



Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Canva Siswa Kelas IV UPT SDN 064034 Medan

Silvia¹, Muhammad Noer Fadlan^{2*}

^{1,2}PGSD, FKIP, UMN Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Email: ¹silvia@umnaw.ac.id, ^{2*}muhammadnoerfadlan@umnaw.ac.id

Informasi Artikel

Submitted: 13-08-2025

Accepted: 01-09-2025

Published: 15-10-2025

Keywords:

*Digital Teaching Materials
Discovery Learning Model
Civics Education (PKn)
Student Learning Motivation
Canva-Assisted Learning*

Abstract

This study aims to develop Canva-assisted digital teaching materials using the Discovery Learning model for Civic Education (PKn) on the topic "Cooperation in My Environment" to improve fourth-grade students' learning motivation at UPT SDN 064034 Medan. This research applied the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, involving analysis, design, development, implementation, and evaluation. The developed product was validated by experts, yielding very high results: 81.05% (material), 89.52% (teaching material), 100% (module), and 83.52% (teacher), with an overall validity of 88.52%, categorized as "very valid." The materials were considered practical and effectively implemented during learning. Effectiveness was measured through student responses and learning motivation improvement, both showing highly positive results. Overall, the Canva-assisted digital teaching materials meet the criteria of being valid, practical, and effective, and significantly enhance students' motivation in Civic Education lessons.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbantuan Canva menggunakan model Discovery Learning pada mata pelajaran PKn materi "Kerjasama di Lingkunganku" untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV UPT SDN 064034 Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di UPT SDN 064034 Medan. Hasil dari validasi bahan ajar digital menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi, dengan persentase hasil validasi ahli materi sebesar 81,05%, ahli bahan ajar 89,52%, ahli modul 100%, dan validasi dari guru 83,52%, sehingga rata-rata kevalidan adalah 88,52% dan termasuk dalam kategori sangat valid.. Kepraktisan bahan ajar ditinjau dari bahan ajar yang divalidasi oleh validator yang menunjukkan bahwa bahan ajar terlaksana dengan baik dan dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Keefektifan bahan ajar juga dinilai dari hasil angket respon peserta didik dan peningkatan motivasi belajar. Respon siswa terhadap bahan ajar digital berbantuan Canva menunjukkan hasil yang sangat positif dan berdampak terhadap motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, bahan ajar digital yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PKn dan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, *Canva*, *Discovery Learning*, Pendidikan PKn, Motivasi Belajar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses dinamis yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran tidak hanya membutuhkan guru dan peserta didik, tetapi juga melibatkan metode dan media pembelajaran yang inovatif agar tercipta suasana belajar yang bermakna N.T & Landong [1]. Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi informasi dan

komunikasi telah memberikan kontribusi signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penyediaan sumber belajar digital yang mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di tingkat sekolah dasar, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), masih menghadapi tantangan berupa minimnya variasi media dan metode pembelajaran. Hasil observasi awal yang dilakukan di UPT SDN 064034 Medan menunjukkan bahwa guru masih bergantung pada buku ajar dari Kemendikbud dan menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama. Motivasi belajar merupakan aspek penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Rendahnya motivasi siswa seringkali berkorelasi dengan kurangnya partisipasi, minat, dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan inovatif yang mampu merangsang keterlibatan aktif siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Salah satu alternatif solusi adalah pengembangan bahan ajar digital berbantuan Canva yang diintegrasikan dalam model pembelajaran Discovery Learning. Canva sebagai platform desain grafis menyediakan berbagai fitur visual seperti infografis, animasi, hingga video pembelajaran yang menarik dan mudah diakses Yarshal [2]. Menurut Landong et al., [3] Canva adalah platform desain grafis yang berfungsi untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti grafik media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan lainnya. Aplikasi ini mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar. Sedangkan menurut Napitupulu & Dalizah [4] Canva adalah sebuah platform desain berbasis daring yang menyediakan beragam fitur dan alat bantu untuk memudahkan pengguna dalam menciptakan berbagai bentuk karya visual, seperti presentasi, poster, animasi, video, serta konten grafis lainnya.. Dengan fitur-fitur yang dirancang secara intuitif, aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan.

