

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
BERBANTUAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V UPT SDN 068007
MEDAN TUNTUNGAN T.A. 2025/2026**

***THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING (PBL) ASSISTED BY CANVA
ON STUDENTS LEARNING OUTCOMES IN PANCASILA EDUCATION
FOR FIFTH GRADE STUDENTS AT UPT SDN 068007
MEDAN TUNTUNGAN***

Anggun Eriska Sinaga⁽¹⁾, Ulfah Sari Rezeki⁽²⁾ Pandapotan Tambunan⁽³⁾
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Quality. Jl. Ringroad – Ngumban Surbakti No. 18, Medan, Indonesia
⁽¹⁾anggunerikasinaga@gmail.com, ⁽²⁾ulfahsari6@gmail.com, ⁽³⁾dapot1002@gmail.com,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Meneladani Perilaku Pancasila kelas V UPT SDN 068007 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen tipe pre-test post-test control group design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 50 siswa, dengan sampel kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 76,73 sedangkan kelas kontrol sebesar 64,09 dengan selisih 12,64. Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, model Problem Based Learning berbantuan Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Canva, Hasil Belajar,

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Canva on students' learning outcomes in Pancasila Education on the topic "Exemplifying Pancasila Values" for fifth-grade students at UPT SDN 068007 Medan Tuntungan in the 2025/2026 academic year. This research employed a quantitative approach with a pre-test post-test control group experimental design. The population consisted of 50 fifth-grade students, with class VA as the experimental group and class VB as the control group. Data were collected through

pre-tests and post-tests. Data analysis included normality tests, homogeneity tests, and t-tests. The results showed that the average learning outcome of the experimental class was 76.73, while the control class obtained 64.09, with a difference of 12.64. The t-test indicated a significant difference between the two groups. Therefore, the Problem Based Learning model assisted by Canva significantly improves students' learning outcomes in Pancasila Education.

Keywords: *Problem Based Learning, Canva, Learning Outcomes,*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam kemajuan suatu negara. Laporan dari UNESCO menegaskan bahwa pendidikan masa depan harus mengintegrasikan teknologi dengan efektivitas untuk memajukan pembelajaran serta mengurangi dampak negatif teknologi pada masyarakat (UNESCO, 2023). Kesenjangan dalam pendidikan global menggambarkan perbedaan signifikan dalam kualitas pendidikan antara negara-negara maju dan berkembang. Berdasarkan peringkat PISA, banyak negara berkembang, termasuk Indonesia, berada di peringkat bawah yang menunjukkan adanya kesenjangan yang besar dalam kualitas pendidikan (OECD, 2023).

UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan agar siswa dapat mengembangkan intelektual serta emosional secara optimal serta memperoleh pengetahuan sehingga siswa dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan.

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran di mana kurikulum yang dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari teacher centered menjadi student centered. Hal ini sesuai dengan tuntutan masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar, antara lain kecakapan memecahkan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, dan kecakapan berkomunikasi (Widiasari, 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V UPT SDN 068007 Medan Tuntungan terhadap wali kelas V, ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil belajar dari sebagian peserta didik masih tergolong rendah, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data nilai ulangan menunjukkan bahwa dari dua kelas yang akan diteliti (VA dan VB) yang berjumlah 50 siswa, hanya 24 siswa yang

tuntas (48%) dan sebanyak 26 siswa yang tidak tuntas (52%) dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75.

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Pendidikan Pancasila Kelas V UPT SDN 068007 Medan Tuntungan

Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Nilai	Jumlah Siswa		Presentasi	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
VA	25	75	<75	11	14	44%	56%
VB	25		>75	13	12	52%	48%

Sumber data : Guru Kelas V UPT SDN 068007 Medan Tuntungan

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V, diketahui bahwa masih kurangnya pemahaman guru tentang berbagai macam model-model pembelajaran, terkhusus pada model pembelajaran Problem Based Learning. Guru lebih dominan menggunakan model konvensional dengan metode ceramah sehingga pembelajaran berpusat pada guru. Hal ini membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila dianggap membosankan bagi peserta didik. Guru juga kurang menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar.

Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan pada keterlibatan aktif mereka dalam proses penyelesaian masalah nyata sebagai langkah awal dalam pembelajaran (Ismail et al., 2021). Tujuan model pembelajaran PBL yaitu mencapai dan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam hal berpikir kritis, logis, dan sistematis agar mendapatkan sendiri solusi untuk permasalahan yang dihadapi (Rahma Ashari Hamzah, 2022).

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis web dan mobile yang menyediakan berbagai fitur, template, dan elemen visual untuk membuat materi ajar. Dalam konteks pendidikan, Canva berfungsi sebagai media pembelajaran digital yang membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, kreatif, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa (Mohammad Tegar Kharissidqi, 2022).

