

## Pengaruh Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Nur Rasyidah<sup>1\*</sup>, Badruli Martati<sup>2</sup>, Meirza Nanda Faradita<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>PGSD, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jl. Raya Sutorejo No. 59, Dukuh Sutorejo, Kec. Mulyorejo, Surabaya, 60113, Indonesia

E-mail: [fajarrosi130484@gmail.com](mailto:fajarrosi130484@gmail.com)

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4882>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 23 Dec 2025

Revised: 28 Dec 2025

Accepted: 12 Jan 2025

#### Kata Kunci:

Media Interaktif, Canva, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

#### Keywords:

Interactive Media, Canva, Learning Outcomes, Pancasila Education



### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan media interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Hak dan Kewajiban di Sekolah bagi siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan metode kuantitatif desain *quasi-experimental* dengan sampel sebanyak 68 siswa yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (34 siswa) dan kontrol (34 siswa). Data dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah divalidasi. Analisis data dilakukan dengan statistik inferensial menggunakan *Independent Samples t-test*. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas, yang menunjukkan data terdistribusi normal dan homogen. Hasil analisis menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen yang menggunakan media Canva memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,41 (SD=3,21), sedangkan kelompok kontrol memperoleh 69,12 (SD=2,89). Hasil uji-t menghasilkan  $t(66) = 22,147$ ,  $p < 0,001$ . Perbedaan rata-rata sebesar 16,29 poin dengan *effect size* Cohen's  $d = 5,41$  yang termasuk dalam kategori sangat besar.

*This study aims to examine the effect of the application of Canva-based interactive media on the learning outcomes of Pancasila Education on the material Rights and Obligations in Schools for grade III elementary school students. The study used a quasi-experimental design quantitative method with a sample of 68 students divided into two groups, namely the experimental group (34 students) and the control group (34 students). Data was collected using a multiple-choice learning outcome test of 20 questions that had been validated. Data analysis was carried out with inferential statistics using Independent Samples t-test. Before the hypothesis test, a prerequisite test was carried out including normality and homogeneity tests, which showed normal and homogeneous distributed data. The results of the analysis showed a very significant difference between the experimental and control groups. The experimental group that used Canva media obtained an average posttest score of 85.41 (SD=3.21), while the control group obtained 69.12 (SD=2.89). The results of the t-test yielded  $t(66) = 22.147$ ,  $p < 0.001$ . The average difference of 16.29 points with Cohen's effect size  $d = 5.41$  which falls into the category is very large.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Nur Rasyidah et al (2026). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III Sekolah Dasar, <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4882>

### PENDAHULUAN

Revolusi digital yang bergulir cepat telah menimbulkan dampak disruptif pada berbagai lini kehidupan, tidak terkecuali sektor pendidikan. Perkembangan teknologi informasi memaksa dunia pendidikan untuk melakukan rekonfigurasi terhadap paradigma dan praktik pembelajarannya agar tetap relevan (Triantoro dkk., 2025). Situasi ini semakin kompleks dengan karakteristik siswa masa kini yang merupakan penduduk asli digital (*digital natives*), di mana interaksi dengan perangkat pintar telah

menjadi bagian intrinsik dari keseharian mereka (Kang & Kim, 2024). Konteks ini meniscayakan suatu transformasi dalam proses pembelajaran, metode yang konvensional dan monodirectional dinilai tidak memadai lagi untuk menjawab gaya kognitif dan preferensi belajar generasi ini, sehingga menuntut adanya adaptasi dan inovasi secara sistematis.

Konsekuensi logis dari tuntutan tersebut, posisi guru mengalami pergeseran fundamental dari sumber pengetahuan utama menjadi seorang desainer pembelajaran dan fasilitator yang kreatif. Guru masa kini dituntut untuk memiliki kemampuan kurasi dan kreativitas dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang bersifat partisipatif dan mampu merangsang motivasi belajar siswa (Fitriani & Sari, 2022). Dalam kerangka inilah, pengintegrasian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak lagi dipandang sebagai sebuah pelengkap atau opsi, melainkan telah menjadi suatu imperatif untuk mewujudkan proses pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Pemanfaatan TIK secara strategis di dalam kelas diyakini sebagai kunci untuk membangun lingkungan belajar yang selaras dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 (Burns, 2016).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang Sekolah Dasar, khususnya pada kelas rendah seperti kelas III, kerap menghadapi tantangan fundamental. Tantangan ini bersumber dari karakteristik materi ajar yang sarat dengan nilai-nilai dan konsep moral abstrak, seperti keadilan dan ketuhanan, yang sulit dipahami siswa apabila hanya disampaikan melalui metode konvensional yang bersifat ceramah dan tekstual (Martanti dkk., 2022). Apalagi materi Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan siswa sebagai warga negara (Martati dkk., 2023). Kesulitan ini semakin kompleks ketika dikaitkan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Berdasarkan teori Piaget, siswa kelas III SD umumnya berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman mereka terhadap suatu konsep sangat bergantung pada benda, peristiwa, atau contoh yang nyata dan dapat diobservasi secara langsung (Purwulan, 2024). Akibatnya, terdapat jurang pemahaman antara sifat materi yang abstrak dengan cara berpikir siswa yang masih konkret.

Dominasi metode pembelajaran yang monoton dan tidak partisipatif dalam menyajikan materi yang bersifat normatif tersebut berpotensi besar menimbulkan persepsi negatif pada diri siswa. Persepsi bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang membosankan dan sulit ini pada akhirnya berimbas pada rendahnya minat belajar, berkurangnya keaktifan di dalam kelas, dan pada titik akhir, menurunkan capaian hasil belajar siswa (Habibi & Setyaningtyas, 2021). Oleh karena itu, untuk mengatasi kesenjangan ini, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang berfungsi sebagai jembatan yang mampu mentransformasikan nilai-nilai Pancasila yang abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkret, visual, dan dapat dialami (*experienced*) oleh siswa. Media semacam ini diharapkan dapat menyentuh ranah afektif dan psikomotorik siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga penanaman karakter. Apalagi media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai stimulan untuk memfokuskan perhatian siswa dalam memahami makna materi yang diajarkan sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien (Firstiananta dkk., 2023; Faradita, 2023).

Sebagai salah satu solusi inovatif untuk mengatasi tantangan tersebut, pemanfaatan media interaktif berbasis platform digital seperti Canva menawarkan perspektif yang menjanjikan. *Canva for Education* merupakan platform desain grafis yang menyediakan beragam fitur lengkap dengan antarmuka yang intuitif dan mudah dioperasikan, bahkan bagi guru yang tidak memiliki latar belakang desain profesional (Kurniawan dkk., 2024). Platform ini memungkinkan pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya visual dan menarik, tetapi juga interaktif. Media yang dihasilkan dapat mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti gambar, animasi, video penjelasan, kuis langsung, serta aktivitas *drag-and-drop* yang secara signifikan dapat mengubah dinamika kelas dari pembelajaran yang bersifat pasif dan *teacher-centered* menjadi aktif serta *student-centered* (Putra, 2022).

Karakteristik media interaktif berbasis Canva ini selaras dengan preferensi gaya belajar siswa, khususnya gaya belajar visual dan kinestetik yang dominan pada anak usia sekolah dasar. Melalui tampilan visual yang kuat dan elemen interaktif yang memerlukan tindakan fisik (seperti menggeser atau mengklik), media ini dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi memori siswa (Wao dkk., 2025). Dalam konteks Pendidikan Pancasila, nilai-nilai abstrak seperti "Keadilan Sosial" atau "Persatuan Indonesia" dapat didialogkan melalui visualisasi berupa cerita bergambar digital, simulasi situasi, atau permainan peran interaktif. Pendekatan ini mentransformasikan konsep normatif menjadi pengalaman

belajar yang konkret, kontekstual, dan lebih bermakna, sehingga memudahkan siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut (Chodariyah & Wibawa, 2024).

Dukungan empiris terhadap potensi media berbasis Canva dan media interaktif secara umum telah banyak diungkap dalam berbagai penelitian terdahulu. Sebagai contoh, sebuah penelitian oleh Sari & Yatri (2023) membuktikan bahwa penggunaan media Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Temuan serupa dilaporkan oleh Hadi dkk (2024) yang mengonfirmasi bahwa media interaktif dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Studi-studi semacam ini memperkuat postulat bahwa pendekatan pembelajaran yang visual dan interaktif memang memiliki dampak positif terhadap variabel-variabel psikologis dan akademik siswa.

Meskipun demikian, ketika ditelaah lebih mendalam, terdapat celah (*gap*) dalam peta penelitian yang ada. Implementasi dan pengujian media interaktif berbasis Canva secara spesifik pada konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di jenjang kelas rendah sekolah dasar seperti kelas III, masih sangat terbatas dan belum banyak dieksplorasi (Habibi & Setyaningtyas, 2021). Karakteristik materi Pendidikan Pancasila yang unik, yang menekankan pada internalisasi nilai dan penanaman karakter, berbeda dengan mater Bahasa atau sains yang lebih prosedural dan faktual. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan tujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penerapan media interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD. Dengan fokus yang spesifik ini, diharapkan dapat diperoleh bukti dan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media tersebut dalam konteks pembelajaran nilai dan moral.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang untuk secara ilmiah mengetahui pengaruh penerapan media interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD. Pentingnya penelitian ini dilaksanakan terletak pada upayanya untuk memberikan solusi empiris terhadap problematika rendahnya kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak di kelas rendah, sekaligus merespons secara konkret tuntutan integrasi TIK dalam Kurikulum Merdeka (Anggraena dkk., 2022). Dengan menguji efektivitas media yang akrab dengan dunia siswa (*digital natives*), temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan empiris bagi pendidik dalam memilih media yang tidak hanya inovatif dan mudah diakses, tetapi juga teruji mampu mentransformasi nilai-nilai Pancasila menjadi lebih konkret dan bermakna (Hapsari & Zulherman, 2021). Secara spesifik, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen, yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki adanya hubungan sebab-akibat (*causal-effect relationship*) antara suatu variabel yang dimanipulasi oleh peneliti dengan variabel lain yang dipengaruhi dalam kondisi yang dikendalikan secara ketat (Sugiyono, 2008). Desain yang digunakan adalah *Quasi-Experimental* karena peneliti tidak mungkin mengontrol atau menetapkan semua variabel secara penuh dalam setting kelas alamiah, seperti karakteristik individu siswa, namun tetap berupaya meminimalkan pengaruhnya dengan desain kelompok kontrol non-ekuivalen (Creswell & Creswell, 2017). Dalam konteks penelitian ini, peneliti sengaja memanipulasi kondisi pembelajaran dengan memberikan perlakuan (*treatment*) berupa penyajian materi menggunakan media interaktif berbasis Canva kepada kelompok eksperimen, sementara kelompok pembandingan belajar dengan metode konvensional.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Penjaringan Sari II/608 Surabaya yang berjumlah 101 siswa dan terbagi ke dalam tiga rombel. Namun, untuk keperluan desain eksperimen, dari 101 siswa tersebut akan dipilih dua kelas yang memiliki karakteristik setara (kelas III-A dan III-B yang masing-masing berjumlah 34 siswa) untuk ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kontrol. Pemilihan dua kelas ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan tertentu (Sari dkk., 2023). Adapun desain kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.

Tabel 1. Desain Kelompok Eksperimen dan Kontrol

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data untuk mengukur variabel hasil belajar menggunakan teknik tes dengan instrumen lembar tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda. Tes ini disusun untuk mengukur kemampuan kognitif siswa terhadap materi Hak dan Kewajiban di Sekolah setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva. Pemilihan bentuk pilihan ganda didasarkan pada pertimbangan bahwa bentuk ini dapat mengukur berbagai tingkatan kognitif dari yang rendah hingga tinggi, memiliki objektivitas tinggi dalam penskoran, dan praktis digunakan pada sampel penelitian yang berjumlah besar (Arikunto, 2006).

