

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA BERBANTUAN EDUCAPLAY
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD GMIT
OEPURA**

Shalomita L. C. Puling¹, Taty R. Koroh², Markus Sampe³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusa Cendana Kupang, NTT

Alamat e-mail: ¹pulingmita@gmail.com, ²tatikoroh@staf.undana.ac.id,
³markussampe322@gmail.com

ABSTRACT

Pancasila Education is a subject that is starting to be forgotten. Many students do not focus and respond to teachers during learning, thus affecting students' motivation and learning outcomes. The purpose of this paper is to explain the effect of Canva learning media assisted by Educaplay on students' motivation and learning outcomes in Pancasila education learning in Grade V at SD GMIT Oepura. The research is a quantitative research with a quasi-experimental approach and a Nonequivalent Group Design. The research instruments are in the form of questionnaires, test questions, and observation sheets. The population of the study was all grade V students at SD GMIT Oepura totaling 43 students. The sampling technique with total sampling until a sample of 43 was obtained. The data analysis technique in this study was descriptive analysis and bivariate Paired sample t test and Independent sample t test. The results of the study showed that hypothesis testing with the paired sample t test had a difference in the average learning motivation of students after using Canva learning media assisted by Educaplay in the Pancasila Education subject. The test results also showed that there was a difference between the level of learning outcomes before and after being given Canva learning media assisted by Educaplay. The independent sample t-test showed that there was an influence of canva learning media assisted by educaplay on student learning motivation in the control and experimental classes. The results of the statistical test also showed that there was an influence of canva learning media assisted by educaplay on the learning outcomes of grade V elementary school students at SD GMIT Oepura.

Keywords: Learning media, Canva, Educaplay, Learning motivation, Learning outcomes

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mulai dilupakan. Banyak siswa yang tidak fokus dan merespon guru saat pembelajaran, sehingga mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan dalam penulisan ini yakni menjelaskan pengaruh media pembelajaran Canva berbantuan Educaplay terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila Kelas V di SD GMIT Oepura. Penelitian merupakan penelitian kuantitatif pendekatan *quasy experimental* srtta desain *Nonequivalent Group Design*. Instrument penelitian berupa kuesioner, soal tes, dan lembar observasi. Populasi penelitian yaitu semua pelajar kelas V di SD GMIT Oepura sebanyak 43 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan *total sampling* hingga didapatkan sampel yakni 43. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan uji bivariat *Paired sample t test* serta *Independent sampel t test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian hipotesis dengan uji *paired sample t test* memiliki perbedaan rata-rata motivasi belajar pelajar setelah digunakan media pembelajaran canva berbantuan educaplay pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil uji juga menunjukkan terdapat perbedaan antara tingkat hasil belajar belajar sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran canva berbantuan educaplay. Uji *independent sample t test* menunjukkan ada pengaruh media pembelajaran canva berbantuan educaplay dengan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Pada hasil uji statistik juga diketahui terdapat pengaruh media pembelajaran canva berbantuan educaplay dengan hasil belajar siswa kelas V SD SD GMIT Oepura

Kata Kunci: Media pembelajaran, Canva, Educaplay, Motivasi belajar, Hasil belajar

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila menjadi pembelajaran wajib untuk semua tingkat pendidikan, tidak terkecuali untuk Sekolah Dasar. Mata pelajaran pendidikan pancasila memuat materi terkait normal-normal dan nilai pancasila yang bisa diimplementasikan dalam aktivitas setiap hari, seperti kedudukan pancasila, dan penerapan nilai

pancasila dalam kehidupan bermasyarakat (Rochimudin dkk, 2023). Kemudahan dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila dapat diciptakan dengan adanya dukungan penggunaan teknologi interaktif. Hal ini perlu dilakukan guna mendorong motivasi belajar siswa yang rendah dalam pembelajaran Pendidikan pancasila karena banyaknya materi yang harus

dipelajari. Penggunaan media teknologi interaktif, seperti situs web, *nearpod*, *educandy*, *educaplay* dan *blooket* diketahui mampu meningkatkan interaksi dan kenikmatan belajar (Adila dkk, 2024). Keefektifan pemanfaatan media pembelajaran dengan teknologi interaktif *educaplay* pada hasil belajar dalam pelajaran pendidikan pancasila juga dibuktikan pada hasil penelitian sebelumnya, menunjukkan hubungan signifikan dalam pemakaian media pembelajaran *educaplay* terhadap hasil belajar dalam pendidikan pancasila kelas V MIM Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur (Rini, 2024).

