

***PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA
MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS SD NEGERI 064023
KEMENANGAN TANI TAHUN PELAJARAN 2025/2026***

***DEVELOPMENT OF CANVA BASED LEARNING VIDEO SON THE
MATERIAL OF PANCASILA VALUES FOR CLASS IV SD NEGERI 064023
KEMENANGAN TANI T.A 2025/2026***

¹Khabrina Nelva Mia Br. Sinulingga, ²Nuranifa Tamba, ³Jainal Tongatorop .
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality Medan Jl Ngumban Surbakti
No. 18, Sempakata, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatra Utara, 20132, Indonesia.
nifatamba26@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model PPE (*Planning, Production, dan Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas dari ahli media sebesar 95% dan ahli materi sebesar 93,3% (Sangat Valid). Uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase 96,6%, sedangkan respon siswa mencapai 86,7% (Sangat Praktis). Dengan demikian, media ini dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Video Animasi, Canva. Model PPE.*

ABSTRACT

This developmental research aims to produce Canva-based animated video learning media for the Pancasila Education subject, specifically regarding Pancasila values, for 4th-grade students at SD Negeri 064023 Kemenangan Tani. It also seeks to determine the level of validity and practicality of the developed media. The method used is Research and Development (R&D) with the PPE model (Planning, Production, and Evaluation). The results showed a validity level of 95% from media experts and 93.3% from material experts (Highly Valid). The practicality test by teachers obtained a score of 96.6%, while student responses reached 86.7% (Highly Practical). Thus, this media is declared valid and practical for use in Pancasila Education learning in elementary schools.

Keywords: *Learning Media, Animated Video, Canva, PPE Model.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar memiliki kontribusi yang signifikan dalam mencapai tujuan tersebut. Melalui kurikulum ini, murid diperkenalkan pada prinsip-prinsip dasar seperti keagamaan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial. Harapannya, Pendidikan Pancasila tidak sekadar mengajarkan penghafalan sila-sila Pancasila, tetapi juga menanamkan pemahaman dan implementasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun begitu, dalam pelaksanaannya, pengajaran Pancasila di tingkat sekolah dasar sering menghadapi berbagai tantangan. Para pendidik cenderung lebih banyak menerapkan metode ceramah dan tanya jawab sambil menggunakan buku teks, sedangkan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik masih kurang memadai. Akibatnya, siswa cepat merasa jenuh, kurang berpartisipasi, dan kesulitan memahami penerapan nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan mereka (Ningsih & Sutarto, 2022).

Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Santrock, 2018), anak-anak di tingkat sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, mereka cenderung memahami konsep yang dapat mereka lihat, dengar, atau rasakan secara langsung. Ketika menyampaikan materi yang bersifat abstrak, seperti nilai-nilai Pancasila, penyajian dalam bentuk visual atau pengalaman langsung akan lebih efektif. Oleh sebab itu, para guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik serta interaktif serta dan kontekstual agar nilai-nilai yang diajarkan dapat dipahami dengan baik oleh para siswa.

Perkembangan teknologi digital saat ini membuka banyak kesempatan bagi pengajar untuk berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Para pengajar dapat memanfaatkan berbagai platform digital untuk menyampaikan materi dengan cara yang kreatif. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web yang menawarkan berbagai fitur untuk membuat konten visual dan audiovisual. Canva memberi kebebasan kepada pengguna untuk mengkombinasikan teks, gambar, musik, animasi, dan video menjadi satu kesatuan yang interaktif dan menarik. Pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kreativitas para pengajar dan motivasi belajar siswa berkat tampilannya yang inisiatif, mudah digunakan, dan hasil yang menawan (Rahmawati &

Sari,2023)

Hasil riset yang dilakukan oleh (Putri, Dkk 2022) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran yang dirancang dengan Canva mampu secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam mengikuti proses pembelajaran dan lebih mudah memahami konten yang disajikan berkat format visual yang menarik. Penelitian lainnya oleh (Maulana, 2023) juga menemukan bahwa penggunaan video yang dihasilkan dengan Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 65% jika dibandingkan dengan metode pengajaran melalui ceramah. Bukti ini menegaskan bahwa video pembelajaran yang dibuat dengan Canva memiliki potensi yang besar untuk diterapkan dalam pengajaran yang memerlukan visualisasi konsep, termasuk dalam materi mengenai nilai-nilai Pancasila.

