

**PENGEMBANGAN CANVA BERBANTUAN PBL UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA DI UPT SD NEGERI 060793 MEDAN MAIMUN.**

Riska Julinda¹, Ahmad Landong², Indah Humairoh³, Dela Sisi Arina Sihombing⁴,
Fauziah Afriani Rangkuti⁵, Adinda Lestari⁶, Atinarahmi Nasution⁷
^{1,2,3,4,5,6,7}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah
¹riskajulinda@umnaw.ac.id, ²ahmadlandong@umnaw.ac.id,
³indahhumairoh@umnaw.ac.id, ⁴delasisiarinasihombing@umnaw.ac.id,
⁵fauziahafrianirangkuti@umnaw.ac.id, ⁶atinarahmi800@gmail.com,
⁷adindalestari@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Education requires innovative learning media to enhance students' interest, motivation, and active participation in the learning process. The rapid development of educational technology encourages teachers to integrate digital media into classroom instruction to create meaningful and engaging learning experiences. However, the learning process at UPT SD Negeri 060793 Medan Maimun was still dominated by conventional teacher-centered methods, resulting in low student participation, limited interaction during lessons, and reduced learning interest, particularly in the Pancasila Education subject. These conditions indicate the need for innovative instructional media that can support student-centered learning while improving learning outcomes and motivation. Therefore, this study aimed to develop Canva-based learning media integrated with the Problem Based Learning (PBL) model and to determine its validity, practicality, and effectiveness in improving elementary school students' learning interest. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research participants were 18 fifth-grade students at UPT SD Negeri 060793 Medan Maimun. Data were collected through classroom observations, interviews with teachers, questionnaires, documentation, and expert validation sheets involving media and material experts. The collected data were analyzed using descriptive quantitative techniques to evaluate the validity, practicality, and effectiveness of the developed learning media. The findings revealed that the Canva-based learning media integrated with the Problem Based Learning model fulfilled the established criteria of validity, practicality, and effectiveness. Expert validation results indicated that the media was highly suitable for classroom implementation, while teacher and student responses demonstrated that the media was practical and easy to use. Furthermore, the implementation of the developed media significantly increased students' learning interest, classroom participation, enthusiasm, motivation, and engagement throughout the learning activities. Students became more active in discussing problems, expressing opinions, collaborating with peers, and completing learning tasks. In conclusion, the Canva-based learning media integrated with the Problem Based Learning model is an innovative and effective instructional alternative that supports interactive, student-centered learning and contributes to improving students' learning interest in Pancasila Education at the elementary school level.

Keywords: Canva, Problem Based Learning, learning media, learning interest, elementary school.

ABSTRAK

Pendidikan membutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Namun, proses pembelajaran di UPT SD Negeri 060793 Medan Maimun masih didominasi oleh metode pengajaran konvensional, sehingga partisipasi siswa dan minat belajar masih rendah, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva* yang terintegrasi dengan model *Problem Based Learning (PBL)* serta mengevaluasi kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Peserta penelitian ini adalah 18 siswa kelas lima di UPT SD Negeri 060793 Medan Maimun. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, kuesioner, dokumentasi, dan lembar validasi ahli yang melibatkan ahli media dan materi. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik kuantitatif deskriptif untuk mengevaluasi validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang ditetapkan. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk diterapkan di kelas, sedangkan respons guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini praktis dan mudah digunakan. Selain itu, penerapan media yang dikembangkan secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, partisipasi di kelas, antusiasme, motivasi, dan keterlibatan sepanjang kegiatan pembelajaran. Para siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi tentang masalah, menyampaikan pendapat, bekerja sama dengan teman, dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis *Canva* yang terintegrasi dengan model *Problem Based Learning* merupakan alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif, mendukung pembelajaran interaktif yang berpusat pada siswa, serta ikut berkontribusi meningkatkan minat belajar siswa pada Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: *Canva*, *Problem Based Learning*, media pembelajaran, minat belajar, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter yang diperlukan dalam kehidupan. Keberhasilan proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh pelaksanaan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam implementasi

Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan agar lebih berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan berbagai model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar. Menurut Slameto (2015), minat merupakan rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas yang muncul tanpa adanya paksaan.

Sementara itu, Winkel (2017) menyatakan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan yang menetap dalam diri seseorang untuk memperhatikan dan mempelajari suatu materi disertai perasaan senang. Pendapat tersebut diperkuat oleh Sardiman (2018) yang menjelaskan bahwa minat belajar dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, memiliki motivasi yang tinggi, serta berusaha mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, minat belajar menjadi salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di UPT SD Negeri 060793 Medan Maimun, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah sehingga aktivitas siswa selama pembelajaran belum optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital masih terbatas sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, kurang aktif dalam berdiskusi, dan menunjukkan minat belajar yang relatif rendah. Permasalahan tersebut perlu mendapatkan perhatian agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat peserta didik. Salah satu media digital yang saat ini banyak dimanfaatkan

