



Penguatan Karakter melalui Media Digital: Kolaborasi Guru, Orang Tua, dan Siswa dengan Canva dan Nearpod

Muhammad Arie Zulfan^{1*}, Dien Nurmarina Malik Fadjar²

¹⁻² Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Email: muhammadariezulfan@gmail.com^{1*}, dienmalik@umj.ac.id²

Alamat: Jl. KH Ahmad Dahlan Ciputat Cirendeui, 15419

Korespondensi penulis: muhammadariezulfan@gmail.com

Abstract. *This study aims to evaluate the effectiveness of the use of Canva and Nearpod digital platforms in supporting the strengthening of students' character at the elementary school level. Character education is a fundamental aspect in the formation of students' personalities who have integrity, toughness, and adaptability to the development of the times. In the digital era, interactive learning media is an important means to instill character values in a more interesting and contextual way. The method used is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in two cycles, with the research subjects consisting of teachers, class V students, and students' parents. The learning process is designed to blend character education content with the use of Canva as a creative visual medium, as well as Nearpod as an interactive presentation tool that allows students to be active through online quizzes, assignments, and reflections. The results of the study showed a marked increase in students' learning motivation, attitude of responsibility, discipline, cooperation in groups, and the ability to make decisions independently. Parental involvement in digital learning also supports the consistency of character strengthening at home. However, the study also noted several challenges, such as the limitations of technological devices, unstable internet networks, and variations in students' and parents' digital literacy abilities. Recommended solutions include intensive training for teachers in the use of digital media, improved support facilities in schools, as well as a collaborative approach between teachers and parents. Thus, the integrated use of Canva and Nearpod not only supports mastery of academic materials, but also significantly strengthens students' character values holistically. This study is expected to be a reference in the development of digital learning innovations oriented towards character education at the elementary level.*

Keywords: *Canva, Character education, Digital learning, Elementary school, Nearpod*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan platform digital *Canva* dan *Nearpod* dalam mendukung penguatan karakter siswa di jenjang sekolah dasar. Pendidikan karakter merupakan aspek fundamental dalam pembentukan pribadi siswa yang berintegritas, tangguh, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Di era digital, media pembelajaran interaktif menjadi sarana penting untuk menanamkan nilai-nilai karakter secara lebih menarik dan kontekstual. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian terdiri dari guru, siswa kelas V, dan orang tua siswa. Proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa untuk memadukan konten pendidikan karakter dengan penggunaan *Canva* sebagai media visual kreatif, serta *Nearpod* sebagai alat presentasi interaktif yang memungkinkan siswa aktif melalui kuis, tugas, dan refleksi daring. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang nyata dalam motivasi belajar siswa, sikap tanggung jawab, kedisiplinan, kerja sama dalam kelompok, serta kemampuan mengambil keputusan secara mandiri. Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran digital turut mendukung konsistensi penguatan karakter di rumah. Namun, penelitian juga mencatat beberapa tantangan, seperti keterbatasan perangkat teknologi, jaringan internet yang tidak stabil, serta variasi kemampuan literasi digital siswa dan orang tua. Solusi yang direkomendasikan mencakup pelatihan intensif untuk guru dalam penggunaan media digital, peningkatan fasilitas pendukung di sekolah, serta pendekatan kolaboratif antara guru dan orang tua. Dengan demikian, pemanfaatan *Canva* dan *Nearpod* secara terintegrasi tidak hanya mendukung penguasaan materi akademik, tetapi juga secara signifikan memperkuat nilai-nilai karakter siswa secara holistik. Studi ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan inovasi pembelajaran digital yang berorientasi pada pendidikan karakter di tingkat dasar.

