



**Article History**

Received : 18 Juny 2025;  
Revised : 06 August 2025;  
Accepted : 09 August 2025;  
Available online : 11 August 2025.

## **Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Optimalisasi Capaian Belajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar**

**Wilta Fajrina\* , Andy Sapta, Dang Irvan Rahmat Safari**

<sup>1</sup> Universitas Terbuka, Indonesia.

<sup>2</sup> Universitas Terbuka, Indonesia.

<sup>3</sup>SDN Pamulang Indah Tangerang Selatan, Indonesia

\* Corresponding Author. E-mail: [witafajrina@gmail.com](mailto:witafajrina@gmail.com)

**Abstract:**

Fokus penelitian ini mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan media pembelajaran Canva dapat berkontribusi dalam mendukung peningkatan capaian belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila di SDN Pamulang Indah. Latar belakang penelitian ini didasari oleh perlunya inovasi pembelajaran yang mampu memotivasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan sebagai metode penelitian ini, yang diterapkan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah semua siswa di kelas IV D yang beranggotakan 32 orang. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Canva terbukti memberikan dampak positif terhadap capaian belajar siswa. Pada tahap awal atau pra-siklus, rata-rata nilai siswa berada di angka 41,53 dan tingkat ketuntasan belajar masih rendah, yaitu 31%. Setelah implementasi tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 72,00 dan persentase ketuntasan meningkat menjadi 59%. Pada Siklus II, peningkatan hasil terus berlanjut; nilai rata-rata siswa bertambah menjadi 81,84 dan ketuntasan belajar mencapai 88%. Temuan ini membuktikan bahwa media Canva mampu menarik perhatian, meningkatkan minat dan motivasi, serta mendorong keaktifan siswa selama pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Canva sebagai inovasi pembelajaran dapat menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan hasil belajar Pancasila di sekolah dasar.

*This study focuses on describing how the use of Canva as a learning medium can contribute to supporting the improvement of students' learning achievement in the Pancasila subject at SDN Pamulang Indah. The background of this research is based on the need for innovative learning approaches that can motivate students and create an interactive learning atmosphere. Classroom Action Research (CAR) was employed as the research method, implemented in two cycles, each consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were all 32 students of class IV D. The findings show that the use of Canva had a positive impact on students' learning achievement. In the initial stage or pre-cycle, the average score was 41.53, with a mastery level of only 31%. After the implementation of actions in Cycle I, the average score increased to 72.00, and the mastery percentage rose to 59%. In Cycle II, the improvement continued, with the average score reaching 81.84 and the mastery level climbing to 88%. These results demonstrate that Canva can effectively capture students' attention, enhance their*



*interest and motivation, and encourage active participation during learning. Therefore, the use of Canva as an innovative learning medium can serve as a strategic alternative to improve Pancasila learning outcomes in elementary schools.*

**Keywords:** Canva Media, Pancasila, Classroom Action Research, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Laju perkembangan IPTEK yang sangat cepat berperan penting dalam mendorong peningkatan mutu guru di Indonesia. Untuk meningkatkan kompetensi guru, salah satu langkahnya adalah dengan berinovasi dalam pembelajaran, seperti mengembangkan metode pembelajaran, menyediakan bahan ajar, melengkapi alat laboratorium, serta mengembangkan media pembelajaran. Memilih media pembelajaran yang relevan berpotensi menaikkan capaian belajar siswa, dikarenakan media tersebut membantu siswa memahami materi sesuai gaya belajar mereka baik secara visual, auditif, maupun kinestetik. Sebagaimana dijelaskan oleh Puspitarini et al. (2019), Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dapat menjadi metode yang efektif dan efisien untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Kastur et al. (2020) menekankan bahwa pembelajaran yang efektif dan bervariasi perlu dirancang oleh para pengajar guna memahami karakteristik siswa secara lebih mendalam. Salah satu langkah pemecahan yang dapat diambil adalah dengan menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan tidak monoton, sehingga siswa lebih fokus dan suasana kelas menjadi lebih hidup.

Guna menciptakan suasana belajar yang interaktif, Canva dapat menjadi salah satu media yang digunakan. Canva merupakan sebuah platform daring yang menyediakan berbagai sarana desain untuk menghasilkan materi visual, seperti presentasi, poster, resume, pamflet, brosur, dan lain sebagainya. Dalam pembelajaran, penggunaan Canva bisa membantu guru menghemat waktu dalam membuat materi serta mempermudah penyampaian pelajaran. Selain itu, platform ini turut membantu siswa dalam mencerna materi pelajaran dengan lebih baik karena bisa menampilkan teks, gambar, video, animasi, audio, dan grafik dengan tampilan yang menarik. Hal ini membuat siswa lebih tertarik dan fokus saat belajar (Tanjung & Faiza, 2019). Canva juga dinilai memiliki potensi dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Melalui platform *Canva for Education*, guru tidak hanya dapat menciptakan materi yang menarik secara visual dan mudah dipahami, tetapi juga mendorong pembelajaran kolaboratif dan berbasis proyek. Fitur-fitur interaktif dan aksesibel dalam Canva dapat memperkuat kreativitas siswa, meningkatkan kerja sama antar siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan menyenangkan (Jamaludin et al., 2023).

