



## Pembelajaran Berbasis Proyek *Mind Mapping* Dengan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran PPKn Di SD

Dewi Wulandari

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Email: [dewiwulan1102@gmail.com](mailto:dewiwulan1102@gmail.com)

Sutrisna Wibawa

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Korespondensi Penulis: [dewiwulan1102@gmail.com](mailto:dewiwulan1102@gmail.com)

*This research aims to determine significant differences in Civics learning outcomes between groups of students who took part in mind mapping project-based learning with the Canva application and groups of students who took part in conventional learning in class V. The research design used a quasi-experimental design. The research sample was taken using a simple random sampling technique so that 15 class V students were selected as the experimental class and 15 students as the control class. Data collection uses observation and PPKn learning outcomes tests. Data analysis techniques use descriptive statistics and inferential statistics, where inferential statistics are divided into three, namely normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The results of the research show that: 1) there are differences in Civics learning outcomes between students who take part in mind mapping project-based learning with the Canva application and students who take conventional learning, and 2) there is an influence of mind mapping project-based learning with the Canva application on learning outcomes in subjects PPK for fifth grade students at Ngringin State Elementary School.*

**Keywords:** Canva, Mind Mapping, PPKn

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada hasil belajar PPKn antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional pada siswa kelas V. Desain penelitian menggunakan desain eksperimental semu (*quasi experimental design*). Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *simple random sampling* sehingga terpilih siswa kelas V dengan jumlah 15 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan 15 orang siswa sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan observasi dan tes hasil belajar PPKn. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial, dimana statistik inferensial terbagi menjadi tiga yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat perbedaan hasil belajar PPKn pada siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dan 2) terdapat pengaruh pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PPK siswa kelas V SD Negeri Ngringin.

**Kata kunci:** canva, *mind mapping*, PPKn

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah proses penyampaian informasi yang melibatkan transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan ketrampilan yang terkandung di dalamnya (Pratiwi, 2023). Proses transformasi dalam pendidikan dapat terjadi didalam maupun di luar institusi pendidikan, di lingkungan tempat tinggal, dan masyarakat. Pembelajaran juga dapat berlangsung dari generasi sekarang ke generasi yang akan mendatang (*long life learning*). Pelaksanaan pendidikan bertujuan untuk memberikan wadah kepada manusia untuk mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimiliki agar mampu bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain.

Pada era abad ke-21, pembelajaran mengutamakan pada pengembangan keterampilan siswa. Menurut Apriliany dan Hendratno (2022), karakteristik pembelajaran pada abad ke-21 mengembangkan keterampilan 4C (*Collaborative, Critical Thinking, Creativity, dan Communication*), dimana siswa diharuskan untuk mencari suatu pengetahuan yang tidak hanya disajikan atau yang terdapat pada buku tekstual, namun mengharuskan peserta didik untuk mencari serta memperoleh pengetahuan melalui keterampilan 4C tersebut. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Angga dkk., (2022) bahwa pembelajaran ialah metode interaksi yang berorientasi pada pendidikan untuk mendorong siswa agar belajar lebih aktif dan dapat mengubah perilaku mereka melalui pengalaman belajar.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di SD dapat melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta berperilaku demokratis dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 dalam lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) adalah menjadikan warga negara yang cerdas dan baik, yakni warga negara yang bercirikan tumbuh-kembangnya kepekaan, ketanggapan, kritisasi, dan kreativitas sosial dalam konteks kehidupan bermasyarakat secara tertib, damai, dan kreatif (Sa'ida, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada kelas V di SD Negeri Ngringin Moyudan, diperoleh rata-rata nilai hasil belajar Penilaian Sumatif Tengah Semester (PSTS) pada mata pelajaran PPKn sebanyak 60% siswa memperoleh nilai kurang dari nilai KKM (75). Hal ini disebabkan oleh siswa kurang mampu dalam memahami materi PPKn yang disampaikan oleh guru, siswa pasif dan hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, kurangnya interaksi antarsiswa dan guru dengan siswa, serta siswa kurang percaya diri untuk bertanya dan mengutarakan pendapatnya. Selain itu, guru belum menggunakan media dan metode pembelajaran yang bervariasi. Guru lebih sering mentransfer pengetahuan secara keseluruhan kepada siswa tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan yang dipelajarinya melalui suatu kegiatan.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut, perlu adanya perubahan dan pembaruan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yakni melalui mode pembelajaran yang bersifat aktif dan bermakna. Salah satu model pembelajaran yang mampu membangkitkan keaktifan dan bermakna adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) atau

