

**OPTIMALISASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MENGUNAKAN MEDIA CANVA INTERAKTIF DAN PERMAINAN DOMINO
NILAI UNTUK SISWA KELAS V UPT SDN 237 PINRANG**

Fitria¹, Suparman², Eka Wahyuni³

¹PGSD FKIP Muhammadiyah Enrekang

fitriatatif928@gmail.com¹, Suparmansosiologi21@gmail.com²,
ekaamiruddin9@gmail.com³

ABSTRACT

This study was motivated by the low student engagement and learning outcomes of fifth-grade students in Pancasila Education at UPT SDN 237 Pinrang, which were caused by conventional lecture-based instruction and the limited use of interactive learning media. The study aimed to improve students' engagement and learning outcomes through the integration of Interactive Canva media and the educational Value Domino game. This research employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model using a mixed-method approach. The study was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 20 fifth-grade students. Data were collected through observation, learning achievement tests, and documentation, and analyzed using descriptive quantitative techniques based on learning mastery percentages. The findings revealed continuous improvement in each cycle. The percentage of students achieving learning mastery increased from 45% in the pre-cycle to 65% in Cycle I and reached 90% in Cycle II. The average class score also improved from 68 to 74 and finally to 84. These findings indicate that the integration of Interactive Canva media and the Value Domino game effectively enhances students' engagement and learning outcomes in Pancasila Education at the elementary school level.

Keywords: *Pancasila Education; Interactive Canva; Value Domino; Learning Outcomes; Classroom Action Research*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SDN 237 Pinrang yang disebabkan oleh pembelajaran konvensional berbasis ceramah serta minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui integrasi media Canva Interaktif dan permainan edukatif Domino Nilai. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan pendekatan mixed method yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan

persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 45% pada pratindakan menjadi 65% pada siklus I dan mencapai 90% pada siklus II. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dari 68 menjadi 74, kemudian 84. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media Canva Interaktif yang dipadukan dengan permainan Domino Nilai efektif meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila; Canva Interaktif; Domino Nilai; Hasil Belajar; Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran fundamental dalam membentuk karakter warga negara yang berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Secara filosofis, Pendidikan Pancasila berakar pada Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menegaskan tujuan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Secara normatif, penyelenggaraan Pendidikan Pancasila diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, demokratis, dan bertanggung jawab (Winataputra, 2013).

Dengan demikian, Pendidikan Pancasila memiliki landasan filosofis dan yuridis yang kuat sebagai sarana strategis dalam membentuk karakter generasi muda. Sejalan dengan perkembangan pendidikan abad ke-21, proses pembelajaran dituntut mampu mengembangkan keterampilan 4C (*critical thinking, creativity, collaboration, dan communication*), literasi digital, serta kemampuan pemecahan masalah. Kondisi tersebut menuntut guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik. Salah satu media yang memenuhi karakteristik tersebut adalah Canva Interaktif, yaitu platform berbasis digital yang memungkinkan penyajian materi secara visual, interaktif, dan mudah diakses sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Arsyad, 2020; Smaldino et al., 2019).

Selain itu, penggunaan permainan edukatif seperti Domino Nilai dapat memperkuat interaksi sosial, kerja sama, dan pembelajaran bermakna melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Slavin, 2019). Integrasi kedua media tersebut berpotensi menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar juga menjadi pertimbangan penting dalam pemilihan strategi pembelajaran. Menurut Piaget (1972), peserta didik usia 10–11 tahun berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui media visual dan pengalaman belajar yang nyata. Sementara itu, Vygotsky (1978) menekankan bahwa perkembangan kognitif berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial dan pemberian *scaffolding* dalam kegiatan kolaboratif.

