

Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Abad 21 pada Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 13 Medan

Rahmita Firda Zain¹ Liesna Andriany²

Program Profesi Guru Prajabatan, Universitas Islam Sumatera Utara, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2}

Email: rahmimitazain@gmail.com¹ andrianyliesna@gmail.com²

Abstrak

Pendidikan abad 21 mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pendidikan. Penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran menjadi kebutuhan dalam era digital ini. Guru di SMA Negeri 13 Medan telah memanfaatkan aplikasi digital dalam proses pembelajaran PPKn pada Kelas X. Aplikasi digital yang digunakan adalah Canva dan kuis Educaplay. Guru menggunakan aplikasi Canva untuk tugas proyek berkelompok yang terstruktur dan menghasilkan produk berupa mind mapping. Aplikasi Educaplay digunakan sebagai instrumen penilaian berupa kuis interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi digital dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreatif yang diperlukan di abad 21 pada peserta didik Kelas 10 SMA Negeri 13 Medan dalam pembelajaran PPKn. Hasil temuan dari observasi dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran PPKn, peserta didik lebih semangat ketika belajar menggunakan aplikasi digital dan peserta didik aktif dalam berkolaborasi dan berkomunikasi dalam kelompok. Proyek yang dihasilkan dibuat sesuai kreativitas masing-masing, sehingga dapat meningkatkan keterampilan kreatif peserta didik dan kepercayaan diri untuk mengunggah hasil produk di media sosial. Selain itu, peserta didik antusias dalam pelaksanaan kuis berupa game dari Educaplay serta dapat melatih berpikir kritis dalam menjawab soal yang diberikan. Pemanfaatan teknologi memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif.

Kata Kunci: *Pendidikan Abad 21, Aplikasi Digital, Canva, Educaplay*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin kompleks di era modernisasi tidak lepas dari keterkaitannya dengan dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sebuah tuntutan bagi pelaku pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan memerlukan sistem dan teknologi informasi yang mampu menunjang keberhasilan dunia pendidikan agar mampu bersaing dengan globalisasi. Pembelajaran saat ini memerlukan inovasi-inovasi menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi dan informasi saat ini telah mendorong berkembangnya sarana pembelajaran yang semakin maju, (Budiman, 2017). Pendidikan saat ini menekankan pada aspek keterampilan abad 21, menjadikan pembelajaran berpusat dan berpihak pada peserta didik, yang berarti sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam upaya meningkatkan kompetensi abad 21, di mana keterampilan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi menjadi sangat penting, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah menjadi sebuah keharusan.

Pembelajaran abad ke 21 peserta didik dituntut mampu merancang dan mengembangkan pengalaman belajar baik secara manual maupun digital untuk mendorong peserta didik agar memiliki keterampilan berpikir kreatif. Pendidikan yang sesuai dengan kodrat zaman merupakan pendidikan yang fleksibel, adaptif, dan progresif, yang terus berubah dan berkembang sejalan dengan perubahan zaman dan kebutuhan manusia. Pendidikan sesuai

kodrat zaman di abad 21 ini menekankan pada pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Demikian pula media pembelajaran dalam dunia pendidikan perlu mengikuti perkembangan zaman dengan mengintegrasikan teknologi, (Handayani, F. A., & Haryati, T., 2024). Pemanfaatan media berbasis digital telah menjadi pokok bahasan yang semakin relevan dalam dunia pendidikan saat ini. Seorang guru diharapkan mampu tidak hanya mahir menguasai perangkat pembelajaran digital namun juga mampu menjembatani peserta didik untuk cakap menguasai teknologi dengan tepat. Penggunaan *smartphone* juga telah dilazimkan digunakan oleh peserta didik yang menjadikan dunia teknologi semakin canggih, (Kristiwati, 2020). Sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat dihadirkan disekolah dan mempermudah guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Era digital saat ini menyediakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mempermudah pembelajaran baik pembelajaran *offline* maupun *online*. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir saat ini adalah Canva. Aplikasi Canva merupakan platform berbasis web yang bisa digunakan untuk membuat berbagai desain menarik. Canva menyediakan banyak fitur termasuk grafik, poster, presentasi, dan lain-lain. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y., 2022). Aplikasi Canva memiliki keunggulan dalam beragam desain yang menarik perhatian. Hal ini dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam membuat desain media pembelajaran karena menyediakan berbagai fitur yang lengkap. Penggunaan Canva juga dapat menghemat waktu dan tenaga dalam pembuatan media pembelajaran karena dapat diakses melalui laptop atau perangkat gawai (Tanjung & Faiza, 2019).

