

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “ABESERI”
BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
SISWA KELAS V SDN KANDRI 01**

Tazkiya Rahmatika¹, Akhmad Junaedi²

^{1,2}PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

¹tazkiyarahmatika@students.unnes.ac.id, ²akhmadjunaedi143@mail.unnes.ac.id,

ABSTRACT

This research aims to determine the process and stages of developing the "ABESERI" media and to find out how appropriate and effective the "ABESERI" learning media is in the Pancasila Education learning process on the material "Recognizing the History of the Republic of Indonesia" in class V elementary school. This research is included in development research (R&D) using the ADDIE model which consists of 5 phases. The development of the "ABESERI" learning media based on the Canva application is in the very feasible category with material and media expert validation results of 88%, therefore this media can be applied to the learning process. As for effectiveness, after carrying out the N-Gain test, the "ABESERI" media is in the quite feasible category, namely with a value of 64.60% on a small scale and 68.47% on a large scale, so it can be concluded that the "ABESERI" learning media is quite suitable for use. improve the learning outcomes of class V students at SDN Kandri 01.

Keywords: learning media, canva, pancasila education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan tahapan pengembangan media “ABESERI” serta mengetahui seberapa layak dan efektif media pembelajaran “ABESERI” pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Mengenal Sejarah NKRI” di kelas V SD. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 fase. Pengembangan media pembelajaran “ABESERI” berbasis aplikasi Canva ini berada dalam kategori sangat layak dengan hasil validasi ahli materi dan media 88%, oleh karena itu media ini dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran. Adapun dari segi keefektifan setelah dilakukan uji *N-Gain* media “ABESERI” berada dalam kategori cukup layak yakni dengan nilai 64,60% pada skala kecil dan 68,47% pada skala besar, sehingga jika disimpulkan media pembelajaran “ABESERI” cukup layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kandri 01.

Kata Kunci: media pembelajaran, *canva*, pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Terjadi perubahan pada nama mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menjadi Pendidikan Pancasila di Kurikulum Merdeka. hal ini telah diresmikan pada Peraturan Pemerintah No 4 Tahun 2022, yang merupakan amandemen dari PP No 57 tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan. Meskipun terjadi perubahan nama, namun masih berfokus pada Pancasila, UUD 1945, Bhinneka tunggal ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Yusi Parwati, Nadya Putri Saylendra, (2023)

Pendidikan Kewarganegaraan atau saat ini dikenal dengan Pendidikan Pancasila memiliki pengertian mata pelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mempertahankan nilai luhur dan etika yang bersumber pada budaya bangsa Indonesia. Susanto (2013:225) Pendidikan Kewarganegaraan atau Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki fokus pada pembentukan karakter, memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara sebagaimana Pancasila dan UUD 1945. Najm Al Inu & Dewi (2021) Pendidikan Pancasila selain

membahas pendidikan karakter, hak dan kewajiban menjadi warga negara juga membahas mengenai sejarah berdirinya NKRI. Namun sebagian siswa menganggap bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila membosankan hal ini karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan materi yang disampaikan guru pun kurang dipahami oleh siswa. Oleh karena itu peran media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sangatlah penting, hal ini sejalan dengan pendapat Supriyah (2019) bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dengan media pembelajaran siswa dapat menyerap materi yang disampaikan guru dengan baik.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perhatian, dan keinginan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran dapat mendorong proses belajar yang disengaja, direncanakan, dan terkendali. Suryani, Nunuk., Setiawan Achmad., (2018:5) Menurut Smaldino

media terbagi menjadi enam kategori yaitu teks, audio, visual, video, objek tiruan, dan orang. Suryani, Nunuk., Setiawan Achmad., (2018:54)

Peraturan pada kurikulum merdeka yang menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa dan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator, sehingga media interaktif sangat diperlukan untuk pembelajaran yang membutuhkan siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Media interaktif adalah media yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif. (Rihani dkk., 2022) Media interaktif dapat memudahkan siswa memahami materi serta meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar secara tidak langsung. Pramesti, dkk (2023)