adalah Canva karena menyediakan berbagai fitur visual, animasi, gambar, video, dan template yang dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain media pembelajaran, pemilihan model pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Salah satu model yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka adalah Problem Based Learning (PBL). Menurut Arends (2008), PBL merupakan model pembelajaran yang diawali dengan penyajian masalah nyata sebagai dasar bagi siswa untuk melakukan penyelidikan. Senada dengan itu, Sanjaya (2009) menyatakan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang menekankan proses pemecahan masalah secara ilmiah melalui kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Dengan penerapan model ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, serta menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media Canva mampu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan Problem Based Learning dapat meningkatkan aktivitas belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian yang mengembangkan media Canva

yang dipadukan dengan model Problem Based Learning pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Makna dan Sila Pancasila di sekolah dasar, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva yang terintegrasi dengan model Problem Based Learning untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva berbantuan Problem Based Learning yang layak digunakan pada materi Makna dan Sila Pancasila, mengetahui respons siswa terhadap media yang dikembangkan, serta menganalisis pengaruh penggunaannya terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 060793 Medan Maimun. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif sekaligus memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva berbantuan *Problem Based Learning (PBL)* pada materi Makna dan Sila Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) karena model ini memberikan tahapan yang sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang layak

digunakan. Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 060793 Medan Maimun dengan subjek penelitian sebanyak 18 siswa kelas V.

Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, serta permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran. Tahap design meliputi penyusunan rancangan media, penyusunan materi, pembuatan *storyboard*, dan penyusunan instrumen penelitian. Pada tahap *development*, media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum direvisi sesuai dengan saran validator. Selanjutnya, tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan tahap *evaluation* bertujuan menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar validasi ahli, angket minat belajar, angket respons siswa, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, penyebaran angket, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan kelayakan media *Canva* berbantuan *Problem Based Learning* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Canva yang dipadukan dengan model Problem Based Learning (PBL) pada materi Makna dan Sila Pancasila untuk siswa kelas V UPT SD Negeri 060793 Medan Maimun. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diterapkan kepada peserta didik.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak. Penilaian ahli materi menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Sementara itu, hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa tampilan, desain, pemilihan warna, penggunaan gambar, serta kemudahan penggunaan media telah memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Validator	Presentase %	Kategori
Ahli Materi	95,00	Sangat Layak
Ahli Media	94,00	Sangat Layak
Rata rata	94,50	Sangat Layak

Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 1

Selanjutnya, media diimplementasikan kepada siswa kelas V untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa media

memperoleh respons yang sangat baik. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu memahami materi Makna dan Sila Pancasila. Selain itu, pembelajaran berbantuan Canva dengan model Problem Based Learning mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Peningkatan minat belajar siswa juga terlihat dari hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan media. Rata-rata skor minat belajar mengalami peningkatan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Canva berbantuan Problem Based Learning mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Hasil Perbandingan hasil minat belajar siswa disajikan pada Tabel 2.

Aspek	Sebelum	Sesudah
Minat Belajar	65,00	91,00

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva berbantuan *Problem Based Learning (PBL)* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tingginya hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta prinsip pengembangan media pembelajaran. Selain itu, respons positif siswa selama implementasi menunjukkan bahwa media mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran

Peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media *Canva* berbantuan *Problem Based Learning* menunjukkan bahwa penyajian materi yang menarik dan interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi peserta didik dalam belajar. Tampilan visual yang menarik, penggunaan gambar, warna, animasi, dan penyajian materi yang sistematis pada *Canva* membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa. Melalui model ini, siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Arends (2008) yang menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan masalah nyata sebagai dasar bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membangun pengetahuan secara mandiri. Dengan demikian, perpaduan antara media *Canva* dan model *Problem Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media *Canva* dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa karena mampu

menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Selain itu, berbagai penelitian mengenai penerapan *Problem Based Learning* menunjukkan bahwa model tersebut efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar, kemampuan berpikir kritis, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya mengenai efektivitas penggunaan media digital yang dipadukan dengan model pembelajaran inovatif.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* berbantuan *Problem Based Learning* merupakan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, media ini berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru sekolah dasar untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning (PBL)* pada materi Makna dan Sila Pancasila menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui

meningkatnya perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan antusiasme selama proses pembelajaran.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi media *Canva* dengan model *Problem Based Learning* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar serta memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- E Pratiwi, A., Aulia, S. M., Nurmayani, N., Purnomo, T. W., & Ratno, S. (2025). Pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis *Canva* menggunakan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran SBDP di kelas IV SDN 060826. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2870–2883.
- F.Girsang, F. A., & Hidayat. (2025). Pengembangan media interaktif berbantuan *Canva* dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi rantai makanan di kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 418–425.
- G.Rahayu, B. S., Hartinah, S., & Suriswo. (2024). Pengembangan modul ajar IPAS dengan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu AI *Canva* pada siswa sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 9(1), 3833–3840.
- H Wulandari, D., & Setiawan, R. (2022). Analisis minat belajar siswa SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(2), 88–99.
i.<https://doi.org/10.23917/jkpd.v7i2.29251>
- J.Aprilia, R., & Mahendra, A. (2022). Analisis minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45–55.
k.<https://doi.org/10.31004/jpd.v13i1.4721>
- L.Putra, H., & Handayani, T. (2023). Motivasi dan minat belajar siswa SD. *Jurnal Edukasi Modern*, 11(1), 55–66.
m.<https://doi.org/10.37478/edumodern.v11i1.6221>
- N.Wulandari, D., & Setiawan, R. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(2), 88–99.o.<https://doi.org/10.23917/jkpd.v7i2.29251>
- P.Fadhila, M., & Ramadhan, D. (2022). Pengaruh motivasi dan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 101–110.q.<https://doi.org/10.23887/jpi.v5i2.50123>
- R.Ardiansyah, D., & Wijayanti, R. (2022). Media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 101–115.

- <https://doi.org/10.23887/jtp.v8i2.38922>
- S.Pradana, S., & Sunandar, H. (2023). Pengembangan media digital menggunakan ADDIE. *Jurnal Pendidikan Modern*, 12(1), 44–56.
<https://doi.org/10.37478/jpmo.dern.v12i1.6321>
- T.Salsabila, R., & Yunita, W. (2022). Media Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 5(1), 33–42.
<https://doi.org/10.31004/jtpa.v5i1.4423>
- U.Rahmadani, N. (2022). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Media Pendidikan*, 3(1), 21–33.
[v.https://doi.org/10.31004/jim.p.v3i1.4781](https://doi.org/10.31004/jim.p.v3i1.4781)
- W.Putri, N., & Huda, S. (2022). Penerapan Project Based Learning dalam pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 87–99.
<https://doi.org/10.31004/jpd.v9i2.5821>
- X.Hidayat, R. (2023). Implementasi model Project Based Learning di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 14(1), 112–123.
[y.https://doi.org/10.31004/jip.v14i1.6542](https://doi.org/10.31004/jip.v14i1.6542)
- Z.Rahmawati, S., & Gunawan, A. (2022). Implementasi Project Based Learning dalam pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 12–25.
- aa.<https://doi.org/10.33369/jp.dn.v7i1.24581>
- Ab.Susanto, H., & Pratiwi, E. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 101–112.
[ac.https://doi.org/10.31004/jip.d.v4i2.5129](https://doi.org/10.31004/jip.d.v4i2.5129)
- Ad.Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). Longman.
- Ae.Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Af.Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Ag.Fadilah, S., & Hidayat, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Tema 6 Subtema 1 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 145-156.
- Ah.Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). SAGE Publications.
- Ai.Husein, U., & Sari, P. (2024). Validitas dan Praktikalitas Media Pembelajaran Digital Menggunakan Platform Canva pada Pembelajaran

- IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 112-123.
- Aj.Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Ak.Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Al.Sukmadinata, N. S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Am.Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Research and Development (R&D) dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jtpi.v5i2.2242>
- An.Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo.
- Ao.Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan.
- Ap.Hamdani, M. (2020). *Dasar- Dasar Psikologi Pendidikan*.
- Aq.M, H. &. (2021). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. Pengaruh penerapan Project Based Learning (PJBL) terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa sekolah dasar, 11(1), 88–97.
- Ar.Prasetyo, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Model ADDIE*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 22-30.
- As.Prastowo, A. (2021). *Panduan Kreatif Membuat Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- At.Putri, R. (2021). Analisis Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Inovasi Media Pendidikan*, 3(2), 55-63.
- Au.Rahmadani, N. (2022). Efektivitas media Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Digital*, 6(2), 101–110.
- Av.Rahman, T., & Hidayat, S. (2020). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis aktivitas. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran*, 7(3), 155–162.
- Aw.Salsabila, U. (2022). Pemanfaatan media Canva untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 4(1), 45–53.
- Ax.Sari, P., & Setiawan, D. (2021). Analisis minat belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Edukasi Dasar*, 9(2), 67–75.
- Ay.Pertiwi, Fia Ayuning.,Luayyin, Reza Hilmy.,Arifin, Mohammad (2023)., *Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Meta Analisis.*, *jurnal Sharia Economica.*,vol 2.,hal 42-49

- Az.Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ba.Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bb.Winkel, W. S. (2017). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Bc.Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction (7th ed.)*. Pearson.
- Bd.Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Be.Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Bf.Fatmawati, L., & Sari, R. T. (2023). Pengembangan Media Canva Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 45-58.
- Bg.Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Bh.Kemendikbudristek. (2022). *Capain Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase B (Kelas III-IV) dan Fase C (Kelas V-VI)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Bi.Prastowo, A. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Kencana.
- Bj.Purwanto, M. N. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Bk.Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Bl.Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Bm.Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Bn.Yamin, M., & Ansari, B. I. (2019). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Gaung Persada Press.