Menurut Sembiring et al. (2023) canva dapat diintegrasikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Penggunaan Canva di kelas mampu menunjang berbagai aspek tujuan pembelajaran, di antaranya: 1) Mengubah gagasan abstrak menjadi nyata; 2) Mendorong semangat belajar siswa; 3) Menarik perhatian siswa secara cepat; 4) Mengingat pengetahuan sebelumnya; dan 6) Mengurangi beban kerja guru dalam menjelaskan konsep. Canva diyakini sebagai alat bantu yang memungkinkan transisi dari ide abstrak ke representasi visual konkret hanya dengan beberapa klik. Selain itu, Canva juga menciptakan lingkungan belajar yang positif melalui berbagai fitur yang ditawarkan, sehingga berdampak pada peningkatan konkretisasi, daya ingat, dan sikap belajar siswa. Ketika siswa merasa nyaman dan positif terhadap situasi belajar, mereka akan lebih terbuka, lebih fokus, serta lebih bersedia berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini mendorong



keterlibatan langsung dan memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran yang telah mereka peroleh. Walaupun Canva menawarkan beragam keunggulan, Aplikasi ini juga tidak lepas dari beberapa kendala. Salah satunya adalah kebutuhan akan koneksi internet atau paket data agar dapat diakses dan digunakan. Selain itu, sebagian template yang disediakan bersifat premium atau berbayar. Meskipun demikian, kondisi ini bukanlah hambatan yang signifikan karena Canva tetap menyediakan banyak pilihan template menarik yang dapat digunakan secara gratis (Iwan, 2023).

Berdasarkan observasi langsung di kelas IV, terlihat bahwa minat dan motivasi belajar peserta didik masih berada pada tingkat rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang hanya diam atau termenung ketika guru mengajukan pertanyaan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Anggraini & Nora., (2024) salah satu penyebab tingkat keaktifan siswa yang rendah dapat dipengaruhi oleh keterbatasan keterampilan bertanya, disertai rasa malu dan kekhawatiran akan mendapat ejekan dari teman sebaya. Selain itu, hasil belajar kognitif Pancasila peserta didik masih tergolong rendah, hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata 57,79 dengan ketuntasan klasikal semester satu hanya 18% dari nilai KKN 75. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pancasila ini, tidak lepas dari beberapa faktor yang saling berkaitan. Salah satu faktor utamanya adalah metode pembelajaran yang masih cenderung bersifat satu arah. Dalam proses belajar, guru lebih banyak menjelaskan materi secara verbal, sementara siswa hanya mendengarkan tanpa banyak kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, atau terlibat aktif. Menurut Indriani., dkk (2021) pembelajaran satu arah merupakan suatu proses belajar di mana peran aktif lebih banyak dipegang oleh guru sebagai penyampai materi. Metode ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain memudahkan guru dalam mengendalikan suasana kelas dengan jumlah siswa yang cukup banyak, serta praktis digunakan. Namun demikian, metode ini juga memiliki kelemahan, seperti membuat suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik, materi yang diajarkan cenderung cepat dilupakan, serta siswa menjadi kurang aktif karena hanya berperan sebagai pendengar.

Penggunaan media pembelajaran di ruang kelas juga masih belum optimal, karena guru umumnya hanya menggunakan papan tulis dan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Hal ini membuat suasana kelas terasa monoton dan kurang mampu menarik minat siswa. Selain itu, kurangnya inovasi dalam penggunaan media belajar yang interaktif dan menyenangkan semakin memperkuat rendahnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Salsabilla., dkk (2024) Pemanfaatan media dalam pembelajaran secara bijak sebenarnya berpotensi menaikkan minat dan dorongan siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga termasuk salah satu sumber belajar yang berfungsi mendukung kelancaran proses pembelajaran agar lebih efektif. Kehadiran media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Selanjutnya, materi yang diajarkan juga seringkali belum dihubungkan secara nyata dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga mereka kesulitan memahami makna pelajaran dalam konteks kehidupan mereka sendiri. Tidak hanya itu, model pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Semua hal tersebut berkontribusi pada minimnya motivasi siswa untuk belajar, yang pada akhirnya berakibat pada kurang maksimalnya hasil belajar yang mereka capai. Suasana belajar yang menarik bagi siswa dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. (Reshmayanti et al., 2022). Selain itu, rendahnya pemahaman siswa tentang manfaat mempelajari Pancasila juga berperan sebagai salah satu kendala dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang belum menyadari bahwa nilai-nilai Pancasila sebenarnya sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan



penting sebagai pedoman berperilaku. Kurangnya penanaman makna ini membuat siswa kurang termotivasi untuk mempelajari materi Pancasila secara serius, sehingga memengaruhi hasil belajar yang kurang memuaskan. Ma'rifatulloh, dkk., (2024) berpendapat, pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang membutuhkan cara penyampaian yang kreatif dan inovatif. Tujuannya agar siswa tidak hanya mengerti secara teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam keseharian. Namun, hingga saat ini masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan relevan, sehingga siswa kesulitan memahami materi dan sering salah dalam menafsirkan isi pelajaran. Oleh karena itu, guru harus bisa menguasai pemanfaatan teknologi guna mendukung jalannya pembelajaran. Guru juga perlu membuat berbagai inovasi media pembelajaran digital supaya proses belajar mengajar tidak hanya bergantung pada buku pelajaran biasa saja (Yantoro dkk., 2021). Guna mengatasi permasalahan tersebut, pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif menjadi suatu keharusan. Salah satu solusi yang digunakan untuk menaikkan semangat belajar dan keaktifan siswa saat belajar adalah melalui penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif, seperti Canva. Media ini memungkinkan guru menyajikan materi secara visual dan auditif yang menarik, sehingga tidak hanya mengaktifkan proses pembelajaran, tetapi juga mendorong imajinasi serta kreativitas siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam (Fauzia et al., 2023).

Penelitian yang sejalan dengan topik ini dilakukan oleh Efendi et al. (2023) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media ajar dengan menggunakan aplikasi Canva berpotensi menaikkan semangat serta capaian belajar siswa. Di sisi lain, studi yang dilakukan oleh Azizah et al. (2025) menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti efektif dan layak digunakan sebagai strategi inovatif untuk membentuk lingkungan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan memberikan pengaruh positif terhadap perolehan hasil belajar.

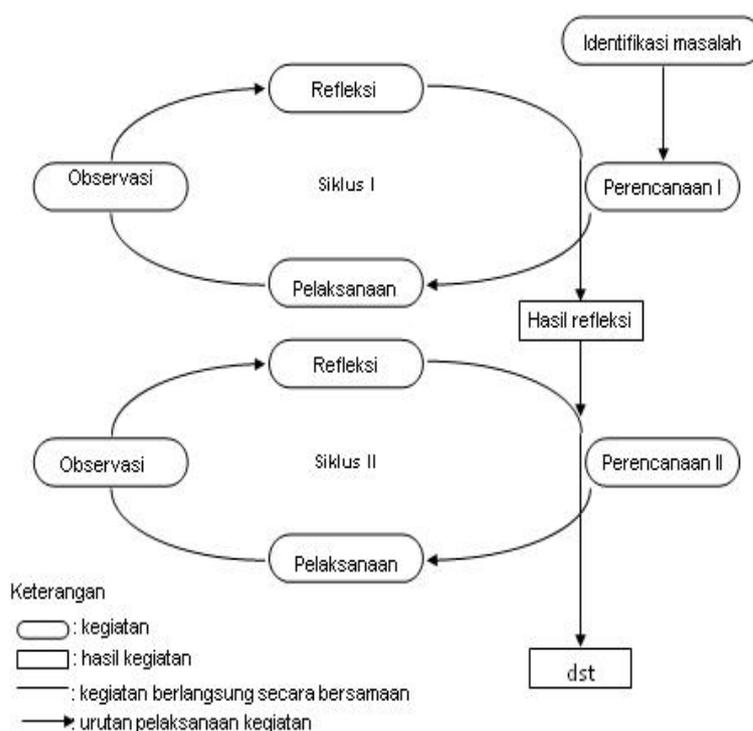
Berdasarkan permasalahan tersebut serta dari temuan-temuan penelitian sebelumnya, fokus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan media canva sebagai pendekatan inovasi pembelajaran dalam meningkatkan capaian belajar Pancasila siswa Sekolah dasar, sekaligus mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pamulang Indah dengan subjek dari penelitian ini adalah semua siswa kelas IV D, dengan total 32 orang. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada semester genap 2024/2025. Metode yang dipakai adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena berfokus pada penyelesaian masalah pembelajaran di kelas. PTK dipilih karena merupakan penelitian praktis yang dilakukan oleh guru untuk memahami secara langsung masalah-masalah aktual yang ada di ruang kelas, sekaligus mencari solusi melalui tindakan yang dirancang dan dilakukan secara sistematis, terukur, dan reflektif. Menurut Latif et al. (2017), PTK adalah proses yang memungkinkan guru untuk mengoptimalkan pembelajaran melalui serangkaian tindakan nyata di kelas dengan cara yang terstruktur, kritis, dan berorientasi pada peningkatan kualitas. Lebih lanjut, Lynch et al. (2024) menekankan bahwa penelitian tindakan berada dalam ranah personal guru, di mana mereka meneliti praktik mengajar mereka sendiri, di kelas mereka sendiri, dan bersama siswa mereka sendiri, sehingga guru berperan sebagai subjek sekaligus objek dalam proses penelitian tersebut. Hal ini menegaskan bahwa PTK tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga reflektif dan kontekstual, karena melekat erat dengan pengalaman mengajar langsung di

lapangan. Penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian deskriptif karena tujuannya adalah untuk menjelaskan secara detail penerapan teknik pembelajaran serta dampaknya pada hasil belajar siswa (Kasenda dkk., 2023).