Educaplay adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu peserta didik belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Educaplay menyediakan media pengajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, diantaranya adalah fitur *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Abc Game*, *Memory Game*, *Quis*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quiz*, *Dialogue Game*, dan lain sebagainya. Selain itu, Educaplay juga menyediakan fitur untuk membuat permainan dan aktivitas interaktif sendiri, sehingga guru dan peserta didik dapat membuat permainan dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka (Utami, et al, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Sison (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan platform educa-play dapat mendorong berbagai aspek belajar peserta didik, diantaranya aspek pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi dan interaksi antara guru dengan peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media yang efektif dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan cara membangkitkan semangat dan motivasi dalam diri peserta didik, serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari. Adanya faktor tersebut guru harus memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar dengan menggunakan alat pembelajaran yang dapat menarik perhatian di setiap bahan ajar yang akan di berikan pada anak didik. (Mazarina, M., & Umami, N., 2023). Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan beberapa permasalahan pada peserta didik kelas X SMAN 13 Medan yakni adanya kejenuhan pada materi, kurangnya pemahaman pada materi dan kurangnya ketertarikan dan respon peserta didik pada materi pembelajaran yang diberikan pada pembelajaran PPKn. Hal ini sering terjadi pada pembelajaran di jam siang. Penggunaan *smartphone* juga sudah diterapkan oleh SMA Negeri 13 Medan untuk menunjang proses belajar. Namun, peserta didik sering menyalahgunakannya untuk kegiatan lain, seperti bermain game atau menjelajah media sosial saat diizinkan menggunakan *smartphone* ketika

proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik perlu adanya model pembelajaran interaktif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Inovasi media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi berupa aplikasi Canva dan Kuis Educaplay dalam dunia pendidikan dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dimana pendidik dapat mengembangkan atau memodifikasi media pembelajaran yang sudah ada dan disesuaikan dengan kodrat zaman yang sedang berlangsung sekarang. Pemanfaatan media digital interaktif dianggap sebagai strategi yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep dan nilai, seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik melakukan penelitian "Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Abad 21 pada Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 13 Medan".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang memungkinkan untuk memahami fenomena secara mendalam dengan cara mendeskripsikannya secara rinci, (Sugiyono, 2019). Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang mendalam dan kontekstual terhadap fenomena yang dihadapi, dipelajari, yang pada gilirannya dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman, untuk mengetahui dunia yang kompleks. Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 13 Medan. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap peristiwa kegiatan sehari-hari pada objek yang diamati. Dokumentasi dilakukan dengan pengumpulan dokumen berupa foto dan video. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi dan pedoman dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Aplikasi Canva dan Educaplay Pada Proses Pembelajaran

Aplikasi digital memainkan peran penting dalam transformasi pendidikan, membuat proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan efisien. Pemanfaatan aplikasi digital dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar serta berkontribusi pada lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kreatif. Media pembelajaran berbasis teknologi juga memiliki keunggulan dalam memvisualisasikan materi, beradaptasi dengan gaya belajar, dan mengedepankan pembelajaran mandiri dan kolaboratif. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi peserta didik karena, berdasarkan penelitian yang dilakukan, peserta didik mungkin lebih tertarik dengan penggunaan *smartphone* daripada proses pembelajaran (Utami et al., 2023). Alat pembelajaran dapat membantu peserta didik menjadi lebih termotivasi dan tertarik dalam proses belajar. Pada era digital ini, *smartphone* dapat menjadi alat pembelajaran disekolah. Kebijakan mengenai penggunaan *smartphone* disekolah cenderung diserahkan kepada masing-masing sekolah untuk diatur sesuai kebutuhan dan kondisi lokal. Begitu pula di sekolah SMA Negeri 13 Medan, peserta didik diperbolehkan membawa *smartphone* tetapi harus dikumpulkan kepada guru saat pembelajaran berlangsung.