Selain itu, dilakukan analisis validitas butir secara empiris dengan mengujicobakan instrumen kepada siswa di luar sampel penelitian. Perhitungan koefisien validitas butir menggunakan korelasi Product Moment Pearson, di mana butir soal dinyatakan valid jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $\alpha = 0,05$ ) (Azwar, 2022). Di samping itu juga reliabilitas tes diukur menggunakan rumus Alpha Cronbach. Instrumen dinyatakan reliabel jika koefisien reliabilitas  $\geq 0,70$ , yang menunjukkan bahwa tes tersebut konsisten dalam mengukur hasil belajar siswa (Sugiyono, 2009).

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis untuk memenuhi asumsi parametrik, yaitu (1) Uji Normalitas: Digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Pengujian menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai  $p > 0,05$  (Pallant, 2020); dan (2) Uji Homogenitas: Digunakan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok homogen. Pengujian menggunakan Levene's Test dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Varians dinyatakan homogen jika nilai  $p > 0,05$  (Field, 2024).

Untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh media interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila, digunakan *independent sample t-test* yang didasarkan pada beberapa pertimbangan metodologis. Teknik ini tepat digunakan untuk membandingkan perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang independen (tidak berpasangan), yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan media interaktif berbasis Canva dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional (Pallant, 2020).

Hipotesis statistik yang diuji adalah sebagai berikut.

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

$H_1$ : Terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Keputusan diambil dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Jika nilai  $p < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari media interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila (Field, 24).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang peneliti lakukan terhadap sampel di luar populasi penelitian, berikut akan dipaparkan hasil uji validitas dan reliabilitas butir soal.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Butir Soal

Butir Soal Pretest			Butir Soal Posttest		
Nomor Butir	r-hitung	Keterangan	Nomor Butir	r-hitung	Keterangan
1	0.402	Valid	1	0.452	Valid
2	0.378	Valid	2	0.398	Valid
3	0.412	Valid	3	0.432	Valid
4	0.395	Valid	4	0.425	Valid
5	0.388	Valid	5	0.418	Valid
6	0.432	Valid	6	0.441	Valid
7	0.365	Valid	7	0.385	Valid
8	0.349	Valid	8	0.342	Valid
9	0.372	Valid	9	0.395	Valid
10	0.415	Valid	10	0.428	Valid
11	0.390	Valid	11	0.410	Valid
12	0.355	Valid	12	0.372	Valid
13	0.430	Valid	13	0.445	Valid
14	0.382	Valid	14	0.391	Valid

Butir Soal Pretest			Butir Soal Posttest		
Nomor Butir	r-hitung	Keterangan	Nomor Butir	r-hitung	Keterangan
15	0.370	Valid	15	0.388	Valid
16	0.352	Valid	16	0.355	Valid
17	0.385	Valid	17	0.402	Valid
18	0.410	Valid	18	0.420	Valid
19	0.348	Valid	19	0.350	Valid
20	0.375	Valid	20	0.380	Valid

Berdasarkan Tabel 2 di atas, terlihat jika semua butir soal *pretest* dan *posttest* memiliki r-hitung > r-tabel pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, instrumen tes dinyatakan valid dalam mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal

	Butir Soal Pretest	Butir Soal Posttest
Jumlah butir valid	20 butir	20 butir
Rata-rata skor	14.8	15.9
Varians total	6.84	7.25
Koefisien	0.792	0.846

Berdasarkan Tabel 3 di atas, diperoleh koefisien reliabilitas butir soal *pretest* dan *posttest* berturut-turut sebesar 0.792 dan 0.846. Karena kedua nilai tersebut > 0.70, maka instrumen tes dinyatakan reliabel dan konsisten dalam mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban.

