

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA CANVA DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SD NEGERI REJOSARI**



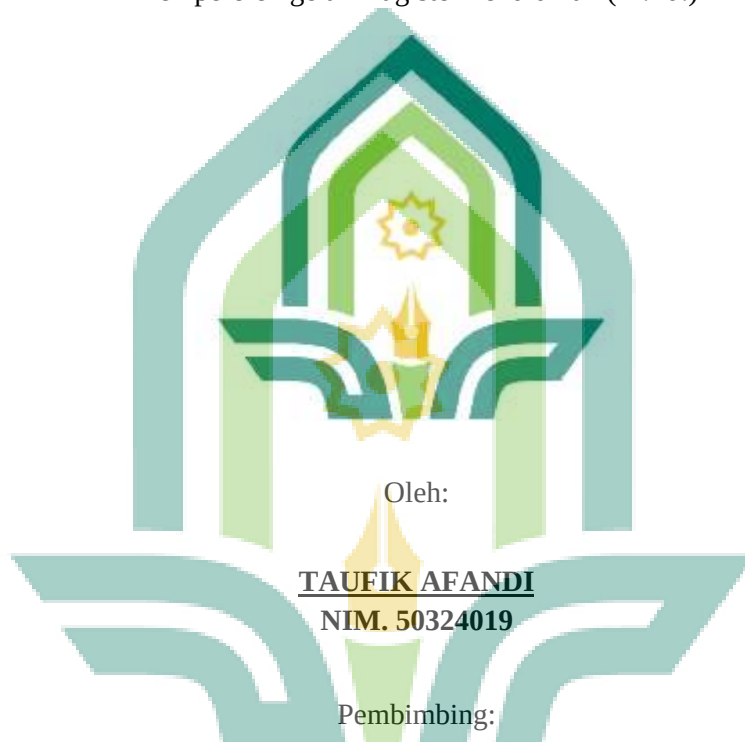
TAUFIK AFANDI
NIM. 50324019

**PASCASARJANA PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN
2026**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA CANVA DALAM MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SD NEGERI REJOSARI**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



Oleh:

TAUFIK AFANDI

NIM. 50324019

Pembimbing:

Prof. Dr. H. IMAM KANAFI, M.Ag.

NIP. 19751120 199903 1 004

Dr. MOCHAMAD ISKARIM, S.Pd.I., M.S.I

NIP. 19840122 201503 1 004

**PASCASARJANA PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN**

2026

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Taufik Afandi
NIM : 50324019
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis : Efektifitas Penerapan Media Canva Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Rejosari

Tesis ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian Tesis program Magister.

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Pembimbing 1	Prof. Dr. H. Imam Kanafi, M.Ag NIP. 19751120 199903 1 004		18/6/2026
Pembimbing 2	Dr. Mochamad Iskarim, S.Pd.I., M.S.I NIP. 19840122 201503 1 004		15/6/2026

Pekalongan, 15 Juni 2026

Mengetahui:

a.n. Direktur

Ketua Program Studi

Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag
NIP. 19770926 201101 2 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PASCASARJANA

Jalan Kusuma Bangsa Nomor 9 Pekalongan Kode Pos 51141 Telp. (0285) 412575
www.pps.uingusdur.ac.id email: pps@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Tesis dengan Judul " EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA CANVA DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SD NEGERI REJOSARI" yang
disusun oleh:

Nama : Taufik Afandi

NIM : 50324019

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dipertahankan dalam Sidang Ujian Tesis Pascasarjana Universitas Islam
Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada tanggal 10 Juli 2026

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua Sidang	Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag NIP. 197101151998031005		
Sekretaris Sidang	Dr. Bagas Mukti Nasrowi, M.Pd.I NIP. 198910202022031001		11/07/2026
Penguji Utama	Dr. M. Ali Ghufro, M.Pd NIP. 198707232020121004		
Penguji Anggota	Dr. Nur Khasanah, M.Ag NIP. 197709262011012004		



Ade Dedi Rohayana, M.Ag
NIP. 197101151998031005

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister), baik di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.
- 5.

Pekalongan, 21 Juli 2026



TAUFIK AFANDI
NIM. 50324019

PEDOMAN TRANSLITERASI

Berdasarkan surat keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor : 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1998.

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif		
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	Ś	s (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	z	zet (dengan titik diatas)
ر	ra'	R	Er
ز	Z	Z	Zet
س	S	S	Es
ش	Sy	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	T	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik (didas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	M	M	Em

ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
هـ	ha'	Ha	Ha
ء	hamzah	~	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

II. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap yang disebabkan oleh *syaddah* ditulis rangkap.

Contoh : نزل = *nazzala*

بيهن = *bihinna*

III. Vokal Pendek

Fathah (o`_) ditulis a, *kasrah* (o_) ditulis I, dan *dammah* (o _) ditulis u.

IV. Vokal Panjang

Bunyi a panjang ditulis a, bunyi I panjang ditulis i, bunyi u panjang ditulis u, masing-masing dengan tanda penghubung (~) diatasnya.

Contoh :

1. Fathah + alif ditulis a, seperti فلا ditulis *fala*.
2. Kasrah + ya' mati ditulis I seperti : تفصيل: , ditulis *tafsil*.
3. Dammah + wawu mati ditulis u, seperti أصول ,ditulis *usul*.

V. Vokal Rangkap

1. Fathah + ya' mati ditulis ai الزهيلي ditulis *az-Zuhaili*
2. Fathah + wawu ditulis au الدولة ditulis *ad-Daulah*

VI. Ta' Marbuthah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis ha. Kata ini tidak diperlakukan terhadap arab yang sudah diserap kedalam bahasa Indonesia seperti shalat, zakat dan sebagainya kecuali bila dikendaki kata aslinya.
2. Bila disambung dengan kata lain (frase), ditulis h, contoh: بداية الهداية ditulis *bidayah al-hidayah*.

VII. Hamzah

1. Bila terletak diawal kata, maka ditulis berdasarkan bunyi vocal yang mengiringinya, seperti أن ditulis *anna*.

2. Bila terletak diakhir kata, maka ditulis dengan lambing apostrof,(,) seperti شَيْءٌ ditulis *syai,un*.
3. Bila terletak ditengah kata setelah vocal hidup, maka ditulis sesuai dengan bunyi vokalnya, seperti رَبَائِبٌ ditulis *raba'ib*.
4. Bila terletak ditengah kata dan dimatikan, maka ditulis dengan lambing apostrof (,) seperti تَلْخُذُونَ ditulis *ta'khuzuna*.

VIII. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila ditulis huruf qamariyah ditulis al, seperti البقرة ditulis *al-Baqarah*.
2. Bila diikuti huruf syamsiyah, huruf 'I' diganti denganhuruf syamsiyah yang bersangkutan, seperti النساء ditulis *an-Nisa'*.

IX. Penulisan Kata-kata Sandang dalam Rangkaian Kalimat

Dapat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dan menurut penulisannya, seperti ذَوِي الْفُرُودِ : ditulis *zawi al-furud* atau أَهْلُ السُّنَّةِ ditulis *ahlu as-sunnah*.



MOTTO

"Jika seorang anak tidak dapat belajar dengan cara kita mengajar, maka kita harus mengajar dengan cara mereka belajar."
(George Evans)

PERSEMBAHAN

Tesis ini ananda pesembahkan teruntuk,,,

1. Secara khusus, tesis ini ananda persembahkan kepada kedua orang tua tercinta sebagai bentuk rasa hormat, bakti, dan terima kasih atas segala doa, perjuangan, kesabaran, serta cinta kasih yang tidak ternilai dalam mengantarkan ananda meraih pendidikan hingga jenjang ini.
2. Kepada Bapak dan Ibu dosen pembimbing, terima kasih atas segala bimbingan, kesabaran, perhatian, dan motivasi yang diberikan hingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Keluarga besar Pengelola Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikanku banyak pengalaman dan menunjukkan arti hidup yang sebenarnya.
4. Tesis ini ananda persembahkan kepada keluarga besar SD Negeri Rejosari yang telah memberikan izin, bantuan, dukungan, serta kesempatan kepada ananda untuk melaksanakan penelitian sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Ibu Dosen Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu kepada ananda. Semoga ilmu yang engkau berikan bermanfaat di dunia dan di akhirat. Amin...
6. Almamaterku Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah menaungiku dalam mengarungi samudra ilmu yang maha luas.
7. Semua sahabat-sahabatku, teman-teman ku yang tidak mungkin saya sebutin satu persatu yang telah memberikan banyak dukungan dan bantuan dalam segala hal.

