

OPTIMALISASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN PENDIDIKAN NASIONAL DI SEKOLAH DASAR

**Ermawita, Riswan Aditya, Syamsu Siddiq Sabili Harahap,
Yulio Omar Montoya Saragih**

Program Studi Pendidikan Vokasional Informatika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu
Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
ermajuwita91@gmail.com

Abstract

This community service activity aims to optimize the use of interactive learning media based on the Canva application in introducing national education hero figures at SDN 200502 Pijor Koling. Thus far, the internalization of historical and character values relying on conventional methods tends to make students passive and unmotivated. The implementation of this activity utilized an interactive participatory education approach divided into preparation, implementation (delivery of visual materials and interactive quizzes), and evaluation stages. Field observations indicate that the integration of Canva media has proven to be highly effective in increasing students' enthusiasm, focus, and active participation. Through dynamic visualization of figures such as Ki Hajar Dewantara and R.A. Kartini, the classroom atmosphere became more lively and interactive. Furthermore, the results from the quiz session confirmed that students were able to absorb cognitive information well while also beginning to reflect on exemplary values such as discipline, hard work, and nationalism. In conclusion, this digital learning media innovation not only provides a pleasant learning experience but also contributes significantly to the formation of students' character and national identity from an early age.

Keywords: Canva, interactive media, education heroes, character education, elementary school.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dalam pengenalan tokoh pahlawan pendidikan nasional di SDN 200502 Pijor Koling. Selama ini, internalisasi nilai sejarah dan karakter yang masih mengandalkan metode konvensional cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan edukasi interaktif partisipatif yang terbagi ke dalam tahap persiapan, pelaksanaan (pemaparan materi visual dan kuis interaktif), serta evaluasi. Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa integrasi media Canva terbukti sangat efektif dalam meningkatkan antusiasme, fokus, dan partisipasi aktif siswa. Melalui visualisasi yang dinamis mengenai tokoh-tokoh seperti Ki Hajar Dewantara dan R.A. Kartini, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Selanjutnya, hasil dari sesi kuis mengonfirmasi bahwa peserta didik mampu menyerap informasi kognitif dengan baik sekaligus mulai merefleksikan nilai-nilai keteladanan seperti kedisiplinan, kerja keras, dan nasionalisme. Kesimpulannya, inovasi media pembelajaran digital ini tidak hanya menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga berkontribusi secara nyata dalam pembentukan karakter dan identitas kebangsaan siswa sejak usia dini.

Keywords: Canva, media interaktif, pahlawan pendidikan, pendidikan karakter, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat Sekolah

Dasar (SD) merupakan fase krusial untuk menanamkan nilai-nilai karakter, moral, dan tanggung jawab sosial pada

anak sejak usia dini (Maulani et al., 2025). Salah satu pendekatan fundamental untuk membangun karakter dan identitas kebangsaan adalah melalui pembelajaran sejarah dan pengenalan pahlawan nasional. Internalisasi nilai-nilai keteladanan tokoh sejarah terbukti sangat efektif untuk mengedukasi siswa agar terhindar dari perilaku menyimpang di tengah pesatnya perkembangan zaman (Aprianto & Kumalasari, 2023). Perkembangan sistem pendidikan di Indonesia tentu tidak terlepas dari dedikasi pahlawan pendidikan nasional. Oleh karena itu, pengenalan sejarah perjuangan mereka menjadi instrumen utama dalam membentuk generasi muda yang memiliki rasa nasionalisme tinggi serta kepekaan terhadap budaya bangsanya (Izzuddin et al., 2023).

Meskipun memiliki urgensi yang tinggi, proses internalisasi nilai-nilai kepahlawanan di sekolah sering kali tidak berjalan maksimal karena masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional (Kusumawati & Prastiwi, 2025). Pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan didominasi oleh metode ceramah satu arah membuat pembelajaran terkesan monoton dan sebatas hafalan, sehingga kurang diminati oleh siswa (Martha et al., 2023). Kondisi ini sejalan dengan temuan di SDN 200502 Pijor Koling, di mana masih banyak siswa yang belum mengenal tokoh-tokoh pahlawan pendidikan secara komprehensif. Anak-anak umumnya hanya mengenali nama tanpa benar-benar memahami esensi perjuangan dan teladan yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menyikapi tantangan tersebut, diperlukan inovasi metode dan penyediaan media edukatif yang lebih

relevan dengan karakteristik kognitif siswa masa kini. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva merupakan salah satu solusi potensial. Integrasi media visual berbasis Canva terbukti efektif dalam mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa (Kurniati et al., 2025). Visualisasi materi yang menarik tidak hanya memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik, tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dan daya ingat siswa dalam menyerap konsep sejarah (Rasyidah et al., 2026).