model pembelajaran berbasis proyek. Menurut Fathurrohman (2015), model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga pelaksanaan pembelajarannya melibatkan siswa secara aktif dengan melakukan kegiatan proyek. Keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi dapat dilatih melalui kegiatan berbasis proyek yang melibatkan siswa, karena dalam kegiatan ini terjadi kerja sama dalam kelompok. Selanjutnya, setelah proyek selesai, karya yang dapat dipresentasikan secara komunikatif serta dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa itu sendiri untuk memahami materi pelajaran.

Selain melalui model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), pembelajaran yang bermakna bagi siswa harus didukung dengan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah aplikasi Canva. Media ini sudah banyak dikenal oleh siswa dan guru sebagai salah satu media yang efektif untuk mendukung proses belajar. Canva yaitu aplikasi desain yang dioperasikan secara online, baik melalui aplikasi pada ponsel maupun website didalamnya menyediakan berbagai macam desain grafis dalam bentuk presentasi, poster, peta konsep (*mind mapping*), grafik, tabel, foto, kartu undangan, spanduk, *cover*, dan lain sebagainya (Imran et al, 2022). Aplikasi Canva sangat memudahkan pekerjaan terutama dalam bentuk desain media pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015) Dalam penelitian eksperimen ini penulis menggunakan desain eksperimental semu (*quasi experimental design*) karena penulis menggunakan dua kelas. Kelas pertama sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran berbasis lingkungan dan kelas kedua sebagai kelas kontrol (pembanding) yang tidak menggunakan model pembelajaran berbasis lingkungan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Ngringin Kapaewon Moyudan pada tahun pelajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini sampel penelitian diambil menggunakan teknik Simple Random Sampling. Sehingga terpilihlah kelas V dengan jumlah 15 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen dan 15 orang peserta didik sebagai kelas kontrol.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes hasil belajar. Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi tidak berstruktur. Menurut Sugiyono (2018), observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang diobservasi. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan. Sedangkan menurut Arikunto (2021), tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar PPKn.

Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil belajar PPKn kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberikan tindakan yang berbeda.

Menurut Arikunto (2021) yang dimaksud instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik atau lebih sistematis sehingga lebih mudah diolah. Menurut Ridwan (2019) instrument pengumpul data berupa serangkaian tes pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu/kelompok. Tes juga berfungsi untuk menguji hasil belajar PPKn peserta didik setelah memperoleh perlakuan. Bentuk tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda.

Tes yang digunakan adalah tes tertulis. Tes yang diberikan pada awal pembelajaran disebut pretest dan tes yang diberikan pada akhir pembelajaran disebut *post test*. Instrumen penelitian yang digunakan ialah tes hasil belajar. Validitas dan realibilitas instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas butir soal dan realibilitas instrument tes. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Dimana statistik inferensial terbagi menjadi tiga yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan analisis deskriptif pada hasil belajar materi Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia di kelas V sebelum penerapan model proyek *mind mapping* berbasis aplikasi Canva pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh rata-rata yaitu 51,33 dan 51,00 dengan standar deviasi sebesar 13,16 dan 13,26. Pada kelas kontrol skor maksimum yaitu 75 dan skor minimum sebesar 30. Sedangkan pada kelas eksperimen Pada kelas kontrol skor maksimum yaitu 76 dan skor minimum sebesar 30.