ABSTRAK

Taufik Afandi, NIM. 50324019. 2026. Efektivitas Penerapan Media Canva Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sd Negeri Rejosari. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: (1). Prof. Dr. H. Imam Kanafi, M.Ag (2). Dr. Mochamad Iskarim, S.Pd.I, M.S.I

Kata Kunci: Efektivitas Pembelajaran, Media Canva, Keaktifan dan Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa kurang antusias, kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Di era perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Canva yang mampu membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara visual dan kreatif sehingga dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media Canva dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Rejosari. Fokus penelitian diarahkan pada sejauh mana penggunaan media tersebut dapat memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung serta peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis digital.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SD Negeri Rejosari. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis untuk mengetahui efektivitas penerapan media Canva terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Canva efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Rejosari. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani bertanya, berdiskusi, dan menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi. Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang terlihat dari nilai post-test yang lebih tinggi dibandingkan nilai pre-test. Dengan demikian, media Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

ABSTRACT

Taufik Afandi, NIM. 50324019. 2026. *Effectiveness of the Application of Canva Media in Increasing the Activeness and Learning Outcomes of Class IV Students in Pancasila Education Subjects at Rejosari State Elementary School*. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Master's Study Program Thesis. Postgraduate Program at K.H. State Islamic University Abdurrahman Wahid Pekalongan. Supervisor: (1). Prof. Dr. H. Imam Kanafi, M.Ag (2). Dr. Mochamad Iskarim, S.Pd.I, M.S.I.

Keywords : Learning Effectiveness, Canva Media, Activeness and Learning Results, Elementary School Pancasila Education

This research was motivated by the low level of student activity and learning outcomes in Pancasila Education subjects in elementary schools. The learning process which is still dominated by conventional methods causes students to be less enthusiastic, less actively involved in learning activities, and have difficulty understanding the learning material. In the era of development of educational technology, the use of digital learning media has become an alternative for creating more interesting, interactive and innovative learning. One of the media that can be used is the Canva application which can help teachers present learning material visually and creatively so that it can increase students' attention and participation in the learning process.

This research aims to determine the effectiveness of applying Canva media in increasing the activity and learning outcomes of class IV students in the Pancasila Education subject at Rejosari State Elementary School. The focus of the research is directed at the extent to which the use of this media can have a positive influence on student engagement during learning as well as improving the learning outcomes obtained by students after implementing digital-based learning media.

This research uses a quantitative approach with experimental methods. The research subjects were fourth grade students at SD Negeri Rejosari. Data collection techniques are carried out through observation, questionnaires, tests and documentation. Data analysis was carried out using validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests to determine the effectiveness of applying Canva media to student activity and learning outcomes.

The results of the research show that the application of Canva media is effective in increasing the activity and learning outcomes of class IV students in the Pancasila Education subject at Rejosari State Elementary School. Students become more active in participating in learning, dare to ask questions, discuss, and show a higher interest in learning. Apart from that, student learning outcomes have increased as seen from the post-test scores which are higher than the pre-test scores. Thus, Canva media can be an effective and innovative alternative learning media in supporting the learning process in elementary schools.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur Alhamdulillah terpanjatkan kehadiran Allah SWT yang telah dan senantiasa melimpahkan rahmat, inayah dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam semoga senantiasa dan selalu terlimpah curahkan kepada Junjungan Agung Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, tabi'in, tabi'it tabi'in dan para pengikut setia beliau hingga akhir zaman, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini dengan judul “Efektivitas Penerapan Media Canva Dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SD Negeri Rejosari” sebagai syarat untuk mendapat gelar Magister Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Pekalongan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zarenal Mustakim, M.Ag selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag selaku Direktur Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan..
4. Bapak Prof. Dr. H. Imam Kanafi, M.Ag selaku Pembimbing I yang dengan penuh dedikasi telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan, dan buah pikirannya dalam tesis ini.
5. Bapak Dr. Mochamad Iskarim, S.Pd.I., M.S.I selaku Pembimbing II yang dengan penuh dedikasi telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, dan arahannya dalam tesis ini.
6. Bapak Suyono, S.Pd selaku Kepala, Bapak-Ibu Guru beserta Staf serta peserta didik SD Negeri Rejosari, atas izin, kesempatan, bantuan, serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar
7. Segenap Dosen dan Staf Pascasarjana IAIN Pekalongan.
8. Orang tua, saudara, dan keluarga khususnya yang selalu mendoakan, dan atas segala kasih sayangnya.

9. Semua pihak yang telah membantu terwujudnya Tesis ini.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan tesis ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di masa depan.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pekalongan, 30 Juni 2026

Penulis,

Taufik Afandi

NIM. 50324019



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	v
LEMBAR MOTTO DAN PESEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Deskripsi Teoretik	11
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	36
2.3 Kerangka Berpikir.....	38
2.4 Hipotesis Penelitian.....	41
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan dan jenis penelitian	43

3.2 Tempat dan waktu penelitian	46
3.3 Populasi dan sampel.....	47
3.4 Variabel penelitian.....	48
3.5 Indikator penelitian.....	50
3.6 Teknik dan alat pengumpulan data.....	51
3.7 Uji validitas dan reliabilitas	52
3.8 Teknik analisis data	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Profil SD Negeri Rejosari.....	61
4.2 Deskripsi hasil penelitian.....	67
4.3 Hasil uji instrumen	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	
DOKUMENTASI GAMBAR.....	
SURAT KETERANGAN PENELITIAN.....	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Kepanjangan	Pada Halaman
SD	Sekolah Dasar	2
PP	Pendidikan Pancasila	2
IPTEK	Ilmu Pengetahuan dan Teknologi	1
ATP	Alur Tujuan Pembelajaran	30
TP	Tujuan Pembelajaran	19
P5	Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila	30
SPSS	Statistical Package for the Social Sciences	76
N-Gain	Normalized Gain	6
R&D	Research and Development	37
ADDIE	Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation	37

DAFTAR LAMBANG

Lambang	Nama	pada Halaman
H_0	Hipotesis nol	77
H_1	Hipotesis alternatif	77
α	Taraf signifikansi	77
N	Jumlah sampel	74
n	Jumlah anggota sampel	74
M	Mean (rata-rata)	79
SD	Standar deviasi	79
t	Nilai uji t	87
F	Nilai uji homogenitas	84
$Sig.$	Nilai signifikansi	84
$\%$	Persentase	72
$>$	Lebih besar dari	84
$<$	Lebih kecil dari	84
Σ	Jumlah (sigma)	66
X	Variabel bebas (Media Canva)	69
Y_1	Variabel terikat (Keaktifan Siswa)	69
Y_2	Variabel terikat (Hasil Belajar Siswa)	69

DAFTAR TABEL

3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	46
3.2 Sampel Penelitian	48
4.1 Hasil Observasi Awal Keaktifan Siswa Kelas IV A	69
4.2 Hasil Observasi Awal Keaktifan Siswa Kelas IV B	70
4.3 Rekapitulasi keaktifan siswa sebelum penerapan	71
4.4 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	73
4.5 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	75
4.6 Perbandingan Hasil Belajar	76
4.7 Hasil Keaktifan Siswa Setelah Penerapan Media Canva	79
4.8 Hasil Uji Validitas Instrumen Keaktifan Siswa	80
4.9 Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar	82
4.10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Keaktifan Siswa	83
4.11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar	84
4.12 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian	86
4.13 Hasil Uji Homogenitas Data Penelitian	87
4.14 Independent Samples Test	88
4.15 Group Statistics	89
4.16 Hasil Analisis Uji Regresi Linier Sederhana	90