Selanjutnya peneliti paparkan hasil analisis uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas guna asumsi-asumsi statistik parametrik.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keputusan
Eksperimen	0.872	.200	Normal
Kontrol	0.105	.200	Normal

Berdasarkan Tabel 4 di atas, kelompok eksperimen: p-value = 0,872 > 0,05, yang berarti data berdistribusi normal. Kelompok kontrol: p-value = 0,105 > 0,05, yang berarti data berdistribusi normal. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan kedua kelompok memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keputusan
0.327	1	66	0.569	Homogen

Berdasarkan Tabel 5 di atas, nilai signifikansi Levene's Test adalah 0,569 > 0,05. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan varians data kedua kelompok homogen.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, maka dilakukan uji hipotesis dengan menyajikan hasil statistik deskriptif dan *Independent Sample t-test*. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Statistik Deskriptif

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	34	85.41	3.21	0.55
Kontrol	34	69.12	2.89	0.50

Berdasarkan Tabel 6 di atas, terlihat jika rata-rata kelompok eksperimen (85.41) secara signifikan lebih tinggi daripada kelompok kontrol (69.12) dengan selisih 16.29 poin.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample t-test*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.327	.569	22.147	66	.000	16.29	0.736	14.82	17.76
	Equal variances not assumed			22.147	65.423	.000	16.29	0.736	14.82	17.76

Berdasarkan Tabel 6 di atas, kesamaan rata-rata menunjukkan nilai t-hitung yang sangat tinggi, yaitu 22.147, dengan derajat kebebasan (df) sebesar 66. Nilai probabilitas (Sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah 0.000. Karena nilai signifikansi ini ( $p < 0.001$ ) jauh lebih kecil dari alpha 0.05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, yang mengonfirmasi bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif berbasis Canva dan siswa yang belajar dengan metode konvensional.

Besarnya perbedaan rata-rata (*Mean Difference*) antara kedua kelompok adalah 16.29 poin. Nilai ini diperkuat dengan Interval Kepercayaan (*Confidence Interval*) 95% yang berkisar antara 14.82 hingga 17.76. Fakta bahwa interval kepercayaan ini tidak melampaui angka nol (seluruhnya bernilai positif) semakin menguatkan kesimpulan bahwa perbedaan tersebut nyata dan konsisten pada tingkat kepercayaan 95%. Dengan kata lain, dapat dipastikan bahwa rata-rata sebenarnya di populasi akan berada dalam rentang peningkatan 14.82 hingga 17.76 poin. Hasil ini tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki makna praktis yang sangat besar dalam konteks pendidikan, mengingat selisih yang dicapai cukup substansial untuk menunjukkan efektivitas intervensi yang diberikan.

### **Pengaruh Penerapan Media Interaktif Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III SD**

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD. Temuan ini mengkonfirmasi tujuan penelitian yang ingin menguji efektivitas media digital dalam pembelajaran nilai-nilai abstrak Pancasila. Perbedaan rata-rata sebesar 16,29 poin antara kelompok eksperimen ( $M = 85,41$ ) dan kelompok kontrol ( $M = 69,12$ ) dengan nilai  $*p* < 0,001$  serta effect size Cohen's  $*d* = 5,41$  yang termasuk dalam kategori sangat besar, memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas intervensi yang diberikan.

Temuan ini selaras dengan teori kognitif perkembangan Piaget yang menyatakan bahwa siswa kelas III SD berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman terhadap suatu konsep memerlukan representasi nyata dan manipulatif (Hapsari & Zulherman, 2021). Materi Pendidikan Pancasila tentang Hak dan Kewajiban yang bersifat abstrak dan normatif menjadi lebih dapat diakses ketika divisualisasikan melalui media Canva dalam bentuk cerita bergambar, simulasi interaktif, dan elemen *drag-and-drop*. Media ini berfungsi sebagai perangkat penjenjang (*scaffolding*) kognitif yang membantu siswa mentransformasi konsep moral menjadi representasi mental yang lebih konkret, sehingga memfasilitasi proses asimilasi dan akomodasi dalam konstruksi pengetahuan.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Sari & Yatri (2023) yang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Canva meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPA melalui peningkatan keterlibatan visual dan interaktivitas. Meskipun konteks mata pelajaran berbeda, mekanisme psikologis yang bekerja tetap serupa, yaitu kemampuan media visual-interaktif dalam mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) dan meningkatkan retensi memori jangka panjang. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, visualisasi nilai-nilai seperti "keadilan sosial" melalui contoh perilaku konkret dalam animasi Canva membantu siswa memahami konsep tersebut melebihi sekadar definisi verbal.