Menurut Lestari & Santika [5] bahan ajar adalah segala bentuk materi yang disusun secara terstruktur, menggambarkan secara lengkap kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk mendukung perencanaan serta evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Menurut Sukmawati & Alvariani [6] bahan ajar merupakan kumpulan materi yang dirancang secara terstruktur baik dalam bentuk tertulis maupun non-tertulis, untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa. Dapat disimpulkan dapat menyimpulkan bahan ajar adalah materi atau sumber pembelajaran yang disusun secara terstruktur untuk mendukung proses pembelajaran, perencanaan, dan evaluasi guna mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien.

Model pembelajaran Discovery Learning merupakan pendekatan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan melalui proses yang mendorong pengembangan kemampuan intelektual peserta didik Safitri & Hasanah [7]. Model ini memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk berperan aktif sebagai subjek dalam proses pembelajaran, sehingga mendorong keterlibatan peserta didik lebih mendalam Dr. Syamsidah et al. [8]. Dalam penerapan model Discovery Learning, guru memiliki peran penting sebagai pembimbing dan pengarah yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi dan penemuan mandiri.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan aspek penting yang sebaiknya diperkenalkan sejak anak memasuki jenjang Sekolah Dasar Wulandari & Barus [9]. Ketika peserta didik mampu berpikir secara kreatif dan kritis, mereka akan lebih terampil dalam menganalisis, mengevaluasi, serta menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran Nurmairina et al. [10]. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran PKn memiliki tujuan yang lebih luas, yaitu membentuk peserta didik menjadi individu yang berkarakter mulia, kompeten dalam berbagai aspek kehidupan, serta mampu berkontribusi secara aktif sesuai dengan bidangnya masing-masing Abdul Halim & Bahril [11]. Tujuan utama pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memiliki kesadaran penuh terhadap hak dan kewajibannya, sekaligus memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari Ajeriah & Dwi [12].

Motivasi belajar memiliki peran yang signifikan dalam menentukan keberhasilan peserta didik Febrisah & Sujarwo [13]. Menurut Mc Donald dalam Rahman [14] motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya aspek afektif serta dorongan untuk bertindak dalam mencapai suatu tujuan. Sedangkan motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang membantu individu untuk melakukan aktivitas belajar, baik yang bersumber dari faktor internal maupun eksternal sehingga menumbuhkan semangat dalam proses pembelajaran Diandaru [15].

Dengan demikian, penggabungan Canva dan Discovery Learning diyakini dapat menciptakan pembelajaran PKn yang lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbantuan Canva

dengan model Discovery Learning pada mata pelajaran PKn materi “Kerjasama di Lingkunganku” untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV UPT SDN 064034 Medan.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research & Development). Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu: Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi). Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan respons peserta didik setelah pembelajaran menggunakan bahan ajar digital berbasis Canva dengan Model Discovery Learning pada Materi Kerjasama di Lingkunganku kelas IV.

Subjek dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbantuan Canva pada model Discovery Learning pada mata pelajaran PKn materi “Kerjasama di Lingkunganku” untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV UPT SDN 064034 Medan. Objek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SDN 064034.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui instrumen yang dianalisis secara kuantitatif untuk mengevaluasi kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Untuk menilai kelayakan bahan ajar digital berbantuan Canva dalam model Discovery Learning pada mata pelajaran PKn dengan materi Kerjasama di Lingkunganku, dilakukan penyebaran angket kepada berbagai pihak, yaitu ahli materi, ahli bahan ajar, praktisi pendidikan (guru), serta peserta didik. Respon dan penilaian dari para ahli serta pengguna menjadi dasar dalam proses revisi dan penyempurnaan bahan ajar sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti pada penelitian pengembangan ini adalah wawancara, observasi dan kuesioner/angket. Teknik analisis data pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui presentase kelayakan validitas, efektif dan praktis produk akan dihitung untuk lima validasi yaitu ahli materi, ahli bahan ajar, respon guru, respon siswa dan motivasi belajar. Untuk mengetahui seberapa valid bahan ajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{presentase kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diperoleh}} \times \text{skor jawaban}$$

Keterangan:

p = Presentase skor

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Skor yang diharapkan

Pengumpulan data untuk menilai kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan dan dilakukan validasi kepraktisan. Skor kepraktisan bahan ajar mengikuti langkah-langkah berikut:

- Menentukan rata-rata skor kepraktisan bahan ajar dengan rumus:

$$P_i = \frac{\sum_{j=1}^n O_i}{n}$$

Keterangan:

P_i : rata-rata skor kepraktisan bahan ajar responden 1

O_i : data skor total bahan ajar setiap indikator

n : skor maksimum

Hasil yang diperoleh kemudian ditentukan presentase kepraktisan dengan kategori:

Tabel 1. Kriteria Kepraktisan Bahan Ajar

Tingkat Keterlaksanaan Pembelajaran	Kriteria Keterlaksanaan
$1 \leq O_k < 2$	Tidak terlaksana
$2 \leq O_k < 3$	Terlaksana dengan kurang baik
$3 \leq O_k < 4$	Terlaksana dengan baik
$O_k = 4$	Terlaksana dengan sangat baik

Untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam penggunaan bahan ajar yang telah dikembangkan dapat dilihat dari hasil sebelum menggunakan bahan ajar (pre-test) dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis (post-test). Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{Sa_{posttest} - Sa_{pretest}}{S_{maks} - Sa_{pretest}}$$

Keterangan:

$N - gain$ = skor gain
 $Sa_{posttest}$ = skor uji coba II
 $Sa_{pretest}$ = skor uji coba I
 S_{maks} = skor maksimum

Adapun indeks kriteria Gain disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Indeks Gain

Skor Gain (g)	Kriteria
$0,00 \leq N \leq 0,30$	Kategori rendah
$0,30 \leq N < 0,70$	Kategori sedang
$0,70 \leq N \leq 1,00$	Kategori tinggi

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	efektif

Adapun rumus untuk melihat ketuntasan pre-test dan post-test:

$$KK = \frac{(\text{Jumlah siswa yang tuntas})}{(\text{Jumlah seluruh siswa})} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Presentase Ketuntasan Klasikal (Kelas)

Dengan kriteria ketuntasan klasikal sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Klasikal

Interval Nilai	Kategori Penilaian
$0 \leq KK < 45$	Sangat kurang
$45 \leq KK < 65$	Kurang
$65 \leq KK < 75$	Cukup
$75 \leq KK < 90$	Baik
$90 \leq KK < 100$	Sangat baik

Untuk melihat respon guru dan siswa terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan, setuju atau masih kurang cocok bahan ajar digital, maka peneliti akan menentukan kriteria penilaian yang didapat dari respon guru dan peserta didik dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 5. Skala Penilaian Angket Respon Guru Terhadap Bahan Ajar Digital Berbantuan Canva

Kategori	Skor Penilaian
Sangat baik	5
Baik	4
Ragu-ragu	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Selanjutnya seluruh data dari angket respon guru dan peserta didik direkapitulasi dan dilakukan perhitungan presentase pertanyaan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

f = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item kriteria

Setelah melakukan perhitungan, maka tahap berikutnya dilakukan interpretasi skor angka menjadi suatu kriteria. Kriteria tersebut adalah sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yang dilampirkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Penilaian Angket Respon Guru Dan Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar Digital Berbantuan Canva

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat setuju
61% - 80%	Setuju
41% - 60%	Cukup setuju
21% - 40%	Kurang setuju
0% - 20%	Tidak setuju

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran, sekaligus menelaah kelayakan serta persyaratan yang harus dipenuhi dalam proses pengembangannya. Dalam penelitian ini, tahap analisis meliputi dua aspek utama, yaitu analisis kebutuhan peserta didik dan analisis terhadap kurikulum yang berlaku.

3.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, peneliti mulai menyusun desain awal bahan ajar digital yang akan dikembangkan, dengan mengintegrasikan model Discovery Learning serta memanfaatkan platform Canva sebagai media pendukung. Bahan ajar ini difokuskan pada materi Kerjasama di Lingkunganku untuk siswa kelas IV SD. Adapun langkah-langkah perancangan yang dilakukan peneliti yaitu:

a. Hasil Penyusunan Tes

Instrumen tes disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran serta indikator kemampuan yang ingin diukur.

b. Desain Sampul

Langkah awal dalam tahap perancangan adalah pembuatan sampul (cover) bahan ajar. Sampul tersebut dirancang menampilkan ilustrasi animasi peserta didik dan guru dengan ekspresi ceria, yang menggambarkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.