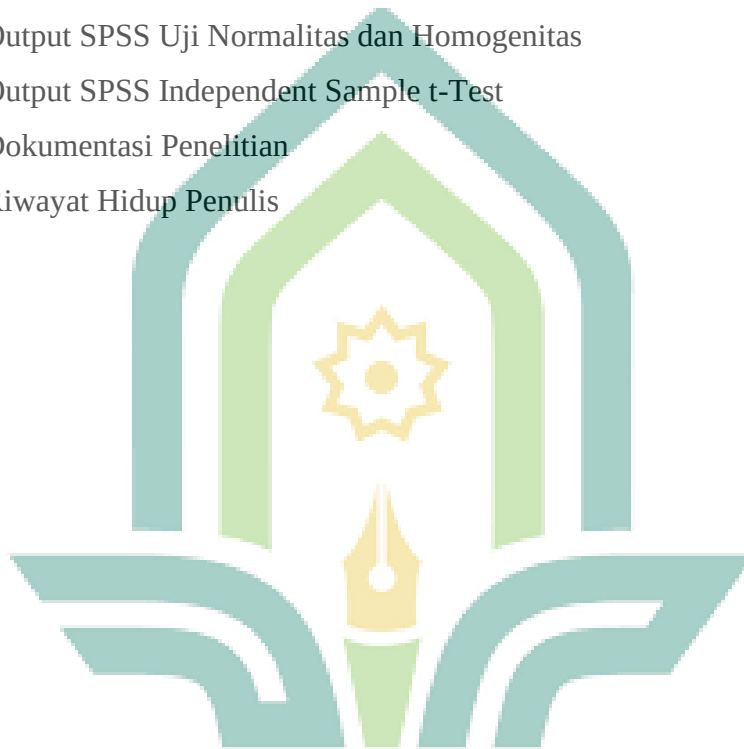
DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar bagan kerangka berpikir penelitian	41
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Modul Ajar Pembelajaran Canva
3. Media Canva yang Digunakan
4. Instrumen Penelitian
5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas
6. Output SPSS Uji Normalitas dan Homogenitas
7. Output SPSS Independent Sample t-Test
8. Dokumentasi Penelitian
9. Riwayat Hidup Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan bangsa yang berperan strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, serta mampu menghadapi berbagai tantangan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kehidupan bermasyarakat. Melalui proses pendidikan yang terencana, peserta didik tidak hanya dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga ditanamkan nilai-nilai moral, etika, tanggung jawab, dan karakter yang menjadi landasan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam konteks pembangunan nasional, kualitas sumber daya manusia menjadi salah satu indikator keberhasilan penyelenggaraan pendidikan, sehingga proses pembelajaran di setiap jenjang pendidikan dituntut mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, penyelenggaraan pembelajaran yang efektif menjadi kebutuhan mendasar dalam menghasilkan generasi yang berkarakter, kompeten, dan siap berkontribusi bagi kemajuan bangsa.

Dalam proses pembelajaran, terdapat tiga komponen penting yang membentuk lingkungan belajar, yaitu kurikulum sebagai pedoman yang memuat tujuan dan materi pembelajaran, proses pembelajaran sebagai implementasi penyampaian materi, serta hasil pembelajaran sebagai capaian yang diperoleh peserta didik. Ketiga komponen tersebut saling berkaitan dan menentukan keberhasilan pembelajaran. Kurikulum memberikan arah terhadap kompetensi yang harus dicapai, sedangkan proses pembelajaran menjadi faktor utama yang menentukan tercapainya tujuan tersebut melalui pemilihan strategi, metode, maupun media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, guru dituntut mampu mengelola pembelajaran secara inovatif dengan memanfaatkan media yang menarik dan interaktif agar peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran, mudah memahami materi, serta mampu meningkatkan hasil belajarnya (Ade Dedi Rohayana, 2019). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Canva, menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong terjadinya perubahan paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Dalam kondisi tersebut, guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus memfasilitasi beragam gaya belajar yang dimiliki peserta didik (Bagas Mukti Nasrowi, 2025).

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan kompetensi, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta karakter peserta didik yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi kebutuhan yang sangat penting karena karakteristik peserta didik masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Peserta didik cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila disajikan melalui media yang visual, kontekstual, dan melibatkan aktivitas belajar secara langsung. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan dukungan media pembelajaran yang efektif adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan mengembangkan aspek pengetahuan peserta didik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter, sikap kebangsaan, dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan

peserta didik sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Peserta didik sekolah dasar, khususnya siswa kelas IV, berada pada tahap perkembangan yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, aktif mengeksplorasi lingkungan, serta lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman belajar yang konkret, visual, dan interaktif. Pada tahap ini, kemampuan berpikir siswa mulai berkembang dari berpikir konkret menuju pemahaman yang lebih sistematis, sehingga proses pembelajaran perlu dirancang dengan memanfaatkan media yang menarik, mudah dipahami, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang variatif cenderung membuat siswa cepat merasa bosan, kurang berpartisipasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan peserta didik, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Salah satu media yang memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah media Canva, karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif sehingga sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Siswa masih kurang terlibat secara aktif dalam diskusi, bertanya, maupun mengemukakan pendapat, yang pada akhirnya memengaruhi pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan partisipatif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penerapan media Canva sebagai media pembelajaran berbasis digital yang memiliki fitur visual menarik dan mudah digunakan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa secara optimal (Ghufron & Anam, 2026).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai luhur bangsa dalam kehidupan sehari-hari.

Selain berorientasi pada penguasaan pengetahuan, mata pelajaran ini juga bertujuan mengembangkan sikap, keterampilan sosial, tanggung jawab, serta karakter yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila (Ziliwu et al., 2024).

Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga oleh tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan berpikir, berdiskusi, bertanya, dan mengemukakan pendapat sehingga pemahaman terhadap materi dapat meningkat. Tingginya keaktifan peserta didik pada akhirnya akan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan yang sering dijumpai adalah rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Materi Pendidikan Pancasila pada kelas IV sekolah dasar mencakup pemahaman tentang simbol-simbol setiap sila Pancasila beserta makna dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik diharapkan mampu mengenali simbol bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, serta padi dan kapas sebagai lambang dari masing-masing sila Pancasila, sekaligus memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Pemahaman tersebut kemudian diimplementasikan melalui perilaku nyata, seperti beribadah sesuai ajaran agama, menghargai sesama tanpa membedakan-bedakan, menjaga persatuan, bermusyawarah dalam mengambil keputusan, serta bersikap adil dan bertanggung jawab di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran pada materi ini tidak hanya menekankan kemampuan siswa dalam menghafal simbol dan bunyi sila-sila Pancasila, tetapi juga menuntut keterlibatan aktif siswa agar mampu menghubungkan konsep yang dipelajari dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal menyebabkan materi Pendidikan Pancasila yang mengandung nilai-nilai abstrak disampaikan secara monoton, sehingga siswa kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Faktor lain yang turut memengaruhi adalah rendahnya variasi di SD Negeri Rejosari, penggunaan metode yang kurang variatif dan terbatasnya stimulus yang mendorong partisipasi aktif siswa turut berpengaruh terhadap capaian hasil belajar yang belum maksimal (Umara, 2022). Di SD Negeri Rejosari, kondisi tersebut menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa terdorong untuk lebih aktif dan memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Media Canva memiliki berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyajikan pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Canva menyediakan beragam template presentasi, ilustrasi, ikon, gambar, video, animasi, elemen grafis, serta fasilitas penambahan teks, audio, dan transisi yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, fitur-fitur tersebut dimanfaatkan untuk menyajikan materi memahami simbol sila-sila Pancasila beserta implementasinya melalui tampilan gambar setiap lambang sila, video yang menampilkan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta animasi yang menarik untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penyajian materi yang memadukan unsur visual, audio, dan animasi diharapkan dapat membantu siswa memahami makna setiap simbol sila Pancasila secara lebih konkret, meningkatkan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Namun, keterbatasan dalam penggunaan media yang interaktif Kondisi tersebut mengakibatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi kurang optimal, sehingga berpengaruh pada rendahnya tingkat partisipasi, motivasi belajar, dan capaian hasil belajar mereka (Hina, 2025). Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penerapan perangkat pembelajaran berbasis digital yang menarik dan mudah digunakan, seperti Canva, yang memiliki potensi untuk menyajikan materi secara

visual, kreatif, dan interaktif sehingga melalui penerapan pendekatan yang dirancang secara relevan dan kontekstual, proses pembelajaran diharapkan mampu memperluas keterlibatan aktif peserta didik sekaligus memperkuat kualitas pencapaian kompetensi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar (Sri et al., 2025).

