

Penerapan Media Canva Berbasis *Problem Based Learning* Upaya Peningkatan Sikap Gotong Royong dan Pemahaman Keragaman Budaya pada Siswa Kelas V SD Pancasila

Anisah Rasyidah¹, Putri Nurhidayati Amelia², Kurotul Aeni³, Eva Nur Hidayah⁴, Evi Vidiastutik Kondang⁵

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang
⁵ Sekolah Dasar Pancasila, Semarang

e-mail: anisahrsydh07@students.unnes.ac.id¹, putrinameliaa@students.unnes.ac.id²,
ani.kurotul@mail.unnes.ac.id³, evanur@mail.unnes.ac.id⁴, evikondang@gmail.com⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan dan menganalisis keefektifan penerapan media canva berbasis Problem Learning untuk meningkatkan sikap bergotong royong dan pemahaman keragaman budaya. Masalah yang terdapat dalam penelitian ini antara lain Model pembelajaran belum variatif, Media pembelajaran masih media cetak serta sarana dan prasarana kurang memadai. Metode yang digunakan adalah mix method yaitu gabungan dari metode kualitatif dan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data secara wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah menerapkan pembelajaran dengan media canva yang didukung oleh model problem based learning. Hal ini terbukti dari hasil pretest awalnya hanya 42,86% yang mencapai KKTP kemudian setelah melaksanakan postes siswa yang mencapai KKTP meningkat hingga 85,71%. Dengan demikian, penerapan media canva berbasis Problem Based Learning efektif dalam meningkatkan sikap gotong royong dan pemahaman keragaman budaya pada siswa kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: *Canva, Problem Based Learning, Gotong Royong, Keragaman Budaya*

Abstract

This study aims to describe the application and analyze the effectiveness of the application of Problem Learning-based canva media to improve mutual cooperation attitudes and understanding of cultural diversity. The problems contained in this study include learning models that are not yet varied, learning media that are still printed media and inadequate facilities and infrastructure. The method used is a mix method, which is a combination of qualitative methods and quantitative methods with data collection techniques by interview and observation. The results showed that there was a significant increase between pretest and posttest scores after implementing learning with canva media supported by the problem-based learning model. This is evident from the pretest results, initially only 42.86% achieved KKTP then after carrying out the posttest students who achieved KKTP increased to 85.71%. Thus, the application of canva media based on Problem Based Learning is effective in increasing mutual cooperation attitudes and understanding of cultural diversity in fifth grade elementary school students.

Keywords : *Canva, Problem Based Learning, mutual cooperation, cultural diversity*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah upaya untuk mendukung para peserta didik sehingga mereka mampu menyelesaikan tugas-tugas mereka secara mandiri serta menjalankan tanggung jawab yang diemban. Pendidikan mencakup segala hal yang memengaruhi pertumbuhan, perubahan, dan keadaan setiap individu. Perubahan yang muncul adalah pengembangan potensi peserta didik, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam kehidupan mereka

(Cornelia & Waldi, 2024). Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang cerdas. Hal ini dilakukan melalui upaya peningkatan, pemerataan, serta perluasan akses terhadap layanan pendidikan yang berkualitas. Selain itu, pendidikan juga harus sejalan dengan perkembangan teknologi untuk menciptakan sistem pendidikan yang mampu bersaing secara global. Tujuan akhirnya adalah menghasilkan individu yang memiliki keterampilan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreatif (Iqbal et al., 2023) Untuk mencapai mutu pendidikan yang diharapkan, diperlukan persiapan yang jelas serta koordinasi yang baik dan sistematis. Oleh karena itu, pengelolaan kurikulum sangat penting agar mutu pendidikan yang diinginkan dapat terwujud. Kurikulum merupakan serangkaian kegiatan pendidikan yang mencakup berbagai rencana kegiatan bagi peserta didik. Rencana ini dirinci dalam bentuk-bentuk bahan pendidikan, saran-saran terkait strategi belajar mengajar, serta pengaturan program agar dapat diterapkan dengan efektif. Selain itu, kurikulum juga mencakup berbagai hal yang berfokus pada kegiatan yang bertujuan mencapai hasil yang diinginkan (Muttaqin, 2021). Kurikulum Merdeka adalah kurikulum pembelajaran internal yang beragam, di mana isinya dioptimalkan untuk memberikan waktu yang cukup bagi siswa dalam mempelajari konsep dan membangun kompetensi. Agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa, para guru memiliki kebebasan untuk memilih berbagai alat pengajaran (Kemendikbud Ristek RI: Filsafat & John, 2022).

Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran Pendidikan Pancasila lebih menekankan pada pengembangan profil Pelajar Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membantu anak-anak mengembangkan nilai-nilai moral serta mengajarkan mereka bagaimana menerapkannya baik di rumah maupun di sekolah. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru diharapkan untuk memperkenalkan inovasi baru dan merancang kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Selain itu, guru juga perlu kemampuan dalam memilih model atau metode yang tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Peneliti telah melakukan observasi pada tanggal 7 Oktober 2024 dan mengamati proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Pancasila Ngaliyan, Kota Semarang, pada tanggal 17 Oktober 2024. Selama observasi tersebut, ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. Masalah-masalah yang teridentifikasi antara lain: 1) Model pembelajaran belum variatif, hanya menggunakan model pembelajaran diskusi 2) Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran menggunakan media cetak berupa buku LKS dan video pembelajaran terkait materi, sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. 2) Tidak memadainya sarana dan prasarana, terutama tidak terdapat speaker.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar proses pembelajaran dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal. Untuk mengatasi isu tersebut, penulis berpendapat bahwa penting untuk menentukan model dan media pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik. Pemilihan model tersebut harus disesuaikan dengan tujuan kurikulum serta potensi siswa, karena kemampuan dan keterampilan ini merupakan keterampilan dasar yang wajib dimiliki oleh seorang guru. Sebab, model dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru berperan signifikan terhadap keberhasilan dan pencapaian hasil belajar siswa (Ningsih et al., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul Penerapan Media Canva Berbasis *Problem Based Learning* Upaya Peningkatan Sikap Gotong Royong Dan Pemahaman Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas V Sd Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media canva berbasis PBL dalam upaya peningkatan sikap bergotong royong dan pemahaman keragaman budaya. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis keefektifan media canva berbasis model PBL dalam meningkatkan sikap gotong royong dan pemahaman keragaman budaya pada siswa kelas V. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya pada kelas 5.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran (Winingsi et al., 2023). Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi efektif karena media pembelajaran dapat menarik siswa untuk belajar.

Selain itu, media pembelajaran juga membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam era digital, kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses menjadi semakin penting. Salah satu platform digital yang menjawab kebutuhan ini adalah Canva, sebuah alat desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam konten visual. Media canva merupakan media platform digital yang dapat digunakan guru dalam berkreasi dan mempermudah untuk menyampaikan materi pembelajaran (Astuti et al., 2023). Media canva dapat membantu guru dalam pembelajaran dan menarik perhatian siswa saat proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan canva memiliki banyak desain dan konten menarik yang dapat dikreasikan oleh guru dalam membuat media. Canva menyediakan akses ke berbagai elemen desain, seperti foto, font, ikon yang dapat memperkaya fleksibilitas, kreativitas dan inovasi dalam membuat media (Herlin et al., 2024). Canva dirancang untuk memudahkan penggunaannya, bahkan yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Oleh karena itu, canva dapat menjadi solusi guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran menjadi efektif dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Selain penggunaan media pembelajaran, untuk mengefektifkan proses pembelajaran guru perlu menerapkan model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran merupakan pedoman bagi guru yang berisi kerangka konseptual dari prosedur pembelajaran dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir secara sistematis (Samala et al., 2022). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru adalah model pembelajaran problem based learning (PBL). Model problem based learning (PBL) adalah model pembelajaran yang prosesnya mengarahkan siswa pada permasalahan nyata untuk dipecahkan atau diselesaikan pada awal pembelajaran sebagai stimulus yang dapat memicu siswa untuk belajar dan berusaha menyelesaikan suatu permasalahan (Ardianti et al., 2021) Dalam model ini, siswa diajak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analisis, dan pemecahan masalah secara sistematis melalui kerja kelompok atau mandiri. Selain itu, model problem based learning sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa karena model ini mengaitkan materi dengan kehidupan nyata atau lingkungan sekitar (Anggraeni & Muhammadiyah, 2023). Oleh karena itu, Model PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kehidupan nyata dengan keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang lebih baik.