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Zainuddin,et al.2021, menunjukkan bahwa penerapan video pembelajaran yang berbasis canva mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar serta memperbaiki hasil akademis mereka. Penemuan ini sejalan dengan penelitian dari (Hattie, 2021) yang menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dengan materi serta pengajar cenderung membawa kepada pemahaman yang lebih baik dan pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa. Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran yang berbasis canva diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar di kelas IV.

Berdasarkan observasi dan pembicaraan yang dilakukan, ada kebutuhan untuk memperbaharui metode pengajaran agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan latar belakang siswa. Salah satu pilihan yang diusulkan adalah menciptakan video pembelajaran interaktif terkait materi nilai-nilai Pancasila. Sarana ini tidak hanya menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik, tetapi juga memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat secara aktif melalui fitur-fitur interaktif, seperti kuis, diskusi kelompok, maupun pertanyaan untuk refleksi. Melalui pendekatan ini diharapkan pemahaman tentang konsep nilai Pancasila dapat lebih mendalam, minat belajar siswa meningkatkan, serta suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Sejalan dengan pentingnya inovasi media pembelajaran di sekolah dasar, penelitian yang

dilakukan oleh Nurhanifa Tamba menegaskan bahwa integrasi teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran melalui kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar. Tamba (2019) menjelaskan bahwa guru perlu memiliki kemampuan dalam memadukan materi pembelajaran, strategi pedagogis, dan penggunaan media secara kreatif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media yang inovatif tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, pemanfaatan video pembelajaran yang menggunakan Canva untuk materi nilai-nilai Pancasila sejalan dengan perspektif Tamba mengenai pentingnya inovasi dalam media pendidikan di tingkat dasar. Media ini tergolong mudah, terjangkau, dan sederhana untuk diimplementasikan, tetapi memiliki kemampuan untuk mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar, meningkatkan daya ingat, memperkuat pemahaman konsep, dan menumbuhkan motivasi belajar melalui atmosfer yang menyenangkan. Di samping itu, video pembelajaran yang berbasis Canva juga memfasilitasi pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis sesuai dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan penjelasan itu, peneliti mengambil judul “Pengembangan Video Pembelajaran yang Menggunakan Canva untuk Materi Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Kelas IV UPT SDN 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2025/2026” dengan alasan sebagai berikut: (1) Kemampuan guru dalam menciptakan media video pembelajaran interaktif masih sangat terbatas. (2) Proses belajar mengajar masih didominasi oleh penggunaan buku paket. (3) Siswa menunjukkan partisipasi yang rendah dalam berbagi kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila. (4) Metode pengajaran guru cenderung menonton sehingga membuat siswa merasa mengantuk selama pelajaran. (5) Video yang dipakai oleh guru bersifat unidirectional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan PPE yang diperkenalkan oleh Richey dan Klein, yang mencakup tiga tahap utama: (1) Perencanaan: Melaksanakan analisis kebutuhan

siswa serta merancang konten media. (2) Produksi: Mengubah desain menjadi produk video animasi yang siap untuk diuji. (3) Evaluasi: Melaksanakan validasi oleh tim ahli dan pengujian lapangan dengan menggunakan kuesioner umpan balik pengguna. Dengan pendekatan ini, peneliti bermaksud untuk menciptakan video pembelajaran menggunakan Canva. Selanjutnya, peneliti memanfaatkan aplikasi Canva dengan memulai dari pemilihan desain tampilan animasi, memilih gambar yang akan dimasukkan, memilih latar belakang yang tepat, memilih materi, memilih warna yang menarik, serta menambahkan suara. Produksi video yang telah dikembangkan oleh peneliti akan melewati pengujian validitas oleh para ahli materi dan media. Setelah mendapatkan pernyataan valid, uji kepraktisan akan dilakukan dengan melibatkan siswa dan guru untuk mengumpulkan tanggapan dari keduanya.

Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 064023 Kemenangan Tani, yang terletak di Kecamatan Medan Tuntungan, Kota Medan, pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026, khususnya pada tanggal 16 Oktober 2025. Proses penelitian diatur sesuai dengan jadwal pelajaran di sekolah dan kesepakatan yang telah dibuat dengan guru kelas IV.

Populasi Menurut Sugiyono (dalam Suhardi 2021: 77). Populasi merujuk pada area generasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis dan diambil kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasi mencakup seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani yang berjumlah 31 siswa pada Tahun Ajaran 2025/2026.