Seiring dengan kebutuhan pembelajaran di era abad ke-21 pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, termasuk pada bidang studi Pendidikan Pancasila. Kondisi rendahnya capaian belajar dan keaktifan siswa menunjukkan perlunya alternatif media pembelajaran yang mampu menghadirkan materi secara visual, menarik, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik (Afandi, 2025). Media Canva dipandang relevan untuk diterapkan karena menyediakan beragam fitur desain yang mendukung penyajian materi Pendidikan Pancasila secara kreatif dan interaktif, dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional atau berbasis cetak yang cenderung kurang variatif dan tidak interaktif..

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fazriyah, Amalia Yulianti, dan Aas Saraswati menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Penelitian yang menggunakan pendekatan kuasi eksperimen tersebut menemukan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 50,75 pada pre-test menjadi 84,87 pada post-test setelah penerapan media Canva dalam pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui media visual yang menarik mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih optimal dan meningkatkan capaian hasil belajar mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Raras Yulietta Ratnasari, Vivi Rulviana, dan Agnes Sudjanuwarini mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva menunjukkan bahwa Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian memperlihatkan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 56% pada pra-siklus menjadi 69% pada siklus I dan meningkat menjadi 81% pada siklus II. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media Canva mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik

secara lebih aktif sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Ratnasari et al., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Elisa Mawarni, Yulianti, dan Prihatin Sulistyowati mengembangkan media pembelajaran interaktif Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan validasi ahli, serta terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,8 yang termasuk kategori tinggi. Selain itu, respon guru dan siswa terhadap penggunaan media Canva juga berada pada kategori sangat baik. Hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa Canva memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar (Mawarni et al., 2024).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media Canva memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari aspek hasil belajar, motivasi belajar, maupun keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak difokuskan pada mata pelajaran umum seperti Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, dan mata pelajaran lainnya, serta lebih menitikberatkan pada satu aspek hasil pembelajaran saja. Sementara itu, kajian mengenai efektivitas penerapan media Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya yang mengaitkan penggunaan media Canva dengan peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik secara bersamaan.

Selain itu, penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada pengembangan media Canva atau pengukuran peningkatan hasil belajar tanpa mengkaji secara komprehensif hubungan antara penggunaan media Canva dengan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Padahal, keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting yang dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut dengan mengkaji efektivitas penerapan media Canva dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Rejosari. Hasil penelitian ini diharapkan

dapat memberikan kontribusi empiris sekaligus memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengkaji efektivitas penerapan media Canva dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa secara terukur dan sistematis. Arah penelitian ini difokuskan pada evaluasi pelaksanaan penggunaan media Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran berbasis media digital serta menjadi rujukan praktis bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Paparan konteks dan dinamika permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya menjadi pijakan rasional dalam merancang penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa poin identifikasi masalah.:

- a. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD masih didominasi pendekatan konvensional sehingga partisipasi siswa cenderung pasif.
- b. Penyajian materi Pendidikan Pancasila belum sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.
- c. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum optimal.
- d. Keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah.
- e. Media Canva belum dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.3 Pembatasan masalah

Untuk menjaga ketajaman analisis serta menghindari perluasan ruang lingkup penelitian yang tidak relevan, maka diperlukan pembatasan masalah (Permata et al., 2023). Dengan demikian, Penelitian ini dibatasi pada penerapan media Canva sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

- a. Subjek penelitian dibatasi pada siswa Sekolah Dasar, tanpa membandingkan dengan jenjang pendidikan lain.

- b. Variabel hasil belajar yang dikaji dibatasi pada ranah kognitif, yang diukur melalui tes hasil belajar Pendidikan Pancasila.
- c. Keaktifan siswa dibatasi pada keaktifan belajar selama proses pembelajaran, yang meliputi partisipasi, perhatian, dan keterlibatan siswa di kelas.
- d. Penelitian ini dibatasi pada satu mata pelajaran, yaitu Pendidikan Pancasila, dan tidak mencakup lingkup kajian instruksional lainnya.

1.4 Rumusan masalah

Setelah memaparkan latar belakang serta menetapkan batasan kajian, penelitian ini merumuskan beberapa pertanyaan utama sebagai berikut :

- a. Bagaimana keaktifan siswa kelas IV dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Rejosari?
- b. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Rejosari ?
- c. Bagaimana efektivitas media Canva terhadap keaktifan siswa kelas IV berdasarkan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Rejosari?
- d. Bagaimana efektivitas media Canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV berdasarkan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Rejosari?

1.5 Tujuan penelitian

- a. Untuk mengetahui keaktifan siswa kelas IV dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Rejosari.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Rejosari.
- c. Untuk mengetahui efektivitas media Canva terhadap keaktifan siswa kelas IV berdasarkan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Rejosari.
- d. Untuk mengetahui efektivitas media Canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV berdasarkan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Rejosari.

1.6 Manfaat penelitian

a. **Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diposisikan sebagai upaya konseptual dan empiris untuk memperluas perspektif keilmuan pendidikan, khususnya dalam eksplorasi penggunaan media digital Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hasil yang diperoleh diharapkan memberikan implikasi teoretis maupun praktis terhadap penguatan kualitas pembelajaran, sekaligus menyediakan pijakan referensial bagi studi lanjutan yang memiliki keterkaitan topik.

b. **Manfaat Praktis**

1. **Bagi Guru**

Kajian ini diproyeksikan untuk memberi sumbangan pemikiran bagi pendidik dalam mempertimbangkan dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital, terutama Canva, sebagai strategi untuk memperkuat hasil belajar dan partisipasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. **Bagi Siswa**

Temuan yang diperoleh dari penelitian ini menempatkan pembelajaran interaktif sebagai sarana untuk menumbuhkan antusiasme, memperluas partisipasi aktif, dan memperdalam pemahaman siswa terhadap substansi Pendidikan Pancasila.

3. **Bagi Sekolah**

Luaran penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai landasan pertimbangan institusional dalam upaya pengembangan mutu pembelajaran di lingkungan sekolah serta mendorong pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran.

4. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Luaran studi ini diharapkan mampu menghadirkan perspektif konseptual dan data empiris yang dapat dimanfaatkan sebagai dasar eksplorasi lanjutan bagi peneliti selanjutnya dalam menguji efektivitas media digital Canva pada variasi bidang studi dan tingkat pendidikan yang beragam.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Rejosari sebelum penerapan media Canva berada pada kategori cukup, dengan rata-rata persentase keaktifan kelas eksperimen sebesar 45,5% dan kelas kontrol sebesar 41,5%. Setelah penerapan media Canva, rata-rata keaktifan siswa pada kelas eksperimen meningkat menjadi 2,96 dengan kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran berlangsung. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai meningkat dari 60,00 pada pretest menjadi 81,00 pada posttest, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 62,04 menjadi 79,64. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media Canva memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.
3. Penerapan media Canva sebagai sarana penguatan keaktifan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Rejosari menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar secara deskriptif. Sebelum penerapan media Canva, rata-rata persentase keaktifan siswa pada kelas eksperimen sebesar 45,5% (kategori cukup), sedangkan setelah penerapan media Canva rata-rata skor keaktifan meningkat menjadi 2,96 (kategori baik). Dari 25 siswa pada kelas eksperimen, terdapat 6 siswa (24%) berkategori sangat baik, 13 siswa (52%) berkategori baik, dan 6 siswa (24%) berkategori cukup.
4. Penerapan media Canva sebagai upaya optimalisasi hasil pembelajaran belum menunjukkan pengaruh yang signifikan secara statistik. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Independent Sample t-Test* yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,075 > 0,05$, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Meskipun demikian, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga media Canva tetap berpotensi mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

5.2.1 Bagi guru

1. Guru disarankan bisa memanfaatkan media Canva tidak hanya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.
2. Guru disarankan dapat mengembangkan media Canva yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
3. Guru disarankan menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif agar siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat.