Aplikasi Canva telah menjadi inovasi penting dalam pendidikan. Dengan menggunakan Canva, platform desain grafis yang mudah digunakan, guru dan peserta didik dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Aplikasi Canva mampu menciptakan media pembelajaran yang unik dan menarik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi peserta didik dalam belajar (Wibowo et al. 2022). Media Canva dapat digunakan

pada pembelajaran di sekolah maupun tingkat pendidikan tinggi. Canva memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun, diantaranya presentasi, grafik, *cover ebook*, video, *Mapping* dengan animasi yang telah tersedia dan bisa langsung dipublikasikan dimanapun. Peserta didik juga dapat menggunakan Canva untuk mengerjakan proyek kreatif dan meningkatkan kemampuan desain, kolaborasi, dan berpikir kritis mereka. Pembelajaran menjadi lebih dinamis dan adaptif dengan penggunaan teknologi seperti Canva. Pemanfaatan media berbasis digital pada dasarnya telah diterapkan dalam pembelajaran di kelas khususnya di SMA Negeri 13 Medan. Guru yang berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini menyatakan bahwa media digital telah menjadi suatu kebiasaan untuk diaplikasikan pada kegiatan belajar mengajar. Dalam pengembangan media digital secara mandiri, biasanya guru melaksanakan beberapa langkah, misalnya dalam mengembangkan media Power Point untuk memaparkan materi atau pemberian instruksi proyek pembelajaran.. (Dewi, et al. 2023). Pada pembelajaran PPKn di SMAN 13 Medan, guru telah memanfaatkan Canva dalam aktivitas belajar peserta didik. Guru telah merancang pembelajaran PPKn materi “NKRI dan Kedaulatan Wilayah” dengan model pembelajaran *project based learning* (PjBl). Metode yang dilakukan adalah diskusi, praktik dan penugasan proyek berupa pembuatan mind mapping menggunakan aplikasi Canva. Berikut Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) panduan tugas proyek menggunakan Canva yang digunakan dalam penelitian ini.



