

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT*
INTERAKTIF BERBASIS *CANVA* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
ELEMEN KEBHINEKAAN DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Strata Satu (S1)*



Oleh:

ANESTRA PUTRI FAUZIAH

NIM. 22129012

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* *INTERAKTIF* BERBASIS *CANVA* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA ELEMEN KEBHINEKAAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR KOTA PADANG

Nama : Anestra Putri Fauziah
NIM/BP : 22129012/2022
Departemen/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 Mei 2026

Disetujui oleh

Pembimbing,

Dra. Reinita, M.Pd
NIP. 196306041988032002

Kepala Departemen PGSD,

Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197605202008012020

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Departemen
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang.

Judul : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif
berbasis *Canva* pada Pembelajaran
Pendidikan Pancasila Elemen Kebhinekaan di
Kelas IV Sekolah Dasar Kota Padang.
Nama : Anestra Putri Fauziah
NIM : 22129012
Departemen/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 Mei 2026

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Reinita, M.Pd
2. Anggota : Dr. Etri Wahyuni, M.Pd
3. Anggota : Yesi Anita S.Pd., M.Pd

1.
2.
3.

ABSTRAK

Anestra Putri Fauziah. 2026: Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Kebhinekaan di Kelas IV Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya pada elemen kebhinekaan. Proses pembelajaran masih cenderung konvensional sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media PowerPoint interaktif berbasis *Canva* yang valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebhinekaan di kelas IV sekolah dasar di Kota Padang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang mencakup tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di tiga sekolah dasar, yaitu SDN 13 Kapalo Koto, SDN 02 Cupak Tengah, dan SDN 20 Binuang Kampung Dalam. Instrumen yang digunakan meliputi 1) lembar validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa; 2) lembar praktikalitas dengan cara pengisian angket oleh guru dan peserta didik; 3) tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dengan rata-rata mencapai 89,33% (sangat valid). Tingkat praktikalitas media berdasarkan respons guru pada kategori sangat praktis dengan rata-rata 95,33% dan peserta didik berada pada kategori sangat praktis dengan rata-rata 94,66%. Selain itu, media yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui nilai N-Gain sebesar 0,64, 0,66, 0,675 dengan kategori sedang hingga tinggi. Dengan demikian, media *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebhinekaan di kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Media pembelajaran, *PowerPoint* interaktif, *Canva*, Pendidikan Pancasila, Kebhinekaan, *ADDIE*.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *“Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Kebhinekaan di Kelas IV Sekolah Dasar”*. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak memperoleh bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd selaku Ketua Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta motivasi dengan penuh kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dr. Etri Wahyuni, M.Pd selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran, kritik, dan masukan demi kesempurnaan skripsi ini.

4. Ibu Yesi Anita, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan arahan dan saran yang membangun dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf administrasi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama masa perkuliahan.
6. Kepala sekolah, guru, serta peserta didik di sekolah tempat penelitian yang telah memberikan izin dan membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.
7. Teruntuk cinta pertama peneliti Bapak Margono, pintu surga peneliti Mama Ruswanti, dan adik tersayang Naila Dwi Abida, peneliti mengucapkan terima kasih atas segala doa, cinta, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan hingga peneliti mampu menyelesaikan pendidikan sarjana ini. Terima kasih karena selalu menjadi tempat pulang dan penguat peneliti dalam setiap proses kehidupan. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan untuk keluarga tercinta.
8. Kepada nenek dan kakek tercinta, peneliti mengucapkan terima kasih atas doa, perhatian, serta kasih sayang yang selalu diberikan kepada peneliti. Kehangatan dan nasihat dari nenek dan kakek menjadi salah satu sumber semangat bagi peneliti dalam menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, umur panjang, dan kebahagiaan kepada nenek dan kakek.
9. Kepada sahabat-sahabat tercinta dan teman-teman terdekat peneliti, terima kasih telah memberikan motivasi, bantuan, dukungan, dan kebersamaan dalam setiap proses awal perkuliahan hingga sampai di tahap ini.