5.2.2 Bagi sekolah

1. Sekolah disarankan memberikan pelatihan kepada guru untuk meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran digital.
2. Sekolah disarankan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital, seperti akses internet yang lancar dan perangkat teknologi yang memadai.
3. Sekolah disarankan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Canva, dalam kegiatan pembelajaran.

5.2.3 Bagi peneliti selanjutnya

1. Peneliti selanjutnya disarankan mengkaji penggunaan Canva pada mata pelajaran yang berbeda.
2. Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian lebih luas.
3. Peneliti selanjutnya disarankan meneliti pengaruh Canva terhadap variabel lain, seperti motivasi belajar, kreativitas, atau kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Dedi Rohayana. (2019). *EDUKASIA ISLAMIKA*. 4(2), 243–260.
- Afandi, M. (2025). *Innovative Game-Based Digital Media to Improve General Life Skills of Primary School Students : A Development Study in the Context of Education 5 . 0 Medios digitales innovadores basados en juegos para mejorar las habilidades generales de vida de los estudiantes de primaria : un estudio de desarrollo en el*. <https://doi.org/10.56294/saludcyt20251967>
- Affandi, L. H., Jiwandono, I. S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Mataram, U. (2020). *ANALISIS KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS TINGGI DI SDN 07 SILA PADA MASA PANDEMI COVID-19*.
- Alifah, P. Z., Rustini, T., & Mulyana, A. (2025). “ *Pengaruh Media Smart Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Materi Kekayaan Budaya Indonesia*. 20(3), 661–671. <https://doi.org/10.29408/edc.v20i3.30578>
- Angelie, A., Chumairoh, W., Fradana, A. N., & Sidoarjo, M. (2025). *CJPE : Cokroaminoto Jurnal of Primary Education Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan berfungsi berfungsi sebagai elemen utama dalam membentuk manusia*. 8, 955–966.
- Anggraini, N. N., & Ulia, N. (n.d.). *MODEL PEMBELAJARAN MULTISENSORI BERBANTUAN APLIKASI KHAN ACADEMY KIDS DALAM MENGATASI KESULITAN*.
- Anshori, S. (n.d.). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran*. 9924, 88–100.
- Aresty, A. D. (2023). *ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENDORONG*. 3(3), 449–454.
- Artikel, I. (2020). *Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V*. 3(2).

- Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan P. M. (BAN-P. (2022). *Data Satuan Pendidikan SD Negeri Rejosari*. <https://ban-pdm.id/satuanpendidikan/20323368>
- Bagas Mukti Nasrowi. (2025). *No Title*. 5(1), 42–51.
- Belajar, M., Belajar, K., & Belajar, H. (2018). *KOMPETENSI GURU DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MELALUI KEBIASAAN BELAJAR SISWA* Sri Hardianti Sartika , Dadang Dahlan & Ikaputera Waspada. 3(4), 39–51.
- Berdasarkan, E., & Ukuran, V. (2023). *Jurnal Pendidikan Matematika*. 14(2), 135–146.
- Daftarsekolah.net. (2026). *Profil & Data Sekolah SD NEGERI REJOSARI, Kab. Pekalongan, Jawa Tengah*. <https://daftarsekolah.net>
- Darmawati, G., Elin, Y., & Monia, F. A. (2021). *Pengaruh Desain Media Pembelajaran dengan Program Adobe Flash CS 6 untuk Belajar Berhitung*. 1(3), 110–116. <https://doi.org/10.58737/jpled.v1i3.4>
- Data, A., Penyimpulan, D. A. N., & Penelitian, E. (2025). *LANGKAH PENELITIAN MANAJEMEN PENDIDIKAN : PENEMUAN MASALAH , TELAAH PUSTAKA , PERSIAPAN PENELITIAN , PENGUMPULAN*. 2, 509–523.
- Dinilhaq, N. A., Amelia, Y., Arini, A., & Hidayatullah, R. (2025). *Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan : Memahami Perbedaan , Implikasi , dan Strategi Pemilihan yang Tepat*.
- Effect, T. H. E., Using, O. F., Worksheet, H. S., Motivation, O. N., Outcome, L., & Science, I. N. (2017). *Dan hasil belajar ipa siswa smp*. 5(1), 50–57.
- Efriyani, R., Alim, I. N. M., Anahari, J. N., Leonardi, R., & Lestari, E. P. (2026). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovatif Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus*. 2(2014), 362–368.
- Eksperimen, D., Aida, O., & Hermina, D. (2025). *JENIS DATA PENELITIAN*

KUANTITATIF. 10(1), 31–40.

Era, P., & Industri, R. (2010). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI*. 93–97.

Eventkampus.com. (2026). *SD Negeri Rejosari – Profil*. Eventkampus.Com.
https://eventkampus.com/sekolah/sd-negeri-rejosari__73944

Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).

Fahrin Nailatil Karomah,. (2024). 15(2), 211–222.

Fatih, F. Al, Lubis, N. P., Hsb, K. N., Guru, P., Ibtidaiyah, M., & Mandailing, S. (2026). *Konsep Homogenitas dan Normalitas dalam Statistik serta Teknik Pengujiannya*. 1(3), 805–817.

Fauqi, A. (2025). *Pengaruh Media Smart box terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar*. 2, 11–16.

Febiana, A. A. (2026). *Analisis Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Materi di Sekolah Dasar*. 3(2), 301–306.

Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2024). *Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas Quantitative Research : Data Reliability Test*. 4(3), 1812–1820.

Freeman, S., Eddy, S. L., Mcdonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Pat, M. (2014). *Active learning increases student performance in science , engineering , and mathematics*. 111(23), 8410–8415.
<https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>

Ghufron, M., & Anam, R. K. (2026). *Transformation Of Soul Education In The Digital Era : A Synthesis Of Al-Ghazali And Ibn Qayyim Al- Jawziyyah ' s Thought*. 15(1), 50–63.

Haifa, N. M., Nabilla, I., Rahmatika, V., & Hidayatullah, R. (2025). *Identifikasi*

Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan Pendidikan Bahasa Arab / Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang berubah tergantung situasi tertentu . (Arib , M . F . , dkk , 2024).

Hina, S. (2025). *Developing interactive learning media to enhance elementary school students ' learning motivation.* 6(1), 81–96.
<https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291>

IBM SPSS Statistic. (2021). *IBM SPSS Statistics for Windows, Version 25.0.* IBM Corp.

Iii, B. A. B. (2010). 150 149. 121–156.

Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android.* 5(1), 15–24.

Informasi, B. T. (2010). *Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Ekonomi – Universitas Negeri Yogyakarta 1.* VIII(2).

Intaniasari, Y., Utami, R. D., & Purnomo, E. (2022). *Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar.* 4(1).
<https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>

Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). *Teknik Analisis Data Uji Normalitas.* 4(2), 1377–1384.

Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.*

Jauhari, M. I. (2018). *Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam.* I(1), 54–67.

Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.* 3(April), 15–23.

Karakter, P., Didik, P., & Sekolah, D. I. (2022). *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi.* 9(3), 687–706.