Salah satu media interaktif adalah media berbantuan aplikasi *Canva*. *Canva* adalah sebuah situs web desain grafis yang membantu pengguna membuat desain kreatif secara online. *Canva* menjadi salah satu media yang dipertimbangkan karena banyak keuntungan yang ditawarkannya, termasuk akses yang mudah, tampilan depan yang menarik, dan kemudahan penggunaan. Ketika *Canva* tersedia dalam berbagai versi,

peserta didik dapat lebih mudah mengakses media pembelajaran. Saat ini, *Canva* tersedia dalam versi website dan sebagai aplikasi untuk smartphone Android dan IOS. Yundayani (2019) *Canva* menjadi salah satu aplikasi desain grafis yang mudah diakses selain itu juga memiliki kelebihan tampilan yang menarik, memiliki banyak template dan animasi yang ditawarkan. Annissa & Wikarya (2022) Selain berbagai kelebihan tersebut aplikasi *Canva* juga memiliki kekurangan yakni pada saat penggunaannya harus tersambung dengan internet serta terdapat beberapa template berbayar. Pelangi (2020) Dari berbagai pernyataan tersebut aplikasi ini dapat disimpulkan cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran hal ini dikuatkan dengan hasil dari penelitian terdahulu mengenai media *Canva*.

Berdasarkan penelusuran peneliti terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang banyak menggunakan media *Canva* dan hasilnya terbukti efektif. Contohnya pada penelitian oleh Hapsari & Zulherman (2023) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa” yang

mendapatkan skor rata-rata peningkatan hasil belajar 0.56% yang dapat disimpulkan penggunaan media *Canva* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Kandri 01, didapati permasalahan bahwa kebanyakan siswa kurang menyukai pelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi mengenali sejarah NKRI, yang berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa penyebabnya yakni terbatasnya media yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila serta tidak adanya buku siswa yang seharusnya dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan pemahaman siswa. Sehingga dari hasil observasi lapangan serta penelitian terdahulu peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Kandri 01”

Berikut ini rumusan masalah yang dibuat berdasarkan uraian dari latar belakang, yakni: (1) Bagaimana

proses dan tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif “ABESERI” berbasis *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD? (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif “ABESERI” berbasis *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif “ABESERI” berbasis *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD?.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut: (1) Mengetahui proses dan tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif “ABESERI” berbasis *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD. (2) Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif “ABESERI” berbasis *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD. (3) Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif “ABESERI” berbasis *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian Research and Development, juga dikenal sebagai "Penelitian dan Pengembangan". Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Sugiyono (2015:407) Adapun untuk prosedur pengembangan pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Model ini terdiri dari lima fase: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Cahyadi (2019)

Penelitian ini dilakukan di SDN Kandri 01 Kota Semarang dengan mengambil subjek penelitian siswa kelas V SDN Kandri 01 Kota Semarang yang berjumlah 26 siswa pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Yang kemudian dibagi menjadi 2 skala, skala kecil dengan jumlah 6 siswa sedangkan skala besar dengan jumlah 20 siswa.

Dalam penelitian ini, terdapat dua metode digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu teknik tes dan nontes Arikunto (2013:193).

Teknik tes yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* yakni siswa mengerjakan soal sebelum dan setelah diaplikasikan media pembelajaran, yang bertujuan untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran dilihat dari seberapa jauh peningkatan hasil belajar. Sedangkan untuk teknik nontes diperoleh melalui, dokumentasi, observasi, wawancara, dan angket. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan perlu dilakukan validasi oleh ahli dengan menggunakan angket yang kemudian dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2019)

Keterangan:

NP : Merupakan hasil skor dalam persen

R : Skor yang diperoleh

SM : Nilai maksimum

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media
Persentase Kriteria

0-25%	Kurang Layak
26-50%	Cukup Layak
51%-75%	Layak
76%-100%	Sangat Layak

Sedangkan untuk mengukur keefektifan media yang dikembangkan melalui teknik tes dihasilkan dari menghitung hasil *pretest* dan *posttest* sejumlah 20 soal pilihan ganda, yang kemudian dihitung menggunakan uji *N-Gain* dengan. Rumus *N-Gain* menurut Hakke (dalam Arisa, dkk 2020) adalah sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 2 Kategori Uji *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g > 0,70$	Tinggi

Berikut ini kategori dalam bentuk persen, untuk mengetahui persentase keefektifan media pembelajaran.

Tabel 3 Kategori Uji *N-Gain* dalam persen

Presentase (%)	Tafsiran
< 40%	Tidak Efektif
40-55%	Kurang Efektif
56-75%	Cukup Efektif
> 76%	Efektif

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Kelas V SDN Kandri 01 Kota Semarang

berdasarkan teori ADDIE maka berikut ini langkah-langkah penelitian pengembangan media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tahap pertama adalah analisis, pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi yang mendapatkan hasil bahwa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih minim penggunaan media dilihat dari proses pembelajaran yang hanya menggunakan LKPD, hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan guru bahwa media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas, bahkan pada muatan pelajaran ini tidak ada buku cetak bagi siswa sehingga guru hanya mengandalkan buku guru dalam bentuk soft file, selain itu guru menyampaikan bahwa siswa kurang menyukai materi pendidikan pancasila dikarenakan kebanyakan berisi teori dan sejarah yang bagi siswa terasa membosankan.