Gambar 1. Sampul Bahan Ajar

c. Penyusunan Materi

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun materi yang akan disajikan dalam bahan ajar digital berbasis model Discovery Learning dengan bantuan Canva, yang ditujukan untuk pembelajaran PKn kelas IV SD pada materi Kerjasama di Lingkunganku

d. Penyusunan Gambar dan Materi

Penggabungan materi dengan animasi yang sudah di desain disusun sedemikian rupa agar tata letaknya sesuai dengan materi yang dibahas pada bahan ajar yang dikembangkan.

3.3 Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, dilakukan penilaian terhadap aspek kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan bahan ajar yang telah dikembangkan, untuk mengetahui bahan ajar yang dikembangkan layak, efektif dan praktis digunakan guru. Penilaian dilakukan oleh ahli untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Penilaian dilakukan pada validasi materi, bahan ajar, modul, respon guru, respon siswa serta penilaian terhadap motivasi belajar.

3.4 Tahap Implementasi (*implementation*)

Proses pengembangan bahan ajar telah mencapai tahap akhir, di mana produk yang dikembangkan telah memperoleh penilaian positif dari para ahli serta melalui tahapan uji coba pengembangan. Selanjutnya, bahan ajar digital berbantuan Canva dengan model Discovery Learning pada mata pelajaran PKn materi Kerjasama di Lingkunganku diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV UPT SDN 064034 Medan dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang. Setelah pembelajaran berlangsung, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal essay yang terdapat dalam bahan ajar sebagai bagian dari evaluasi untuk mengukur tingkat keefektifan penggunaan bahan ajar tersebut.

Pada tahap ini, peneliti juga menyebarkan angket respon guru kepada guru kelas IV guna memperoleh informasi mengenai kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan. Selain itu, angket respon peserta didik juga disebarikan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar dalam menunjang proses pembelajaran.



Gambar 2. Implementasi Bahan Ajar

3.5. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini bertujuan untuk meninjau tingkat kelayakan pada setiap proses penilaian produk yang telah dilaksanakan, khususnya selama tahap validasi. Pada tahap ini, seluruh hasil penilaian terhadap bahan ajar digital berbantuan Canva pada model Discovery Learning dalam mata pelajaran PKn dianalisis secara menyeluruh. Penilaian tersebut mencakup berbagai aspek yang menjadi tolak ukur kualitas dan kesesuaian bahan ajar untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Telaah oleh ahli

No.	Validator	Presentase kevalidan	Kategori
1.	Ahli Materi	81,05 %	Sangat valid
2.	Ahli Bahan ajar	89,52%	Sangat valid
3.	Ahli Modul	100%	Sangat valid
4.	Respon guru	83,52%	Sangat valid
5.	Angket respon siswa	89,36%	Sangat Valid
6.	Peningkatan motivasi belajar siswa	40,18%	Sedang
Rata-rata		80,60%	

Berdasarkan hasil analisis dari kelima aspek penilaian yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa Bahan Ajar Digital Berbantuan Canva Siswa Kelas IV UPT SDN 064034 Medan memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar digital yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan kontribusi positif.

3.6 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang menghasilkan produk berupa bahan ajar digital berbantuan Canva dengan model Discovery Learning pada mata pelajaran PKn materi Kerjasama di Lingkunganku untuk siswa kelas IV SDN 064034 Medan. Prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan telah melalui uji kelayakan yang meliputi aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahan ajar, ahli modul, guru, serta peserta didik memperoleh rata-rata 88,52% dengan kategori “sangat valid,” sehingga bahan ajar dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan bahan ajar digital menunjukkan persentase 4,47% dengan kategori “sangat baik,” yang berarti bahan ajar mudah digunakan, dipahami, serta sesuai dengan konteks pembelajaran di sekolah. Keefektifan bahan ajar ditunjukkan melalui hasil angket respon peserta didik sebesar 89,36% yang termasuk kategori “sangat positif” serta rata-rata peningkatan motivasi belajar sebesar 40,18% yang berada pada kategori “sedang.” Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan bahan ajar digital berbantuan Canva dapat meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dalam Bab I, ditemukan bahwa pembelajaran PKn di UPT SDN 064034 Medan masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar konvensional berupa buku teks dari Kemendikbud serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar digital berbantuan Canva yang terintegrasi dalam model pembelajaran Discovery Learning, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa. Pada tahap desain dan pengembangan, peneliti membuat bahan ajar digital menggunakan Canva yang kemudian dikonversi menjadi flipbook melalui Heyzine. Produk diuji melalui validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba terbatas pada guru dan peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, bahan ajar, dan modul, diperoleh skor kevalidan rata-rata sebesar 88,52% yang dikategorikan sangat valid, menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar isi, bahasa, dan struktur pembelajaran. Uji kepraktisan memperoleh rata-rata skor 4,47%. yang termasuk dalam kategori sangat praktis, baik dari segi kemudahan penggunaan, desain visual, hingga kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa dan guru. Keefektifan penggunaan bahan ajar digital ini berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata skor N-Gain sebesar 70,5%, termasuk dalam kategori tinggi, dan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 100%, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Peningkatan motivasi belajar siswa diukur dengan menggunakan instrumen angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dengan kategori sedang dan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi bahan ajar digital dan model Discovery Learning mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Bahan ajar digital berbantuan Canva pada model Discovery Learning terbukti layak, praktis, dan cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn.