Riset ini mengadopsi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis dan McTaggart. Berdasarkan studi Sunny dkk., (2023), model PTK yang disusun oleh Stephen Kemmis dan Mc. Taggart memiliki empat fase inti, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahap ini saling berkaitan dan membentuk satu rangkaian proses yang berkelanjutan. Pada siklus-siklus berikutnya (mulai dari Siklus II), merupakan upaya penyempurnaan atau perbaikan dari siklus sebelumnya, khususnya berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh. Langkah-langkah penyusunan perencanaan penelitian tindakan kelas dapat diuraikan melalui siklus sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Penelitian Tindak Kelas

Setelah permasalahan pembelajaran di kelas teridentifikasi, langkah awal yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas adalah menyusun perencanaan tindakan secara sistematis. Peneliti kemudian melaksanakan rencana yang telah dirancang dengan teliti dan penuh pertimbangan. Setiap siklus dalam penelitian memiliki rancangan tindakan yang disusun secara rinci, menyesuaikan dengan jadwal dan waktu yang telah ditentukan sesuai prosedur penelitian. Pada tahap observasi atau pengumpulan data, peneliti mengumpulkan informasi mengenai hasil belajar siswa di tiap siklus, serta memantau jalannya tindakan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Lembar tersebut adalah catatan lapangan yang mendokumentasikan semua kegiatan guru dan siswa sepanjang berlangsungnya pembelajaran. Tahap refleksi dilakukan dengan menelaah seluruh tindakan yang diambil berdasarkan data yang ada, kemudian hasil evaluasinya digunakan untuk melakukan perbaikan terhadap langkah yang akan diterapkan di siklus berikutnya. Sebagaimana yang dijelaskan Siregar dkk., (2024) PTK

merupakan metode yang efektif, fleksibel, dan dinamis yang memungkinkan guru mengidentifikasi permasalahan, merancang solusi, serta mengevaluasi dan mengembangkan pembelajaran secara berkelanjutan melalui refleksi dan tindakan yang sistematis.

Peneliti mengumpulkan data melalui tiga tahapan, yaitu: Observasi, Tes, dan Dokumentasi. Tujuan observasi pada penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran. Tes pada penelitian ini berfungsi untuk mengukur perolehan belajar siswa pasca-penerapan tindakan. Pemberian tes di setiap akhir siklus bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Sedangkan dokumentasi tujuannya untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto, catatan lapangan, hasil kerja siswa, dan dokumen lain yang relevan sebagai bukti pelaksanaan tindakan.

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan melalui tiga tahapan, yaitu menghitung nilai rata-rata, menentukan persentase ketuntasan belajar, serta membandingkan peningkatan hasil belajar antar siklus. Indikator keberhasilan ditetapkan sebagai berikut: (1) minimal 75% siswa memperoleh nilai 75 atau lebih, sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Pendidikan Pancasila; dan (2) adanya peningkatan rata-rata nilai pada setiap siklus. Jumlah siklus ditetapkan dua kali karena siklus pertama digunakan untuk penerapan awal dan identifikasi kelemahan, sedangkan siklus kedua digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan strategi pembelajaran, sehingga diharapkan dapat memenuhi indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

## HASIL

Data pada penelitian ini diperoleh melalui tiga tahap, yaitu Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan melalui empat langkah utama, yaitu: (1) membuat perencanaan, (2) melaksanakan tindakan, (3) melakukan pengamatan (observasi), dan (4) melakukan refleksi. Dari hasil observasi, diperoleh informasi mengenai perbaikan hasil belajar siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya, yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pra siklus

Tahapan	Total Skor Penilaian	Ketuntasan Hasil Belajar		
		Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-rata
Pra Siklus	1698	85	20	53,00

Tabel 2. Hasil Evaluasi Siklus I

Tahapan	Total Skor Penilaian	Ketuntasan Hasil Belajar		
		Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-rata
Siklus I	2304	90	40	72,00