Tabel 1. Tabel Skor Sebelum Penerapan Proyek *Mind Mapping* Berbasis Aplikasi Canva pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Interval	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Keterangan
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
0 – 25	1	7%	2	13%	Kurang
26 – 50	8	53%	9	60%	Cukup
51 – 75	6	40%	4	27%	Baik
76 – 100	0	0%	0	0%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh hasil sebelum menerapkan pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva pada kelas kontrol yaitu sebanyak 1 siswa atau 7% dengan kategori Kurang, 8 siswa atau 53% dengan kategori Cukup, 6 siswa atau 40% dengan kategori Baik, dan tidak ada siswa yang mendapatkan kategori Sangat Baik. Pada kelas eksperimen diperoleh hasil yaitu sebanyak 2 siswa atau 13% dengan kategori Kurang, 9 siswa atau 60% dengan kategori Cukup, 4 orang atau 2% dengan kategori Baik, dan tidak ada siswa yang mendapatkan kategori Sangat Baik. Dari hasil

tersebut dapat dikatakan bahwa sebagian besar hasil peserta didik sebelum menerapkan pembelajaran berbasis proyek mind mapping dengan aplikasi Canva pada mata pelajaran PPKn di kelas kontrol dan kelas eksperimen ada pada kategori Cukup

Pelaksanaan analisis deskriptif pada hasil belajar materi Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia pada kelas V setelah penerapan pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva diperoleh rata-rata yaitu 82,33 dan standar deviasi sebesar 9,97. Skor maksimum yang diperoleh peserta didik yaitu 95 dan skor minimum sebesar 60. Jarak antara skor maksimum dengan skor minimum adalah 35.

Tabel 2. Tabel Skor Setelah Penerapan Proyek *Mind Mapping* Berbasis Aplkasi Canva pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Interval	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Keterangan
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
0 – 25	0	0%	0	0%	Kurang
26 – 50	0	0%	0	0%	Cukup
51 – 75	11	73%	5	33%	Baik
76 – 100	4	27%	10	67%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh hasil setelah menerapkan pembelajaran berbasis proyek mind mapping dengan aplikasi Canva pada kelas kontrol yaitu tidak ada siswa yang mendapat kategori Kurang, tidak ada siswa pada kategori Cukup, sebanyak 11 siswa atau 73% pada kategori Baik, dan sebanyak 4 siswa atau 27% pada kategori Sangat Baik. Pada kelas eksperimen diperoleh hasil yaitu tidak ada siswa yang berada pada kategori Kurang, tidak ada siswa yang berada pada kategori Cukup, sebanyak 5 siswa atau 33% mendapat kategori Baik, dan sebanyak 10 siswa atau 67% mendapat kategori Sangat Baik. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa setelah menerapkan pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* pada kelas kontrol ada pada kategori Baik. Pada kelas eksperimen setelah dilakukan tindakan diperoleh hasil sebagian siswa ada pada kategori Sangat Baik.

Pada penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik inferensial yakni dengan uji t dua pihak. Sebelumnya terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah sebaran datanya normal atau tidak.

Tabel 3. Tes uji normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov Test		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.139	15	.894
Postest Kontrol	.169	15	.153
Pretest Eksperimen	.197	15	.434
Postest Eksperimen	.179	15	.265

Pada tabel tersebut uji normalitas menggunakan Kolmogorov-smirnov diperoleh nilai signifikansi 0,89 pada pretest kontrol, nilai signifikansi 0,15 pada postest kontrol, nilai signifikansi 0,43 pada pretest eksperimen, dan nilai signifikansi 0,26 pada postest eksperimen. Nilai signifikansi tersebut lebih besar daripada  $\alpha = 0,05$  maka dapat dikatakan

bahwa pretest kontrol, posttest kontrol, pretest eksperimen, dan posttest eksperimen pada pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva pada mata pelajaran PPKn terdistribusi normal.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan statistik inferensial yaitu dengan uji T dua pihak yang sebelumnya dilakukan pengujian homogenitas. Tujuan dilakukan uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah sebaran datanya homogen atau tidak.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	Lavene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.626	1	28	.435
Based on Median	.427	1	28	.519
Based on Median and with adjusted df	.427	1	26.515	.519
Based on trimmed mean	.585	1	28	.451

Pada tabel 4 hasil uji Homogenitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi pada based on mean adalah 0,43. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0,43 > 0,05$  sehingga hasil pretest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva pada mata pelajaran PPKn kelas V dapat dikatakan homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T Test