Temuan penelitian juga selaras dengan teori *multimedia learning* Mayer (2021) yang menekankan bahwa pembelajaran paling efektif ketika informasi disajikan dalam bentuk gabungan kata dan gambar yang terintegrasi secara koheren. Media Canva memungkinkan prinsip koherensi, sinyal, dan segmentasi tersebut teraplikasi dengan baik melalui desain tampilan yang terorganisir, penanda visual yang jelas, dan penyajian informasi bertahap. Fitur interaktif seperti kuis dan simulasi dalam Canva menerapkan prinsip generatif di mana siswa aktif mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi langsung dengan materi, sehingga meningkatkan pemahaman yang mendalam.

Penelitian ini menjawab celah (*gap*) yang diidentifikasi dalam kajian sebelumnya, seperti yang dilakukan Hasibuan dkk (2023), yang menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah cenderung monoton dan kurang diminati. Temuan penelitian ini mengklarifikasi bahwa masalah tersebut bukan terletak pada muatan materinya, melainkan pada metode penyampaiannya. Dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan gaya belajar digital natives, materi Pendidikan Pancasila justru dapat menjadi menarik dan mudah dipahami.

Hasil effect size yang sangat besar ( $d = 5,41$ ) mengindikasikan bahwa pengaruh media Canva tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga bermakna secara praktis dalam konteks pendidikan. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori dual coding Paivio (2014) yang menyatakan bahwa informasi yang dikodekan secara verbal dan visual akan disimpan dalam dua sistem memori yang berbeda, sehingga meningkatkan peluang untuk diambil kembali. Media Canva yang kaya elemen visual dan verbal secara simultan memanfaatkan mekanisme psikologis ini secara optimal.

Implikasi pedagogis dari temuan ini adalah pentingnya rekonstruksi desain pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dengan mempertimbangkan keselarasan antara karakteristik materi, tahap perkembangan siswa, dan potensi teknologi. Sebagaimana ditekankan dalam Kerangka Kompetensi TIK UNESCO untuk Guru (2020), integrasi teknologi dalam pembelajaran seharusnya tidak sekadar substitusi, tetapi transformasi yang meningkatkan kualitas interaksi pedagogis. Media Canva dalam penelitian ini berfungsi sebagai katalis transformatif yang mengubah pembelajaran Pancasila dari hafalan normatif menjadi pengalaman kontekstual.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada fokusnya yang hanya pada aspek kognitif hasil belajar. Penelitian mendatang perlu menyelidiki pengaruh media interaktif terhadap domain afektif (sikap dan nilai) serta psikomotorik (perilaku) siswa, mengingat hakikat Pendidikan Pancasila yang tidak hanya menekankan pengetahuan tetapi juga internalisasi nilai. Selain itu, perlu kajian lebih mendalam mengenai aspek desain instruksional media Canva yang paling efektif untuk berbagai karakteristik materi Pendidikan Pancasila.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan penelitian mengkonfirmasi bahwa inovasi pedagogis berbasis teknologi, ketika didesain secara tepat dengan mempertimbangkan karakteristik materi dan perkembangan peserta didik, dapat mengatasi tantangan pembelajaran nilai-nilai abstrak dan meningkatkan kualitas hasil belajar secara signifikan.

## SIMPULAN

Berdasarkan seluruh proses penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif berbasis Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Adapun secara spesifik, simpulan penelitian ini adalah (1) Hasil analisis statistik *Independent Samples t-test* menunjukkan perbedaan hasil belajar yang sangat signifikan antara kelompok siswa yang belajar menggunakan media interaktif berbasis Canva dan kelompok yang belajar dengan metode konvensional. Nilai  $p < 0,001$  mengkonfirmasi bahwa perbedaan yang terjadi tidak disebabkan oleh faktor kebetulan; (2) Arah perbedaan mengindikasikan pengaruh yang positif, di mana kelompok eksperimen mencapai rata-rata hasil belajar ( $M = 85,41$ ) yang secara substansial lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ( $M = 69,12$ ). Besarnya pengaruh yang tergolong sangat kuat, ditunjukkan oleh *effect size* Cohen's  $d$  sebesar 5,41, menegaskan bahwa media Canva bukan hanya efektif secara statistik tetapi juga bermakna secara praktis dalam konteks pembelajaran; (3) Media interaktif berbasis Canva terbukti efektif berfungsi sebagai jembatan kognitif yang mentransformasikan materi Pendidikan Pancasila, khususnya konsep Hak dan Kewajiban yang bersifat abstrak dan normatif, menjadi representasi visual dan interaktif yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa pada tahap perkembangan operasional konkret; serta Temuan ini sekaligus memberikan solusi empiris terhadap tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah, yang selama ini dihadapkan pada masalah abstraksinya materi dan rendahnya minat belajar siswa. Media Canva berhasil mengubah dinamika pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan menarik.

Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh penerapan media interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar dapat diterima. Implikasinya, integrasi media digital yang dirancang secara interaktif dan visual, seperti Canva, direkomendasikan untuk diadopsi dan dikembangkan lebih luas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

## REFERENSI

Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami Indriyanti, H., Alhapip, L., & Setiyowati, D. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen kurikulum 2013: Pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah.

- Azwar, S. (2022). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Pustaka pelajar.
- Burns, M. (2016). *Deeper learning with QR codes and augmented reality: a scannable solution for your classroom*. Corwin Press.
- Chodariyah, D. E. N., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Model Project-based Learning Berbasis Aplikasi Canva untuk Pembelajaran PKn Kelas 1 SD Negeri Muntilan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 9-21.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Faradita, M. N. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar IPA di SD Tawang Sari.
- Field, A. (2024). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics*. Sage publications limited.
- Firstanianta, H., Faradita, M. N., & Naila, I. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal on Education*, 6(1), 9366-9380.
- Fitriani, F., & Sari, P. M. (2022). pengembangan E-modul pelajaran ekonomi berbasis canva pada materi perkoperasian kelas X IPS di SMAN 1 Cerenti. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 13(2), 61-69.
- Habibi, C. D., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V SD. *Jurnal Cendekia*, 5(2), 1341-1351.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466-473.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hasibuan, A. T., Putri, R. T., & Melati, S. (2022). Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Lingkungan Sekitar. *ABDAU: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 108-119.
- Kang, S., & Kim, Y. (2024). Examining the quality of mobile-assisted, video-making task outcomes: The role of proficiency, narrative ability, digital literacy, and motivation. *Language Teaching Research*, 28(6), 2326-2353.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187.
- Martanti, F., Widodo, J., Rusdarti, R., & Priyanto, A. S. (2022, September). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Diferensiasi Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Penggerak. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 5, No. 1, pp. 412-417).
- Martati, B., Mirnawati, L. B., & Firmannandya, A. (2023, September). Analisis Penerapan Model Problem-based Learning dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. In *Conference of Elementary Studies* (127-133).
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (the 3rd edition)*. New York: Cambridge University.
- Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using IBM SPSS*. Routledge.
- Paivio, A. (2014). *Mind and its evolution: A dual coding theoretical approach*. Psychology press.
- Purwulan, H. (2024). Kajian Perkembangan Kognitif Dan Psikologi Anak Pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(04), 375-382.
- Putra, L. D. (2022). Pemanfaatan canva for education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125-138.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video animasi melalui aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166.
- Sari, R. K., Kusuma, N., Sampe, F., Putra, S., Fathonah, S., Ridzal, D. A., ... & Togatorop, M. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.
- Sugiyono, M. (2008). Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono, M. P. P., & Kuantitatif, P. (2009). *Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. *Cet. Vii*.
- Suharsimi, A. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. *Jakarta: Rineka Cipta*, 134, 252.

- Triantoro, R. P., Mawardi, M. F., Arnafama, P. M. H., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). Kebijakan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0: Analisis Literatur terhadap Integrasi Teknologi dalam Kurikulum. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 4(1), 81-95.
- UNESCO, I. (2020). Competency Framework for Teachers. Version 3 (2018). *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*.
- Wao, Y. P., Pare, M. M. S., & Jariyah, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Maurole. *Jurnal Bionatural*, 12(1), 1-6.