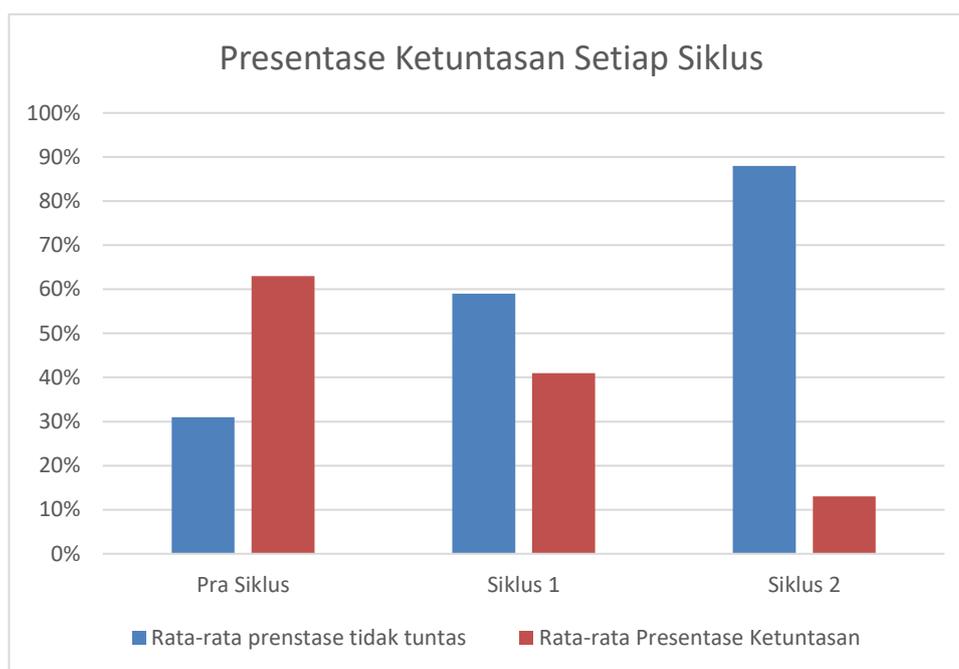
Tabel 3. Hasil Evaluasi Siklus II

Tahapan	Total Skor Penilaian	Ketuntasan Hasil Belajar		
		Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-rata
Siklus II	2619	100	65	81,84

Tabel 4. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar

Tahapan	Jumlah Siswa	Ketuntasan Hasil Belajar			
		Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah siswa Tidak Tuntas	Rata-rata Presentase Ketuntasan	Rata-rata Presentase Tidak Tuntas
Pra Siklus	32 siswa	10	22	31 %	63%
Siklus 1	32 siswa	19	13	59 %	41%
Siklus 2	32 siswa	28	4	88 %	13%

Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif yang kemudian dianalisis guna mengetahui sejauh mana penggunaan media interaktif Canva berkontribusi signifikan terhadap naiknya capaian belajar siswa di setiap siklus penelitian. Analisis tersebut menjadi landasan untuk menilai keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan. Untuk menggambarkan perkembangan yang terjadi di tiap siklus, perubahan hasil belajar disajikan melalui diagram batang.



Gambar 2. Presentase Ketuntasan Setiap Siklus

## PEMBAHASAN

Pembahasan ini mengkaji secara menyeluruh proses pelaksanaan dan efektivitas Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam mengoptimalkan capaian belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila melalui penerapan media interaktif Canva. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap melalui empat tahapan inti PTK, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan mulai dari tahap pra-siklus hingga Siklus II. Analisis terhadap data kuantitatif hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan di setiap siklus, sebagai dampak dari penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran.

Sebelum tindakan pembelajaran dilakukan (prasiklus), peneliti memberikan pretest kepada seluruh siswa. Temuan dari pretest mengindikasikan bahwa mayoritas siswa kelas IV



SDN Pamulang Indah memiliki hasil belajar yang rendah. Dari 32 siswa, hanya 10 yang mendapatkan nilai di atas KKM (75), sementara 22 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 53,00, dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 20. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum memenuhi standar kelulusan yang ditentukan. Hal ini menandakan perlunya perubahan atau inovasi dalam strategi pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti kemudian menyusun tahap perencanaan dengan merancang langkah-langkah khusus untuk mengatasi rendahnya hasil belajar. Dalam perencanaan ini, guru membuat modul ajar yang mengintegrasikan media pembelajaran inovatif, yaitu media interaktif Canva. Selain itu, disiapkan juga instrumen evaluasi dan lembar observasi untuk melihat apakah tindakan yang dilakukan berhasil atau tidak. Menurut Wisman dkk., (2021) evaluasi pembelajaran memiliki peran penting untuk mengetahui sejauh mana kemajuan siswa. Hasil evaluasi ini membantu guru dalam mengambil keputusan selanjutnya. Oleh karena itu, evaluasi menjadi bagian penting yang sepatutnya dilaksanakan melalui kolaborasi seluruh pihak yang berinteraksi dalam dunia pendidikan terhadap peserta didik.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I melibatkan tiga kali pertemuan yang difokuskan pada penerapan strategi pembelajaran yang telah direncanakan. Pada tahap ini, peneliti menerapkan strategi pembelajaran baru yaitu menampilkan power point interaktif dengan beberapa gambar dan video pembelajaran melalui media canva pada materi faktor-faktor yang mempengaruhi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Menurut Lena dkk., (2023) hasil survei yang mereka lakukan menunjukkan bahwa penggunaan media gambar bisa membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Pertama, visualisasi melalui gambar tidak hanya mempermudah pemahaman siswa, tetapi juga membuat suasana belajar jadi lebih menyenangkan. Kedua, gambar juga membantu menyamakan pemahaman antara guru dan siswa, sehingga materi lebih mudah disampaikan dan merangsang cara berpikir siswa. Ketiga, media gambar membuat siswa lebih fokus dan tidak cepat bosan saat belajar. Keempat, gambar juga memudahkan siswa dalam menangkap isi pelajaran. Selain itu, peneliti juga membentuk kelompok belajar dan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang didesain menarik dengan Canva. Tujuannya adalah untuk mendorong interaksi peserta didik dan aktivitas belajar yang lebih terstruktur. Selama proses pembelajaran, observasi dilakukan secara cermat untuk merekam aktivitas guru dan peserta didik, serta mengidentifikasi hambatan yang muncul.