Rendahnya minat siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila ini didukung oleh angket yang diisi oleh siswa kelas V, yang menunjukkan bahwa 53% siswa kelas V tidak menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila karena siswa kesulitan memahami dan mengingat

materi yang karena banyaknya teori pada materi Pendidikan Pancasila. Selain itu dari angket juga diketahui bahwa siswa lebih menyukai proses pembelajaran menggunakan media yang menyajikan teks, audio dan gambar serta mereka ikut terlibat. Sehingga pada tahap ini ditemukan bahwa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila ini membutuhkan pengembangan media interaktif yang dapat memadukan teks, audio dan gambar, oleh karena itu peneliti memutuskan menggunakan media interaktif berbasis *Canva* yang dapat memadukan ketiga unsur tersebut. Pemilihan media tersebut juga diperkuat dengan adanya keberhasilan pada penelitian terdahulu.

Setelah melalui tahap analisis dan data yang dibutuhkan telah terkumpul, selanjutnya peneliti masuk ke tahap desain. Pada tahap ini sebelum peneliti mulai merancang media pembelajaran, peneliti merancang perangkat pembelajaran terlebih dahulu berupa modul ajar, bahan ajar, LKPD, dan soal evaluasi. Setelah itu peneliti baru merancang media pembelajaran dengan mengkaji capaian dan tujuan pembelajaran. Adapun materi yang dipilih

berdasarkan angket kesulitan adalah materi “Mengenal Sejarah NKRI” Setelah mendesain perangkat pembelajaran peneliti mulai melakukan desain terkait fitur yang akan digunakan, juga pemilihan background, jenis font, background dan warna pada media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti juga memberi nama media yang dikembangkan yakni media “ABESERI” yang merupakan akronim dari “Ayo Belajar Sejarah NKRI”.

Setelah proses desain selesai maka selanjutnya peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti memproduksi media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Berikut ini gambar dari media yang telah dihasilkan.

1) Halaman depan media

Pada halaman depan terdapat logo instansi, judul media, materi pembelajaran, keterangan fase dan kelas serta tombol start untuk memulai.



Gambar 1 Cover Media

2) Halaman menu utama

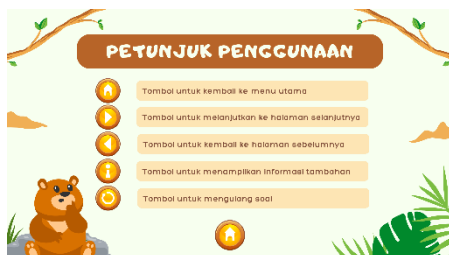
Pada halaman menu utama, terdapat menu-menu yang akan disajikan dalam media, meliputi petunjuk penggunaan media, profil pengembang, CP dan tujuan pembelajaran, video permasalahan, video permasalahan, materi dan quiz.



Gambar 2 Halaman Menu Utama

3) Halaman petunjuk penggunaan media

Pada halaman petunjuk berisi penjelasan fungsi dari tombol-tombol pada media pembelajaran.



Gambar 3 Halaman Petunjuk dan Penggunaan

4) Halaman CP dan Tujuan Pembelajaran

Pada halaman ini berisi Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran mengenai materi Mengenal Sejarah NKRI.



Gambar 4 Halaman Capaian Pembelajaran

5) Halaman Materi

Pada halaman ini disajikan materi berupa perpaduan antara teks, gambar dan audio.



Gambar 5 Halaman Materi

6) Halaman Quiz

Pada halaman ini disajikan quiz berupa soal pilihan ganda, sehingga siswa dapat menjawab sesuai dengan waktu yang ditentukan.



Gambar 6 Halaman Quiz

Setelah itu, dilakukan validasi terhadap ahli guna mengetahui kelayakan media pembelajaran, diketahui hasil sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli

	Ahli Materi	Ahli Media
Skor	53	81
Skor maks	60	92
Presentase	88%	88%
Kriteria	Sangat layak	Sangat layak

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa hasil validasi tergolong sangat layak, maka media dapat diuji cobakan.