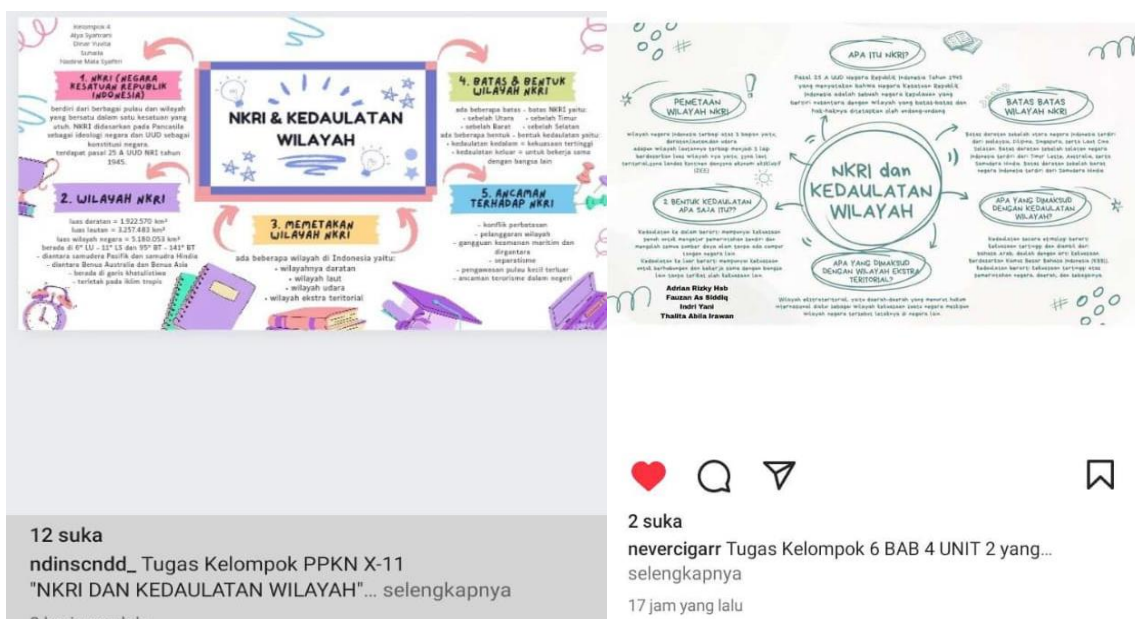
Gambar 1. LKPD

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran peserta didik diminta untuk mengambil *smartphone* yang dikumpulkan ke guru untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Setelah itu peserta didik secara berkelompok berdiskusi terkait tugas proyek. Setiap kelompok membuat laporan pembagian tugas masing-masing anggota kelompok. Hal ini agar setiap peserta didik bertanggung jawab terhadap kewajiban tugasnya masing-masing. Pemanfaatan aplikasi canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan membuat peserta didik memiliki penguasaan keterampilan baru dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis dalam penggunaannya.. Selain itu sebagai strategi pembelajaran berdiferensiasi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda. Pemakaian media ini dapat memfasilitasi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan banyak sekali mata pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Canva (Rahmatullah et al, 2020).



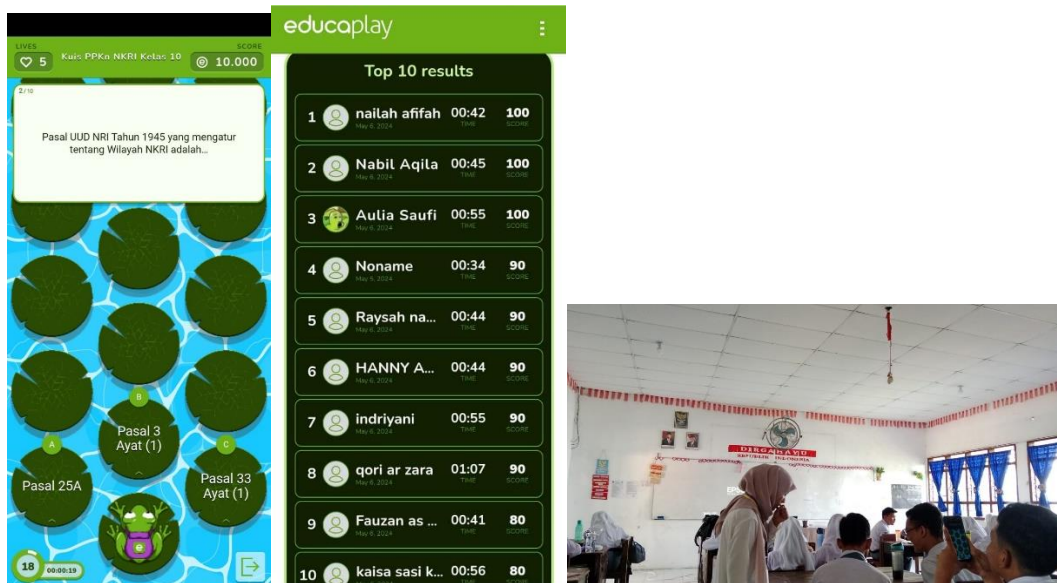
Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan Canva

Peserta didik dapat berkreasi menggunakan template yang tersedia di Canva dan menyesuaikan elemen-elemen yang dipakai agar karya yang dihasilkan menarik dan sesuai dengan kreativitas masing-masing kelompok. Setelah itu, peserta didik diarahkan untuk mengunggah hasil karya ke media sosial Instagram masing-masing peserta didik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri peserta didik akan hasil karya yang di hasilkan, dan dapat sebagai media berbagi ilmu di media sosial. Berikut hasil *mind mapping* peserta didik Kelas X SMAN 13 Medan.



Gambar 3. *Mind mapping* di posting di media sosial

Selain itu, dalam pembelajaran guru juga menyediakan kuis interaktif sebagai asesmen untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Guru juga memanfaatkan aplikasi digital dalam membuat asesmen, yaitu menggunakan Educaplay. Educaplay sebagai alat evaluasi pembelajaran berupa tes yang dikemas dalam permainan games yang menarik. Platform ini menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Guru menggunakan fitur *Froggy Jumps* yang tersedia di Educaplay. Fitur ini berupa permainan katak melompat, dimana katak tersebut dapat melompat keaun teratai lainnya jika jawaban yang dipilih benar, tetapi jika jawaban salah maka katak akan tenggelam.



Gambar 4. Tampilan kuis Froggy Jumps Educaplay dan Pelaksanaan Kuis

Kuis game menggunakan Educaplay membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, peserta didik langsung mendapatkan umpan balik berupa score yang diperoleh dari menjawab kuis tersebut. Aplikasi Educaplay mampu memicu persaingan antar peserta didik, karena aplikasi ini mampu memberi peringkat secara otomatis, sehingga memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan fokus dalam mengerjakan soal-soal latihan atau kuis. Penggunaan platform digital Educaplay membantu peserta didik dalam keterampilan menggunakan teknologi dan meningkatkan literasi digital. Pelaksanaan kuis berbasis game digital membuat peserta didik antusias dalam mengerjakan soal-soal kuis, hasil yang diperoleh dari kuis juga memuaskan, sebagian besar peserta didik memperoleh memuaskan. Hal ini juga sesuai dengan penelitian dari Lathifah et al, (2024), bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menarik, seperti Educaplay, mampu meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, dan sesuai dengan gaya belajar mereka di era digital saat ini. Peranan teknologi dalam pembelajaran dapat memfasilitasi kebutuhan peserta didik pada pendidikan abad 21. Pemanfaatan teknologi oleh peserta didik bertujuan untuk mengembangkan potensi mereka dalam mencari solusi atas berbagai persoalan yang dihadapi selama pembelajaran. Aplikasi canva dan educaplay dalam penelitian ini menjadi contoh memanfaatkan teknologi dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi termasuk kedalam pendidikan berpihak kepada peserta didik. Keberadaan teknologi dalam proses pembelajaran menyediakan akses bagi peserta didik belajar dengan yang efektif, dan disesuaikan dengan kebutuhan dan dengan menyesuaikan diri dengan zaman yang dapat mengasah keterampilan diri peserta didik sesuai pendidikan abad 21.

Keterkaitan Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Abad 21 Peserta Didik

Pada abad 21 kemajuan teknologi ilmu pengetahuan berkembang pesat sehingga membawa perubahan pada kurikulum dengan perbaikan sistem pendidikan (Yanuarti, 2018). Seiring dengan kemajuan zaman pendidikan saat ini, sistem among pemikiran KI Hajar Dewantara masih cukup terbukti membawa pembaruan pada pendidikan abad 21. Dalam

pendidikan modern, tujuan utama adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk merencanakan dan mengembangkan pengalaman belajar kontekstual yang bermakna. Pengalaman ini akan mengajarkan peserta didik bagaimana berkomunikasi dengan baik, berkolaborasi dengan orang lain, berpikir kritis, dan inovatif. Pandangan Ki Hajar Dewantara tentang pendidikan mulai diterapkan pada abad ke-21. Ini terlihat dalam penerapan kurikulum merdeka oleh pemerintah saat ini. Belajar dan mengajar secara merdeka dianggap sebagai langkah awal menuju masa depan, sesuai dengan peta jalan pendidikan Indonesia untuk membentuk generasi emas pada tahun 2045. (Sunarya, 2022).