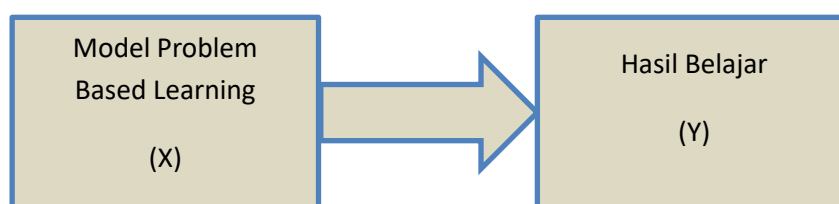
Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan rumusan masalah: (1) Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila? (2) Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran

Problem Based Learning berbantuan Canva? (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan Canva terhadap hasil belajar siswa?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-test post-test control group design. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment). Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 3.1 Paradigma Penelitian

Keterangan :

X : Variabel Bebas Model Problem Based Learning

Y : Variabel Terikat Hasil belajar

Penelitian ini memakai rancangan control group pretest-posttest design. pada kelas eksperimen diberikan perlakuan, sedangkan kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan. Dengan demikian, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas (K)	Tes awal (o)	Pembelajaran (X)	Tes akhir (o)
K 1 (IV - A)	O1	X1	O2
K 2 (IV - B)	O3	X2	O4

(Sugiyono,2010)

Keterangan:

K1 : Kelas Konvensional

K2 : Kelas Eksperimen

O1 dan O3 : Tes Awal (*Pretest*)

O2 dan O4 : Tes Akhir (*Post Test*)

X1 : Pembelajaran tidak menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL)

X2 : Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPT SDN 068007 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 50 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.2 Populasi Siswa kelas V UPT SDN 068007 Medan Tuntungan

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	V-A	26 orang
2	V-B	22 orang
Jumlah		48 Orang

Sumber : Wakil kelas V-A dan V-B UPT SDN 068007 Medan Tuntungan

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tes diberikan dalam bentuk pre-test dan post-test berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran materi Meneladani Perilaku Pancasila. Pre-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan post-test digunakan untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik inferensial. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok, dan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Tahap persiapan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan meliputi pemberian pre-test, penerapan model PBL berbantuan Canva pada kelas eksperimen, dan pemberian post-test. Tahap akhir meliputi pengolahan data, analisis hasil penelitian, dan penarikan kesimpulan.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model Problem Based Learning berbantuan Canva, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila. Model PBL berbantuan Canva didefinisikan sebagai pembelajaran berbasis masalah yang didukung media visual Canva, sedangkan hasil belajar adalah skor yang diperoleh siswa dari tes kognitif setelah proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas menggunakan korelasi product moment. Uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20. Instrumen dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid dan reliabel.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V UPT SDN 068007 Medan Tuntungan. Data hasil penelitian diperoleh melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama. Rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas berada pada kondisi awal yang setara sebelum perlakuan diberikan.

Distribusi Hasil Belajar Siswa Kelas VA Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Canva

No	x_i	f_i
1	60	3
2	65	3
3	70	6
4	75	1
5	80	4
6	85	4
7	90	2
8	95	3
Σ	-	26

Berdasarkan tabel distribusi hasil belajar siswa kelas VA menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan *Canva*, dapat digambarkan ke dalam diagram batang sebagai berikut ini:

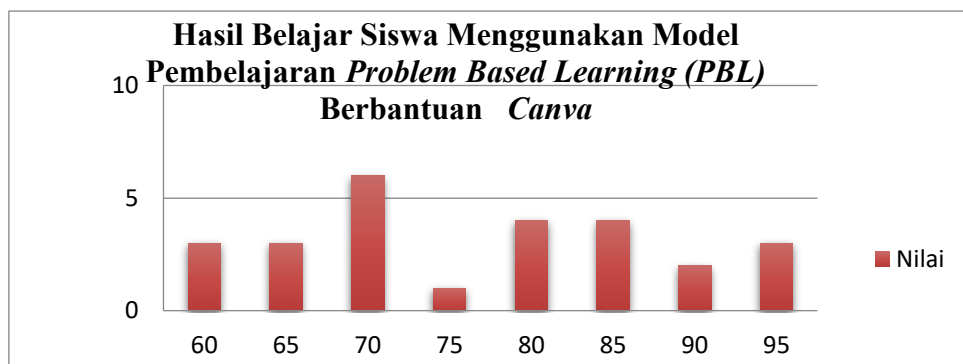


Diagram Batang untuk Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan *Canva*

Setelah pelaksanaan pre-test, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen berlangsung lebih aktif, di mana siswa terlibat langsung dalam pemecahan masalah, diskusi kelompok, serta presentasi hasil menggunakan media *Canva*. Sementara itu, pembelajaran pada kelas kontrol lebih berpusat pada guru dengan metode ceramah dan tanya jawab terbatas.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan post-test dengan soal yang setara dengan pre-test. Hasil post-test menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen adalah 76,73, sedangkan rata-rata nilai post-test kelas kontrol adalah 64,09. Selisih rata-rata kedua kelas sebesar 12,64, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Distribusi Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas VA Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Canva

No	x_i	x_i^2	f_i	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
1	60	3600	3	180	10800
2	65	4225	3	195	12675
3	70	4900	6	420	29400
4	75	5625	1	75	5625
5	80	6400	4	320	25600
6	85	7225	4	340	28900
7	90	8100	2	180	16200
8	95	9025	3	285	27075
Σ	-	49100	26	1995	156275

Rumus rata-rata:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{1995}{26}$$

$$\bar{x} = 76,73$$

Perbandingan nilai pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan Canva memberikan dampak yang lebih efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Untuk memperjelas perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan perhitungan gain score. Hasil analisis gain score menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori peningkatan sedang hingga tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah hingga sedang. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang didukung media visual mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih optimal.