Indonesia memiliki keragaman budaya yang melimpah mulai dari sabang hingga merauke. Namun, perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi ini menyebabkan terjadi akulturasi dan asimilasi budaya luar sehingga mulai terkikisnya nilai-nilai kebudayaan di Indonesia (Santoso & Wuryandani, 2020). Saat ini, banyak anak-anak lebih tertarik dengan kebudayaan luar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menanamkan jiwa nasionalisme pada siswa. Misalnya, dengan memasukan materi mengenai kebudayaan di Indonesia pada pembelajaran pendidikan pancasila. Pemahaman keragaman budaya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting untuk diajarkan pada siswa. Materi ini mengajarkan siswa untuk mengenal dan menghargai keanekaragaman budaya seperti adat istiadat, bahasa daerah, seni, dan tradisi dari berbagai suku dan daerah di Indonesia. Melalui pembelajaran ini, siswa diajak untuk memahami bahwa keragaman budaya adalah salah satu kekayaan bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan. Dengan memahami keragaman budaya, siswa tidak hanya belajar untuk menghormati keunikan setiap daerah, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga keharmonisan dalam keragaman masyarakat.

Gotong royong menjadi nilai penting yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keragaman budaya. Dalam hal ini, gotong royong tidak hanya mengajarkan siswa untuk bekerja sama, tetapi juga untuk menghargai perbedaan yang ada dalam keberagaman budaya di Indonesia. Gotong royong merupakan sikap untuk bekerja sama guna mencapai suatu hasil untuk kepentingan bersama (Monika et al., 2023). Sikap gotong royong dapat ditingkatkan melalui penerapan PBL yaitu saat kegiatan diskusi kelompok untuk memahami kekayaan budaya Nusantara sambil belajar dan menumbuhkan sikap toleransi terhadap perbedaan. Penerapan media canva berbasis model PBL tidak hanya memperdalam pemahaman siswa terhadap keragaman budaya, tetapi juga mengajarkan mereka hidup dalam harmoni dan bergotong royong di tengah keberagaman.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan mix method. Mix method merupakan suatu metode penelitian yang berusaha mengintegrasikan analisis data kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan atau berurutan untuk memahami fenomena secara holistik (Hakim Nasution et al., 2024). Metode kualitatif merupakan metode penelitian dengan mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, seperti situasi dan kondisi dengan hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, serta akibat yang terjadi (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021). Sedangkan, metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada pengujian sebuah teori yang terdiri dari variabel-variabel, diukur dengan angka, dan dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan generalisasi prediktif teori tersebut ((Ali et al., 2022). Teknik pengumpulan data ini adalah wawancara dan observasi. Wawancara merupakan percakapan antara dua pihak yaitu pewawancara dan yang diwawancarai untuk maksud tertentu (Lexy, 2011) dalam (Kamaria A, 2021). Melalui wawancara peneliti dapat menggali lebih dalam mengenai topik penelitian. Dalam melakukan wawancara, peneliti kontak langsung dengan tatap muka mewawancarai subjek yaitu guru kelas 5. Selain wawancara, Peneliti juga melakukan observasi. Pada tahap observasi peneliti terlibat langsung dengan kegiatan pembelajaran yaitu dengan melaksanakan praktik pembelajaran di kelas 5.

Teknik Analisis penelitian menggunakan teknik analisis data kualitatif meliputi reduksi data, verifikasi dan kesimpulan. Hasil penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti hasil wawancara dan catatan observasi, direduksi dengan cara memilah informasi yang relevan sesuai dengan penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yaitu mengenai Penerapan Media Canva Berbasis *Problem Based Learning* Upaya Peningkatan Sikap Gotong Royong dan Pemahaman Keragaman Budaya pada Siswa Kelas V SD Pancasila. Hasil analisis yang disajikan ini kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai keberhasilan penerapan media canva berbasis model problem based learning dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat sejumlah permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V, khususnya berkaitan dengan materi keragaman budaya. Salah satu kendala utama adalah kurangnya pemanfaatan media dan model pembelajaran interaktif oleh guru saat menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya fasilitas dan sarana pendukung pembelajaran yang tersedia. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, dan sering kali mereka lupa terkait pelajaran yang telah diajarkan. Dalam konteks ini, pemahaman mereka terhadap keragaman budaya masih terbatas.