Kompetensi abad 21 atau disingkat dengan 4C yaitu *communication, collaboration, critical thinking, dan creativity*. *Communication* (komunikasi) adalah proses pertukaran makna antara dua orang atau lebih melalui perilaku nonverbal dan verbal. Komunikasi disebut keterampilan karena prosesnya meliputi mengamati, menanya, mendengarkan, menganalisis, dan mengevaluasi guna menyampaikan makna kepada orang lain dalam bentuk pesan informasi melalui media. Jadi dapat disimpulkan, komunikasi adalah suatu proses interaksi antara orang lain dengan tujuan untuk mengirim dan menerima informasi. *Collaboration* (kolaborasi) merupakan proses pengambilan keputusan bersama yang mencakup proses komunikasi yang terpercaya dan transparan. Kolaborasi menjadi tren pembelajaran abad ke-21 yang mentransformasikan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran kolaboratif, atau pembelajaran berpusat pada peserta didik, (Julisa, et al, 2023). Oleh karena itu, peserta didik perlu memperoleh kemampuan berkolaborasi, karena pembelajaran kolaboratif menuntut siswa untuk mampu berorganisasi dan mengekspresikan diri mengembangkan ide-idenya.

Critical Thinking (berpikir kritis), berarti peserta didik mampu memecahkan masalah, dan mengambil keputusan ketika dihadapkan pada berbagai informasi atau permasalahan. Peserta didik yang terbiasa berpikir kritis terus-menerus cenderung selalu memikirkan segala sesuatunya secara matang, dan mempertimbangkan hasil dan solusi permasalahan secara detail. Kompetensi selanjutnya yaitu *creativity*, kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan ide atau komposisi baru dengan menggunakan kreativitas imajinatif untuk menciptakan pola baru. Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan kreatif dalam menyelesaikan masalah, menentukan tujuan, dan memecahkan masalah, (Julisa, et al, 2023). Pemanfaatan aplikasi digital dalam dunia pendidikan semakin relevan dalam upaya meningkatkan kompetensi abad 21 bagi peserta didik. Di era teknologi yang terus berkembang pesat ini, integrasi aplikasi digital menjadi salah satu kunci untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. Aplikasi-aplikasi tersebut tidak hanya menyediakan akses mudah terhadap sumber belajar yang beragam dan interaktif, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan kritis seperti kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah, dan kreativitas. Pemanfaatan Canva dan Educaplay juga menjadi bagian dari transformasi pendidikan di era digital.

Berdasarkan proses pembelajaran PPKn di SMA Negeri 13 Medan, setelah menggunakan aplikasi Canva, peserta didik menjadi lebih semangat dalam membuat tugas proyek dan mengunggah hasil karyanya di media sosial. Dari pemanfaatan aplikasi tersebut peserta didik dapat meningkatkan kompetensi komunikasi, kolaborasi, kreativitas maupun berpikir kritis. Hal ini dapat dilihat dari penugasan yang diberikan yang memerlukan kemampuan berpikir kritis untuk memahami dan mendalami materi yang dipelajari dengan membuat sebuah peta konsep. Peserta didik juga dapat berkolaborasi dan berkomunikasi bersama kelompok terkait tugas yang harus diselesaikan. Tugas yang diberikan secara berkelompok mendorong peserta didik untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan jelas, dan memanfaatkan keahlian masing-masing untuk menyelesaikan tugas. Setelah itu peserta didik mempresentasikan produk yang dihasilkan. Pada kegiatan ini, terjadi interaksi komunikasi antara peserta didik satu dengan yang

lain. Keterampilan komunikasi merupakan salah satu keterampilan yang penting di abad 21. Mempresentasikan produk yang telah dibuat, akan terjadi kegiatan komunikasi, interaksi, dan konfirmasi antara guru dan peserta didik. Hal ini membantu agar proses pembelajaran lebih terarah dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menguasai suatu konsep melalui pengalaman mereka, (Fajri et al, 2021) Selain itu, dengan menggunakan Canva, peserta didik dapat membuat tampilan mind mapping dengan kreativitasnya masing-masing, serta berkolaborasi menungakan ide dari setiap anggota kelompok.