Berdasarkan hasil studi observasi awal penelitian melalui hasil wawancara terhadap Guru Kelas V SD GMT Oepura, ditemukan beberapa permasalahan saat pembelajaran pendidikan pancasila. Hal ini ditunjukkan ketika proses pembelajaran pendidikan pancasila, siswa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran karena lebih memilih bermain dan berbicara dengan teman, kurang merespon guru dan tidak aktif bertanya serta beberapa siswa tidak dapat menyelesaikan soal tepat waktu. Artinya, tingkat motivasi belajar

siswa dalam pelajaran pendidikan pancasila masih kurang baik. Jika motivasi belajar siswa rendah serta pemanfaatan media pembelajaran tidak maksimal sehingga hal ini dapat berdampak pada hasil belajar yang rendah (Efendi dkk, 2023). Hasil serupa dikemukakan Candra dkk (2023), dengan temuan analisis data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn masih tergolong sedang karena siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi dan adanya lingkungan belajar yang kurang kondusif. Motivasi belajar terhadap pelajaran pendidikan pancasila yang rendah terjadi karena siswa memiliki minat terhadap pembelajaran PPKn yang rendah dan penggunaan sumber belajar yang kurang kreatif (Munawaroh dkk, 2023).

Hasil observasi juga menunjukkan jika guru materi pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V terlalu berpedoman membaca buku melalui penggunaan metode ceramah yang mengakibatkan hal ini kurang memberikan peluang siswa dalam berpartisipasi pada proses pembelajaran sehingga kurang termotivasi dalam memahami mata pelajaran. Selain itu, permasalahan

dalam kurikulum merdeka kini yakni mayoritas pengajar masih sulit mengadopsi teknologi dalam pengembangan bahan ajar yang bisa memudahkan siswa ketika belajar pada kurikulum merdeka (Simamora, 2020; S. S). Selain itu, siswa mengeluhkan suasana di dalam kelas yang kurang mendukung. Kondisi tersebut terjadi sebab sebagian proses pembelajaran guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran, belum mengiklankan pemahaman konsep materi secara kuat, dan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Fyfield et al., 2021). Selain itu hasil observasi dan data yang diperoleh dari wali kelas SD GMIT Oepura juga menunjukkan bahwa nilai hasil belajar materi pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas V yang hasil belajar mereka belum memenuhi KKTP.

Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan berpengaruh terhadap sistem pembelajaran dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu media Canva. Media aplikasi canva dikenal sebagai salah satu aplikasi desain yang user friendly yang dapat digunakan dalam

aktivitas belajar mengajar. Canva merupakan salah satu program aplikasi desain yang menyuguhkan fitur-fitur dalam pendidikan sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran dan pekerjaan. Aplikasi Canva dapat digunakan jika terhubung dengan internet. Pemanfaatan aplikasi pengolah grafis Canva sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan ilustrasi informasi (infografik), resume, lembar kerja, brosur, poster, model presentasi, dan judul Youtube (Negara dkk, 2021). Penggunaan alat desain grafis Canva ini menyediakan berbagai fitur yang bisa secara cepat serta mempermudah dalam menyusun serta menciptakan desain menarik maupun video (Rahayu, 2024).

Manfaat penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran yaitu dapat mempermudah akses informasi, meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Selain itu, dengan media pembelajaran Canva juga dapat memberikan bantuan siswa untuk meningkatkan pemahaman topik pembelajaran berbasis web secara optimal karena bisa menguasai materi dimana dan kapan saja (Izzah dkk, 2024). Hal ini

terjadi karena adanya teknologi sangat memudahkan proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami dengan lebih jelas mata pelajaran yang disampaikan dibandingkan dengan proses pembelajaran konvensional tanpa memanfaatkan teknologi. Penggunaan media pembelajaran dengan teknologi Canva secara tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Kondisi ini terjadi karena, melalui aplikasi Canva media pembelajaran dapat menampilkan materi dengan lebih menarik dari template yang sesuai sehingga hal ini dapat menarik perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hubungan pemanfaatan media pembelajaran Canva terhadap motivasi belajar siswa telah dibuktikan dalam penelitian, bahwa penggunaan media pembelajaran dengan Canva berpengaruh signifikan pada motivasi belajar siswa kelas VI SD (Hernawati dkk, 2024).