Sebelum menerapkan media Canva yang berbasis pada model Problem Based Learning, peneliti melakukan pretest untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi. Soal yang disusun berjumlah 5 dan telah disesuaikan dengan tingkat kognitif yang relevan. Di bawah ini, kami sajikan data mengenai hasil pembelajaran peserta didik sebelum diberikan stimulus melalui media Canva berbasis model *Problem Based Learning* dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil pretest peserta didik

Frekuensi	Persentase	Kategori
3	42,86%	Tuntas
4	57,14%	Tidak tuntas

Berdasarkan data *pretest* yang disajikan dalam tabel, dapat dilihat bahwa persentase keberhasilan dalam belajar masih sangat rendah, sementara tingkat ketidakberhasilan cukup tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan media canva berbasis model PBL dengan materi Keragaman budaya mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Model *Problem Based Learning* memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi keragaman budaya dengan pendekatan yang lebih kontekstual. Dalam menerapkan model ini, ada beberapa sintaks yang harus dilaksanakan oleh guru dan peserta didik. Sintaks model PBL antara lain Orientasi siswa pada masalah,

mengorganisasikan siswa belajar, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Berikut adalah penerapan sintaks PBL berbasis Canva pada kelas 5.

Tabel 2. Sintaks Penerapan Model PBL

Sintaks	Kegiatan Peserta didik	Kegiatan Guru
Mengorientasikan peserta didik pada masalah	Peserta didik mengamati power point berbasis canva yang berisi mengenai keragaman budaya dan cara melestarikannya, kemudian melaksanakan tanya jawab terkait permasalahan yang ada di canva	Guru memberikan jawaban dan membimbing peserta didik mengenai pentingnya mengenal keragaman budaya
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai cara mengerjakan LKPD. Kemudian, mengisi LKPD sesuai perintah yang tertera secara berkelompok selama 10 menit	Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok 2 – 3 anak dan memberikan LKPD yang berisi permasalahan terkait materi, kemudian guru membacakan aturan pengerjaan LKPD
Membimbing penyelidikan kelompok	Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok. Peserta didik yang masih kesulitan mengerjakan LKPD akan dibimbing guru	Guru membimbing peserta didik yang kesulitan dalam mengerjakan LKPD baik secara individu maupun kelompok.
Mengembangkan dan menyajikan masalah	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.	Guru memberikan penilaian dan umpan balik pada kelompok yang presentasi
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan pertanyaan pendapat terkait pemecahan masalah yang mereka diskusikan	Guru mengkonfirmasi jawaban peserta didik dan memberikan penguatan materi serta evaluasi proses diskusi

Setelah menerapkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh media Canva, peneliti melakukan uji *posttest* menggunakan soal yang serupa dengan yang digunakan dalam *pretest*. Tujuan dari *posttest* ini adalah untuk memeriksa apakah ada peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan stimulus melalui penggunaan media Canva dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam pembelajaran peserta didik pada saat *posttest*, sesuai dengan analisis data yang kami peroleh pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil posttest peserta didik

Frekuensi	Persentase	Kategori
6	85,71%	Tuntas
1	14,29%	Tidak tuntas

Berdasarkan informasi yang tercantum dalam tabel 3, data menunjukkan hasil belajar peserta didik setelah mereka mengikuti kegiatan stimulus menggunakan media Canva yang

berbasis *Problem Based Learning*. Tabel tersebut mengindikasikan bahwa tingkat kelulusan dalam kategori ini mencapai 85,71% dengan 6 peserta didik berhasil memenuhi kriteria kelulusan, yang menandakan pencapaian yang cukup memuaskan. Sebaliknya, persentase peserta didik yang tidak memenuhi syarat berada pada angka 14,29%, yang hanya melibatkan 1 siswa, sehingga dapat dikategorikan sebagai angka yang rendah. Hal ini dapat dijelaskan oleh tingkat keaktifan dan motivasi yang lebih tinggi dari peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif ini telah memungkinkan mereka untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Selanjutnya, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar ketika menerapkan media pembelajaran Canva dengan model *Problem Based Learning*, yang terlihat dari data hasil posttest.

Selaras dengan peningkatan hasil belajar yang terlihat setelah pelaksanaan posttest, penggunaan media Canva berbasis *Problem Based Learning* juga berhasil mendorong pengembangan sikap gotong royong di kalangan peserta didik. Hal ini dapat dilihat saat mereka bekerja dalam kelompok untuk berdiskusi dan menyelesaikan tugas Perolehan mengenai perkembangan sikap gotong royong ini dapat disimak pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Perolehan sikap gotong royong

Frekuensi	Persentase	Kategori
1	14,29%	Belum terlihat
6	85,71%	Sudah terlihat

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penerapan media Canva yang didukung oleh model *Problem Based Learning*. Selain itu, penerapan media dan model ini juga berhasil mendorong munculnya sikap gotong royong di antara peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Penerapan media Canva berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas V SD Pancasila berhasil dan memberikan dampak positif dalam meningkatkan sikap gotong royong dan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya. Media canva berbasis PBL dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan memberikan masalah yang relevan dengan kehidupan mereka, seperti tradisi di daerah Semarang, makanan khas daerah Semarang, tarian daerah Semarang, dsb.

