

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI BAHASA INDONESIA SEBAGAI BAHASA PERSATUAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Diadara Atika¹, Masniladevi², Yesi Anita³, Yanti Fitria⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: diadaraatika394@gmail.com

Article History

Received: 15-08-2025

Revision: 25-08-2025

Accepted: 27-08-2025

Published: 29-08-2025

Abstract. The purpose of this research is to develop Canva-based video learning media for learning. This research is a research development study or Research and Development (R&D) using the ADDIE model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. After analyzing the facilities and infrastructure, curriculum, needs, and materials, the researcher designed Canva-based video learning media, which was then validated by material experts, language experts, and media experts. The results showed that the Canva-based learning video media is very valid with a score of 96% by material experts, 98% by language experts, and 91% by media experts, with an average validity of 95%. The practicality test results showed that the learning video media is very practical with a score of 96% by teachers and 93% by students at SD N 02 Pasaman, as well as 93% by teachers and 92% by students at SD N 09 Pasaman. The effectiveness test results showed that the learning video media is very effective to use at SDN 02 Pasaman with an N-Gain score of 86% (high) and at SDN 09 Pasaman with an N-Gain score of 80% (high). Therefore, the Canva-based learning video media is stated to be valid, practical, and effective for use in Pancasila education learning in the fourth-grade elementary school.

Keywords: Learning Video, Canva, Pancasila Education

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Setelah melakukan analisis sarana dan prasarana, kurikulum, kebutuhan, dan materi, peneliti merancang media video pembelajaran berbasis *Canva*, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan media video pembelajaran berbasis *Canva* sangat valid dengan skor 96% oleh ahli materi, 98% oleh ahli bahasa, dan 91% oleh ahli media, dengan rata-rata validitas sebesar 95%. Hasil uji praktikalitas menunjukkan media video pembelajaran sangat praktis dengan skor 96% oleh guru dan 93% oleh peserta didik di SD N 02 Pasaman, serta 93% oleh guru dan 92% oleh peserta didik di SD N 09 Pasaman. Hasil uji efektivitas menunjukkan media video pembelajaran sangat efektif digunakan di SDN 02 Pasaman dengan skor N-Gain 86% (tinggi) dan di SDN 09 Pasaman dengan skor N-Gain 80% (tinggi). Oleh karena itu, media video pembelajaran berbasis *Canva* dinyatakan sudah valid, praktis, dan efektif digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, *Canva*, Pendidikan Pancasila

How to Cite: Atika, D., Masniladevi., Anita, Y., & Fitria, Y. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Persatuan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8690-8698. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4090>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital saat ini telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Khairatunnisa & Fitria, 2024). Dunia pendidikan dituntut untuk menyeimbangkan perkembangan teknologi informasi dengan memadukannya ke dalam pembelajaran (Anita et al., 2022). Kurikulum sebagai dasar pelaksanaan pendidikan berperan penting dalam menentukan arah dan tujuan pembelajaran (Atiah & Fitria, 2025). Kurikulum Merdeka hadir dengan pembelajaran yang lebih fleksibel, menekankan pemahaman konsep, serta memanfaatkan teknologi informasi dalam penyediaan perangkat ajar digital seperti buku teks, modul ajar, video, dan sumber belajar lainnya (Azmi et al., 2025; Nazira et al., 2025). Kurikulum ini memberi ruang bagi pendidik untuk menyesuaikan media pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada siswa (Mukminin et al., 2025).

Dalam konteks ini, Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran penting untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan (Rahayu et al., 2025). Salah satu media yang efektif dalam mendukung pembelajaran adalah video, karena mampu menghadirkan pesan secara audio-visual sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik (Ningsih & Fitria, 2021). Video pembelajaran berbasis Canva menjadi alternatif yang praktis dan menarik, sebab platform ini menyediakan fitur desain grafis yang mudah diakses baik melalui komputer maupun ponsel, serta hasilnya dapat dibagikan secara luas melalui tautan (Kurnia & Sunaryati, 2023; Musannadah & Jannah, 2022).

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui observasi, wawancara guru, dan angket kebutuhan peserta didik di empat sekolah dasar di Pasaman menunjukkan bahwa guru telah menggunakan video pembelajaran, tetapi masih kesulitan menemukan atau membuat video yang sesuai dengan materi. Akibatnya, pembelajaran sering terbatas pada gambar dan teks, sehingga peserta didik kurang tertarik dan cenderung pasif. Hasil angket terhadap 81 siswa kelas IV menunjukkan 81,5% lebih menyukai media video. Temuan ini diperkuat dengan angket lanjutan pada tahun ajaran 2025/2026 di dua sekolah berbeda, yang kembali menunjukkan 79% peserta didik memilih video sebagai media pembelajaran yang paling disukai.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan di kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang banyak dipergunakan oleh dunia akademik untuk merancang dan menguji efektifitas produk dengan tujuan menghasilkan sebuah produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu pproduk sebagai solusi terbaik dalam mengatasi permasalahan yang telah ditemukan (Waruwu, 2024). Tujuan dari penelitian dan pengembangan adalah untuk menghasilkan produk dengan kualitas valid dan praktis (Lubis & Masniladevi, 2020). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE* yang menurut Syahid et al (2024) terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis (Analisis)*, *Design (Perancangan)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Penerapan)*, dan *Evaluation (Evaluasi)*.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV. A SD Negeri 02 Pasaman dengan jumlah 15 peserta didik yang terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Selanjutnya, subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV. B SD Negeri 09 Pasaman dengan jumlah 23 peserta didik yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Dalam penelitian ini menggunakan tiga jenis data, yaitu data validitas, data praktikalitas, dan data efektivitas. Data validitas diperoleh melalui hasil validasi media video pembelajaran berbasis *Canva* oleh 3 validator ahli, yaitu validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi dilakukan dengan mengisi lembar validasi oleh para ahli validator guna untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya media video pembelajaran yang telah dikembangkan (Harefa & Masniladevi, 2021). Selanjutnya, data praktikalitas diperoleh melalui pengisian instrument praktikalitas untuk mengumpulkan datadan menganalisis tingkat kepraktisan media video pembelajaran (Shalehati & Fitria, 2024) melalui angket respon oleh guru dan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *Canva* (Adelina & Masniladevi, 2021). Kemudian, data efektivitas diperoleh melalui nilai *pre-test* dan *post-test* yang mengalami ketuntasan dan peningkatan. Dari hasil analisis media video pembelajaran yang telah diperoleh, akan dilakukan analisis dengan menggunakan skala *Likert* dengan skala ukur 5.

Tabel 1. Skor validitas media video pembelajaran

Skor	Kategori
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Kurang setuju
1	Sangat tidak setuju

Sumber: Modifikasi dari (Riduwan & Sunarto, 2015)

Kemudian, data akan dihitung persentase skor validnya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

Dari rumus di atas, akan mendapatkan hasil dalam bentuk persentase. Hasil dari persentase validasi media yang didapatkan kemudian dikelompokkan dalam kriteria tingkat kevalidan sebagai berikut

Tabel 2. Kategori valid media pembelajaran

Interval	Kategori
$0\% \leq NP \leq 20\%$	Tidak valid
$20\% < NP \leq 40\%$	Kurang valid
$40\% < NP \leq 60\%$	Cukup valid
$60\% < NP \leq 80\%$	Valid
$80\% < NP \leq 100\%$	Sangat valid

Sumber: Modifikasi daari (Purwanto, 2019)

Analisis praktikalitas digunakan untuk menganalisis keterpakaian video pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji praktikalitas dilakukan dnegan menganalisis hasil angket respon guru dan respon peserta didik. Data pada angket kemudian diolah dan dianalisis. Kategori ketentuan dapat dikonfirmasi dalam tabel berikut

Tabel 3. Skala penilaian angket guru dan angket peserta didik

Skor	Kategori
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Kurang setuju
1	Sangat tidak setuju

Sumber: Modifikasi dari (Mukhtar & Erita, 2022)

Efektivitas media dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik setelah mengerjakan soal evaluasi yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Peserta didik dapat dikategorikan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 75. Analisis data efektivitas media video pembelajaran dapat menggunakan rumus Arikunto (dalam Djumardi, 2024).

$$P = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik dengan Nilai} \geq 75}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan tersebut selanjutnya digunakan untuk menentukan kategori ketercapaian tujuan pembelajaran atau pemahaman materi oleh peserta didik seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Skala ketercapaian tujuan pembelajaran

Interval	Kategori
86% - 100%	Sangat Efektif
76% - 85%	Efektif
60% - 75%	Cukup Efektif
55% - 59%	Kurang Efektif
0% - 54%	Tidak Efektif

Sumber: Modifikasi dari (Aulia & Masniladevi, 2021)

Selanjutnya, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dari *pre-test* dan *post-test*, akan dihitung menggunakan nilai N-Gain seperti berikut ini:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan yang diperoleh kemudian digunakan untuk pengkategorian berdasarkan tabel berikut:

Tabel 5. Peningkatan hasil belajar peserta didik

Rentang %	Keterangan
N - Gain > 70%	Tinggi
30% < N - Gain < 70%	Sedang
N - Gain < 30%	Rendah

Sumber: Modifikasi dari (Muliati, 2023)

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini terkonsentrasi pada pengembangan media video pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kurikulum, analisis sarana dan prasarana, analisis kebutuhan

peserta didik, analisis kebitihan guru, dan analisis materi. Berdasarkan hasil analisis, peneliti menemukan permasalahan bahwa sekolah tersebut telah difasilitasi dengan laptop, proyektor, dan speaker. Namun, pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah tersebut belum optimal dan belum memenuhi harapan dari kurikulum merdeka yang mengedepankan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya video pembelajaran akibat keterbatasan guru dalam membuat video pembelajaran sendiri sehingga guru bergantung pada ketersediaan video pembelajaran yang ada di *Youtube* serta lebih mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti buku, gambar, teks cerita, dan benda konkret di sekitar peserta didik. Akibatnya peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran. Padahal, berdasarkan angket kebutuhan peserta didik diketahui bahwa media pembelajaran yang paling disukai oleh peserta didik adalah video pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti merancang konsep media video pembelajaran berbasis *Canva* yang dikembangkan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media ini berfokus pada materi Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Persatuan di kelas IV. Proses pengembangan dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari para validator ahli sehingga menghasilkan media yang layak digunakan. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 96% dari ahli materi, 98% dari ahli bahasa, dan 91% dari ahli media, dengan rata-rata keseluruhan 95% yang termasuk kategori “sangat valid”. Temuan ini mengindikasikan bahwa media video pembelajaran berbasis *Canva* memiliki kualitas isi, bahasa, dan tampilan yang sesuai dengan standar pengembangan media pembelajaran. Validitas yang tinggi menegaskan bahwa media ini dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif (Andriani & Rahayu, 2023; Yuliani & Syahrial, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2019) bahwa media pembelajaran yang valid mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik karena pesan yang disampaikan lebih jelas dan mudah diterima. Dengan demikian, media video berbasis *Canva* layak diimplementasikan sebagai alternatif inovatif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

elanjutnya, peneliti melakukan penerapan media video pembelajaran berbasis *Canva* pada dua sekolah dasar. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan berpedoman pada modul ajar yang telah disusun serta memanfaatkan media video pembelajaran berbasis *Canva* secara penuh dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, peneliti memberikan tes evaluasi berupa pre-test sebelum pembelajaran dan post-test setelah pembelajaran. Pemberian tes ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta

didik terhadap materi Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Persatuan setelah mengikuti pembelajaran dengan media video. Selain itu, untuk menilai aspek kepraktisan, peneliti juga membagikan angket respon kepada guru dan peserta didik.

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Canva* dinyatakan sangat praktis digunakan. Di SD Negeri 02 Pasaman, persentase kepraktisan dari respon guru adalah 96% (sangat praktis), sedangkan dari respon peserta didik sebesar 93% (sangat praktis). Sementara itu, di SD Negeri 09 Pasaman, persentase kepraktisan dari respon guru adalah 93% (sangat praktis), dan dari respon peserta didik sebesar 92% (sangat praktis). Temuan ini memperlihatkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Canva* tidak hanya valid secara isi, tetapi juga praktis dalam penerapannya di kelas. Hasil ini sejalan dengan penelitian Prasetyo dan Lestari (2021) yang menegaskan bahwa media video interaktif berbasis digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Selain itu, menurut Arsyad (2019), kepraktisan media ditunjukkan melalui kemudahan penggunaannya dalam pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit, sehingga guru dapat lebih fokus pada penyampaian materi dan pengelolaan kelas.