Kelas, D., Assa, M. I., Sukowati, A., Gresik, B., Dewi, H., Musthofa, M. B., & Erfansyah, N. F. (2025). *No Title*. 8(1), 15–30.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2026). *Profil SD Negeri Rejosari Kabupaten Pekalongan*. Dapodik Kemendikdasmen. <https://dapo.kemendikdasmen.go.id>

Kunci, K. (2018). *KELAS IV SEKOLAH DASAR Abstrak*. 2601–2612.

Lailli, A. N., Qanita, E., Birzah, F., & Bilqis, M. (2026). *ANALISIS KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI PERSPEKTIF PRINSIP MULTIMEDIA*. 3(2), 976–989.

Mahkotawati, R., Rijanto, T., & Rusimamto, P. W. (2025). *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian : Angket Pengalaman Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada Siswa SMK*. 8, 1830–1835.

Matematika, J. S., & Saputri, L. (2025). *DESAIN PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN DALAM PENELITIAN PENDIDIKAN : KAJIAN PUSTAKA*. 17(2), 78–87.

Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>

Media, A. (2025). *Pentingnya Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*.

Melatih, U., Siswa, K., Iv, K., & Supriyadi, B. S. D. (2024). 1 , 2 1,2. 11(2), 194–200.

Miftah, M., & Jateng, B. (2022). *Landasan Konseptual Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK*. April, 25–31. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i1.1425>

Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan*

media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. 1(4), 412–420.

Moto, M. M. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan.* 3(1), 20–28.

Mufida, R. E., Lestari, A. D., Hikmah, A., Rosita, M. A., & Muhtarom, T. (2025). *Jenis , Pengaruh , dan Permasalahan dalam Modernisasi Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital.* 4(1), 3712–3722.

Muhammadiyah, S. D., & Kunci, K. (2023). *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR Mahasiswa , Universitas Muhammadiyah Surabaya Dosen , Universitas Muhammadiyah Surabaya Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.* 7(2), 539–551. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>

Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). *Jser* 1. 1(1).

mumtaman, nur khasanah, D. (2023). *EDUKASIA ISLAMIKA.* 271–292. <https://doi.org/10.28918/jei.v8i2.9328>

Nanda, R. D., & Handayani, D. (2025). *Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Peserta Didik.* 8(3), 1947–1956.

Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Bimo, M., Andriansyah, M. T., Pangestu, P. D., Industri, T., Teknik, F., & Bhayangkara, U. (2024). *UJI PRASYARAT ANALISIS.* 2(6), 786–799.

Nugroho, A. A., Yogyakarta, U. N., Diklat, M., Di, P., & Negeri, S. M. K. (2015). *Fakultas teknik.*

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa.* 1(1), 128–135.

Nurwati, A., Sultan, I., & Gorontalo, A. (n.d.). *DALAM PELAJARAN BAHASA*

dipisahkan dari kegiatan pendidikan dan pengajaran secara umum . disertai dengan kegiatan penilaian . Mengingat kegiatan pendidikan (2001 : 5) yang mengartikan penilaian sebagai suatu proses untuk kompetensi lulusan mencakup sikap , pengetahuan , dan keterampilan . Ini berarti bahwa pembelajaran dan penilaian harus mengembangkan kompetensi peserta didik yang berhubungan dengan ranah afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan). Dalam pelajaran bahasa baik Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris dan Arab , komponen atau unsur kebahasaan yang dinilai. 9(2), 385–400.

Observasi, S., Koya, I., Isnaini, R. A., Rahmawati, R., Ramadani, N. O., Martiza, S., Saputri, Z., & Efendi, D. (2026). *Analisis Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung . Aktivitas belajar menunjukkan sejauh Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri Inpres 1 Koya Timur , perbedaan yang cukup mencolok . Sebagian siswa terlihat aktif mengikuti pembelajaran ., November 2025.*

Pancasila, P., Iv, K., Sekolah, D., Pebriyanti, D., & Badillah, I. (2023). *Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas Pada Mata Pembelajaran.* 6(3), 1325–1334. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6050>

Pane, A. S. A., Harahap, A. R., Manik, L., Sihombing, N. H., Manalu, S., Simanjuntak, T., Sitohang, S. T., Purba, L., Hkbp, U., & Pematangsiantar, N. (2026). *Young Journal.* 2(1), 70–81.

Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. (2025). 4(4), 6867–6882.

Pembelajaran, M., Based, P., Terhadap, L., Berpikir, K., & Dalam, K. (2022). *DESAIN KUASI EKSPERIMEN DALAM PENDIDIKAN : LITERATUR.* 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>

Pendidikan, S., Di, K., Darul, M., & Sukabumi, A. (2023). *Penerapan Nilai - Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari - Hari.* 01(02), 78–86. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>

Penelitian, D., Pendidikan, I., Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). *Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. 1*, 24–36.

Penelitian, J., & Pendidikan, I. (2025). *Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Pemahaman Peserta Didik Kelas 3 Pada Pembelajaran IPAS. 4*, 417–422.

Permata, M., Hasibuan, H., & Jailani, M. S. (2023). *Perumusan Masalah Ilmiah Variabel dan Fokus Dalam Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini. 1*, 23–35.

Prasetyo, I. (2008). *Teknik analisis data dalam research and development*.

Putra, A. M. (2015). *LOCUS OF CONTROL DAN KEPERIBADIAN SEBAGAI VARIABEL. 3*(2), 10–26.

Putra, R. P., & Surakarta, U. (2024). *Objek evaluasi hasil belajar pendidikan agama islam analisis taksonomi bloom (kognitif, afektif, psikomotorik). 5*(1), 18–26.

Ramadhan, I. (2021). *Penggunaan Metode Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas XI IPS 1. 4*(3), 358–369.

Ramli, R., & Damopolii, M. (2024). *Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran. 3*(3).

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.

Ratnasari, R. Y., Rulviana, V., & Sudjanuwarini, A. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran PBL dan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Kelas V SDN 3 Klegen Tahun Ajaran 2023 / 2024. 10*39–1044.

Shalomita L. C. Puling¹, Taty R. Koroh², Markus Sampe³. (2025). *10*, 200–210.

Sirajuddin, M., Surabaya, U. N., & Info, A. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA CANVA UNTUK. 13*(4), 1001–1014.

- Siswa, B., & Dasar, S. (2023). *Analysis of factors affecting learning activities of elementary school students (qualitative descriptive research on fifth grade students of sd negeri 004 bangkinang kota)*. 2, 45–53.
- Siswa, B., & Interaksi, D. (2025). *Doi: 10.55981*. 1, 52–59.
- Smk, D. I., & Yogyakarta, N. (2012). *MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING*.
- Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., & Naufal, S. (2025). *Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas : Uji Normalitas dan Uji Homogenitas*. 9, 1627–1639.
- Sri, F., Dhari, W., & Aeni, K. (2025). *Canva-Based Interactive Digital Wayang Multimedia as a Means to Increase Interest and Learning Outcomes in Pancasila Education for Primary School Students*. 13(2), 308–319.
- Subhaktiyasa, P. G. (n.d.). *Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif : Sebuah Studi Pustaka*. 5(4), 5599–5609.
- Sudarsana, K. N. A., Antara, P. A., & Dibia, I. K. (2020). *Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn*. 8(2), 150–158.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*. 2(1).
- Syamsuryadin, S., & Wahyuniati, C. F. S. (2017). *Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta*. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13(1), 53–59. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Tahsinia, J., Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA*. 6(9), 1390–1402.
- Terhadap, I., Karyawan, K., Pt, P., Palopo, J., & Ernita, K. T. (2020). *Pengaruh Rekrutmen dan Kompetensi Terhadap Kualitas Karyawan Serta*. 8(2), 17–37.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). *Effectiveness of Using the CANVA Application as a MI/SD Science Learning Media*. *Jurnal Riset Madrasah*

Ibtidaiyah (JURMIA), 2(1), 102–118.
<https://doi.org/10.37680/basic.v4i2.6393>

Tujuan, P., Di, P., & Mi, S. D. (2019). *Jurnal Edukatif* - 43 -. V(1), 43–49.