Evaluasi yang dilakukan di akhir Siklus I mengindikasikan adanya peningkatan yang nyata pada nilai rata-rata, yaitu menjadi 72,00. Nilai tertinggi mencapai 90, dan nilai terendah meningkat menjadi 40. Peningkatan ini juga tercermin dalam persentase ketuntasan belajar, di mana 19 siswa (59%) berhasil mencapai ketuntasan, namun masih ada 13 siswa (41%) yang belum tuntas. Meskipun terjadi peningkatan, refleksi pada akhir Siklus I mengidentifikasi beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Pertama, partisipasi siswa masih belum merata karena sebagian besar siswa hanya melihat dan mendengarkan tanpa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa siswa mulai menunjukkan pemahaman terhadap konsep-konsep teoritis yang sebelumnya sulit dipahami, karena materi dapat divisualisasikan dengan lebih menarik. Kedua, ini adalah pengalaman pertama siswa belajar menggunakan media Canva, sehingga mereka membutuhkan waktu untuk terbiasa dengan tampilan, cara mengoperasikan, dan memahami penyampaian materi dari guru melalui media tersebut. Hasil refleksi ini kemudian menjadi dasar untuk revisi rencana tindakan pada Siklus II. Menurut Pragista & Alfiandra (2023) karena hasil pada siklus I belum maksimal, maka peneliti melaksanakan siklus II sebagai upaya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya.



Pelaksanaan siklus ke II juga dilaksanakan 3 kali pertemuan pada materi pola hidup gotong royong. Pada siklus ke-2 ini dilaksanakan dengan menambahkan tindakan yang telah dilakukan pada siklus 1 untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang lebih signifikan. Dalam perencanaan siklus ke-2 peneliti merancang kegiatan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran *Culturally Responsive Teaching (CRT)*. Menurut Azizah & Fathurrahman (2024), hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan nilai 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media Canva dengan pendekatan CRT terbukti efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa. Selain itu, peneliti juga menambahkan permainan interaktif yang dikombinasikan dengan media Canva dalam proses pembelajaran. Menurut Asyri dkk., (2024) penggunaan media pembelajaran berupa game interaktif dengan Canva telah terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa. Adapun media game interaktif yang di gunakan peneliti adalah wordwall. Menurut Oviliani et al. (2023), wordwall adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan kuis interaktif dan edukatif. Dengan Wordwall, guru bisa menyajikan materi ajar, menyediakan sumber belajar, dan melakukan evaluasi dengan cara yang menarik bagi siswa. Selain itu, Wordwall juga bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana kemampuan belajar siswa.

Hasil evaluasi Siklus II memperlihatkan adanya kenaikan yang paling signifikan dan mencapai target ketuntasan yang optimal. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 81,84, dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah sebesar 65. Secara persentase, sebanyak 28 siswa (88%) mencapai ketuntasan belajar, dan hanya 4 siswa (13%) yang belum tuntas. Ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada Siklus II telah berhasil mengatasi sebagian besar permasalahan yang ditemukan di pra-siklus dan Siklus I.

Secara keseluruhan, pelaksanaan PTK ini menunjukkan bahwa tindakan yang dirancang secara bertahap dan berkelanjutan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar mulai dari pra-siklus (rata-rata nilai 53,00 dengan 31% siswa tuntas), kemudian naik pada Siklus I (rata-rata 72,00 dengan 59% siswa tuntas), dan mencapai hasil terbaik di Siklus II (rata-rata 81,84 dengan 88% siswa tuntas). Peningkatan ini terlihat tidak hanya dari nilai rata-rata kelas, tetapi juga dari jumlah siswa yang berhasil mencapai ketuntasan, serta semakin sedikitnya siswa yang belum tuntas.