Keberhasilan penggunaan aplikasi media pembelajaran Canva akan lebih maksimal jika didukung dengan adanya platform pembelajaran online yang dapat meningkatkan kemampuan siswa

seperti Educaplay. Sebagai media interaktif, Educaplay diketahui telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Penggunaan Educaplay juga meningkatkan tingkat ketuntasan belajar siswa dari 60% hingga 86,67% (Agdiyah dkk, 2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan bantuan educaplay terhadap motivasi belajar juga disampaikan oleh Fadillah dan Susanti (2024), adanya hubungan penggunaan media gamifikasi berbasis Educaplay terhadap motivasi belajar akuntansi dasar siswa SMK Negeri di Surakarta.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar siswa, terutama pendidikan pancasila masih kurang baik sehingga diharapkan dengan memanfaatkan media pembelajaran Canva berbantuan Educaplay bisa mendorong motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan dalam menjelaskan hubungan media pembelajaran Canva berbantuan Educaplay terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran pendidikan pancasila Kelas V di SD GMIT Oepura.

B. Metode Penelitian

Penelitian merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasy experimental* serta desain *Nonequivalent Group Design*. Penelitian ini akan dilakukan di SD GMIT Oepura, dengan waktu penelitian dibutuhkan selama 1 bulan dimulai pada bulan Maret-April 2025. Pada penelitian ini, instrument pengumpulan data melalui angket (kuesioner), lembar observasi dan lembar tes untuk memperoleh data tiap variabel.

Variabel bebas yaitu media pembelajaran Canva berbantuan educaplay yang akan diterapkan pada proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa SD Kelas V GMIT Oepura. Selanjutnya variabel terikat yakni motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penilaian instrumen angket variabel motivasi belajar siswa Dalam riset ini pengukuran memakai skala Likert, mulai dari skala 1 sampai 5.

Populasi penelitian yaitu semua siswa kelas V di SD GMIT Oepura yakni 43 siswa yang tergolong atas 22 siswa kelas V A dan 21 siswa kelas

VB. Penelitian ini memakai teknik sampling berupa *Nonprobability Sampling* dengan jenis total sampling. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan uji bivariat *Paired sample t test* serta *Independent sampel t test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji paired sample t test bertujuan dalam melihat perbedaan tingkat motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran canva berbantuan educaplay. Data hasil analisis uji paired sample t test dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Paired Sample t test

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. tail
				Lower	Upper			
1 Motivasi pretest - Motivasi posttest	19,18605	11,28475	1,72091	22,65898	15,71311	11,149	42	

Hasil analisis Paired sample t test diatas menjelaskan tingkat signifikansi variabel motivasi siswa kelas V SD yaitu 0,000 atau lebih rendah dibandingkan 0,05 sehingga Ha diterima serta ditarik simpulan adanya perbedaan rata-rata hasil skor motivasi siswa pretest dengan posttest yang menunjukkan terdapat hubungan pemberian Media Pembelajaran canva berbantuan

educaplay pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap motivasi belajar. Adapun nilai mean - 19,18, menjelaskan selisih rata-rata hasil motivasi pretest dengan posttest.

Uji statistik independent sampel t test pada penelitian ini digunakan dalam menjelaskan pengaruh media pembelajaran canva berbantuan educaplay terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas kontrol dan eksperimen. Hasil analisis menunjukkan H_a diterima atau ada pengaruh media pembelajaran canva berbantuan educaplay dengan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Efektivitas media pembelajaran canva berbantuan educaplay dalam mendorong motivasi belajar siswa kelas V SD dalam riset ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang menyimpulkan dalam penelitiannya ada pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis Educaplay terhadap motivasi belajar akuntansi dasar siswa SMK Negeri di Surakarta dengan nilai signifikansi $< 0,05$ dan hasil uji N-gain yang menjelaskan motivasi belajar yang meningkat pada kelas eksperimen dan kontrol (Fadilah & Susanti, 2024).

Pada hasil uji normalitas data hasil belajar siswa kelas V tidak berdistribusi normal, sehingga digunakan uji non parametrik dari paired sample t test yaitu uji Wilcoxon. Data hasil uji Wilcoxon hasil belajar siswa disajikan diantaranya:

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil.belaja.Posttest Hasil.belajar.Pretest	- Negative Ranks	2 ^a	4.75	9.50
	Positive Ranks	41 ^b	22.84	936.50
	Ties	0 ^c		
	Total	43		
		Z	-5.615 ^b	
		Asymp. Sig. (2-tailed)	0.000	

a. Hasil.belaja.Posttest < Hasil.belajar.Pretest
 b. Hasil.belaja.Posttest > Hasil.belajar.Pretest
 c. Hasil.belaja.Posttest = Hasil.belajar.Pretest