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil	Equal variances assumed	.626	.435	2.800	28	.009
	Equal variances not assumed			2.800	26.982	.009

Uji *independent sample t test* dilaksanakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Jika nilai Sig.(2-tailed)  $> 0,05$ , maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebaliknya, jika nilai Sig.(2-tailed)  $< 0,05$ , maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa hasil uji T nilai Sig.(2-tailed) yaitu 0,009 atau dapat dibulatkan menjadi 0,01. Sehingga diperoleh hasil nilai Sig.(2-tailed)  $0,01 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil tersebut juga dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga terdapat pengaruh penerapan pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva pada mata pelajaran PPKn di kelas V.

Tabel 6. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Setelah Penerapan Proyek *Mind Mapping* Berbasis Aplikasi Canva

	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Mean	73.00	82.33
Std. Deviation	8.194	9.976

Minimum	60	60
Maximum	85	95

Tabel 6 menunjukkan hasil nilai belajar PPKn pada siswa kelas V di SD Negeri Ngringin nilai rata-rata pada kelompok eksperimen setelah diberikan tindakan berupa penerapan pembelajaran berbasis proyek mind mapping dengan aplikasi Canva yaitu dari 51,00 menjadi 83,33. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar PPKn di kelas V SD Negeri Ngringin. Hasil uji hipotesis dan kajian yang relevan menyatakan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva pada hasil belajar PPKn di kelas V SD Negeri Ngringin.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan nilai analisis data tentang penerapan pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V di SD Negeri Ngringin diperoleh nilai rata-rata sebelum diberikan tindakan yaitu 51,00. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik berada pada kategori Cukup Sedangkan setelah penerapan pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva pada mata pelajaran PPKn diperoleh nilai rata-rata yaitu 83,33. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik berada pada kategori Sangat Baik. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PPKn siswa kelas V SD Negeri Ngringin.

Implikasinya dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas V. Oleh sebab itu, disarankan kepada para pendidik, khususnya pada mata pelajaran PPKn untuk menerapkan pembelajaran berbasis proyek *mind mapping* dengan aplikasi Canva sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, serta pengalaman belajar peserta didik. Bagi peneliti berikutnya perlu dilakukan observasi terlebih dahulu mengenai konsep-konsep prasyarat peserta dan model pembelajaran yang pernah diterima peserta sehingga penerapan model pembelajara ini dapat berjalan dengan baik.

## DAFTAR REFERENSI

- ANGGA, S. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pai Di Sma Negeri 15 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Apriliany, A. A. (2021). Pengaruh Media Kartu Kata (Karka) Terhadap Keterampilan Menulis Puisi untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar.
- Arikunto, S. (2021). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3. Jakarta: Bumi Aksara.

- Fathurrohman, Muhammad. 2015. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Imran, I., Okianna, O., Ramadhan, I., Al Hidayah, R., Ismiyani, N., Prancisca, S., ... & Solidah, S. N. (2022). Penerapan Literasi Berbasis IT dalam Pembelajaran Melalui Media E-Book di SMPN 7 Sungai Raya. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 5018-5020.
- Jaya, M. I., Akmaludin, A., & Pratama, L. S. (2023). Membentuk Kemandirian Belajar Melalui Pelatihan Penggunaan Canva Dalam Pembuatan E-Book Sebagai Media Pembelajaran PPKN. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(4), 37-45.
- Pratiwi, D. (2023). *The Influence of The Happy Card Media PJBL Model on The Learning Outcomes of Class III Civic Learning SDN Masangan Wetan: Pengaruh Model PJBL Berbantu Media Happy Card terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PKn Kelas III SDN Masangan Wetan. EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 60-70.
- Ridla 'Adawiyah. 2021. "Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD." *Universitas Pendidikan Indonesia* 5:1–9.
- Ridwan. (2019). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: PT Alfabeta
- Sa'ida, I. A. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan terhadap Karakter Integrasi Nasional Mahasiswa Teknik Informatika. *EDU RESEARCH*, 3(2), 35-47.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.