Kata kunci: Canva, Nearpod, Pembelajaran digital, Pendidikan karakter, Sekolah dasar

1. LATAR BELAKANG

Penguatan karakter peserta didik merupakan salah satu agenda prioritas dalam dunia pendidikan abad ke-21. Pendidikan karakter tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga menekankan pada pembentukan nilai, sikap, dan perilaku yang mencerminkan integritas, tanggung jawab, kerja sama, serta empati. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Kurikulum Merdeka telah menekankan pentingnya integrasi pendidikan karakter dalam setiap proses pembelajaran, baik di sekolah maupun di lingkungan rumah. Dalam konteks ini, media digital memainkan peran strategis sebagai sarana inovatif yang mampu menjembatani berbagai pihak dalam upaya menanamkan nilai-nilai karakter secara lebih interaktif, kontekstual, dan kolaboratif. Menurut Estari (2020) Karakteristik anak masing-masing berbeda-beda, guru perlu memahami karakteristik awal anak didik sehingga ia dapat dengan mudah untuk mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran termasuk juga pemilihan strategi pengelolaan, yang berkaitan dengan bagaimana menata pengajaran, Kemampuan yang dimiliki mereka sehingga komponen pengajaran dapat sesuai dengan karakteristik dari siswa yang akhirnya pembelajaran tersebut dapat lebih bermakna.

Di era digital ini, perkembangan teknologi telah mengubah lanskap pendidikan secara fundamental. Guru tidak lagi hanya mengandalkan metode pembelajaran konvensional, tetapi juga harus memanfaatkan berbagai media pembelajaran modern untuk memastikan efektivitas dalam proses pendidikan, Doringin (2020). Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh guru adalah bagaimana mereka dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum mereka tanpa mengorbankan esensi dari pembelajaran itu sendiri, Arifin (2023). Dalam menghadapi revolusi teknologi ini, guru harus terbuka terhadap perubahan dan terus mengembangkan diri mereka agar tetap relevan dalam memberikan pengajaran kepada generasi yang semakin terkoneksi secara digital, Hanipah (2023). Dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti video pembelajaran interaktif, platform pembelajaran daring, dan aplikasi mobile, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berinteraksi bagi siswa, Hidayat (2022). Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia yang terus berubah.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik,

spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook Dian (2021). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih, (2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Nearpod adalah aplikasi berbasis website yang dapat diakses secara gratis untuk pembelajaran online maupun offline yang memungkinkan pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung atau tidak langsung. Aplikasi Nearpod mempunyai fitur-fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan efektif karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Delacruz mengungkapkan aplikasi ini dapat memberikan pengalaman kepada siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan selama proses pembelajaran. Dengan penggunaan Nearpod, siswa menjadi riang gembira dalam proses belajar, Rahayu (2022).

Pendidik maupun peserta didik dapat mengakses aplikasi tersebut dengan mudah, hanya dengan membuka aplikasi/website Nearpod menggunakan smartphone atau laptop yang tersedia di play store serta lewat google. Kendati demikian, belum banyak orang yang mengetahui dan menggunakan aplikasi nearpod, khususnya stakeholder pendidikan. Feri (2021) dalam kajiannya menyimpulkan bahwa media interaktif seperti nearpod sangat dibutuhkan sebagai media yang dapat mendukung jalannya kegiatan belajar mengajar. Dari beberapa kajian yang telah dilakukan bahwa media Nearpod sangat dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran guna menangani minat belajar siswa. Namun selain itu media ini dapat digunakan dalam hal lain, misalnya terkait dengan hasil pembelajaran.

Pendidikan adalah aspek universal yang selalu dan harus ada dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, manusia tidak akan pernah berkembang dan berkebudayaan Erma Suryani (2023). Dalam proses pendidikan kolaborasi antara guru dan orang tua memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kemajuan dan prestasi akademik siswa. Melalui kolaborasi ini, siswa dapat mengalami dukungan yang konsisten dan terintegrasi di lingkungan sekolah dan rumah. Dengan adanya komunikasi yang baik antara guru dan orang tua, informasi tentang perkembangan akademik, perilaku, dan kebutuhan khusus siswa dapat ditukar dengan lebih efektif. Kemajuan teknologi dalam pembelajaran, kolaborasi guru dan orang tua dapat ditingkatkan melalui platform online, aplikasi pendidikan, dan media sosial. Ini memberikan peluang baru untuk meningkatkan interaksi

dan partisipasi orang tua dalam pembelajaran anak-anak mereka. Namun, dalam konteks sekolah dasar, tantangan dapat muncul terkait dengan aksesibilitas teknologi, keterampilan digital orang tua, dan pemahaman yang diperlukan untuk menggunakan alat-alat tersebut dengan efektif.