Distribusi Hasil Belajar Siswa Kelas VB Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

No	x_i	f_i
1	50	3
2	55	1
3	60	6
4	65	5
5	70	3
6	75	2
7	80	2
Σ	-	22

Selain analisis deskriptif, data hasil post-test juga diuji menggunakan uji statistik inferensial. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data hasil belajar kedua kelas berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians data kedua kelas bersifat homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji-t.

Distribusi Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas VB Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

No	x_i	x_i^2	f_i	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
1	50	2500	3	150	7500
2	55	3025	1	55	3025
3	60	3600	6	360	21600
4	65	4225	5	325	21125
5	70	4900	3	210	14700
6	75	5625	2	150	11250
7	80	6400	2	160	12800
Σ	-	30275	22	1410	92000

Rumus rata-rata:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{1410}{22}$$

$$\bar{x} = 64,09$$

Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model PBL berbantuan Canva dan siswa yang belajar menggunakan

pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Distribusi frekuensi nilai post-test juga menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan kelas kontrol. KKTP yang ditetapkan adalah 75. Sebagian besar siswa pada kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan, sedangkan pada kelas kontrol masih terdapat cukup banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan.

Tabel Penolong Uji Normalitas Data *Pre Test* Kelas VA

x_i	f_i	f_{kum}	z_i	$F(z_i)$	$S(z_i)$	$ F(z_i) - S(z_i) $
40	4	4	-1,61	0,0537	0,15	0,100
45	2	6	-0,99	0,1611	0,23	0,070
50	7	13	-0,38	0,3520	0,50	0,148
55	3	16	0,24	0,5948	0,62	0,021
60	7	23	0,85	0,8023	0,88	0,082
65	3	26	1,47	0,9292	1,00	0,071
Σ	26	-	-	-	-	-

Berdasarkan seluruh hasil analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan Canva memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V UPT SDN 068007 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V UPT SDN 068007 Medan Tuntungan. Hal ini dibuktikan dari perbedaan rata-rata nilai post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata 76,73, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 64,09 dengan selisih 12,64. Secara statistik, hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang didukung media visual lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman

belajar. Dalam penerapan PBL, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi dilibatkan dalam proses pemecahan masalah yang kontekstual. Proses diskusi, penyelidikan, dan presentasi hasil mendorong siswa untuk memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam. Penggunaan Canva sebagai media pendukung memperkuat proses tersebut karena materi disajikan secara visual dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak.

Dari aspek pedagogis, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena siswa berperan aktif selama pembelajaran. Kegiatan mengidentifikasi masalah, berdiskusi dalam kelompok, dan mempresentasikan solusi membuat siswa terlibat secara kognitif maupun sosial. Interaksi antarsiswa dalam kelompok turut meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama. Sebaliknya, pada kelas kontrol pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa relatif terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya peningkatan hasil belajar dibandingkan kelas eksperimen.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Tampilan visual yang menarik dan kesempatan untuk berkreasi membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Motivasi yang meningkat berkontribusi langsung terhadap pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, penerapan PBL berbantuan Canva mendukung penguatan karakter seperti gotong royong, tanggung jawab, dan keberanian menyampaikan pendapat, yang selaras dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dengan demikian, secara praktis model PBL berbantuan Canva dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini memperkuat bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa, berbasis masalah, dan terintegrasi teknologi memiliki dampak yang lebih signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V UPT SDN 068007 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas

kontrol, di mana kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Penerapan model PBL berbantuan Canva mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, mendorong kemampuan berpikir kritis, serta membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam melalui pemecahan masalah kontekstual dan penyajian materi secara visual. Dengan demikian, model PBL berbantuan Canva terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, & Jurotun. (2021). Pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- Arends, R. (2020). Learning to Teach. New York: McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2022). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz, A. A. (2022). Strategi Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Prenadamedia.
- Buck Institute for Education. (2024). Project Based Learning Handbook.
- Dimiyati & Mudjiono. (2021). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2020). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendriana. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Masalah. Bandung: Refika Aditama.
- Ismail, dkk. (2021). Implementasi PBL dalam Pembelajaran Abad 21.
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar.
- Kharissidqi, M. T. (2022). Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Digital.
- Pratiwi & Akbar. (2022). Penerapan PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar.
- Rusman. (2022). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2022). Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatin & Manik. (2020). Evaluasi Hasil Belajar.
- Trianto. (2021). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wena, M. (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara.