

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn

Hidayat^{1*}, I Nengah Suastika², Dewa Bagus Sanjaya³.

¹Mahasiswa S3 Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

^{2,3}Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding Author: (hidayat@student.undiksha.ac.id)

Dikirim: 26-06-2025; Direvisi: 15-07-2025; Diterima: 18-07-2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 02 Dompu pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan materi nilai-nilai Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) model 4D yang terdiri dari tahap *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*. Penelitian melibatkan 27 siswa sebagai subjek uji coba produk. Tahap *Define* meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran. Tahap *Design* menghasilkan prototipe media pembelajaran audio visual. Tahap *Development* mencakup validasi media oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta uji coba skala kecil dan besar untuk mendapatkan masukan dan revisi produk. Tahap *Disseminate* difokuskan pada penyebaran media ke pihak sekolah dan guru. Hasil validasi menunjukkan media pembelajaran layak digunakan dengan rata-rata skor validasi mencapai 85%. Uji coba menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 80% dan aktivitas belajar mencapai 85%. Hasil tes belajar menunjukkan 70% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Media audio visual berbasis Canva terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Audio Visual; Canva; Motivasi Belajar; Nilai-Nilai Pancasila

Abstract: This research aims to develop audio-visual learning media based on the Canva application to enhance the motivation and learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 02 Dompu in Citizenship Education (PKn), specifically on the topic of Pancasila values. The research method employed is Research and Development (R&D) using the 4D model, which consists of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The study involved 27 students as the subjects for product testing. The Define stage includes an analysis of learning needs, student characteristics, and instructional materials. The Design stage results in the creation of a prototype of the audio-visual learning media. The Development stage involves validation by experts in content, media, and language, followed by small-scale and large-scale trials to gather feedback and make product revisions. The Disseminate stage focuses on distributing the developed media to schools and teachers. Validation results indicate that the learning media is suitable for use, with an average validation score of 85%. The trials demonstrated an increase in student learning motivation by 80%, and student learning activity reached 85%. Learning test results showed that 70% of students achieved the Minimum Completeness Criteria (KKM). Overall, the Canva-based audio-visual learning media has proven effective in improving student motivation and learning outcomes in the Pancasila values material.

Keywords: Instructional Media; Audiovisual; Canva; Learning Motivation; Pancasila Values

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang memfasilitasi penyampaian pengetahuan dari individu yang memiliki keahlian dan pengalaman kepada peserta didik (Wahyu et al., 2022), dengan tujuan agar mereka dapat mempelajari dan mengeksplorasi hal-hal yang sebelumnya belum diketahui (Yafa et al., 2022). Proses ini tidak dapat dipisahkan dari konsep belajar itu sendiri, karena melalui proses belajar, peserta didik akan memperoleh pengetahuan yang luas dan mendalam (Syaparuddin et al., 2020). Di jenjang Sekolah Dasar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi salah satu mata pelajaran utama. PPKn tidak hanya menyampaikan informasi mengenai hukum dan ketatanegaraan, tetapi juga memiliki tujuan untuk membentuk karakter dan moral peserta didik agar menjadi pribadi yang berakhlak mulia (Nuraeni et al., 2023). Hal ini bertujuan agar nilai-nilai moral dan karakter yang diajarkan dapat diinternalisasi dan diterapkan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari (Gularso & Indrianawati, 2022). Dengan demikian, PPKn bukan sekadar mata pelajaran biasa, tetapi merupakan sarana pembentukan sikap dan perilaku berdasarkan prinsip-prinsip Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Adila et al., 2024). Keberhasilan pembelajaran PPKn dapat diukur dari sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan memberikan dampak positif dalam membentuk karakter serta moral peserta didik demi masa depan yang lebih baik (Fauziah, 2020).

Lebih lanjut, Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya membahas sistem pemerintahan dan hukum, tetapi juga berperan penting dalam pengembangan pendidikan demokrasi (Fatma et al., 2022). PPKn memiliki tiga fungsi utama yang krusial dalam membentuk karakter dan sikap warga negara, yaitu: mengembangkan kecerdasan warga negara, membina tanggung jawab kewarganegaraan, dan mendorong partisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Kecerdasan warga negara tidak hanya mencakup pemahaman terhadap aturan dan mekanisme demokrasi, tetapi juga terhadap nilai-nilai moral, etika, serta kesadaran sosial (Bachrudin & Kasriman, 2022). Oleh karena itu, PPKn tidak hanya membentuk siswa menjadi warga negara yang rasional dalam mengambil keputusan, melainkan juga membentuk pribadi yang matang secara spiritual, emosional, dan sosial. Namun pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kelas IV SDN 02 Dompu, guru masih mengandalkan sumber belajar konvensional berupa buku siswa dan buku guru. Sayangnya, sumber belajar tersebut belum cukup efektif tanpa didukung oleh media pembelajaran yang memadai. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa menunjukkan perilaku yang tidak mencerminkan nilai Pancasila, seperti kurang sopan terhadap guru, berbicara kasar, dan mengejek teman. Fenomena ini mencerminkan terjadinya degradasi nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah, yang berdampak pula pada hasil belajar siswa. Dari 27 siswa kelas IV, setengah di antaranya memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Keterbatasan media pembelajaran yang hanya bertumpu pada buku menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman dan motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang ditawarkan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Kemampuan



guru dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran menjadi hal penting guna menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Media pembelajaran sendiri merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, serta merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan belajar siswa, sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audio-visual berbantuan aplikasi Canva, yang diyakini mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio-visual berbantuan aplikasi Canva secara efektif guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 02 Dompu pada mata pelajaran PPKn, khususnya dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan pemecahan masalah (*problem solving approach*), dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik siswa dalam memahami konsep-konsep nilai Pancasila. Tahapan penelitian dimulai dengan identifikasi kesulitan belajar siswa dalam memahami materi Pancasila melalui observasi, wawancara, dan studi literatur, kemudian dilanjutkan dengan eksplorasi karakteristik media pembelajaran berbantuan Canva serta pengembangan konten yang sesuai dengan kurikulum PPKn.

Salah satunya adalah penelitian oleh (Hapsari & Zulherman, 2021) yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva efektif dalam meningkatkan motivasi siswa melalui media video animasi. Meskipun demikian, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan fokus pada pengembangan media audio-visual untuk pembelajaran nilai-nilai Pancasila dalam mata pelajaran PPKn (Bachrudin & Kasrman, 2022). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melengkapi hasil dari penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam pemanfaatan teknologi, khususnya aplikasi Canva, dalam konteks pembelajaran pendidikan karakter. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio-visual berbantuan aplikasi Canva yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 02 Dompu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila. Melalui pengembangan ini, penelitian diarahkan untuk mendeskripsikan secara sistematis proses pembuatan media pembelajaran menggunakan model 4D yang terdiri dari tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selanjutnya, penelitian ini mengukur efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga dapat memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa.



METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SD Negeri 02 Dompu, Kabupaten Dompu, dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 27 orang. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan et al. (1974) (Babe et al., 2023). Model ini mencakup empat tahapan utama, yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan) (Thiagarajan, 1976). Tahapan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis Canva yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tahap *Define*, peneliti menetapkan tujuan dan persyaratan pembelajaran dengan melakukan analisis awal dan akhir, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, serta analisis konsep. Kegiatan ini juga mencakup penentuan tujuan pembelajaran untuk mata pelajaran PKn, khususnya materi nilai-nilai Pancasila. Selanjutnya, pada tahap *Design*, peneliti merancang prototipe media pembelajaran berupa video berbasis Canva. Kedua tahap ini telah dilaksanakan dan menjadi dasar untuk pengembangan produk (Imansyah, 2021; Taufik & Erwin, 2020).

Tahap *Develop* mencakup proses penyempurnaan media pembelajaran melalui validasi oleh para ahli, yakni ahli materi, media, dan bahasa. Setelah divalidasi, produk diuji coba secara terbatas (skala kecil) dan luas (skala besar) untuk mendapatkan umpan balik. Feedback ini digunakan untuk meningkatkan kualitas media agar memenuhi aspek kepraktisan dan efektivitas (Ayu et al., 2021). Tahap akhir, yaitu *Disseminate*, akan dilakukan dengan menyebarkan media pembelajaran kepada guru dan pihak sekolah di SDN 02 Dompu sebagai bentuk implementasi hasil penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar validasi dan soal tes. Lembar validasi mencakup validasi terhadap RPP, silabus, media pembelajaran, serta soal tes evaluasi. Sementara itu, instrumen soal tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn secara klasikal. Bentuk soal berupa uraian, dan penilaiannya disesuaikan dengan tingkat kesulitan. Untuk menjamin kualitas soal, dilakukan analisis butir yang meliputi uji validitas, reliabilitas, dan sensitivitas soal.

