masalah-masalah yang ada di lingkungan sekitar.

4. Minat Belajar Peserta didik

a. Pengertian Minat Belajar Peserta didik

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan semua manusia mengalami hal tersebut. Setiap manusia mengalami proses kedewasaan, baik fisik maupun kejiwaan. Pendewasaan tersebut akan sempurna bila didukung oleh pengalaman melalui pelatihan, pembelajaran, serta proses belajar. Jadi belajar merupakan proses penting untuk tumbuh menjadi dewasa. Belajar suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia

tidak belajar responnya menurun, dalam belajar ditemukan adanya kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon pembelajar. Minat berperan sangat penting dalam kehidupan peserta didik dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku.

Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan dengan peserta didik yang kurang berminat. Ketika seseorang berminat dalam belajar, maka akan lebih mudah untuk seseorang memusatkan perhatian, perasaan dan pikiran dalam proses belajar tersebut, karena melakukan tanpa adanya paksaan dari luar. Menurut Muhibbinsyah (2010) Minat berarti kecenderungan untuk mendorong aktif untuk terlibat dalam belajar dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. (Kusniadi Dede et al., 2021) Minat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran guru memegang peranan yang sangat penting di dalam merancang pembelajaran. Oleh karena itu, agar setiap rancangan pembelajaran dapat direalisasikan dalam sistem pembelajaran, maka setiap pendidik perlu memiliki kemampuan merancang pembelajaran dengan baik.

b. Ciri-Ciri Siswa dengan Minat Belajar yang Tinggi

Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung menunjukkan beberapa ciri berikut:

- 1) Aktif dalam Kegiatan Pembelajaran: Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan terlibat aktif dalam diskusi, tanya jawab, dan kegiatan lainnya.

- 2) Bertanya dan Mencari Informasi: Mereka cenderung bertanya tentang materi yang tidak dipahami dan berusaha mencari informasi lebih lanjut.
- 3) Semangat dalam Belajar: Mereka memiliki rasa penasaran yang besar, yang membuat mereka berusaha untuk memahami materi lebih dalam.
- 4) Mempunyai Tujuan yang Jelas: Peserta didik dengan minat belajar yang tinggi biasanya memiliki tujuan dan alasan yang jelas untuk belajar.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam meraih tujuan pendidikan. Ada banyak faktor yang dapat memengaruhi minat belajar seseorang, baik itu faktor internal (dari dalam diri individu) maupun faktor eksternal (dari lingkungan sekitar).

Berikut adalah beberapa faktor yang memengaruhi minat belajar antara lain:

1) Faktor Internal (Dari Diri Peserta didik Sendiri)

- a) Motivasi: Motivasi intrinsik dan ekstrinsik memainkan peran penting dalam minat belajar. Motivasi intrinsik (motivasi yang berasal dari dalam diri peserta didik) dapat meningkatkan minat belajar, sementara motivasi ekstrinsik (seperti hadiah atau penghargaan) juga berperan namun biasanya kurang bertahan lama.

- b) Kemampuan Diri: Peserta didik yang merasa mampu dalam suatu mata pelajaran cenderung memiliki minat yang lebih tinggi.
 - c) Perasaan Terhadap Pembelajaran: Jika peserta didik merasa bahwa pelajaran tersebut menyenangkan atau bermanfaat, mereka akan lebih tertarik untuk belajar.
 - d) Kepribadian: Peserta didik yang terbuka dan menyenangi tantangan biasanya lebih mudah tertarik untuk belajar hal-hal baru.
- 2) Faktor Eksternal (Dari Lingkungan)
- a) Peran Guru yaitu Cara mengajar guru sangat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Guru yang kreatif, menyenangkan, dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik dapat menumbuhkan minat belajar yang tinggi.
 - b) Lingkungan Belajar yaitu Lingkungan yang mendukung, seperti kelas yang nyaman, teman yang mendukung, dan fasilitas yang memadai, juga berperan dalam minat belajar peserta didik.
 - c) Penerapan Metode Pembelajaran yaitu Metode yang inovatif dan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik, seperti pembelajaran berbasis proyek, kontekstual, atau kolaboratif, dapat meningkatkan minat peserta didik.
 - d) Dukungan Orang Tua yaitu Orang tua yang memberi dukungan, baik secara emosional maupun dalam hal

menyediakan fasilitas untuk belajar, dapat membantu menumbuhkan minat belajar peserta didik.