REFERENCES

- [1] A. R. N.T and A. Landong, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Tema Energi Dan Perubahannya Berbantuan Media Canva Siswa Kelas III SD NEGERI 101791 Patumbak,” *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, pp. 4304–4313, 2024.
- [2] D. D. A. Yarshal, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA MATERI SIKAP BANGGA SEBAGAI BANGSA INDONESIA DI KELAS IV SD,” *J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 27, no. 2, pp. 58–66, 2022, doi: 10.13040/IJPSR.0975-8232.12(10).5595-03.
- [3] A. Landong, Y. rangkuti, molliq, M. fadlan, noer, Sukmawarti, and D. dwi, fitrah, *Media Pembelajaran*. Banguntapan Bantul Yogyakarta: jejak pustaka, 2023.

- [4] S. Napitupulu and N. Dalizah, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV SD," vol. 3, no. 11, pp. 3285–3296, 2024.
- [5] N. Lestari and M. Santika, "pengembangan bahan ajar komik dengan model problem based learning (PBL) pada tema 7 energi dan perubahannya kelas III SD," *J. Educ. Soc. Anal.*, vol. 5, 2024.
- [6] Sukmawarti and N. P. Alvariani, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Jawa untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar," *J. Penelit. Pendidik. Mipa*, vol. 6, no. 2, pp. 43–51, 2022, doi: 10.32696/jp2mipa.v6i2.1133.
- [7] J. Safitri and Hasanah, "PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS V SD NEGERI 067092 MEDAN," vol. 3, no. 12, pp. 3713–3720, 2024.
- [8] M. P. Dr. Syamsidah, M. P. Dr. Jusniar, M. H. Dra. Ratnawati. T, and M. S. Dr. Amir Muhiddin, "Model Discovery Learning_ Full (1).pdf," in *MODEL DISCOVERY LEARNING*, Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2022, p. 76.
- [9] K. N. Wulandari, A. Raditya, and B. P. Praja, "Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan," *J. Gammath*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, 2020.
- [10] Nurmairina, R. Eflin, N. Siregar, S. Hartati, and H. Alfaraha, "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MODEL VCT BERBASIS BERDIFERENSIASI," vol. 3, no. 2, pp. 324–330, 2024.
- [11] Abdul Halim and S. Bahril, "Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan kewarganegaraan Dalam Menanamkan Nasionalisme Siswa Kelas X Ips Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Man 3 Aceh Tenggara," *J. Pendidik. Ips*, vol. 4, no. 1, pp. 1–6, 2023, doi: 10.32696/jpips.v4i1.2135.
- [12] N. Ajeriah and D. F. Dwi, "Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Power Point Pada Pembelajaran PKN Dengan Pendekatan Saintifik," vol. 3, pp. 196–208, 2022.
- [13] W. Febrisah and Sujarwo, "ANALISIS PENDEKATAN LINGKUNGAN ALAM SEKITAR BERBASIS SAINTIFIK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI 101772 TANJUNG SELAMAT," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Terpadu*, vol. 03, no. 02, pp. 120–127, 2021.
- [14] F. N. Rahmah, "Problematika Anak Tunarungu Dan Cara Mengatasinya," *Quality*, vol. 6, no. 1, p. 1, 2018, doi: 10.21043/quality.v6i1.5744.
- [15] B. H. Diandaru, "Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang," *J. Pendidikan Widyatama*, vol. 2, no. 2, pp. 185–196, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.bbpmjatang.id/index.php/jpw/article/view/17/20>