Penelitian ini menjadi penting karena belum banyak studi yang secara spesifik mengkaji pemanfaatan media digital dalam konteks kolaborasi tiga pihak tersebut untuk penguatan karakter. Dengan mengambil pendekatan studi kasus, tulisan ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana pemanfaatan Canva dan Nearpod dalam ruang rumah dan sekolah dapat membentuk ekosistem pembelajaran karakter yang terintegrasi dan berkelanjutan. Harapannya, hasil studi ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pendidikan karakter berbasis digital yang relevan dengan kebutuhan zaman serta mampu memperkuat peran serta semua pihak dalam ekosistem pendidikan.

2. KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses komunikasi edukatif antara guru dan siswa. Menurut Sadiman sebagaimana dikutip oleh Patmawati (2018), media adalah sarana atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa). Media berfungsi untuk memperjelas informasi, meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa, serta menciptakan kondisi belajar yang lebih efektif. Dalam perkembangan terkini, media tidak lagi terbatas pada alat bantu visual seperti papan tulis atau OHP, melainkan telah bergeser ke arah media audiovisual interaktif berbasis digital yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran.

Salah satu bentuk inovasi media audiovisual yang kini berkembang dan banyak digunakan adalah aplikasi Canva dan Nearpod. Keduanya termasuk dalam kategori digital interactive media yang mengedepankan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media ini memfasilitasi experiential learning atau pembelajaran berbasis pengalaman, yang merupakan inti dari pendekatan konstruktivistik dan pembelajaran aktif.

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang memungkinkan guru dan siswa merancang berbagai materi pembelajaran visual seperti infografis, presentasi, video pendek, dan poster edukatif. Aplikasi ini menyediakan antarmuka yang ramah pengguna dengan fitur drag and drop, ribuan template siap pakai, ilustrasi, ikon, dan elemen grafis lainnya. Hal ini menjadikan Canva sebagai alat yang sangat praktis dan efisien dalam mendukung proses pembelajaran kreatif dan visual. Studi Fitria et al. (2021) dan Triningsih

(2021) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran tidak hanya mempercepat proses penyusunan materi oleh guru, tetapi juga meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa saat diberi kesempatan untuk berkreasi secara mandiri. Selain itu, kolaborasi antar siswa dalam membuat proyek presentasi melalui Canva turut mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis.

Sementara itu, Nearpod adalah platform pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara daring maupun luring. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyisipkan berbagai aktivitas pembelajaran seperti kuis, polling, tugas matching, video interaktif, papan kolaborasi (collaborate board), dan simulasi virtual (virtual field trip). Fitur-fitur tersebut membantu guru menciptakan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga partisipatif. Menurut Feri dan Zulherman (2021), serta Rahayu et al. (2022), Nearpod sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena memungkinkan interaksi dua arah selama proses belajar berlangsung. Guru dapat memantau respons siswa secara langsung, memberikan umpan balik instan, dan menyesuaikan pendekatan mengajar berdasarkan hasil penilaian formatif yang diperoleh dari platform tersebut.

Lebih jauh, kolaborasi antara guru, orang tua, dan siswa merupakan aspek fundamental dalam implementasi media teknologi pembelajaran ini, terutama dalam konteks penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. Pendidikan karakter seperti kedisiplinan, tanggung jawab, dan kemandirian tidak bisa hanya dikembangkan di ruang kelas, melainkan perlu diperkuat oleh lingkungan rumah dan komunitas. Dole (2021) menegaskan bahwa pembentukan karakter siswa memerlukan pendekatan holistik dan integratif yang melibatkan seluruh ekosistem pendidikan, termasuk keluarga. Dalam hal ini, teknologi dapat menjadi jembatan kolaboratif antara sekolah dan rumah. Guru dapat membagikan hasil kerja siswa di Canva kepada orang tua, atau melibatkan mereka dalam kegiatan refleksi melalui fitur-fitur Nearpod yang bisa diakses di rumah. Dengan cara ini, teknologi berperan sebagai alat yang memperluas jangkauan pembelajaran sekaligus mempererat hubungan antara guru dan orang tua dalam mendampingi perkembangan anak.

Lebih penting lagi, pendekatan ini sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan konkret-visual, di mana pemahaman mereka terhadap konsep banyak terbantu melalui stimulus visual dan aktivitas langsung. Media seperti Canva dan Nearpod memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat, mengamati, mengeksplorasi, dan berinteraksi secara aktif dengan materi pelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, integrasi media teknologi pembelajaran berbasis Canva dan Nearpod tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran secara teknis dan pedagogis, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap penguatan karakter siswa melalui pendekatan yang kolaboratif, visual, dan interaktif. Ke depan, diperlukan pengembangan kebijakan yang mendorong pemanfaatan media digital ini secara sistematis dan berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar, termasuk dalam bentuk pelatihan guru, penyediaan infrastruktur digital, serta keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran melalui inovasi penggunaan media digital interaktif, yakni Canva dan Nearpod. PTK dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan yang mencakup: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode ini dipilih karena bersifat praktis, kontekstual, dan memungkinkan guru untuk secara langsung menganalisis serta memperbaiki praktik mengajarnya secara sistematis dan berkesinambungan.

Siklus I – Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus pertama, guru melakukan identifikasi awal terhadap kebutuhan dan kondisi pembelajaran di kelas. Guru menetapkan tujuan pembelajaran yang selaras dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Analisis dilakukan terhadap kebutuhan siswa, termasuk gaya belajar yang dominan, tingkat antusiasme belajar, dan penguasaan teknologi dasar.

Selanjutnya, guru memilih materi pelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa dan relevan untuk disampaikan melalui media visual dan interaktif. Materi tersebut kemudian dikembangkan menggunakan aplikasi Canva untuk menyiapkan tampilan visual seperti infografis, slide presentasi, serta animasi sederhana yang memudahkan siswa memahami konsep.

Untuk mendukung keterlibatan aktif siswa, guru juga menyusun rangkaian kegiatan menggunakan Nearpod, termasuk integrasi fitur kuis formatif, polling singkat, board kolaboratif, dan refleksi akhir. Seluruh desain pembelajaran disusun untuk mendukung tercapainya kompetensi yang dituju sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin.

Siklus II – Tahap Pelaksanaan dan Refleksi

Tahapan pelaksanaan dalam siklus kedua dimulai dengan guru menyajikan materi yang telah dirancang melalui Canva. Visualisasi materi ini ditayangkan di depan kelas menggunakan proyektor atau layar LCD, serta dibagikan juga dalam format digital melalui platform kelas daring (jika tersedia). Siswa diajak untuk aktif mengamati, mendiskusikan, dan bertanya tentang isi materi yang disampaikan.

Selanjutnya, guru mengaktifkan Nearpod sebagai platform untuk kegiatan interaktif, di mana siswa menjawab pertanyaan secara langsung melalui gawai masing-masing, berpartisipasi dalam diskusi kelompok kecil melalui fitur papan diskusi (collaborate board), serta menyelesaikan latihan soal kuis yang memberikan umpan balik otomatis. Guru juga memantau tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, serta memberikan umpan balik langsung baik secara verbal maupun melalui fitur evaluasi digital.

Setelah kegiatan belajar selesai, evaluasi dilakukan dengan menganalisis data dari hasil kuis Nearpod, respons siswa terhadap pertanyaan reflektif, dan laporan dari orang tua siswa yang diminta memberikan masukan terkait perkembangan minat belajar anak di rumah. Guru dan peneliti kemudian melakukan refleksi terhadap kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan, sebagai bahan perbaikan untuk perencanaan berikutnya atau penyempurnaan strategi pembelajaran.

Melalui kedua siklus ini, penelitian diharapkan mampu menunjukkan peningkatan nyata dalam keterlibatan siswa, kualitas interaksi dalam kelas, serta hasil belajar akademik maupun pembentukan karakter siswa sekolah dasar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pemanfaatan media digital berbasis Canva dan Nearpod dalam proses pembelajaran telah memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan belajar siswa, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Melalui pendekatan yang integratif dan kolaboratif antara guru, siswa, dan orang tua, program ini berhasil menciptakan budaya belajar yang lebih terstruktur, menyenangkan, dan konsisten. Beberapa capaian utama dari implementasi program ini antara lain:

Peningkatan Motivasi dan Partisipasi Siswa

Penerapan Canva dalam menyusun materi pembelajaran, jadwal belajar, serta poster-poster motivasional terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan membangun rutinitas belajar yang lebih disiplin. Visualisasi jadwal belajar yang dibuat secara kreatif dan berwarna-warni melalui Canva memberikan rangsangan visual yang sesuai dengan

karakteristik siswa sekolah dasar yang dominan visual dan mudah terdistraksi. Materi pembelajaran pun menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Sementara itu, Nearpod memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Fitur-fitur seperti polling, open-ended questions, collaborative boards, serta time to climb mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap sesi pembelajaran. Hal ini mengubah dinamika kelas menjadi lebih partisipatif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Aktivitas-aktivitas tersebut mendorong siswa untuk hadir tepat waktu, mengikuti instruksi dengan disiplin, serta memberikan respon secara mandiri dan bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan.

Kolaborasi Efektif antara Guru dan Orang Tua

Keberhasilan program ini juga ditopang oleh keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi dan mengawasi kegiatan belajar anak di rumah. Melalui Google Form, orang tua diminta untuk mengisi laporan harian yang mencakup pemantauan terhadap kehadiran belajar, waktu belajar di rumah, serta tingkat keterlibatan anak dalam menyelesaikan tugas.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kedisiplinan belajar anak, tetapi juga memperkuat komunikasi dua arah antara pihak sekolah dan rumah. Orang tua menjadi lebih sadar akan pentingnya konsistensi rutinitas belajar anak, dan guru memperoleh informasi yang lebih menyeluruh mengenai kondisi belajar siswa di luar kelas.

Penguatan Karakter Melalui Refleksi dan Apresiasi

Unsur karakter dalam program ini dikuatkan melalui kegiatan refleksi yang diintegrasikan dalam sesi pembelajaran menggunakan Nearpod. Siswa diberikan kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman mereka, menyampaikan pendapat, atau merenungkan pembelajaran yang telah mereka ikuti.

Sebagai bentuk apresiasi, siswa yang menunjukkan kemajuan dalam disiplin belajar diberi sertifikat digital atau lencana penghargaan yang dirancang menggunakan Canva. Bentuk penghargaan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mempertahankan perilaku disiplin dan konsisten dalam belajar. Mereka merasa dihargai atas usaha yang mereka lakukan, sekaligus belajar tentang pentingnya tanggung jawab dan kerja keras.

Tantangan dan Implikasi untuk Pengembangan Selanjutnya

Meskipun Canva dan Nearpod telah terbukti efektif dalam membangun kebiasaan belajar yang positif, implementasinya masih menghadapi tantangan dalam hal ketersediaan infrastruktur teknologi, literasi digital sebagian guru dan orang tua, serta keterbatasan akses internet di beberapa wilayah. Oleh karena itu, sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan

teknis perlu terus digalakkan secara berkelanjutan, baik oleh sekolah, komunitas pendidikan, maupun pemerintah.

Program ini memberikan bukti bahwa pemanfaatan media digital yang dirancang secara kontekstual dan kolaboratif dapat menjadi solusi strategis dalam penguatan kedisiplinan belajar siswa. Dalam jangka panjang, pendekatan ini berpotensi memperkuat budaya belajar yang mandiri, bertanggung jawab, dan berkarakter di lingkungan sekolah dasar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Integrasi media digital seperti Canva dan Nearpod dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan belajar siswa serta mendorong terbentuknya kolaborasi yang harmonis antara guru, siswa, dan orang tua. Media digital ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dan interaktif dalam penyampaian materi, tetapi juga menjadi instrumen strategis dalam membangun karakter siswa secara menyenangkan, bermakna, dan kontekstual.

Melalui visualisasi materi yang menarik dari Canva dan aktivitas interaktif dalam Nearpod, siswa dapat belajar secara lebih aktif dan bertanggung jawab. Keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran meningkat seiring dengan motivasi dan antusiasme yang tumbuh melalui media yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Tidak hanya itu, integrasi kedua media ini juga memfasilitasi pendidikan karakter, khususnya dalam aspek kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, dan apresiasi diri, yang semuanya menjadi nilai-nilai penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Selain itu, kolaborasi yang terjalin antara guru dan orang tua menjadi penguat utama keberhasilan program ini. Orang tua yang dilibatkan dalam pelaporan belajar di rumah dan pemantauan kedisiplinan anak secara tidak langsung ikut terlibat dalam proses pendidikan karakter, menjadikan pendidikan sebagai tanggung jawab bersama antara sekolah dan keluarga.