3) Faktor Sosial

- a) Teman Sebaya: Teman-teman yang mendukung, menyemangati, dan berbagi pengetahuan dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik.
- b) Persaingan Sehat: Persaingan sehat antar siswa juga dapat memotivasi untuk meningkatkan minat dan semangat belajar.

d. Jenis-Jenis Minat Belajar

- 1) Minat Kognitif: Minat ini berkaitan dengan keinginan siswa untuk memahami atau mengeksplorasi informasi dan pengetahuan baru. Siswa dengan minat kognitif tinggi akan merasa senang belajar hal baru dan mencari tahu lebih banyak tentang materi pelajaran.
- 2) Minat Afektif: Minat ini berkaitan dengan perasaan atau emosi siswa terhadap suatu pelajaran. Jika peserta didik merasa senang atau tertarik secara emosional, maka minat mereka terhadap pelajaran tersebut akan meningkat.
- 3) Minat Konatif: Minat ini berhubungan dengan tindakan nyata yang dilakukan siswa, seperti berusaha untuk lebih giat belajar, melakukan tugas, dan memanfaatkan waktu belajar dengan baik.

5. Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran di Sekolah

a. Pengertian Kreativitas Peserta didik

Kreativitas peserta didik sendiri memiliki arti kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru yang berbeda dengan

sebelumnya. Kreativitas merupakan kemampuan interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif, kreativitas itu perlu dikembangkan, namun perhatian pengembangan kreativitas belum memadai, khususnya dalam pendidikan formal. Kreativitas merupakan keterampilan siswa untuk memunculkan ide, cara, atau model yang baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Kreativitas bukan hanya tentang menghasilkan karya seni atau produk inovatif, tetapi juga mencakup kemampuan untuk berpikir kritis, fleksibel, dan menemukan alternatif yang efektif dalam memecahkan masalah yang ada.

Dalam konteks pendidikan, kreativitas memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam berpikir dan belajar, serta meningkatkan kualitas hasil belajar mereka (Astuti & Aziz, 2019). (Kusniadi Dede et al., 2021) Kreativitas juga menyibukkan diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan tersendiri. Setiap guru wajib merancang dan melaksanakan pembelajaran interaktif, inspiratif, menantang, dan menyemangati peserta didik. Pembelajaran yang dilaksanakan harus dapat mendorong peserta didik berperan aktif, inovatif, dan mandiri berkembang sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologisnya. rendahnya kreativitas siswa dikarenakan tidak tersedianya media pembelajaran yang sesuai, kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dan

kurangnya pembiasaan siswa dalam menyelesaikan soal non-rutin. Sebagai upaya untuk mengoptimalkan kreativitas belajar peserta didik maka diperlukan pelaksanaan pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan penerapan pembelajaran menggunakan media canva.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Peserta didik

1) Lingkungan yang Mendukung

Lingkungan yang mendukung kreativitas mencakup ruang yang aman, bebas dari tekanan, dan memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka tanpa takut dihukum atau dihakimi. Lingkungan kelas yang kondusif mendorong peserta didik untuk berpikir secara bebas dan kreatif.

2) Kebebasan dalam Berkreasi

Peserta didik yang diberi kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri tanpa terlalu banyak batasan cenderung lebih kreatif. Pemberian kebebasan ini membantu mereka menemukan cara atau solusi baru untuk masalah yang ada.

3) Dukungan dan Motivasi dari Guru

Guru yang memberikan dukungan positif dan mendorong siswa untuk berpikir kreatif dapat mempengaruhi tingkat kreativitas peserta didik. Guru yang memberikan umpan balik konstruktif dan memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa dapat merangsang kreativitas mereka.

4) Pengalaman dan Pengetahuan

Kreativitas juga dipengaruhi oleh seberapa banyak pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki siswa. Pengetahuan yang luas memberikan lebih banyak bahan mentah untuk menghasilkan ide-ide baru.