10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Padang, 18 Mei 2026

Anestra Putri Fauziah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
KATA PENGANTAR.....	II
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR LAMPIRAN	X
DAFTAR BAGAN	XI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
B. Tujuan Penelitian Pengembangan	10
C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
D. Rumusan Masalah Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori	14
1. Media Pembelajaran Aplikasi <i>Canva</i>	14
2. <i>PowerPoint</i> Interaktif berbasis <i>Canva</i>	31
3. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD	32
4. Elemen Kebhinekaan Pendidikan Pancasila	37
B. Kajian Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir.....	45
D. Pembatasan Masalah	48
BAB III METODE PENGEMBANGAN	49
A. Model Penelitian Pengembangan.....	49
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	50
1. Studi pendahuluan.....	50

2. Pengembangan Model.....	50
C. Definisi Operasional.....	58
D. Uji Coba Produk.....	60
1. Subjek Uji Coba	60
2. Jenis Data	60
3. Instrumen Pengumpulan Data	61
4. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
A. Hasil Penelitian.....	69
1) Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	69
2) Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	71
3) Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	79
4) Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan).....	81
5) Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	82
B. Pembahasan Penelitian.....	83
1) Analisis Data Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran.....	83
2) Analisis Data Uji Coba Praktikalitas Media Pembelajaran.....	86
3) Analisis Hasil Uji Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif.....	92
C. Revisi Produk.....	95
D. Keterbatasan Penelitian.....	98
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN	99
A. Simpulan	99
B. Implikasi.....	101
C. Rekomendasi.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Skor Berdasarkan Skala Likert.....	63
Tabel 3.2 Validitas Media Pembelajaran	65
Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket Guru	65
Tabel 3.4 Skala Penilaian Angket Peserta Didik	66
Tabel 3.5 Kepraktisan Media Pembelajaran.....	67
Tabel 3.6 Perolehan Keefektifan	67
Tabel 3.7 Skor N – Gain.....	68
Tabel 4.1 Hasil Uji Validasi Keseluruhan	86
Tabel 4.2 Hasil Praktikalitas Media Oleh Guru Keseluruhan	88
Tabel 4.3 Hasil Praktikalitas Media Oleh Peserta Didik Keseluruhan.....	90
Tabel 4.4 Hasil Keseluruhan Praktikalitas SDN 13 Kapalo Koto.....	90
Tabel 4.5 Hasil Keseluruhan Praktikalitas SDN 13 Kapalo Koto.....	91
Tabel 4.6 Hasil Keseluruhan praktikalitas SDN 02 Cupak Tengah	92
Tabel 4.7 Revisi tampilan bagian materi.....	95
Tabel 4.8 Revisi tampilan bagian bahasa	96
Tabel 4.9 Revisi tampilan bagian media	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan laman pencarian aplikasi Canva	24
Gambar 2. Tampilan menu download aplikasi Canva.....	25
Gambar 3. Tampilan instalasi aplikasi Canva	25
Gambar 4. Tampilan awal login aplikasi Canva	26
Gambar 5. Tampilan untuk login aplikasi Canva	26
Gambar 6. Tampilan mengisi gmail untuk login.....	27
Gambar 7. Tampilan kode masuk pada gmail	26
Gambar 8. Tampilan awal aplikasi Canva.....	27
Gambar 9. Tampilan beranda aplikasi Canva.....	27
Gambar 10. Tampilan menu home aplikasi Canva	28
Gambar 11. Tampilan menu pencarian template.....	28
Gambar 12. Tampilan pengatura akun Canva	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar.....	108
Lampiran 2. Hasil Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif berbasis Canva..	129
Lampiran 3. Surat Permohonan Validator.....	151
Lampiran 4. Angket Praktikalitas Guru	163
Lampiran 5. Angket Praktikalitas Peserta Didik	166
Lampiran 6. Surat Izin Observasi.....	168
Lampiran 7. Hasil Wawancara Guru	171
Lampiran 8. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	177
Lampiran 9. . Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	183
Lampiran 10. Surat Balasan Melaksanakan Observasi	186
Lampiran 11. Surat Izin Validasi.....	189
Lampiran 12. Hasil Validasi Media.....	190
Lampiran 13. Hasil Validasi Materi	198
Lampiran 14. Hasil Validasi Bahasa	206
Lampiran 15. Surat Balasan Penelitian SDN 13 Kapalo Koto.....	210
Lampiran 16. Surat Balasan Penelitian SDN 20 Binuang.....	211
Lampiran 17. Surat Balasan Penelitian SDN 02 Cupak Tengah	212
Lampiran 18. Hasil Angket Praktikalitas Guru SDN 13 Kapalo Koto	213
Lampiran 19. Hasil Angket Praktikalitas Guru SDN 20 Binuang	216
Lampiran 20. Hasil Angket Praktikalitas Guru SDN 02 Cupak Tengah.....	219
Lampiran 21. Angket Praktikalitas Peserta Didik SDN 13 Kapalo Koto	222
Lampiran 22. Angket Praktikalitas Peserta Didik SDN 20 Binuang	225

Lampiran 23. Angket Praktikalitas Peserta Didik SDN 02 Cupak Tengah	228
Lampiran 24. Hasil Uji Efektifitas SDN 13 Kapalo Koto	231
Lampiran 25. Hasil Uji Efektifitas SDN 20 Binuang Kampung Dalam	234
Lampiran 26. Hasil Uji Efektifitas SDN 02 Cupak Tengah	237
Lampiran 27. Dokumentasi.....	240

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berfikir	47
Bagan 2. Alur Pengembangan Model ADDIE	54
Bagan 3. Alur Pengembangan Media PowerPoint Model ADDIE	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan suatu proses sadar dan terencana yang berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak, berpengetahuan, berakhlak mulia, berpikir kritis, inovatif, dan bertanggung jawab. Melalui pendidikan, generasi penerus bangsa dapat diarahkan untuk tumbuh menjadi individu yang unggul dan bermartabat sesuai dengan nilai-nilai kehidupan berbangsa dan bernegara (Safitri et al., 2021). Pendidikan juga berperan penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Tingkat perkembangan suatu negara dapat dilihat dari kualitas sistem pendidikannya. Tanpa pendidikan yang baik, sebuah negara akan tertinggal dalam aspek sosial, ekonomi, maupun budaya (Rifa'i et al., 2024).

Seiring perkembangan zaman, pendidikan kini memasuki era revolusi industri 4.0 yang menuntut integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Pendidikan modern menekankan pergeseran dari metode tradisional menuju pembelajaran yang berbasis teknologi digital (Toma & Reinita, 2023). Pada era 21, para pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Guru dituntut untuk mampu beradaptasi dan mengintegrasikan teknologi agar pembelajaran menjadi efektif dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Wasono & Wibawa, 2024). Sejalan dengan tuntutan zaman, pemerintah Indonesia terus

melakukan pembaharuan dalam sistem pendidikan nasional, salah satunya melalui penerapan Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan implementasi dari kebebasan berpikir dalam dunia pendidikan. Konsep pembelajaran dalam kurikulum ini ditentukan oleh setiap individu yang terlibat di dalamnya. Guru memiliki peran sentral dalam pelaksanaan kurikulum ini, terutama pada era digital yang menuntut seluruh elemen pendidikan berkolaborasi membangun sistem pembelajaran yang efektif. Kurikulum Merdeka memadukan kemampuan literasi, penguasaan pengetahuan, keterampilan, pembentukan sikap, serta kompetensi teknologi. Melalui kurikulum ini, siswa diberikan keleluasaan untuk mengoptimalkan kemampuannya dalam memahami dan memperdalam ilmu pengetahuan. Kurikulum ini dikembangkan untuk meningkatkan efisiensi kurikulum sebelumnya, mengingat tidak semua individu memiliki kemampuan yang sama dalam menerima dan mengimplementasikan kurikulum yang telah ditetapkan (Basri, 2024).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting mendukung terwujudnya Profil Pelajar Pancasila adalah Pendidikan Pancasila. Mata Pelajaran ini memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa agar menjadi warga negara yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, serta menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan kebangsaan (Alfiyandi et al., 2023). Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan moral siswa. Di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar kehidupan

berbangsa dan bernegara serta menumbuhkan rasa cinta tanah air pada diri siswa (Rahmi et al., 2025).

Pendidikan Pancasila diartikan sebagai elemen pendidikan yang berfungsi sebagai landasan kehidupan berbangsa dan bernegara serta menjadi pedoman dalam bersikap dan bertindak sesuai nilai-nilai Pancasila. (Vivid Herlina Bate'e, 2025). Salah satu elemen penting dalam Pendidikan Pancasila adalah kebhinekaan. Kekuatan bangsa Indonesia terdapat juga pada keberagaman sosial-budaya berserta nilai-nilai luhur yang terdapat di setiap wilayah Nusantara. Kebhinekaan sebagai karakteristik yang dimiliki oleh negara Indonesia, yang berpotensi menjadi kekuatan bangsa. Oleh karena itu pelajaran Pendidikan Pancasila pada elemen kebhinekaan di sekolah dasar memiliki fungsi sebagai proses dalam membentuk karakter anak bangsa menjadi pribadi yang memiliki sikap toleran, empati, dan mampu menghargai perbedaan yang ada di sekitarnya (Fadilah et al., 2024).

Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila kepada siswa sejak dini, mencakup nilai religiusitas, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial. Secara strategis, mata pelajaran ini berperan dalam membentuk kepribadian siswa yang berjiwa nasionalis dan patriotik (Permata Sari & Suryani, 2022). Pendidikan Pancasila juga memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik sejak dini. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila perlu diintegrasikan dalam setiap kegiatan pembelajaran agar tidak hanya dipahami secara teori, tetapi juga diamalkan dalam

kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dikembangkan dengan cara yang lebih kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan zaman agar mampu menumbuhkan semangat kebangsaan dan sikap berkarakter pada siswa. Di tingkat Sekolah Dasar, mata pelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur bangsa yang tercermin dalam lima sila Pancasila melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna (Alya Hasna Sabita et al., 2025).

Karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bersifat konkret dan kontekstual, artinya pembelajaran harus dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa dan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran Pancasila perlu menerapkan tindakan dalam kehidupan sehari-hari siswa melalui pembiasaan nilai dan keteladanan guru dalam lingkungan sekolah sehingga nilai-nilai Pancasila tidak hanya dipahami secara teori namun juga diterapkan dalam perilaku (Haqqi et al., 2023).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar seharusnya dilaksanakan secara interaktif, partisipatif, dan kreatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam kegiatan yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Pemanfaatan teknologi dan media digital menjadi strategi yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era modern. Media interaktif juga membantu guru menyampaikan konsep-konsep abstrak Pancasila secara visual dan

konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami serta menghayati makna nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Guru dituntut untuk kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi agar pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya informatif, tetapi juga inspiratif dan bermakna bagi siswa (Virgiando et al., 2025).

Kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak guru belum mampu menciptakan media pembelajaran digital. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan cenderung menggunakan metode ceramah yang bersifat konvensional dan kurang variatif, sehingga siswa kurang terlibat aktif (Wasono & Wibawa, 2024).

Hasil wawancara peneliti di Kecamatan Pauh, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat yaitu: (1) SDN 20 Binuang Kampung Dalam pada tanggal 26 September 2025; (2) SDN 02 Cupak Tangah pada tanggal 27 September 2025; (3) SDN 13 Kapalo Koto pada tanggal 29 September 2025, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Pancasila, Permasalahan tersebut antara lain: (1) Pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan kurang bervariasi; (2) Kurangnya fokus peserta didik menunjukkan rendahnya keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar; (3) Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal, padahal sarana dan prasarana pendukung seperti proyektor, komputer, dan jaringan internet sebenarnya sudah tersedia di sekolah tersebut. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut belum dilakukan secara maksimal, sehingga pembelajaran

cenderung berjalan satu arah dan kurang menarik bagi peserta didik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila.

Hasil wawancara guru kelas IV juga menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV elemen kebhinekaan. Media ini membantu guru menyajikan materi dengan desain visual yang menarik, memfokuskan perhatian siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Hidayat et al., 2025).

PowerPoint interaktif merupakan media pembelajaran berbasis visual yang bersifat dinamis, bukan hanya presentasi konvensional, namun dilengkapi oleh elemen-elemen interaktif seperti animasi, hyperlink, video, audio, kuis yang dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar. Penggunaan *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang menarik dan bermakna, sehingga dapat mendorong partisipasi mereka dalam pembelajaran, kelebihan dari *PowerPoint* interaktif adalah dapat menyatukan berbagai elemen media pembelajaran seperti gambar, teks,

audio, dan video animasi yang membuat *PowerPoint* interaktif menjadi media pembelajaran yang menarik (Ranti & Hadiyanti et al., 2025).

Salah satu materi pelajaran yang memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari adalah Pendidikan Pancasila. Melalui penerapan pembelajaran berbasis kontekstual, peserta didik dapat memahami isi materi dengan cara menghubungkannya pada situasi nyata yang mereka alami. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, berakarakter, dan berkualitas (Abyan Mahesa Kakananta et al., 2024).

Hasil penyebaran angket kepada peserta didik kelas IV, diketahui bahwa sebagian besar siswa lebih semangat belajar jika guru menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Mereka merasa lebih mudah memahami materi yang ada pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penyajian gambar, warna, dan animasi interaktif dibandingkan hanya membaca dari buku. Sebagian siswa juga mengaku bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan buku, dan berharap guru menghadirkan media digital yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa sebenarnya memiliki motivasi belajar yang tinggi, hanya saja perlu difasilitasi dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Oleh karena itu,

penggunaan media *PowerPoint* Interaktif berbasis *Canva* dinilai efektif karena mampu menampilkan materi melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan bermakna (Fajrina et al., 2025).

Media pembelajaran adalah alat atau sarana (perantara) yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Manfaat media pembelajaran adalah dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar. Namun, selain membantu guru dalam mengajarkan materi, manfaat media pembelajaran lainnya adalah memudahkan siswa dalam memahami dan menerapkan materi yang telah diajarkana kepada mereka. Guru harus mampu meciptakan bahan ajar yang beragam yang memenuhi kebutuhan kelas dan menghasilkan pembelajaran yang bermakna (Mukhamad Khujer, 2023:23).

Canva penggunaannya begitu sederhana hingga pemula pun dapat menggunakannya serta mudah di akses secara daring. *Canva* tidak memerlukan pemasangan di perangkat computer, karena merupakan aplikasi berbasis web/cloud dan dapat diakses melalui aplikasi mobile baik untuk android maupun iphone, memungkinkan pembuatan desain meskipun jauh dari computer (Mukhamad Khujer, 2023:5).

Berdasarkan telaah pustaka, penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran yang menggunakan *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Salah satu penelitian yang relevan dilakukan oleh Hidayat dkk. (2025) dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PPT interaktif efektif dalam menyajikan konsep-konsep abstrak seperti demokrasi, tanggung jawab sosial, dan nilai-nilai kebangsaan secara lebih konkret melalui elemen visual, audio, animasi, dan kuis. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat, partisipasi, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini memiliki keterbaruan (*novelty*) dalam segi materi, penelitian ini secara khusus mengangkat elemen kebhinekaan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Fokus ini menekankan penguatan nilai toleransi, saling menghargai perbedaan, dan menghormati keberagaman budaya, sejalan dengan dimensi berkebinekaan global dalam Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Kebinekaan Di Kelas IV Sekolah Dasar kota Padang”***

B. Tujuan Penelitian Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media *PowerPoint Interaktif* menggunakan *Canva* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebinekaan di kelas IV Sekolah Dasar kota Padang yang valid.
2. Menghasilkan media *PowerPoint Interaktif* menggunakan *Canva* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebinekaan di kelas IV Sekolah Dasar kota Padang yang praktis.
3. Menghasilkan media *PowerPoint Interaktif* menggunakan *Canva* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebinekaan di kelas IV Sekolah Dasar kota Padang yang efektif.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Beberapa spesifikasi pengembangan produk dalam penelitian ini meliputi:

1. Produk yang diharapkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebinekaan di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Peneliti menghasilkan produk berupa file *PowerPoint interaktif* yang telah dirancang semenarik mungkin menggunakan elemen grafis dan template dari aplikasi *Canva*.

3. Media yang pembelajaran dapat di akses secara *offline* maupun *online* oleh perangkat guru.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebinekaan di kelas IV Sekolah Dasar kota Padang yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebinekaan di kelas IV Sekolah Dasar kota Padang yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebinekaan di kelas IV Sekolah Dasar kota Padang yang efektif?

E. Manfaat Penelitian Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan media interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti :

Memberikan pengalaman praktis dan memperluas wawasan bagi peneliti dalam merancang, mengembangkan, dan

mengimplementasikan media pembelajaran digital yang relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, sekaligus menambah pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal menjadi pendidik profesional di masa depan.

2. Bagi guru :

Memberikan inspirasi dan alternatif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan interaktif. Menambah wawasan serta memotivasi guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan media digital, khususnya dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai alat bantu pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran digital, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, sekaligus mendorong penelitian lanjutan mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar pada berbagai mata pelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini adalah pengembangan media *PowerPoint* Interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV elemen kebhinekaan yang dapat di uji validitas, uji praktikalitas, dan efektifitasnya. Uji validitas dapat dilakukan untuk

menentukan valid atau tidaknya materi, media dan sebuah bahasa yang digunakan pada media *PowerPoint* interkatif *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan mevalidasi pembelajaran tersebut melalui ahli. Uji praktikilitas dilakukan untuk menilai kemudahan dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Dan uji efektifitasnya dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan peneliti efektif dalam mendukung proses belajar. Media pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, tidak monoton, meningkatkan motivasi belajar siswa, seta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan, termasuk dalam hal pengetahuan, pengalaman, tenaga, biaya, dan waktu. Keterbatasan waktu dan biaya membuat pengembangan media pembelajaran hanya dilakukan dalam skala kecil, yaitu terbatas pada tiga sekolah dasar, yakni SDN 20 Binuang Kampung Dalam, SDN 02 Cupak Tengah, dan SDN 13 Kapalo Koto. Oleh karena itu, hasil penelitian ini hanya mencerminkan kondisi di sekolah-sekolah tersebut dan belum dapat digeneralisasi ke sekolah lain.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Kebhinekaan di kelas IV sekolah dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Media dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, yaitu ahli media sebesar 86%, ahli materi sebesar 92%, dan ahli bahasa sebesar 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang baik dari berbagai aspek. Dari aspek media, tampilan, desain, dan penggunaan media dinilai sudah sesuai dan mendukung proses pembelajaran. Dari aspek materi, isi yang disajikan dinilai relevan, akurat, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, dari aspek bahasa, penggunaan bahasa dalam media dinilai jelas, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, media layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran karena memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan.
- 2) Media dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil respon guru sebesar 95,33% dan peserta didik sebesar 94,66%, dengan rata-rata kepraktisan mencapai 95,00%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

media yang dikembangkan mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Media memiliki tampilan yang menarik, petunjuk penggunaan yang jelas, serta fitur yang membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, media juga dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga dapat mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas.

- 3) Media PowerPoint interaktif berbasis Canva yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,64, 0,66, 0,675 yang berada pada kategori sedang hingga tinggi. Nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta mempermudah mereka memahami materi Pendidikan Pancasila pada elemen kebhinekaan.

Dengan demikian, media *Powerpoint* interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi sebagai berikut:

1) Implikasi Teoritis

Penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Media berbasis *Canva* yang dipadukan dengan *Powerpoint* terbukti mampu menyajikan materi secara lebih visual, menarik, dan kontekstual.

2) Implikasi Praktis Bagi Guru

Media *PowerPoint* interkatif berbasis *Canva* dapat menjadi alternatif bagi guru menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Guru dapat lebih mudah menyampaikan materi yang abstrak menjadi konkret melalui visualisasi, dan fitur interaktif.

3) Implikasi bagi Peserta Didik

Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik lebih mudah memahami materi kebhinekaan karena disajikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka.

4) Implikasi bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia secara optimal guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Kebhinekaan di kelas IV sekolah dasar, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Guru di sarankan untuk mengimplementasikan media *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* dalam proses pembelajaran sebagai alternatif media yang inovatif dan menarik.

2) Bagi Peserta Didik

Peserta didik disarankan untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif yang disediakan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar, khususnya pada materi kebhinekaan.

3) Bagi Pengembangan Media

Media yang telah dikembangkan direkomendasikan untuk terus disempurnakan, baik dari segi tampilan, interaktivitas, maupun kelengkapan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abyan Mahesa Kakananta, Amelia Shafa Nur Fadhila, Anindya Fatimah Azzahra, & Endrise Septina Rawanoko. (2024). Efektivitas Model Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 289–296.
- Afifah Aulia Zayrin, Hayatun Nupus, Khalista Khansa Maizia, Siska Marsela, Rully Hidayatullah, & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789.
- Alfiyandi, D. Z., Prayito, M., Mudzanatum, & Isnuryantono, E. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Pada Peserta Didik di Kelas III SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 4849–4856.
- Alya Hasna Sabita, Anestra Putri Fauziah, & Adrias Adrias. (2025). Pentingnya Pelajaran PKN di SD untuk Membentuk Karakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(2), 74–83.
- Ananda Putri Suhada Saragih, A., Holpiana Sari, I., Juliana, K., Nazwa Sabila, R., & Pendidikan dan Riset, J. (2023). Pancasila Sebagai Pemersatu Bangsa. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 41–46.
- Arsa, M. F., & Tim Skillpedia Indonesia. (2023). *Buku Sakti Desain Canva Desktop*. Skillpedia Indonesia.
- Ayuningsih, D. W. (2023). Penerapan Media Powerpoint Interaktif Pengoperasian Mesin Jahit Manual Dan Industri Pada Hasil Belajar Siswa. 12, 82–87.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. 1(1), 282–294.
- Fadilah, A., Rosada, A., Thalia, C., Yathasya, D., & Alya, F. (2024). Analisis Kebhinekaan Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. 8, 12335–12340.
- Fajrina, W., Sapta, A., Irvan, D., & Safari, R. (2025). Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Optimalisasi Capaian Belajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. 6(1), 60–71.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97.

- Gunawan, H., & Roihan, D. M. (2024). Strategi Contextual Teaching And Learning (CTL). *Journal of Islamic and Scientific Education Research*, 1(03), 38–48.
- Guru, P., Dasar, S., & Indonesia, U. P. (2024). Jurnal basicedu. 8(1), 615–623.
- Hernawati, Robandi, B., & Sukaesih. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 316–321.
- Hidayat, H., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1557–1565.
- Indonesiaku, M., Budaya, K., Sd, K., Sungai, N., & Indragiri, S. (2025). Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berbantu Canva. 5(2), 19228–19237.
- Irfandi, Rahmadani, E., Rahmawati, & YUSDIANA. (2023). Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Praktikalitas Media Pembelajaran Papan Hitung Dalam Mengembangkan Pemahaman Konsep Bagi Siswa Sekolah Dasar Info Artikel Abstrak. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* |, 4(2), 36.
- Iwan, R. (2023). Pemanfaatan Media Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 105–109.
- Khujer, M. (2023). *Pemanfaatan media berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran abad 21*. Pustaka Egaliter.
- Kurniawaty, J. B. (2022). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *JAGADDHITA: Jurnal Kebhinnekaan Dan Wawasan Kebangsaan*, 1(2), 23–32.
- Lady Alfie, Sylvia Lara Syaflin, & Kabib Sholeh. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Berbasis Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 350–359.
- Maharani Nurul Ain, & Asyifatun Muqaromah. (2024). Media Ajar Berbasis Digital dalam Pembelajaran IPS di SD/MI. *Aktivisme: Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik Dan Sosial Indonesia*, 2(1), 11–22.
- Marlina, R., & Ain, S. Q. (2025). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1625–1636.
- Mashudi, H. (2024). Contextual Learning and Teaching. In *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*.
- Mashudi, H., & Azzahro, F. (2020). Contextual teaching and learning. Lumajang: LP3DI Press.