Berdasarkan hasil analisis uji Wilcoxon tersebut menjelaskan nilai signifikansi sebesar 0,000 atau lebih rendah dibandingkan standar signifikansi 0,05 artinya H_a diterima atau terdapat perbedaan antara tingkat hasil belajar belajar sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran. Dengan kata lain dapat disimpulkan Ada Pengaruh Media Pembelajaran canva berbantuan educaplay pda mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap Tingkat hasil belajar siswa. Selanjutnya, nilai positif ranks ataupun selisih skor hasil belajar untuk pre test dan post test ataupun meningkatnya skor hasil belajar setelah diberikan metode pembelajarna yaitu 41. Nilai ties sebesar 0 menggambarkan tidak

terdapat nilai kesamaan skor hasil belajar antara pretest dan posttest.

Pada hasil analisis uji Wilcoxon diperoleh nilai Sig.2-tailed yaitu 0,000 atau $< 0,05$ sehingga H_a diterima atau ada perbedaan antara tingkat hasil belajar belajar sebelum dan sesudah digunakannya metode pembelajaran. Artinya, terdapat pengaruh media Pembelajaran canva berbantuan educaplay pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada tingkat hasil belajar siswa. Adanya pengaruh media pembelajaran canva pada penelitian ini sama halnya dengan penelitian Pajarullah & Triwahyuni (2023), yang mana setelah penerapan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva bisa mendorong hasil belajar siswa karena siswa semakin paham materi terutama materi teks biografi juga menunjukkan peningkatan. Media pembelajaran canva diketahui sangat bermanfaat untuk perkembangan kognitif dan rangsangan pada siswa dikarenakan pada media canva terdapat gambar bergerak dan suara sehingga terlihat lebih menarik dalam menyampaikan materi pelajaran terutama pendidikan Pancasila (Yulianti dkk, 2023).

Analisis statistik independent sampel t test pada penelitian ini dipakai dalam menganalisis signifikansi pengaruh media pembelajaran canva (kontrol) dan media pembelajaran canva berbantuan educaplay (eksperimen) yang diterapkan pada kelas V SD. Berikut hasil analisis uji independent sampel t test:

Tabel 3. Hasil Uji Independent sampel t test Motivasi Belajar

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi belajar	Equal variances assumed	1.783	.189	-4.408	41	0.000	-4.55628	1.03357	-6.64361	-2.46894
	Equal variances not assumed			-37.120	0	0.000	-4.55628	1.02455	-6.63199	-2.48057

Hasil nilai signifikansi Equal variances assumed variable motivasi diatas menunjukkan yaitu 0,000 atau $< 0,05$ maka H_a diterima atau terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata motivasi belajar siswa dalam kelompok kontrol dan eksperimen. Dengan kata lain, ada pengaruh media pembelajaran canva berbantuan educaplay dengan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen.

Pada hasil uji normalitas data variabel hasil belajar siswa kelas V SD tidak normal, sehingga menggunakan pengujian non parametrik Mann-Whitney test guna mengetahui perbedaan rerata hasil belajar siswa sesudah diberikan media

pembelajaran canva berbantuan educaplay pada perlakuan kelas kontrol dan eksperimen. Berikut hasil analisis data uji Mann-Whitney test:

Tabel 4. Hasil Uji Mann-Whitney Hasil Belajar Ranks

	kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil belajar	Control	22	12.84	282.50
	eksperimen	21	31.60	663.50
	Total	43		
			Z	-5.025
Asymp. Sig. (2-tailed)				0.000

Hasil analisis mann-whitney diatas menunjukkan nilai Asymp. Sig 2-tailed data hasil belajar yaitu 0,000 atau lebih rendah dibandingkan 0,05 sehingga H_a diterima ataupun terdapat perbedaan hasil belajar antara perlakuan eksperimen dengan kontrol. Artinya, terdapat pengaruh media pembelajaran canva berbantuan educaplay dengan hasil belajar siswa kelas V SD SD GMIT Oepura pada kelas kontrol dan eksperimen. Adanya pengaruh media pembelajaran canva bebantuan educaplay juga ditunjukkan dengan nilai mean atau rerata hasil belajar siswa yang lebih tinggi di kelas eksperimen yaitu 31,60 daripada kelas kontrol 12,84.

Selanjutnya, untuk hasil analisis uji beda variabel hasil belajar siswa melaluia uji non parametrik Mann-

whitney diperoleh nilai signifikansi < 0,05, artinya terdapat pengaruh media pembelajaran canva berbantuan educaplay dengan hasil belajar siswa kelas V SD SD GMIT Oepura di kelas kontrol dan eksperimen. Efektivitas media pembelajaran media canva berbantua educaplay dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas kontrol maupun eksperimen juga bisa dinilai pada tingkat skor rerata individu pada kelas kontrol sebesar 159 dan meningkat menjadi 266 setelah diberikan perlakuan, dengan rerata persentase nilai siswa meningkat 53% dari 48% hingga 81%. Dengan kata lain, kelas yang diberikan media pembelajaran canva berbantuan educaplay memiliki hasil belajar lebih tinggi jika daripada kelas dengan media pembelajaran canva saja. Penggunaan media pembelajaran canva berbantuan educaplay diketahui dapat memberikan warna lain, kesegaran dan variasi pengalaman belajar bagi siswa sehingga siswa akan lebih bersemangat untuk mempelajari materi yang diberikan (Romadhoni, 2022).

Peningkatan motivasi belajar siswa SD kelas V pada penelitian ini

terjadi karena siswa merasa lebih mudah memahami materi pelajaran Pendidikan Pancasila yang diberikan dalam bentuk media educaplay. Hal yang sama juga ditemukan pada nilai skor rerata individu kelas eksperimen pretest 141 dan meningkat menjadi 295 dengan rerata persentase nilai meningkat dari 45% menjadi 94%. Artinya, pemanfaatan media pembelajaran canva berbantuan educaplay pada materi pelajaran pendidikan Pancasila bisa mendorong mutu pembelajaran bagi siswa kelas V. Proses pembelajaran yang berkualitas terjadi karena siswa lebih tertarik serta menikmati selama aktivitas belajar mengajar yang diberikan terkait keragaman Indonesia dibandingkan dengan media pembelajaran canva saja. Sejalan dengan teori sebelumnya yang menjelaskan bahwa adanya faktor yang berpengaruh pada hasil belajar siswa yakni pembinaan/mentoring, pembelajaran kolaboratif dan pembelajaran individu (Kemendikbud, 2020).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan yang maka bisa ditarik simpulan berupa

hasil uji *t* paired sample *t* test menunjukkan adanya perbedaan tingkat motivasi belajar sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran canva berbantuan educaplay pada pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD GMT Oepura. Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran canva berbantuan educaplay pada pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD GMT Oepura. Hasil analisis *independent sampel t test* dan Mann-Whitney menjelaskan adanya perbedaan signifikan motivasi belajar dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran canva berbantuan educaplay pada pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD GMT Oepura pada kelas kontrol maupun eksperimen.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dalam penelitian ini, sehingga saran yang diberikan pada penulis selanjutnya yakni diharapkan bisa meningkatkan jumlah sampel di lokasi berbeda dan menggunakan media pembelajaran lain untuk mendorong motivasi dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, Y., Nisa, S., & Suriani, A. 2024. Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Ppkn Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (Jtpp)* Vol. 01 No. 04 Edisi April - Juni 2024 Hal. 761-767.
- Candra E., Setiawan, D., & Ermawati, D. 2023. Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jleb: Journal Of Law Education And Business* E-Issn: 2988-1242 P-Issn: 2988-604x Vol. 1 No. 2 Oktober 2023.
- Efendi, R., Hasibuan, A.P.G., Elvina, & Siregar, P.S. 2023. Canva Application-Based Learning Media On Motivation And Learning Outcomes. *International Journal Of Elementary Education* Volume 7, Number 2, Tahun 2023, Pp. 342-352 P-Issn: 2579-7158 E-Issn: 2549-6050.
- Fadillah, F.N. & Susanti, A.D. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan.
- Hernawati, Robandi, B., & Sukaesih. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Issn Cetak : 2477-2143 Issn Online : 2548-6950 Volume 09 Nomor 04.
- Munawaroh, B.S., Witono, H., & Jiwandono, I.S. 2023. Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn Kelas V Sdn 20 Cakranegara. *Progres Pendidikan* Vol. 4, No. 3, September 2023, Pp. 143~153.
- Rini, D.S. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rochimudin, Hadi, M.H.P., & Asroni, A. 2023. Pendidikan Pancasila. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Ri.
- Romadhoni, H.N. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 16 Surakarta Ta 2022 / 2023. Skripsi: Universitas Raden Mas Said Surakarta.