Selanjutnya peneliti masuk ke tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti membagikan soal *pretest* terlebih dahulu kemudian peneliti mengimplementasikan atau mengujicobakan media yang dihasilkan setelah melalui proses revisi dan diakhiri dengan pengisian *posttest* dan angket tanggapan siswa. Tahapan uji coba dibagi menjadi 2 skala, yakni skala kecil dan skala besar. Pada pemilihan sampel skala kecil menggunakan metode sampling non-random dengan teknik purposif yakni penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu Sugiyono, (2019:67) Pada skala kecil peneliti mengambil enam siswa sebagai sampel, masing-masing terdiri dari dua siswa dengan kemampuan terbaik, dua siswa dengan kemampuan sedang, dan dua siswa

dengan kemampuan terendah.. Berikut ini hasil uji coba skala kecil.

Tabel 5. Hasil Uji *N-Gain* Skala Kecil

Data	Pretest	Posttest
Rata-Rata	32,50	75,83
<i>N-Gain</i>	0,646	
<i>N-Gain %</i>	64,60%	
Kategori	Sedang	
Tafsiran	Cukup Efektif	

Dari data tersebut diketahui bahwa mendapatkan hasil yang cukup efektif, diperkuat dengan hasil angket tanggapan siswa yaitu 89,79% yang disimpulkan bahwa media pembelajaran layak digunakan. Oleh karena itu dapat dilanjutkan untuk skala besar terdiri dari siswa yang tidak masuk ke dalam skala kecil yakni berjumlah 20 siswa. Dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji *N-Gain* Skala Besar

Data	Pretest	Posttest
Rata-Rata	43,25	81,50
<i>N-Gain</i>	0,685	
<i>N-Gain %</i>	68,57%	
Kategori	Sedang	
Tafsiran	Cukup Efektif	

Dari data diatas diketahui Hasil dari uji *N-Gain* kelompok besar mendapatkan persentase skor 68,57% yang masuk dalam kategori sedang dengan tafsiran cukup efektif. Adapun berdasarkan tafsiran efektivitas mendapatkan kategori

cukup efektif. Adapun pada angket tanggapan terhadap media yaitu 90%.

Selanjutnya tahap terakhir yakni evaluasi, pada tahap ini dilakukan evaluasi oleh guru kelas V untuk mengenai kelayakan dan efektifitas penggunaan media pembelajaran “ABESERI” di kelas V SDN Kandri 01, berikut ini hasil penilaian.

Tabel 6 Hasil Tanggapan Guru

	Skala Kecil	Skala Besar
Total Skor	86	87
Skor Maks	92	92
Presentase	93,47%	94,56%
Kriteria	Sangat layak	Sangat layak

Dari data diatas dapat mendapat kriteria sangat layak sehingga dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran “ABESERI” sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kandri 01 pada Materi Mengenali Sejarah NKRI.

E. Kesimpulan

Berdasarkan dengan hasil analisis data mengenai media pembelajaran “ABESERI” berbasis *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila disimpulkan layak dan efektif.

Berdasarkan data yang diperoleh, uji kelayakan media ABESERI oleh 2 validator ahli dinyatakan dalam kategori sangat layak dengan skor rata-rata 88% sedangkan angket tanggapan siswa keseluruhan sebesar 89,95% dan angket tanggapan guru 94% sehingga media pembelajaran “ABESERI” dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Sedangkan untuk tingkat keefektifan media pembelajaran “ABESERI” diperoleh skor 64,60% pada skala kecil dan 68,57% pada skala besar yang mana keduanya masuk dalam kategori sedang sehingga dapat dinyatakan media pembelajaran “ABESERI” cukup efektif meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Mengenali Sejarah NKRI.

Saran untuk peneliti yang akan mengembangkan media interaktif berbasis *Canva*, dapat menambah fitur pada desain *Canva* seperti materi penting yang harus dipahami siswa diberikan penanda untuk membedakan dengan materi lainnya, sehingga siswa lebih mudah mengingat materi-materi penting yang harus dipahami, dengan ini diharapkan dapat meningkatkan

efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisia, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(2), 90–94. <https://doi.org/10.55382/jurnalpu-stakadata.v2i2.307>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Arisa, N., Johansyah, & Ali Hanif, M. K. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Novick terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMK Negeri 17 Samarinda Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 1(01), 45–55. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v1i01.77>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.2809>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halqa.v3i1.2124>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Najm Al Inu, A. N., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai Nilai Pancasila Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dan Di Masyarakat. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 259–267. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1383>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Purwanto, N. (2019). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suryani, Nunuk., Setiawan Achmad., P. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.

- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Yundayani. (2019). Investigating the effect of *Canva* on students' writing skills. *ENGLISH REVIEW: Journal of English Education*, 7(2), 169–176.
<https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800>.Received
- Yusi Parwati, Nadya Putri Saylendra, Y. N. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Civic Disposition Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(9), 29–35.