5) Teknologi dan Sumber Daya

Akses ke teknologi dan berbagai sumber daya, seperti internet, perangkat lunak pembelajaran, atau alat kreatif lainnya, dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berkreasi dan menghasilkan ide-ide baru.

c. Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran

Kreativitas adalah salah satu keterampilan yang sangat penting bagi siswa dalam proses pembelajaran, karena tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan adaptif. Kreativitas membantu siswa untuk menemukan cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah, mengeksplorasi ide-ide, serta beradaptasi dengan perubahan. Oleh karena itu, meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran menjadi hal yang sangat penting bagi guru dan lembaga pendidikan.

Berikut adalah beberapa pendekatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran:

1) Pemberian Proyek yang Menantang

Memberikan proyek atau tugas yang menantang dapat merangsang kreativitas peserta didik. Proyek ini bisa berupa

pemecahan masalah atau pembuatan karya yang membutuhkan ide-ide baru. Contoh: Memberikan proyek di mana siswa harus merancang solusi untuk masalah sosial di masyarakat, atau menciptakan alat yang memudahkan kehidupan sehari-hari.

2) Menggunakan Metode Pembelajaran Aktif

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*), pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), atau diskusi kelompok dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kreatif. Dalam metode ini, siswa dihadapkan pada masalah nyata dan diminta untuk berkolaborasi dalam mencari solusi. Contoh: Dalam pelajaran ilmu pengetahuan, guru dapat memberikan masalah yang terkait dengan fenomena alam atau lingkungan sekitar yang perlu dipecahkan oleh peserta didik.

3) Memberikan Kebebasan untuk Berkreasi

Siswa perlu diberikan kebebasan untuk mengekspresikan ide mereka, baik dalam bentuk tulisan, gambar, atau media lainnya. Pemberian kebebasan ini dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berkreasi. Contoh: Dalam mata pelajaran seni atau bahasa Indonesia, beri peserta didik kebebasan untuk menulis cerita, puisi, atau membuat lukisan berdasarkan tema yang mereka pilih.

4) Menggunakan Teknologi untuk Meningkatkan Kreativitas

Menggunakan alat-alat teknologi seperti aplikasi desain, pembuatan video, atau permainan edukatif dapat merangsang

keaktivitas siswa. Teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses lebih banyak informasi dan menggunakan alat canggih untuk mewujudkan ide mereka. Contoh: Dalam pelajaran matematika, peserta didik bisa menggunakan aplikasi grafis untuk memvisualisasikan rumus atau konsep-konsep matematika yang sulit dipahami.

5) Menghargai Setiap Ide dan Pendapat

Menghargai setiap ide dan pendapat siswa tanpa menghakimi atau mengecilkan hati mereka akan membuat siswa merasa dihargai dan didorong untuk berpikir lebih kreatif. Guru bisa mengadakan diskusi di kelas di mana setiap peserta didik diberi kesempatan untuk berbicara dan berbagi ide mereka tentang topik tertentu.

6) Memberikan Umpan Balik Positif

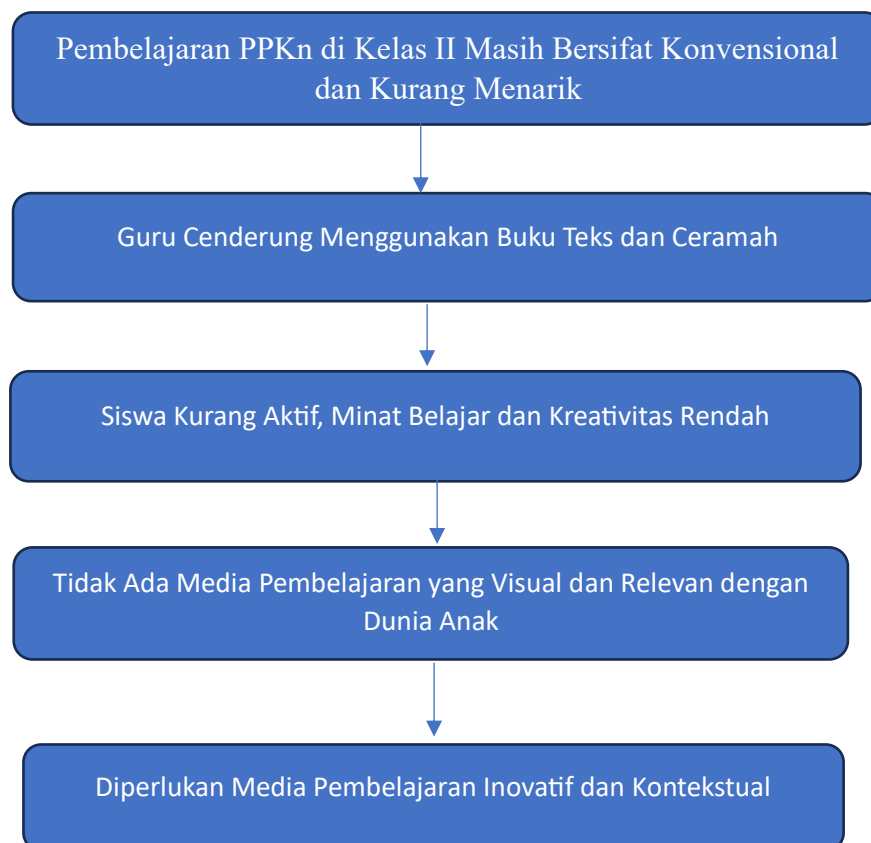
Memberikan umpan balik yang positif dan konstruktif terhadap usaha siswa dalam berpikir kreatif sangat penting untuk mempertahankan semangat dan motivasi mereka. Umpan balik yang mengarah pada perbaikan dapat membantu siswa memahami cara meningkatkan hasil karya peserta didik.

B. Penelitian Terkait

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar dan kreativitas peserta didik.

1. Penelitian oleh Ramadhan (2020) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.
2. Penelitian oleh Ningsih (2018) yang menunjukkan bahwa aplikasi desain grafis seperti Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menyampaikan ide dan konsep secara visual. Selain itu, penelitian tentang pembelajaran kontekstual juga menunjukkan hasil yang positif.
3. Penelitian Suyanto (2016) menemukan bahwa pendekatan kontekstual meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam pembelajaran karena siswa dapat mengaitkan materi dengan pengalaman dan kondisi nyata yang mereka hadapi.

C. Kerangka Pemikiran





Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks semata, telah menjadi penyebab rendahnya minat belajar dan kreativitas peserta didik di kelas II SDN Kersoarjo 2. Pembelajaran PPKn yang seharusnya mampu menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila dengan pendekatan kontekstual justru tidak optimal karena kurangnya media visual dan interaktif yang mendekatkan peserta didik pada pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan.

Peserta didik yang terbiasa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa dilibatkan secara aktif cenderung merasa bosan, pasif, dan kurang termotivasi untuk mengembangkan ide-ide atau mengekspresikan diri. Kondisi ini dapat menurunkan semangat belajar dan menghambat perkembangan potensi kreatif siswa, khususnya dalam pembelajaran yang membutuhkan pemahaman nilai-nilai sosial dan kebangsaan seperti PPKn.

Sebagai solusi, media pembelajaran berbasis digital yang dirancang dengan pendekatan kontekstual menjadi pilihan yang tepat. Salah satu media yang potensial adalah aplikasi Canva, yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran interaktif, visual, dan menarik. Melalui Canva,

guru dapat menyusun presentasi, infografis, maupun lembar aktivitas yang melibatkan siswa dalam proses berpikir dan berkarya. Pendekatan kontekstual ini memungkinkan siswa belajar dengan mengaitkan materi PPKn dengan pengalaman nyata di sekitar mereka.

Dengan penerapan media Canva, pembelajaran menjadi lebih hidup, komunikatif, dan mampu merangsang minat belajar peserta didik. Selain itu, kegiatan yang menuntut siswa untuk membuat karya sederhana melalui desain atau gambar juga dapat meningkatkan kreativitas mereka. Dengan demikian, penggunaan media aplikasi Canva dengan pendekatan kontekstual diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar dan kreativitas peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.