Umara, R. (2022). *The Effectiveness of the Demonstration Method to Improve Student Learning Outcomes*. 1(9), 1997–2006.

Utami, Y., & Rasmanna, P. M. (2023). *Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen*. 4(2), 21–24.

Wirawan, A., & Bektiningsih, K. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Scratch pada Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 21(1).
<https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16301>

Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD*. 2(1), 102–118.

Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., & Marsela, S. (2025). *Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)*. 780–789.

Zekolah.id. (224 C.E.). *Profil SD Negeri Rejosari*. Zekolah.Id. https://data-sekolah.zekolah.id/sekolah/sd-negeri-rejosari-264271#informasi_lengkap

Ziliwu, M. H., Bawamenewi, A., Lase, B. P., Otniel, H., & Harefa, N. (2024). *Peranan Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah*. 7(September), 9956–9965.

Ade Dedi Rohayana. (2019). *EDUKASIA ISLAMIKA*. 4(2), 243–260.

Afandi, M. (2025). *Innovative Game-Based Digital Media to Improve General Life Skills of Primary School Students : A Development Study in the Context of Education 5 . 0 Medios digitales innovadores basados en juegos para mejorar las habilidades generales de vida de los estudiantes de primaria : un estudio*

de desarrollo en el. <https://doi.org/10.56294/saludcyt20251967>

Affandi, L. H., Jiwandono, I. S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Mataram, U. (2020). *ANALISIS KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS TINGGI DI SDN 07 SILA PADA MASA PANDEMI COVID-19.*

Alifah, P. Z., Rustini, T., & Mulyana, A. (2025). “ *Pengaruh Media Smart Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Materi Kekayaan Budaya Indonesia.* 20(3), 661–671. <https://doi.org/10.29408/edc.v20i3.30578>

Angelie, A., Chumairoh, W., Fradana, A. N., & Sidoarjo, M. (2025). *CJPE : Cokroaminoto Jurnal of Primary Education Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan berfungsi berfungsi sebagai elemen utama dalam membentuk manusia.* 8, 955–966.

Anggraini, N. N., & Ulia, N. (n.d.). *MODEL PEMBELAJARAN MULTISENSORI BERBANTUAN APLIKASI KHAN ACADEMY KIDS DALAM MENGATASI KESULITAN.*

Anshori, S. (n.d.). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran.* 9924, 88–100.

Aresty, A. D. (2023). *ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENDORONG.* 3(3), 449–454.

Artikel, I. (2020). *Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V.* 3(2).

Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan P. M. (BAN-P. (2022). *Data Satuan Pendidikan SD Negeri Rejosari.* <https://ban-pdm.id/satuanpendidikan/20323368>

Bagas Mukti Nasrowi. (2025). *No Title.* 5(1), 42–51.

Belajar, M., Belajar, K., & Belajar, H. (2018). *KOMPETENSI GURU DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MELALUI*

KEBIASAAN BELAJAR SISWA Sri Hardianti Sartika , Dadang Dahlan & Ikaputera Waspada. 3(4), 39–51.

Berdasarkan, E., & Ukuran, V. (2023). *Jurnal Pendidikan Matematika. 14(2), 135–146.*

Daftarsekolah.net. (2026). *Profil & Data Sekolah SD NEGERI REJOSARI, Kab. Pekalongan, Jawa Tengah.* <https://daftarsekolah.net>

Darmawati, G., Elin, Y., & Monia, F. A. (2021). *Pengaruh Desain Media Pembelajaran dengan Program Adobe Flash CS 6 untuk Belajar Berhitung. 1(3), 110–116.* <https://doi.org/10.58737/jpled.v1i3.4>

Data, A., Penyimpulan, D. A. N., & Penelitian, E. (2025). *LANGKAH PENELITIAN MANAJEMEN PENDIDIKAN : PENEMUAN MASALAH , TELAAH PUSTAKA , PERSIAPAN PENELITIAN , PENGUMPULAN. 2, 509–523.*

Dinilhaq, N. A., Amelia, Y., Arini, A., & Hidayatullah, R. (2025). *Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan : Memahami Perbedaan , Implikasi , dan Strategi Pemilihan yang Tepat.*

Effect, T. H. E., Using, O. F., Worksheet, H. S., Motivation, O. N., Outcome, L., & Science, I. N. (2017). *Dan hasil belajar ipa siswa smp. 5(1), 50–57.*

Efriyani, R., Alim, I. N. M., Anahari, J. N., Leonardi, R., & Lestari, E. P. (2026). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovatif Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. 2(2014), 362–368.*

Eksperimen, D., Aida, O., & Hermina, D. (2025). *JENIS DATA PENELITIAN KUANTITATIF. 10(1), 31–40.*

Era, P., & Industri, R. (2010). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI. 93–97.*

Eventkampus.com. (2026). *SD Negeri Rejosari – Profil.* Eventkampus.Com. https://eventkampus.com/sekolah/sd-negeri-rejosari__73944

Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat*

dan Urgensi Media Pembelajaran. 1(2).

Fahrin Nailatil Karomah,. (2024). 15(2), 211–222.

Fatih, F. Al, Lubis, N. P., Hsb, K. N., Guru, P., Ibtidaiyah, M., & Mandailing, S. (2026). *Konsep Homogenitas dan Normalitas dalam Statistik serta Teknik Pengujiannya. 1(3), 805–817.*

Fauqi, A. (2025). *Pengaruh Media Smart box terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. 2, 11–16.*

Febiana, A. A. (2026). *Analisis Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Materi di Sekolah Dasar. 3(2), 301–306.*

Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2024). *Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas Quantitative Research : Data Reliability Test. 4(3), 1812–1820.*

Freeman, S., Eddy, S. L., Mcdonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Pat, M. (2014). *Active learning increases student performance in science , engineering , and mathematics. 111(23), 8410–8415.*
<https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>

Ghufron, M., & Anam, R. K. (2026). *Transformation Of Soul Education In The Digital Era : A Synthesis Of Al-Ghazali And Ibn Qayyim Al- Jawziyyah ' s Thought. 15(1), 50–63.*

Haifa, N. M., Nabilla, I., Rahmatika, V., & Hidayatullah, R. (2025). *Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan Pendidikan Bahasa Arab / Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang berubah tergantung situasi tertentu . (Arib , M . F . , dkk , 2024).*

Hina, S. (2025). *Developing interactive learning media to enhance elementary school students ' learning motivation. 6(1), 81–96.*
<https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291>

IBM SPSS Statistic. (2021). *IBM SPSS Statistics for Windows, Version 25.0*. IBM Corp.

Iii, B. A. B. (2010). *150 149*. 121–156.

Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android*. 5(1), 15–24.

Informasi, B. T. (2010). *Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Ekonomi – Universitas Negeri Yogyakarta 1*. VIII(2).

Intaniasari, Y., Utami, R. D., & Purnomo, E. (2022). *Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar*. 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>

Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). *Teknik Analisis Data Uji Normalitas*. 4(2), 1377–1384.

Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.

Jauhari, M. I. (2018). *Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam*. I(1), 54–67.

Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. 3(April), 15–23.

Karakter, P., Didik, P., & Sekolah, D. I. (2022). *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*. 9(3), 687–706.

Kelas, D., Assa, M. I., Sukowati, A., Gresik, B., Dewi, H., Musthofa, M. B., & Erfansyah, N. F. (2025). *No Title*. 8(1), 15–30.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2026). *Profil SD Negeri Rejosari Kabupaten Pekalongan*. Dapodik Kemendikdasmen. <https://dapo.kemendikdasmen.go.id>

Kunci, K. (2018). *KELAS IV SEKOLAH DASAR Abstrak*. 2601–2612.

- Lailli, A. N., Qanita, E., Birzah, F., & Bilqis, M. (2026). *ANALISIS KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI PERSPEKTIF PRINSIP MULTIMEDIA*. 3(2), 976–989.
- Mahkotawati, R., Rijanto, T., & Rusimamto, P. W. (2025). *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian : Angket Pengalaman Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada Siswa SMK*. 8, 1830–1835.
- Matematika, J. S., & Saputri, L. (2025). *DESAIN PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN DALAM PENELITIAN PENDIDIKAN : KAJIAN PUSTAKA*. 17(2), 78–87.
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Media, A. (2025). *Pentingnya Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*.
- Melatih, U., Siswa, K., Iv, K., & Supriyadi, B. S. D. (2024). 1 , 2 1,2. 11(2), 194–200.
- Miftah, M., & Jateng, B. (2022). *Landasan Konseptual Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK*. April, 25–31. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i1.1425>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*. 1(4), 412–420.
- Moto, M. M. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. 3(1), 20–28.
- Mufida, R. E., Lestari, A. D., Hikmah, A., Rosita, M. A., & Muhtarom, T. (2025). *Jenis , Pengaruh , dan Permasalahan dalam Modernisasi Pembelajaran*

Tematik Sekolah Dasar dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital.
4(1), 3712–3722.

Muhammadiyah, S. D., & Kunci, K. (2023). *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR Mahasiswa , Universitas Muhammadiyah Surabaya Dosen , Universitas Muhammadiyah Surabaya Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.* 7(2), 539–551. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>

Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). *Jser* 1. 1(1).

mumtaman, nur khasanah, D. (2023). *EDUKASIA ISLAMIKA.* 271–292.
<https://doi.org/10.28918/jei.v8i2.9328>

Nanda, R. D., & Handayani, D. (2025). *Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Peserta Didik.* 8(3), 1947–1956.

Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Bimo, M., Andriansyah, M. T., Pangestu, P. D., Industri, T., Teknik, F., & Bhayangkara, U. (2024). *UJI PRASYARAT ANALISIS.* 2(6), 786–799.

Nugroho, A. A., Yogyakarta, U. N., Diklat, M., Di, P., & Negeri, S. M. K. (2015). *Fakultas teknik.*

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa.* 1(1), 128–135.

Nurwati, A., Sultan, I., & Gorontalo, A. (n.d.). *DALAM PELAJARAN BAHASA dipisahkan dari kegiatan pendidikan dan pengajaran secara umum . disertai dengan kegiatan penilaian . Mengingat kegiatan pendidikan (2001 : 5) yang mengartikan penilaian sebagai suatu proses untuk kompetensi lulusan mencakup sikap , pengetahuan , dan keterampilan . Ini berarti bahwa pembelajaran dan penilaian harus mengembangkan kompetensi peserta didik yang berhubungan dengan ranah afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan). Dalam pelajaran bahasa baik Bahasa*

Indonesia maupun Bahasa Inggris dan Arab , komponen atau unsur kebahasaan yang dinilai. 9(2), 385–400.

Observasi, S., Koya, I., Isnaini, R. A., Rahmawati, R., Ramadani, N. O., Martiza, S., Saputri, Z., & Efendi, D. (2026). *Analisis Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung . Aktivitas belajar menunjukkan sejauh Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri Inpres 1 Koya Timur , perbedaan yang cukup mencolok . Sebagian siswa terlihat aktif mengikuti pembelajaran ,. November 2025.*

Pancasila, P., Iv, K., Sekolah, D., Pebriyanti, D., & Badillah, I. (2023). *Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas Pada Mata Pembelajaran. 6(3), 1325–1334. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6050>*

Pane, A. S. A., Harahap, A. R., Manik, L., Sihombing, N. H., Manalu, S., Simanjuntak, T., Sitohang, S. T., Purba, L., Hkbp, U., & Pematangsiantar, N. (2026). *Young Journal. 2(1), 70–81.*

Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. (2025). 4(4), 6867–6882.

Pembelajaran, M., Based, P., Terhadap, L., Berpikir, K., & Dalam, K. (2022). *DESAIN KUASI EKSPERIMEN DALAM PENDIDIKAN : LITERATUR. 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>*

Pendidikan, S., Di, K., Darul, M., & Sukabumi, A. (2023). *Penerapan Nilai - Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari - Hari. 01(02), 78–86. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>*

Penelitian, D., Pendidikan, I., Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). *Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. 1, 24–36.*

Penelitian, J., & Pendidikan, I. (2025). *Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Pemahaman Peserta Didik Kelas 3 Pada Pembelajaran IPAS. 4, 417–422.*

Permata, M., Hasibuan, H., & Jailani, M. S. (2023). *Perumusan Masalah Ilmiah Variabel dan Fokus Dalam Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*. 1, 23–35.

Prasetyo, I. (2008). *Teknik analisis data dalam research and development*.

Putra, A. M. (2015). *LOCUS OF CONTROL DAN KEPERIBADIAN SEBAGAI VARIABEL*. 3(2), 10–26.

Putra, R. P., & Surakarta, U. (2024). *Objek evaluasi hasil belajar pendidikan agama islam analisis taksonomi bloom (kognitif, afektif, psikomotorik)*. 5(1), 18–26.

Ramadhan, I. (2021). *Penggunaan Metode Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas XI IPS 1*. 4(3), 358–369.

Ramli, R., & Damopolii, M. (2024). *Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran*. 3(3).

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.

Ratnasari, R. Y., Rulviana, V., & Sudjanuwarini, A. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran PBL dan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Kelas V SDN 3 Klegen Tahun Ajaran 2023 / 2024*. 1039–1044.

Shalomita L. C. Puling¹, Taty R. Koroh², Markus Sampe³. (2025). 10, 200–210.

Sirajuddin, M., Surabaya, U. N., & Info, A. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA CANVA UNTUK*. 13(4), 1001–1014.

Siswa, B., & Dasar, S. (2023). *Analysis of factors affecting learning activities of elementary school students (qualitative descriptive research on fifth grade students of sd negeri 004 bangkinang kota)*. 2, 45–53.

Siswa, B., & Interaksi, D. (2025). *Doi: 10.55981*. 1, 52–59.

Smk, D. I., & Yogyakarta, N. (2012). *MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE*

LEARNING.

- Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., & Naufal, S. (2025). *Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas : Uji Normalitas dan Uji Homogenitas*. 9, 1627–1639.
- Sri, F., Dhari, W., & Aeni, K. (2025). *Canva-Based Interactive Digital Wayang Multimedia as a Means to Increase Interest and Learning Outcomes in Pancasila Education for Primary School Students*. 13(2), 308–319.
- Subhaktiyasa, P. G. (n.d.). *Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif : Sebuah Studi Pustaka*. 5(4), 5599–5609.
- Sudarsana, K. N. A., Antara, P. A., & Dibia, I. K. (2020). *Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn*. 8(2), 150–158.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*. 2(1).
- Syamsuryadin, S., & Wahyuniati, C. F. S. (2017). Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13(1), 53–59.
<https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Tahsinia, J., Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA*. 6(9), 1390–1402.
- Terhadap, I., Karyawan, K., Pt, P., Palopo, J., & Ernita, K. T. (2020). *Pengaruh Rekrutmen dan Kompetensi Terhadap Kualitas Karyawan Serta*. 8(2), 17–37.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Effectiveness of Using the CANVA Application as a MI/SD Science Learning Media. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
<https://doi.org/10.37680/basic.v4i2.6393>
- Tujuan, P., Di, P., & Mi, S. D. (2019). *Jurnal Edukatif - 43 -. V(1)*, 43–49.
- Umara, R. (2022). *The Effectiveness of the Demonstration Method to Improve Student Learning Outcomes*. 1(9), 1997–2006.

Utami, Y., & Rasmanna, P. M. (2023). *Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen*. 4(2), 21–24.

Wirawan, A., & Bektiningsih, K. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Scratch pada Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 21(1).
<https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16301>

Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD*. 2(1), 102–118.

Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., & Marsela, S. (2025). *Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)*. 780–789.

Zekolah.id. (224 C.E.). *Profil SD Negeri Rejosari*. Zekolah.Id. https://data-sekolah.zekolah.id/sekolah/sd-negeri-rejosari-264271#informasi_lengkap

Ziliwu, M. H., Bawamenewi, A., Lase, B. P., Otniel, H., & Harefa, N. (2024). *Peranan Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah*. 7(September), 9956–9965.