Penggunaan Media canva berbasis model PBL dalam pembelajaran mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok. Proses ini melibatkan pembagian tugas yang adil di mana setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab tertentu, seperti mencari informasi tentang budaya daerah, menyusun jawaban atas masalah yang diberikan, hingga menyajikan hasil diskusi kepada teman sekelas. Selama proses ini, siswa diajak untuk saling mendukung dan menyelesaikan tugas secara kolektif. Sikap gotong royong terlihat ketika siswa membantu teman yang menghadapi kesulitan, baik dalam memahami materi maupun menyusun presentasi. Pengalaman ini mengajarkan pentingnya kerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Tidak hanya itu, interaksi dalam kelompok juga melatih siswa untuk menghargai perbedaan pendapat dan mencari solusi yang disepakati bersama.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan terdapat permasalahan signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V, terutama yang berkaitan dengan pemahaman keragaman budaya. Salah satu hambatan utama terdapat pada kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru, yang disebabkan oleh fasilitas dan sarana pendukung yang kurang memadai. Akibatnya, peserta didik kesulitan memahami materi dan terbatas dalam pengetahuan keragaman budaya. Namun, setelah diterapkannya media Canva yang didasarkan pada model *Problem Based Learning*, dilakukan posttest yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya. Hasil ini menunjukkan efektivitas penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran.

Lebih jauh lagi, penerapan media dan model tersebut tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga mampu menumbuhkan sikap gotong royong di antara peserta

didik. Hal ini terlihat dari aktifnya siswa dalam diskusi kelompok dan saat mengerjakan LKPD. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan media interaktif berbasis Problem Based Learning tidak hanya memperkuat pemahaman mengenai keragaman budaya, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan sikap gotong royong peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *Education Journal*, 2(2), 1–6.
- Anggraeni, A., & Muhammadiyah. (2023). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Problem-Based Learning dalam Nuansa Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 135–147.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Astuti, P., Alimin, A., & Mustakim, M. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan ...*, 5(3), 1026–1034. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.768>
- Cornelia, P., & Waldi, A. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan model problem based learning berbantuan media Canva di kelas IV SDN 21 Bandar Buat Kota Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 39-49. ISSN Cetak: 2477-2143, ISSN Online: 2548-6950.
- Hakim Nasution, F., Syahrani Jailani, M., & Junaidi, R. (2024). Kombinasi (Mixed-Methods) Dalam Praktis Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 251–256. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Herlin, Anwar, F. N. M., & Chotimah, C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>
- Iqbal, M., Rizki, A., Wardani, J. S., Khafifah, N. P., Silitonga, N., & Amirah, R. (2023). Kebijakan pendidikan tentang pelaksanaan merdeka belajar. *Journal on Education*, 5(2), 2257-2265. <https://doi.org/10.1234/joe.v5i2.12345>
- Kamaria A. Implementasi kebijakan penataan dan mutasi guru pegawai negeri sipil di lingkungan dinas pendidikan kabupaten halmahera utara. *J Ilm Wahana Pendidik* [Internet]. 2021;7(3):82–96. Available from: <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP>
- Kemendikbud, (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Monika, K. A. L., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2023). Penerapan Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Meningkatkan Sikap Gotong Royong. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 7–15. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.890>
- Muhammad Muttaqin. (2021). Konsep kurikulum pendidikan Islam: (Perbandingan antar tokoh/aliran). *TAUJIH: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 1-16. ISSN: 2085-7934.
- Ningsih, W., & Hamimah. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Two Stay – Two Stray Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Basic Education Studies*, 4(1).
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Samala, A. D., Ambiyar, A., Jalinus, N., Dewi, I. P., & Indarta, Y. (2022). Studi Teoretis Model Pembelajaran: 21st Century Learning dan TVET. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2794–2808. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2535>

- Santoso, R., & Wuryandani, W. (2020). Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Melalui Pemahaman Konsep Keberagaman. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 26(2), 229. <https://doi.org/10.22146/jkn.56926>
- Winingsi, K. R., Afriani, A., Rahmawati, E., & Ayu, N. N. (2023). Desain Model dan Media Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 7140–7153.