Peningkatan ini terjadi karena adanya interaksi langsung yang aktif antara peserta didik dengan media pembelajaran melalui games interaktif yang menarik. Hal ini membuat peserta didik menjadi lebih tertarik, termotivasi, dan fokus dalam belajar. Selain itu, pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* juga berkontribusi, karena materi pembelajaran disesuaikan dengan lingkungan dan budaya sehari-hari siswa, sehingga mereka merasa lebih dekat dan terhubung dengan konten yang dipelajari. Temuan ini sejalan dengan Ma'rifatulloh dkk., (2024) Peningkatan hasil belajar pada siklus II memberikan bukti bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Canva berkontribusi positif dalam mendorong minat sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat teori yang telah dikemukakan oleh Linda dkk., (2024) hasil dari PTK pada siklus ke-2 menunjukkan adanya kemajuan pada diri peserta didik agar meningkatnya hasil belajar dengan penerapan media pembelajaran canva yang memperhatikan kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Dengan kata lain, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan interaktif. Kehadiran media sebagai sarana pendukung berperan penting dalam menjembatani komunikasi yang lancar antara pendidik dan peserta didik, yang berdampak pada proses pembelajaran yang lebih



efektif, efisien, dan selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini (Susanti et al., 2024).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Canva berkontribusi positif pada peningkatan capaian belajar siswa kelas IV D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Pamulang Indah. Hasil yang diperoleh mengindikasikan adanya perbaikan yang cukup signifikan dari setiap tahapan proses pembelajaran. Di tahap awal (pra-siklus), rata-rata nilai siswa hanya mencapai 53,00 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 31%. Setelah diterapkannya media Canva di siklus I, ditemukan adanya peningkatan rata-rata nilai menjadi 72,00 dan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 59%. Perbaikan berlanjut pada Siklus II, di mana nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 81,84 dan jumlah siswa yang tuntas mencapai 88%. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya efektif dalam menarik minat siswa, tetapi juga mendorong partisipasi siswa yang lebih aktif dalam proses belajar. Dengan tampilan visual yang menarik serta fitur interaktif yang dimiliki Canva, siswa menjadi lebih fokus, termotivasi, dan lebih cepat menangkap materi yang dijelaskan, sehingga berdampak langsung pada naiknya capaian belajar mereka.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, D., & Nora, D. (2024). Rendahnya Keaktifan Belajar Siswa Pada Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(3), 337-343. <https://naradidik.ppj.unp.ac.id/index.php/nara/article/view/197/129>
- Asyri, D., Habibi, M., Aramudin, A., & Sophia, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif IPA Menggunakan Canva Terintegrasi HOTS Di Sekolah Dasar. *Edukatif. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3431-3439. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/7333/pdf>
- Azizah, N. N., & Ratnaningrum, I. (2025). Canva Based Interactive Learning Media to Improve the Ability to Find the Main Idea of Grade IV Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 9(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/89778/32495>
- Azizah, N., & Fathurrahman, M. (2024). Pemanfaatan Media Canva Dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (Crt) Pada Pembelajaran IPAS di SD. *Jurnal Sekolah PGSD*, 8(2), 296-302. [https://www.researchgate.net/publication/379628846\\_PEMANFAATAN\\_MEDIA\\_CANVA\\_DENGAN\\_PENDEKATAN\\_CULTURALLY\\_RESPONSIVE\\_TEACHING\\_CRT\\_PADA\\_PEMBELAJARAN\\_IPAS\\_DI\\_SD](https://www.researchgate.net/publication/379628846_PEMANFAATAN_MEDIA_CANVA_DENGAN_PENDEKATAN_CULTURALLY_RESPONSIVE_TEACHING_CRT_PADA_PEMBELAJARAN_IPAS_DI_SD)
- Efendi, R., Hasibuan, A. P. G., & Siregar, P. S. (2023). Canva application-based learning media on motivation and learning outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 342-352. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/53956/26355>