Selanjutnya, keefektifan media video pembelajaran berbasis *Canva* diukur melalui peningkatan nilai *post-test* dibandingkan *pre-test* peserta didik. Berdasarkan hasil di SD Negeri 02 Pasaman, analisis N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 86% dengan kategori tinggi. Sementara itu, di SD Negeri 09 Pasaman diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 80% dengan kategori tinggi. Hasil ini menegaskan bahwa media video pembelajaran berbasis *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi “bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan” dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Keefektifan ini sejalan dengan temuan Arsyad (2020) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis visual interaktif mampu memfasilitasi pemahaman konsep dan memperkuat retensi belajar. Selain itu, penelitian oleh Nurhayati dan Sari (2022) juga membuktikan bahwa pemanfaatan media digital seperti *Canva* dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa sekaligus hasil belajarnya. Dengan demikian, media video berbasis *Canva* tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan di kelas IV sekolah dasar telah menghasilkan inovasi media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Uji validitas memperoleh rata-rata kevalidan

sebesar 95% dengan kategori “sangat valid”. Uji praktikalitas di SD Negeri 02 Pasaman memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori “sangat praktis” oleh guru, dan persentase sebesar 93% dengan kategori “sangat praktis” oleh peserta didik. Uji efektivitas menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Canva* efektif digunakan di SD Negeri 02 Pasaman dengan perolehan skor 86% dengan kategori “tinggi” dan efektif digunakan di SD Negeri 09 Pasaman dengan perolehan skor 80% dengan kategori “tinggi”

REFERENSI

- Andriani, A., & Rahayu, T. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–53. <https://doi.org/10.36706/jipd.v7i1.1423>
- Anita, Y., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Azizah, Z., Arwin, A., Safitri, S., & Khairani, R. (2023). Pelatihan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Teknologi untuk Guru Sekolah Dasar. Monsu'ani Tano Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6(2), 367. <https://doi.org/10.32529/tano.v6i2.2652>
- Anita, Y., Waldi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning untuk Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7088. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3280>
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atiah, U., & Fitria, Y. (2025). Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. *Edu Research*, 6(1), 1942. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.722>.
- Aulia, A., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 602-607.
- Ayudia, K., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Media Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana Berbasis Adobe Flash CS6 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies (JBES)*, 4(2), 286.
- Azmi, N., Anita, Y., Ahmad, S., & Waldi, A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Cooperative Tipe Think Pair Share di Kelas V SDN 37 Pasar Bukit Kabupaten Pesisir Selatan. *Edu Research*, 6(1), 1298. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.650>
- Djumardi, Y. K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod pada Materi Pengukuran Luas di Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi.
- Harefa, R. S., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Keliling dan Luas Bangun Datar Berbasis Macromedia Flashterhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 900.
- Khairatunnisa, A., & Fitria, Y. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPAS untuk Kelas V Sekolah. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(3), 318. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3844>
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 347. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>

- Lubis, J. W., & Masniladevi, M. (2020). Pengembangan LKPD Kecepatan dan Debit Berbasis Lectora Inspire Terhadap Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2978. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/799>
- Mukhtar, B. F., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Video berbasis Kinemaster pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 477–484.
- Mukminin, A., Fitria, Y., Waldi, A., Masniladevi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Website Scratch pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar. *Edu Research*, 6(1), 2206. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.749>.
- Muliati. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Model Flipped Classroom Berbantuan Software Swish Max4*.
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning. *SHEs: Conference Series*, 5(6), 74. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Nazira, S., Waldi, A., & Anita, Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas V SD Negeri 20 Kurao Padang Kota Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 1218. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22095>
- Ningsih, S. M., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Video Powtoon Berorientasi Model PBL pada Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V SD. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 122. <https://doi.org/10.30653/003.202172.175>
- Nurhayati, E., & Sari, R. D. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(3), 123–131. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6789123>
- Prasetyo, A., & Lestari, S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 110–118. <https://doi.org/10.31004/jp.v9i2.2547>
- Purwanto, M. N. (2019). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*.
- Rahayu, S., Anita, Y., Reinita, R., & Mansurdin, M. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Model Pembelajaran RADEC di Kelas III SDN 081224 Sibolga. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 433. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23602>
- Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistik untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi dan Bisnis*. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2019). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Shalehati, S., & Fitria, Y. (2024). Kelayakan Hasil Uji Validitas dan Praktikalitas E-LKPD berbasis Radec menggunakan Liveworksheets pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar*, 2(1), 101.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie dan Assure dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *BANJARESE: Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 259. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1221. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yuliani, R., & Syahrial, S. (2022). Efektivitas media pembelajaran digital interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 67–75. <https://doi.org/10.21831/jipdi.v4i2.10234>