Berbagai kajian literatur sebelumnya telah menegaskan bahwa integrasi teknologi visual dalam penyampaian materi sejarah merupakan langkah adaptif yang krusial guna menghadirkan pengalaman belajar bermakna di abad ke-21 (Lahamado et al., n.d.). Berlandaskan hal tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertajuk “Menenal Tokoh Pahlawan Pendidikan Nasional” di SDN 200502 Pijor Koling ini diinisiasi. Melalui optimalisasi media interaktif Canva, kegiatan ini bertujuan untuk menambah wawasan historis siswa sekaligus menanamkan karakter mulia seperti kedisiplinan, kerja keras, semangat belajar, dan rasa cinta tanah air.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan edukasi interaktif partisipatif. Mitra dalam kegiatan ini adalah SDN 200502 Pijor Koling yang berlokasi di Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Kota Padangsidempuan. Kegiatan pengabdian

ini dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2026. Sasaran utama dari program ini adalah siswa-siswi tingkat sekolah dasar dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter melalui pengenalan tokoh pahlawan pendidikan nasional.

Prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan observasi dan koordinasi dengan pihak sekolah (Kepala Sekolah dan guru kelas) terkait perizinan, waktu pelaksanaan, serta penyesuaian materi dengan kapasitas kognitif siswa. Selanjutnya, tim merancang dan menyusun instrumen media pembelajaran edukatif berupa visualisasi interaktif menggunakan aplikasi Canva yang memuat profil, sejarah singkat, dan nilai keteladanan para pahlawan pendidikan.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan inti dilakukan melalui metode penyampaian materi secara tatap muka di dalam kelas. Tim pengabdian mempresentasikan media pembelajaran interaktif yang telah dirancang. Agar pembelajaran tidak berjalan satu arah, metode ini dipadukan dengan sesi kuis interaktif, tanya jawab, serta kegiatan kreatif yang dirancang untuk memancing partisipasi aktif siswa. Penggunaan Canva berfungsi sebagai stimulus visual untuk mempertahankan tingkat fokus dan antusiasme peserta didik sepanjang kegiatan.

3. Tahap Evaluasi Tahap akhir melibatkan proses observasi langsung untuk mengamati tingkat partisipasi, pemahaman, dan antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung. Tim pengabdian mencatat respons siswa dalam menjawab kuis dan mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan sebagai bahan evaluasi dan

penyusunan laporan tindak lanjut dari keberhasilan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema “Menenal Tokoh Pahlawan Pendidikan Nasional” di SDN 200502 Pijor Koling telah dilaksanakan dengan lancar dan mendapatkan respons yang sangat positif. Fokus utama dari kegiatan ini adalah pemaparan profil, sejarah perjuangan, dan jasa tokoh-tokoh penting pendidikan Indonesia, seperti Ki Hajar Dewantara, R.A. Kartini, R. Dewi Sartika, dan KH Ahmad Dahlan. Penyampaian materi tersebut tidak dilakukan dengan metode ceramah konvensional, melainkan dikemas ke dalam media presentasi visual interaktif menggunakan aplikasi Canva. Suasana dan interaksi saat pelaksanaan kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan PkM di SDN 200502 Pijor Koling

Berdasarkan hasil observasi lapangan selama kegiatan berlangsung, penggunaan Canva terbukti mampu memicu antusiasme dan partisipasi aktif siswa secara luar biasa. Siswa yang awalnya cenderung pasif menjadi lebih fokus dan tertarik pada materi yang disajikan. Temuan lapangan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa elemen visual dan desain grafis yang dinamis memiliki peran krusial dalam

menarik perhatian serta menghilangkan kejenuhan belajar pada siswa tingkat dasar (Tristina et al., 2025). Integrasi visual, variasi warna, dan animasi dalam Canva berhasil memfasilitasi transformasi materi sejarah—yang kerap dianggap abstrak—menjadi representasi yang lebih konkret dan bermakna bagi generasi siswa masa kini (Kurniati et al., 2025). Bentuk visualisasi media yang digunakan ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain Media Pembelajaran Interaktif Tokoh Pahlawan Berbasis Canva