Peserta didik juga antusias saat mengerjakan soal kuis berbasis game dari Educaplay. Aplikasi Educaplay ini dapat meningkatkan kompetensi berpikir kritis, pertanyaan yang diberikan memerlukan analisis, evaluasi, dan penerapan konsep membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Sehingga dapat menguji pemahaman siswa terhadap konsep yang kompleks dan mendorong mereka untuk berpikir kritis. Selain itu dapat mengembangkan keterampilan digital, peserta didik dapat belajar menggunakan teknologi untuk menyelesaikan tugas, mencari informasi, dan mengelola waktu mereka secara efektif. Pemanfaatan aplikasi digital dalam proses pembelajaran baik sebagai media pembelajaran dan instrumen penilaian, dapat meningkatkan kompetensi abad 21 bagi peserta didik. Tugas proyek kelompok dan kuis interaktif melalui aplikasi digital membuat pembelajaran PPKn menjadi inovatif dan efektif. Proses pembelajaran pada kurikulum merdeka harus menyediakan strategi pembelajaran yang berdiferensiasi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran sangat berguna dan memudahkan guru dalam menyediakan pembelajaran yang sesuai minat dan gaya belajar masing-masing peserta didik.

KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi pada pembelajaran abad 21 sudah menjadi keharusan dalam proses pembelajaran di sekolah. Kompetensi abad 21 sangat penting ditumbuhkan dalam diri peserta didik untuk menghadapi tantangan era digital. Aplikasi digital menyediakan akses mudah terhadap sumber belajar yang beragam dan interaktif, serta mendukung kompetensi abad 21 seperti, kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Sebagaimana yang telah diimplementasikan oleh guru PPKn SMA Negeri 13 Medan, yang memanfaatkan aplikasi Canva dan kuis Educaplay dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan kedua aplikasi digital tersebut, dapat menyesuaikan pendidikan yang berpihak pada peserta didik. Pembelajaran yang berpihak pada peserta didik mengintegrasikan kebutuhan peserta didik dalam belajar serta pola berpikir yang kreatif, inovatif dan interaktif melalui pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga guru juga dapat berinovasi dengan mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, 8(1), 31-43. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Dewi, K. R., & Korompis, F. L. S. (2023). Pemanfaatan Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas X Smk Negeri 1 Busungbiu. Journal Of Learning And Technology, 2(1), 26-32.
- Fajri, I., Yusuf, R., & Yusoff, M. Z. M. (2021). Model Pembelajaran Project Citizen Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian, 2(3), 105-118.
- Handayani, F. A., & Haryati, T. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD Di SMP Negeri 6 Semarang. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 809-815.

- Julisa, T. C., Legiani, W. H., & Juwandi, R. (2023). Pengembangan Kompetensi Abad 21 Melalui Bahan Ajar Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(2), 234-246.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61-70.
- Kristiwati, I. I. (2020). Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa. *Edu Sociata Jurnal Pendidikan Sosiologi Volume*, III(I), 43-52.
- Lathifah, L., Lestari, H., Fitriani, Y., & Lestari, R. F. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3).
- Mazarina, M., & Umami, N. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Berbasis Game Kahoot Terhadap Respon Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu. *Jurnal Economina*, 2(8), 2011-2018.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Sison, K. J. S. (2021). *Educaplay As Teaching Media In Virtual Classes*
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarya, I., Nurwahidin, M., & Sudjarwo, S. (2022). Pandangan Ki Hajar Dewantara Dalam Mengkonstruksi Pendidikan Indonesia Pada Abad 21. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(4), 1485-1496.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85. <https://doi.org/10.24036/Voteteknika.V7i2.104261>
- Utami, R. D., & Wibawa, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Flashcard Materi Teks Deskriptif Sederhana Di Kelas 2 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808-5818.
- Wibowo, T., Johansyah, R., & Astrina, V. (2022). Efektifitas Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Masa Kini. *J-Symbol*, 10(2), 103-107
- Yanuarti, E. (2017). Pemikiran Pendidikan Ki. Hajar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Kurikulum 13. *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237-265.