Adapun teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data validasi dan analisis data uji coba. Analisis validasi dilakukan berdasarkan masukan dari para validator sebagai dasar perbaikan media pembelajaran. Sedangkan data uji coba mencakup analisis aktivitas siswa, respon siswa, dan hasil tes belajar. Data aktivitas siswa dianalisis dalam bentuk persentase berdasarkan frekuensi pengamatan. Respon siswa diperoleh melalui angket dan dianalisis secara deskriptif. Sementara itu, data hasil tes dianalisis untuk menilai validitas, sensitivitas, dan reliabilitas butir soal guna memastikan kelayakan instrumen evaluasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Canva ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD Negeri 02 Dompu. Proses pengembangan mengacu pada model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang dikemukakan oleh (Thiagarajan, Sivasailam, 1976). Hasil yang disajikan pada bagian

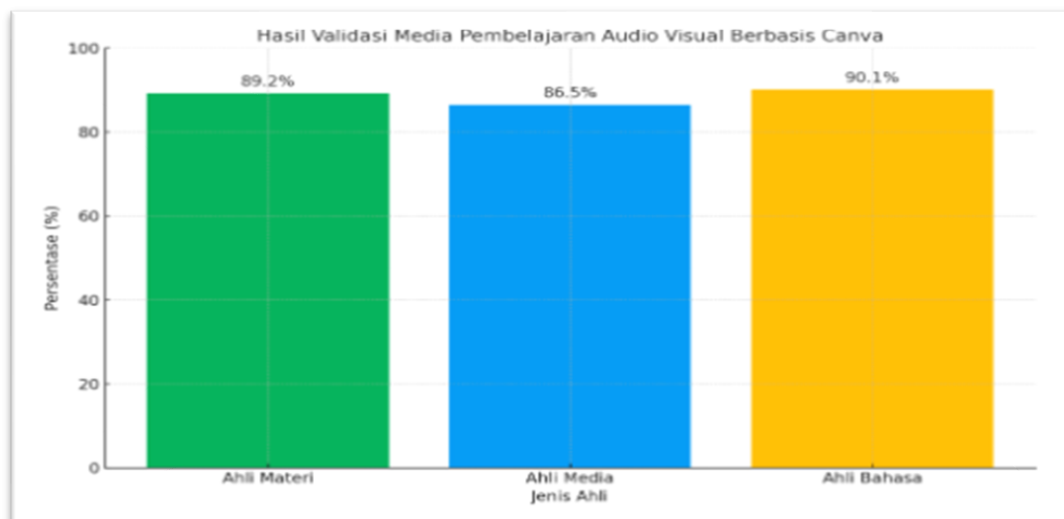


ini mencakup data dari tahap validasi ahli, uji coba terbatas dan luas terhadap siswa, serta hasil tes belajar yang dianalisis secara kuantitatif. Setiap data hasil penelitian diuraikan berdasarkan tiga sub pokok, yaitu validasi media, uji coba media, dan tes hasil belajar siswa.

Validasi Media

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis Canva memperoleh persentase tinggi dari ketiga ahli, yaitu ahli materi (89,2%), ahli media (86,5%), dan ahli bahasa (90,1%). Ini menandakan bahwa secara isi, media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran PKn, khususnya materi nilai-nilai Pancasila. Validasi ini sejalan dengan pendapat (Afifah et al., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek isi, penyajian, tampilan, dan kebahasaan. Tingginya skor dari ahli materi mengindikasikan bahwa pengembangan media telah berhasil menjawab kebutuhan kurikulum dan memperhatikan karakteristik siswa SD. Selain itu, keterlibatan ahli media dalam penilaian aspek visual dan desain menjadi penting untuk menjamin bahwa media tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan nyaman digunakan oleh siswa usia sekolah dasar. Aspek ini diperkuat oleh (Kristiani et al., 2021) dalam teori multimedia learning, bahwa tampilan visual berpengaruh besar terhadap pemahaman.

Aspek kebahasaan yang divalidasi oleh ahli bahasa pun penting untuk memastikan kejelasan narasi dan pemahaman siswa. Dalam konteks siswa SD, penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif menjadi syarat utama. Validasi kebahasaan yang tinggi mendukung asumsi bahwa media ini dapat digunakan secara luas oleh guru tanpa perlu banyak penyesuaian ulang, seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli terhadap Media Pembelajaran Audio Visual

Uji Coba Media

Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki daya tarik tinggi dan memicu aktivitas belajar siswa secara aktif. Persentase aktivitas siswa mencapai 87,4%, yang tergolong tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget dalam teori konstruktivisme, bahwa anak usia sekolah dasar perlu dilibatkan secara aktif agar pembelajaran menjadi bermakna. Media berbasis Canva

memungkinkan adanya integrasi suara, gambar, dan animasi yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa SD.

Angket respon siswa menunjukkan bahwa 91,3% siswa memberikan penilaian positif terhadap media. Respon ini mengindikasikan bahwa siswa merasa nyaman, termotivasi, dan terbantu dengan adanya media pembelajaran audio visual. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan motivasi belajar, sesuai dengan pendapat (Agustiningrum et al., 2023) bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif. Respons positif guru juga menjadi indikator bahwa media memiliki potensi untuk digunakan secara berkelanjutan. Guru menilai bahwa video pembelajaran yang disusun berbasis Canva sangat membantu dalam menyampaikan materi abstrak. Ini membuktikan bahwa penggunaan media bukan hanya berdampak pada siswa, tetapi juga memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Canva yang di sajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Canva

Aspek	Persentase (%)
Aktivitas Siswa	87,4
Respon Siswa	91,3
Respon Guru	90 (perkiraan)

Hasil Tes Belajar Siswa

Hasil tes belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Rata-rata nilai siswa mencapai 83,7 dan sebanyak 85,2% siswa mencapai KKM. Pencapaian ini menunjukkan bahwa media berhasil menjembatani materi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, sesuai dengan teori belajar Bruner yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang efektif harus disampaikan melalui representasi visual dan audio yang sesuai.