Kedua teori tersebut memperkuat pentingnya penggunaan media visual interaktif yang dipadukan dengan permainan edukatif agar pembelajaran nilai-nilai Pancasila menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V UPT SDN 237 Pinrang, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan buku teks sebagai media utama. Kondisi tersebut menyebabkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, interaksi antarsiswa terbatas, dan kreativitas belum berkembang secara optimal. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, data hasil belajar memperlihatkan bahwa hanya sekitar 45% siswa memperoleh nilai ≥ 70 sehingga sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperbaiki hasil belajar.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas penggunaan Canva maupun permainan edukatif dalam pembelajaran. Khairunnisa dan Apoko (2023) menunjukkan bahwa media Canva yang dikembangkan dengan model ADDIE sangat layak digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Hidayat, Suastika, dan Sanjaya (2024) juga melaporkan bahwa media audio visual berbantuan Canva mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian Tuken, Irawaty, dan Ulfah (2023) menemukan bahwa kombinasi Canva dengan teknik *Value Clarification* dapat meningkatkan hasil belajar, sedangkan Saputri dan Reinita (2024) mengembangkan E-LKPD berbasis

Canva yang valid dan praktis untuk materi nilai-nilai Pancasila. Di sisi lain, Suriani dan Putra (2023) serta Rahmawati dan Lestari (2022) membuktikan bahwa permainan edukatif efektif meningkatkan motivasi, keaktifan, dan partisipasi belajar siswa. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya hanya memanfaatkan satu jenis media pembelajaran, baik Canva maupun permainan edukatif, sehingga belum banyak penelitian yang mengintegrasikan keduanya secara terpadu dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Kesenjangan penelitian (*research gap*) tersebut menjadi dasar perlunya penelitian yang menggabungkan Canva Interaktif dan Domino Nilai sebagai satu kesatuan strategi pembelajaran.

Integrasi Canva Interaktif dan Domino Nilai didukung oleh beberapa teori belajar. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Dalam penelitian ini, Canva Interaktif berfungsi sebagai media yang membantu siswa membangun pemahaman konseptual melalui visualisasi materi, sedangkan Domino

Nilai memfasilitasi interaksi, diskusi, dan kerja sama antarsiswa dalam mengonstruksi pengetahuan. Selanjutnya, teori *Multimedia Learning* dari Mayer (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar dibandingkan hanya menggunakan teks semata, sehingga mendukung penggunaan Canva Interaktif.

Di samping itu, teori humanistik Rogers (1983) menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan melibatkan aspek emosional peserta didik, yang diwujudkan melalui aktivitas bermain menggunakan Domino Nilai.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan judul “Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan

Pancasila Menggunakan Media Canva Interaktif dan Permainan Domino Nilai untuk Siswa Kelas V UPT SDN 237 Pinrang.”

Rumusan masalah penelitian adalah: apakah integrasi media Canva Interaktif dan permainan Domino Nilai dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V UPT SDN 237 Pinrang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila? Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses perbaikan pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media Canva Interaktif dan Domino Nilai; (2) menganalisis peningkatan keaktifan belajar siswa; dan (3) menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK/Classroom Action Research) model Kemmis dan McTaggart (1988) yang memandang pembelajaran sebagai proses berkelanjutan melalui siklus berulang yang meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).

PTK dipilih karena bersifat reflektif dan kolaboratif serta

berorientasi pada pemecahan masalah nyata dalam praktik pembelajaran di kelas (Arikunto, 2013; McNiff, 1992). Pendekatan yang digunakan adalah mixed method, yaitu perpaduan pendekatan kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara objektif dan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan proses pembelajaran, keaktifan, interaksi, serta respons siswa terhadap media yang diterapkan (Sugiyono, 2018).

Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 237 Pinrang, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas V yang ditentukan melalui purposive sampling berdasarkan permasalahan keaktifan dan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang teridentifikasi pada observasi awal. Subjek berada pada rentang usia 10–11 tahun, sesuai tahap perkembangan operasional konkret.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dengan dua kali pertemuan pada setiap siklus. Pada siklus I, tindakan difokuskan pada penyampaian materi nilai-nilai Pancasila melalui media Canva Interaktif disertai diskusi terbimbing, dilanjutkan dengan penguatan konsep melalui permainan Domino Nilai secara berkelompok. Refleksi

siklus I mengidentifikasi kendala berupa partisipasi siswa yang belum merata dan pengelolaan waktu bermain yang kurang optimal. Berdasarkan temuan tersebut, siklus II dilaksanakan dengan penyempurnaan tampilan dan interaktivitas media Canva, strategi tanya jawab yang lebih intensif, serta pembagian peran yang lebih jelas dalam permainan Domino Nilai agar seluruh siswa terlibat aktif.