- Fauzia, R., & Nurcholiza, S. (2023). *Student characteristics to maximize learning. International Journal of Students Education*, 1(2), 451–454. <https://journal.berpusi.co.id/index.php/IJoSE/article/view/495/412>
- Indriani, N., Aisyah, A. N., & Elok, F. N. (2021). Pembelajaran Satu Arah Menyebabkan Pembelajaran Matematika Tidak Bermakna. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(3), 196. [https://www.researchgate.net/publication/359009259\\_Pembelajaran\\_Satu\\_Arah\\_Menyebabkan\\_Pembelajaran\\_Matematika\\_Tidak\\_Bermakna](https://www.researchgate.net/publication/359009259_Pembelajaran_Satu_Arah_Menyebabkan_Pembelajaran_Matematika_Tidak_Bermakna)
- Iwan, R. (2023). Pemanfaatan Media Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 105-109. <https://ejurnal-unisap.ac.id/index.php/sibernetik/article/view/122/72>
- Jamaludin, N. F., & Sedek, S. F. (2023). Canva as a digital tool for effective student learning experience. *Journal of Advanced Research in Computing and Applications*, 33(1), 22-33. <https://www.akademiabaru.com/submit/index.php/arca/article/view/5064/3878>
- Kasenda, C. Y., Rorimpandey, W. H., & Mogot, A. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran (PBM) Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SD Katolik 1 Woloan. *Epistema*, 4(1), 58-66. <https://journal.uny.ac.id/index.php/epistema/article/view/61346/pdf>
- Kastur, A., & Riyanto, Y. (2020). Feasibility of Developing Direct Learning Models With a Life Based Learning Approach. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 1(3), 261-270. <https://journal.ia-education.com/index.php/ijorer/article/view/63/25>
- Latif, I., Sari, D., & Riyadi, M. (2017, October). Teachers' Competence in Creating Classroom Action Research (CAR) Proposal. In *International Conference on Teacher Training and Education 2017 (ICTTE 2017)* (pp. 833-841). Atlantis Press. <https://www.atlantispress.com/proceedings/ictte-17/25885801>
- Lena, M. S., Sartono, S., Salsabila, A., & Mulyani, W. (2023). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora (JISPENDIORA)*, 2(2), 179-184. <https://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/jispendoria/article/view/659/659>
- Linda, A. N., El Faisal, E., & Dahlia, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Canva Di Sman 6 Palembang. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 9062-9068. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/download/20315/10792>
- Lynch, D., Vo, H., Yeigh, T., Marcoionni, T., Madden, J., & Turner, D. (2024). Action research communities as a whole-of-school teaching improvement initiative: a multi-method multi-informant study. *The Australian Educational Researcher*, 1-30. <https://researchportal.scu.edu.au/esploro/outputs/journalArticle/Action-research-communities-as-a-whole-of-school/991013214113802368/filesAndLinks?index=0>
- Ma'rifatulloh, D., Budiyo, B., & Darmawati, R. P. (2024) Penerapan Media Pembelajaran Digital (Canva) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Terhadap Mata Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(2), 66-71. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/20315/10792>
- Oviliani, T. M., & Susanto, R. (2023). The effect of wordwall educational game-based learning media on interest in learning natural sciences. *Education and Social Sciences Review*, 4(1), 27-33. <https://jurnal.iicet.org/index.php/essr/article/view/3222/1639>



- Pragista, C. A., & Alfiandra, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Canva di SMP Negeri 38 Palembang. *Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 31-36. [https://www.researchgate.net/publication/374650406\\_Peningkatan\\_Hasil\\_Belajar\\_Melalui\\_Media\\_Pembelajaran\\_Berbasis\\_Canva\\_di\\_SMP\\_Negeri\\_38\\_Palembang](https://www.researchgate.net/publication/374650406_Peningkatan_Hasil_Belajar_Melalui_Media_Pembelajaran_Berbasis_Canva_di_SMP_Negeri_38_Palembang)
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60. <https://eric.ed.gov/?id=ej1244451>
- Reshmayanti, P. I., Suarjana, I. M., & Widiana, I. W. (2022). Increasing the learning interest of fourth grade elementary school students with mission book game. *Journal of Education Technology*, 6(2), 277-287. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/46884/22190>
- Salsabilla, S., Tarigan, E. D. P. B., & Syahril, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar PKN Siswa Kelas 1 SD. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(2), 130-137. <https://journal.aspirasi.or.id/index.php/Fonologi/article/view/661/689>
- Sembiring, E. G. B., & Harahap, Y. S. (2023). The Effectiveness of Using Canva Toward Students Writing Ability of Achievement Student of SMP Negeri 3 Mardinding. *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 2(2), 366-271. <https://ejournal.ipinternasional.com/index.php/ijere/article/view/598/533>
- Siregar, I., Salmah, T., Hartati, T., & Nola, I. S. (2024). Refleksi dan evaluasi dalam penelitian tindakan kelas. *QOUBA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41-47. <https://ejournal.hsnpublisher.id/index.php/quoba/article/view/159/113>
- Sunny, V., Sundari, F. S., & Kurniasih, M. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VE di SDN Polisi 1 Kota Bogor. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1070-1079. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/788/656>
- Susanti, D. A., Sultonurohmah, N., & Purwitasari, E. D. (2024). The effectiveness of using Canva application as a science learning media in elementary schools. *BASICA*, 4(2), 89-100. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/basica/article/view/6393/3735>
- 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://www.researchgate.net/publication/352646483\\_CANVA\\_SEBAGAI\\_MEDIA\\_MBELAJARAN\\_PADA\\_MATA\\_PELAJARAN\\_DASAR\\_LISTRIK\\_DAN\\_ELEKTRONIKA](https://www.researchgate.net/publication/352646483_CANVA_SEBAGAI_MEDIA_MBELAJARAN_PADA_MATA_PELAJARAN_DASAR_LISTRIK_DAN_ELEKTRONIKA)
- Wisman, Y., Efrata, E., & Tutesa, T. (2021). Penerapan konsep instrumen evaluasi hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(1), 1-9. <https://chem-upr.education/ojs/index.php/JIKT/article/view/105/148>
- Yantoro, Y., Hariandi, A., Mawahdah, Z., & Muspawi, M. (2021). Inovasi Guru dalam Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(1), 8-15. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi/article/view/759/619>