Sampel Penelitian merupakan bagian dari totalitas dan sifat yang dimiliki oleh populasi tertentu, atau potongan kecil dari anggota populasi yang diambil melalui prosedur tertentu (Suhardi 2021: 77). Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah Total Sampling. Menurut Sugiono, (dalam Asih 2023) Total Sampling adalah metode di mana jumlah sampel identik dengan jumlah populasi. Secara umum, total sampling diterapkan karena populasi yang ada kurang dari 100, sehingga semua anggota populasi diambil sebagai sampel untuk penelitian. Berdasarkan ini, dalam situasi ini siswa kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani yang berjumlah 31 siswa pada Tahun Ajaran 2025/2026 dijadikan sampel.

Instrumen riset adalah kunci untuk menentukan mutu dari hasil penelitian yang sedang dilakukan terkait pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Canva

pada topik nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini memanfaatkan instrumen riset berupa lembar validasi dan kuesioner. Kuesioner ini disebarkan kepada siswa guru untuk mengukur reaksi atau tanggapan dari mereka, yang dikenal sebagai pengujian praktikalitas. Selain itu, kuesioner juga diberikan kepada validator materi dan media guna melakukan penilaian, yang dikenal sebagai pengujian validitas.

Analisis data yang dilakukan pada fase pengujian, informasi dikumpulkan melalui kuesioner penilai anter tutup dan kuesioner penilaian yang memberikan kesempatan bagi responden untuk memberikan kritik, saran, dan masukan. Data yang diperoleh dibagi menjadi dua kategori yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka, dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif skor. Sementara itu, data yang berupa kalimat atau simbol, dianalisis dengan pendekatan logis dan memiliki makna. Hasil dari analisis ini menjadi acuan untuk mengevaluasi sejauh mana validitas dan keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data dari kuesioner validasi dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mempresentasikan tanggapan positif dan negatif dari pengisian kuesioner yang dihitung menggunakan rumus: $p = \frac{f}{N} \times 100\%$

N

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami pemanfaatan video pembelajaran yang didasarkan pada Canva terhadap pencapaian belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi nilai-nilai Pancasila di kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani untuk tahun ajaran 2025/2026. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada kemajuan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan video pembelajaran yang berbasis pada Canva.

Berdasarkan penilaian produk yang dilakukan oleh para ahli media dan materi, produk ini termasuk dalam kategori yang sudah siap untuk digunakan. Validasi ini dilakukan oleh ahli media, Bapak Krista Surbakti, S. Pd., M.Si., yang memberikan hasil penilaian sebesar 95%, dan ahli materi, Ibu Tina Sheba Cornelia, S.Pd.,MPd., dengan persentase 93,3%. Jika kedua penilaian tersebut dihitung, maka produk ini tergolong sangat valid atau sudah sesuai untuk digunakan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang berbasis Canva dapat digunakan atau diterapkan dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya, penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani pada semester ganjil di kelas IV. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV. Peneliti menemukan

bahwa guru masih menggunakan media yang sederhana seperti video pembelajaran dan buku ajar, yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Setelah itu, peneliti mengevaluasi keefektifan media pembelajaran video animasi yang menggunakan Canva dengan cara memberikan kuesioner kepada siswa dan guru. Dari hasil kuesioner siswa, diperoleh rata-rata nilai 86,7% dalam kategori sangat praktis, sementara respon dari guru menunjukkan rata-rata 96,6% dengan kategori sangat praktis.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurfadhilah pada tahun 2021 berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa video yang memanfaatkan Canva dan menghasilkan tingkat kepraktisan mencapai 88% berdasarkan tanggapan siswa, yang menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual dari Canva sangat efektif dalam meningkatkan semangat belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni pada tahun 2022 mengungkapkan bahwa kepraktisan media animasi yang dihasilkan melalui Canva mendapatkan angka rata-rata skor 92% dari para ahli praktisi (guru), yang semakin memperkuat hasil temuan bahwa platform ini mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang rumit.