Sumber data terdiri atas data primer (hasil observasi, tes, dan respons siswa), data sekunder (RPP, dokumen sekolah, dan foto kegiatan), serta data penunjang berupa hasil wawancara dengan guru kelas (Sugiyono, 2018). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes hasil belajar (pretest dan posttest pada setiap siklus), dan dokumentasi. Keaktifan siswa diamati menggunakan lembar observasi berbasis rubrik dengan empat indikator, yaitu keaktifan bertanya, keaktifan dalam diskusi kelompok, keaktifan dalam presentasi, dan keaktifan dalam permainan Domino Nilai.

Data hasil belajar dianalisis menggunakan teknik persentase ketuntasan belajar dengan rumus: $\text{Persentase Ketuntasan} = (\text{Jumlah siswa tuntas} \div \text{Jumlah seluruh siswa}) \times 100\%$.

Data hasil observasi aktivitas siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan rumus: $\text{Persentase Aktivitas} = (\text{Skor yang diperoleh} \div \text{Skor maksimal}) \times 100\%$.

Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan berdasarkan dua kriteria: (1) ketuntasan belajar individu tercapai apabila siswa memperoleh nilai ≥ 75 , dan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 85% siswa mencapai ketuntasan; serta (2) aktivitas siswa dinyatakan berhasil apabila berada pada kategori baik (Arikunto, 2013).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 dengan subjek 20 siswa kelas V UPT SDN 237 Pinrang. Berdasarkan hasil wawancara pratindakan, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut belum menggunakan media Canva Interaktif maupun permainan edukatif, dan pembelajaran masih didominasi metode ceramah.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Pratindakan

No	Keterangan	Jumlah
1	Jumlah Siswa	20
2	Siswa Tuntas (≥ 75)	9
3	Siswa Tidak Tuntas (< 75)	11
4	Persentase Ketuntasan	45%
5	Nilai Rata-rata	68

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 20 siswa, hanya 9 siswa (45%) yang mencapai KKM, sedangkan 11 siswa (55%) belum

tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru dan minim media interaktif belum mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak. Peneliti kemudian melaksanakan tindakan siklus I.

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

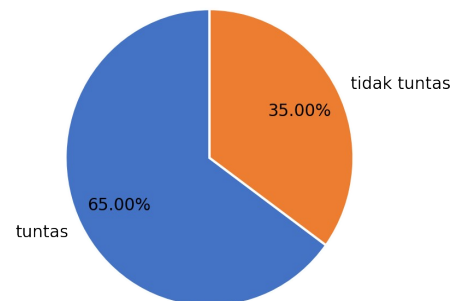
No	Aspek Aktivitas	Persentase	Kategori
1	Memperhatikan materi	75%	Baik
2	Bertanya	60%	Cukup
3	Diskusi kelompok	68%	Cukup
4	Menjawab pertanyaan	65%	Cukup
	Rata-rata	67%	Cukup

Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I mencapai 67% (kategori cukup). Aspek memperhatikan materi memperoleh persentase tertinggi (75%), menunjukkan bahwa Canva Interaktif efektif menarik perhatian siswa, sedangkan aspek bertanya, diskusi, dan menjawab pertanyaan masih berada pada kategori cukup, yang mengindikasikan keterlibatan aktif siswa belum optimal.

Tabel 3 Hasil Tes Siklus I

No	Keterangan	Jumlah
1	Jumlah Siswa	20
2	Siswa Tuntas (≥ 75)	13
3	Siswa Tidak Tuntas (< 75)	7

4	Persentase Ketuntasan	65%
5	Nilai Rata-rata	74



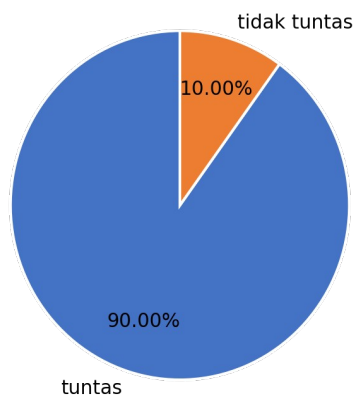
Gambar 1 Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan Gambar 1, pada siklus I terdapat 13 siswa (65%) yang mencapai ketuntasan belajar dan 7 siswa (35%) belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 68 pada pratindakan menjadi 74 pada siklus I. Peningkatan ini menunjukkan dampak positif penggunaan media visual interaktif, meskipun belum mencapai target ketuntasan klasikal sebesar 85%, sehingga tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan penambahan permainan Domino Nilai.