Validitas dan reliabilitas instrumen tes juga mendukung kesimpulan bahwa peningkatan hasil belajar benar-benar disebabkan oleh intervensi media pembelajaran. Reliabilitas tinggi (0,81) menunjukkan bahwa tes yang digunakan konsisten dan akurat dalam mengukur kemampuan siswa. Validitas butir yang tinggi menunjukkan bahwa soal telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Sensitivitas soal yang tinggi juga memperkuat bukti bahwa media membantu siswa dengan kemampuan rendah untuk mencapai hasil yang lebih baik, sekaligus tetap menantang bagi siswa dengan kemampuan tinggi. Ini sesuai dengan konsep pembelajaran diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis Canva tidak hanya layak digunakan (valid), tetapi juga praktis dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Ruwaidah, 2025) yang menyatakan bahwa media berbasis visual interaktif sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa SD. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan dengan bantuan media menarik dapat menurunkan kecemasan belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang positif. Hal ini penting untuk membentuk sikap positif terhadap mata pelajaran PKn yang selama ini sering dianggap membosankan karena bersifat teoritis.



Dengan mempertimbangkan data hasil validasi, uji coba, dan hasil tes siswa, maka media pembelajaran audio visual berbasis Canva dapat disimpulkan sebagai solusi inovatif dalam proses pembelajaran PKn di sekolah dasar. Media ini mampu mengatasi kesenjangan antara materi abstrak dengan realitas belajar siswa, serta memfasilitasi pendekatan pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagai penguatan, keberhasilan media dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak memerlukan perangkat canggih. Platform seperti Canva yang bersifat user-friendly dan mudah diakses telah cukup untuk menghasilkan media yang berkualitas jika dirancang dengan tepat dan kreatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 02 Dompu pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya materi nilai-nilai Pancasila. Media yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan hasil validasi yang memuaskan dan menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan. Selain itu, hasil uji coba pada siswa menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran ini. Persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran mencapai 85%, dan 80% siswa memberikan respon sangat positif terhadap media audio visual berbasis Canva yang digunakan. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Terakhir, hasil tes belajar menunjukkan peningkatan pencapaian hasil belajar siswa dengan 70% siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dibandingkan dengan kondisi sebelum penggunaan media yang hanya mencapai 50%. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak positif pada 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)*, 01(04), 761–767. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628>



- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.
- Babe, A., Sudane, I. W., & Lajiba, S. B. S. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(2), 90–99. <https://doi.org/10.53090/numeric.vxix.xxx>
- Bachrudin, A. A., & Kasriman, K. (2022). Analisis Efektivitas Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Multikultural pada Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4505–4516. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2858>
- Elis Rina Nuraeni, Tin Rustini, & Agus Mulyana. (2023). Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall Pada Pelajaran IPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 201–214. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2031>
- Fatma, M., Piliati, I., Budiarti, B., Putra, I., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2022). Pengaruh Media Game Edukasi sebagai Inovasi Pembelajaran Muatan PPKN terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 68. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p068>
- Gularso, D., & Indrianawati, M. (2022). Kenakalan Siswa di Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(1), 14–23.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. *Men. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Imansyah, M. N. (2021). Efektivitas Buku Ajar Sistem Operasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(4), 176–184. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i4.100>
- Kristiani, H., Susanti, E. I., Purnamasari, N., Purba, M., Saad, M. Y., & Anggaeni. (2021). Model Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi (Differentiated Instruction) pada Kurikulum Fleksibel sebagai Wujud Merdeka Belajar di SMPN 20 Tanggerang Selatan. In ... *dan Pembelajaran, Badan*
- Mardita Putri Fauziah, M. N. (2020). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Ruwaitah, N. U. (2025). Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *JANAH: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 43–51.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>



- Taufik, Erwin, . Husnul Khatimah. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model CIRC pada Mata Kuliah Apresiasi Sastra “ Mantra Mbojo ” untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 3.
- Thiagarajan, Sivasailam, A. O. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Wahyu, F., Sari, P., & Khair, B. N. (2022). Pengaruh Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 1–6. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2236>
- Yafa, R. A., Mursidah, F., & Hidayatulloh, B. (2022). Systematic Literature Review : Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian* , 2022, 163–177.