- Merna Wati. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri Lawe Kongker. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 15(2), 407–417.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Naila Muna, K., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183.
- Nastiti, D., & Sari, L. A. (2023). Pengembangan Buku Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berwawasan Nusantara Untuk Sd Kelas Iii Guna Memperkuat Profil Pelajar Pancasila. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 568–578.
- Nur, R., Truvadi, L., Agustina, R., & Salam, I. (2023). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan dan Implikasi. *Jurnal Advances in Social Humanities Research*, 1(4), 501–510.
- Pelita, P., Bangun, D., Kecamatan, K., & Rasau, R. (2024). 3 1,2,3. 4(9), 1409–1416.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman, *Journal of Management, Accounting and Administration* Vol. 1, No.2 : 2024, hlm 81. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84.
- Resmana, M. T., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Pancasila untuk Merealisasikan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(2), 473–485.
- Revalina Hidayat, Irma Apriani, Lisa Putri, Ilham Muarif, Melsi Prima Dola, & Masri Yuanda. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 365–374.
- Rifa'i, M. R., Trapsilo, P., & Singgih, B. (2024). MUBTADI : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 5(2), 107.
- Rosyid, A., & Mubin, F. (2024). Pembelajaran Abad 21: Melihat Lebih Dekat Inovasi Dan Implementasinya Dalam Konteks Pendidikan Indonesia. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 7(1), 1–12.
- Safitri, A. O., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). The Role of Citizenship Education in Forming Personal Character in Elementary School Children. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5328–5335.

- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415.
- Setyawan, A., & Reinata, I. K. (2023). PENDIDIKAN DASAR Pemanfaatan Media PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran IPAS Materi Perkembangbiakan Tumbuhan di Sekolah Dasar. 6(2), 160–166.
- Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Ilmu, F., Dan, T., Syarif, U. I. N., & Jakarta, H. (2025). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sd Al-Zahra Indonesia.
- Sunaryati, T., Safitri, I., Lestari, N. A., & Putri, J. (2023). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan dalam Menanamkan Moral Terhadap Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2834–2840.
- Sri, E., Ulfa, S., Reinita, R., Ladiva, H. B., & Ahmad, S. (2025). Validity and Practicality of Kvisoft Flipbook Maker Media Using Problem Based Learning in Learning Pancasila Education in Elementary School A . Introduction. 6(2), 870–883.
- Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 32(2), 162–177.
- Vera, F. O., Reinita, R. (2025). Analisis Validitas Media Book Creator Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar. 10(2), 1583–1588.
- Vivid Herlina Bate'e, P. W. (2025). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Menanamkan Nilai Dan Norma Kesusilaan Bagi Peserta Didik Kelas V-B Sd Negeri Nglempung. 10, 2548–6950.
- Vriyanti, R., & Wijaya, I. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). 4(2), 133–140.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wasono, E., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PKN SD Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas IV. 09 (September).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. 05(02), 3928–3936

Yolanda, Y., & Sri Lena, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Terpadu Berbasis Macromedia Flash 8 Di Kelas Iv Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 764–77.