Temuan dari penelitian ini juga mendukung hasil studi yang dikerjakan oleh Nurhanifa Tamba pada tahun 2019, yang menekankan bahwa penggabungan media pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan pedagogis dapat meningkatkan mutu pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Dalam penelitiannya tentang penerapan kerangka TPACK (Pengetahuan Konten Pedagogis Teknologi), Tamba menguraikan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada penguasaan materi, tetapi juga keahlian guru dalam mengkombinasikan strategi pedagogis dan media pembelajaran secara efektif. Media yang inovatif dan relevan akan mendorong partisipasi siswa secara lebih aktif, meningkatkan semangat belajar dan juga berdampak positif secara signifikan terhadap hasil belajar.

Lebih jauh lagi, Tamba (2019) menegaskan bahwa pendidikan di abad ke-21 mengharuskan pendidik untuk menghasilkan pengalaman belajar yang signifikan dengan memanfaatkan media yang dapat merangsang proses berpikir para siswa. Dalam konteks studi ini, pemanfaatan media video pembelajaran yang menggunakan Canva adalah salah satu bentuk implementasi inovasi dalam proses belajar yang mengintegrasikan pemikiran kritis, sehingga

sejalan dengan prinsip pembelajaran yang aktif dan berorientasi pada siswa.

Berdasarkan diskusi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini memperoleh tanggapan positif dari guru wali kelas IV, serta tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbentuk video animasi yang menggunakan Canva. Media pembelajaran berbentuk video animasi yang berbasis Canva ini sangat cocok diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan minat siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dari Canva.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan analisis dari penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang menggunakan Canva, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video dalam pembelajaran yang berbasis Canva memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada materi Pendidikan Pancasila tentang Nilai-nilai Pancasila untuk kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani tahun ajaran 2025/2026. Ini terbukti dengan adanya peningkatan ketertarikan berbelajar dari para siswa.

Kevalidan media ajar berupa video animasi yang menggunakan platform Canva yang telah dikembangkan mendapatkan penilaian dari validator. Hasil penilaian menunjukkan presentase 95% dari para ahli media, yang masuk dalam kategori sangat valid. Untuk keabsahan materinya, diperoleh presentase 93,3% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan data yang didapat, media ajar video animasi berbasis Canva menunjukkan kualitas yang valid.

Kepraktisan media pembelajaran video animasi yang menggunakan canva yang telah dibuat didapat dari hasil angket respon siswa mengenai media pembelajaran tersebut, dengan presentase mencapai 86,7% dalam kategori mudah digunakan. Penilaian yang diberikan oleh guru kelas IV menunjukkan angka 96,6% dalam kategori sangat mudah. Berdasarkan data itu, media pembelajaran video animasi berbasis canva terbukti praktis untuk diterapkan.

Media video pembelajaran yang menggunakan Canva terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan, yang pada gilirannya membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mendalam. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan video ini dapat mendorong antusiasme siswa, memperkuat ingatan mereka terhadap pelajaran, serta memungkinkan mereka ikut serta secara

aktif dalam proses belajar.

Sesuai dengan pendapat Tamba (2019), keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh keterampilan guru dalam menggabungkan media pembelajaran dengan pendekatan pedagogis. Dengan demikian, pemanfaatan video pembelajaran yang berlandaskan pada Canva bisa menjadi salah satu pilihan strategi pembelajaran yang efisien untuk memperbaiki hasil belajar Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, video edukasi yang didukung oleh Canva disarankan sebagai alat ajar yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih relevan, inovatif, dan fokus pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih.(2023). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.
- Hattie, J. (2021). *Visible Learning: Feedback*. Routledge.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Panduan Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka sebagai Opsi Satuan Pendidikan dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Maulana. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Ningsih, S., & Sutarto. (2022). Kendala Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Nurfadhillah. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Putri, dkk. (2022). Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*.
- Rahmawati & Sari. (2023). Pemanfaatan Platform Canva dalam Mengembangkan Kreativitas Guru di Abad 21. *Jurnal Media Digital Pendidikan*.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Lawrence Erlbaum Associates. (Referensi utama untuk Model PPE: Planning, Production, Evaluation).
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.

(Referensi untuk Teori Piaget).

- Suhardi. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Referensi untuk Populasi dan Sampel menurut Sugiyono).
- Tamba, N. (2019). Integrasi TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*.
- Wahyuni. (2022). Praktikalitas Media Animasi Canva oleh Praktisi Pendidikan. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.
- Wulandari. (2021). Analisis Pemahaman Tekstual dan Kontekstual Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Zainuddin, dkk. (2021). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif terhadap Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*.