Selain observasi tingkat antusiasme, tim pengabdian juga mengukur pemahaman kognitif siswa melalui sesi evaluasi berupa kuis interaktif dan tanya jawab yang dilakukan segera setelah pemaparan materi selesai. Hasil dari sesi evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu mengingat dan menjawab dengan tepat pertanyaan-pertanyaan seputar profil serta jasa para pahlawan pendidikan tersebut. Pencapaian ini mengonfirmasi efektivitas penggunaan instrumen kuis sebagai alat ukur pemahaman langsung (Admelia et al., 2022). Lebih lanjut, interaksi dua arah melalui format kuis interaktif tidak hanya memperkuat retensi memori siswa terhadap informasi sejarah, tetapi juga memberikan rasa kepuasan (*satisfaction*) yang memotivasi mereka untuk terus belajar (Tristina et al., 2025).

Dampak paling substansial yang diharapkan dari kegiatan pengabdian ini adalah terinternalisasinya nilai-nilai keteladanan pahlawan ke dalam diri peserta didik. Melalui narasi perjuangan tokoh-tokoh pendidikan, siswa diajak untuk tidak hanya sekadar menghafal nama, tetapi juga memahami esensi dari semangat belajar, kedisiplinan, tanggung jawab, dan nasionalisme. Perubahan sikap dan peningkatan kesadaran historis ini didukung kuat oleh kajian literatur yang menegaskan bahwa pengenalan tokoh pahlawan secara naratif dan visual sangat efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral dan sosial secara aplikatif (Maulani et al., 2025). Ketika siswa berhasil memahami bentuk perjuangan konkret dari para tokoh nasional, muncul rasa empati yang mendorong mereka untuk meneladani dan mengimplementasikan karakter-karakter positif tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Aprianto & Kumalasari, 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SDN 200502 Pijor Koling, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva sangat efektif dalam mendukung proses pengenalan tokoh pahlawan pendidikan nasional. Pendekatan visual yang dinamis tidak hanya terbukti berhasil meningkatkan antusiasme, fokus, dan pemahaman kognitif siswa mengenai sejarah pendidikan Indonesia, tetapi juga memfasilitasi proses internalisasi nilai-nilai karakter positif. Melalui pemahaman narasi perjuangan tokoh seperti Ki Hajar Dewantara dan R.A. Kartini, siswa mampu menyerap dan merefleksikan nilai kedisiplinan, semangat belajar, tanggung jawab, serta

nasionalisme untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai rekomendasi ke depan, inovasi media pembelajaran digital ini perlu diintegrasikan secara berkelanjutan dalam kurikulum sekolah, serta dikembangkan dengan memperluas cakupan materi sejarah dan variasi metode evaluasi kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SDN 200502 Pijor Koling, khususnya Kepala Sekolah dan jajaran dewan guru, atas izin, kerja sama, serta fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dosen Pengampu, Ibu Ermawita, S.Kom., M.Kom., serta Institut Pendidikan Tapanuli Selatan (IPTS) atas dukungan, bimbingan, dan fasilitas yang memungkinkan program Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar. *6717*.
- Aprianto, R., & Kumalasari, D. (2023). Pengaruh tokoh pahlawan nasional dalam pembelajaran sejarah terhadap pembentukan pendidikan karakter anak. *1–14*.
- Izzuddin, A., Angelika, J. J., & Arista, H. (2023). Aplikasi pembelajaran bertema pahlawan nasional berbasis Augmented Reality pada platform Android. *9(11)*, 156–165.
- Kurniati, B., Safitri, I., Rosita, I., & Edora. (2025). Pengenalan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. *2(9)*, 4193–4199.
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa Sekolah Dasar. *5*, 1689–1699.
- Lahamado, I., Lukman, & Zulnuraini. (n.d.). Analisis literatur: Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *8(2)*, 585–596.
- Martha, Y., Sa'diyah, D., Maulana, H., & Warto, W. (2023). Konsep dasar sejarah: Implementasinya dalam pembelajaran. *1(4)*.
- Maulani, S. A., Dewi, S. S., & Wahyuningsih, Y. (2025). Membangun karakter anak melalui nilai kepahlawanan dalam pembelajaran sejarah pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *9(2)*, 105–114.
- Rasyidah, N., Martati, B., & Faradita, M. N. (2026). Pengaruh media interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar. *4(3)*, 17142–17150.
- Tristina, D., Haryani, P., Nur, A., Dewi, K., & Ferdinan, G. D. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar. *1(10)*, 1–11.