Saran

Berdasarkan hasil temuan dan refleksi terhadap implementasi program, terdapat empat rekomendasi utama untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, disarankan agar sekolah menyelenggarakan pelatihan rutin bagi guru dan orang tua guna meningkatkan literasi digital serta pemahaman terhadap pemanfaatan media pembelajaran seperti Canva dan Nearpod. Pelatihan ini sebaiknya mencakup aspek teknis serta strategi penerapan dalam pembelajaran karakter dan evaluasi digital. Kedua, penting bagi sekolah untuk menetapkan

kebijakan internal yang mendukung integrasi media digital ke dalam kurikulum, termasuk penyediaan infrastruktur, alokasi waktu khusus dalam jadwal pelajaran, dan penerapan teknologi dalam penilaian afektif. Ketiga, dibutuhkan riset lanjutan yang mempertimbangkan konteks sosial budaya Indonesia yang beragam, untuk menilai efektivitas media digital di daerah dengan keterbatasan infrastruktur dan kebutuhan khusus siswa. Keempat, sebagai tindak lanjut, sekolah atau pemerintah daerah dapat menyusun modul pembelajaran berbasis Canva dan Nearpod secara tematik, yang bertujuan memperkuat karakter siswa sekolah dasar dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing sekolah. Upaya-upaya ini diharapkan mampu memperluas dampak positif dari program dan meningkatkan kualitas pembelajaran karakter secara berkelanjutan.

Dengan demikian, Canva dan Nearpod tidak hanya menjadi inovasi teknologi dalam dunia pendidikan, tetapi juga mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital melalui pendekatan yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan sosial secara utuh. Jika diimplementasikan secara sistematis dan didukung oleh semua elemen pendidikan, media ini berpotensi besar dalam mendorong transformasi pembelajaran menuju generasi yang lebih cerdas, disiplin, dan berkarakter.

DAFTAR REFERENSI

- Amrina, A., Mulyadi, D., & Kurnia, R. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan video pembelajaran Bahasa Arab. *Loghat Arabi*, 3(1), 1–20.
- Arifin, A., Hidayat, H., & Akbar, I. W. (2023). Android-based Al-Qur'an application development and culture "Nggahi Mbojo". *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 9(1), 18.
- Dian, A. I., Rachman, M. R., & Putri, S. A. (2021). Webinar pelatihan media pembelajaran. *Journal Lepa-Lepa*, 1, 143–151.
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi pendidikan di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Teknologi Informasi dan Robotika (JTIR)*, 1(1), 43–48.
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Development of Nearpod-based e-module. *International Journal of Education and Learning (IJEL)*, 3(2), 165–174.
- Fitria, V. A., Sutarto, R., & Anshori, M. (2021). Using Canva to support online learning media. *Mujtama'*, 1(2), 75–82.
- Garris, P. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Hanipah, S., Mulyadi, D., & Salim, M. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar dalam memfasilitasi pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Unggul Berdaya Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(2), 264–275.

- Hidayat, H., Arifin, A., & Akbar, I. W. (2022). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar IPA. *DIKSI*, 3(2), 36–43.
- Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan aplikasi Nearpod. *Jurnal Studi Pendidikan Dasar*, 4(1), 45–53.
- Patmawati, D. (2018). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal PGSD*, 5(2), 60–66.
- Rahayu, D. A., Saputra, R., & Anggraeni, R. (2022). Efektivitas media Nearpod terhadap minat belajar siswa. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 341–346.
- Syafrianti. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran daring. *Guau: Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(2), 467–474.
- Tanjung, R. E. (2019). Canva sebagai media pembelajaran. *Jurnal Voteknika*, 7(2), 79–85.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menyajikan teks. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 128–144.
- Widiyastuti, T. (2022). Penggunaan media Canva pada materi teks prosedur. *Jurnal UGJ*, 72–75.