Tabel 4 Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Keterangan	Jumlah
1	Jumlah Siswa	20
2	Siswa Tuntas (≥ 75)	18
3	Siswa Tidak Tuntas (< 75)	2
4	Persentase Ketuntasan	90%

5	Nilai Rata-rata	84
---	-----------------	----



Gambar 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan Gambar 2, pada siklus II terdapat 18 siswa (90%) yang mencapai ketuntasan belajar dan hanya 2 siswa (10%) yang belum tuntas. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 84. Capaian ini telah melampaui indikator keberhasilan klasikal sebesar 85%, sehingga tindakan dihentikan pada siklus II. Secara keseluruhan, ketuntasan belajar siswa meningkat sebesar 25 poin persentase antara siklus I dan siklus II (dari 65% menjadi 90%), dan meningkat 45 poin persentase dibandingkan kondisi pratindakan (dari 45% menjadi 90%).

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Antarsiklus

Tahap	Nilai Rata-rata	Ketuntasan
Pratindakan	68	45%
Siklus I	74	65%
Siklus II	84	90%

Data pada Tabel 5 menunjukkan tren peningkatan yang konsisten pada setiap tahap penelitian: nilai rata-rata kelas meningkat dari 68 (pratindakan) menjadi 74 (siklus I) dan 84 (siklus II), sedangkan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 45% menjadi 65% dan akhirnya 90%. Pola peningkatan ini mengonfirmasi bahwa integrasi Canva Interaktif dan Domino Nilai secara bertahap memberikan dampak kumulatif terhadap kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 237 Pinrang dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengintegrasikan media Canva Interaktif dan permainan Domino Nilai pada materi nilai-nilai Pancasila.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva Interaktif pada siklus I memberikan kontribusi awal terhadap peningkatan pemahaman siswa melalui penyajian materi secara visual, sejalan dengan teori multimedia learning yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar meningkatkan pemahaman dibandingkan teks semata (Mayer, 2009). Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Khairunnisa dan Apoko (2023) serta

Hidayat, Suastika, dan Sanjaya (2024) yang membuktikan efektivitas media Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Meskipun demikian, peningkatan pada siklus I belum mencapai target ketuntasan klasikal, yang mengindikasikan bahwa media visual saja belum cukup untuk mendorong keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh, khususnya pada aspek bertanya dan diskusi kelompok.

Penambahan permainan Domino Nilai pada siklus II terbukti menjadi faktor penentu peningkatan signifikan pada aspek keaktifan maupun hasil belajar. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam membangun pemahaman, serta teori humanistik (Rogers, 1983) yang menegaskan bahwa pembelajaran bermakna perlu melibatkan aspek emosional dan menyenangkan bagi siswa. Permainan Domino Nilai mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, dan mempraktikkan sikap seperti kejujuran dan tanggung jawab secara langsung, sebagaimana ditegaskan oleh Slavin (2019) bahwa aktivitas belajar berbasis permainan meningkatkan keterlibatan dan retensi belajar siswa. Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Suriani dan Putra (2023) serta Rahmawati dan Lestari (2022) yang menunjukkan bahwa

permainan edukatif efektif meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan pelaksanaan tahapan setiap siklus, tantangan yang dihadapi berbeda-beda. Pada siklus I, hambatan yang muncul antara lain guru belum sepenuhnya optimal dalam mengelola waktu dan memberikan motivasi secara menyeluruh, sehingga sebagian siswa masih pasif dan enggan bertanya. Upaya perbaikan pada siklus II dilakukan dengan menyempurnakan tampilan media Canva, memberi kesempatan berpendapat yang lebih merata, serta menegaskan pembagian peran dalam permainan Domino Nilai agar seluruh siswa terlibat aktif. Perbaikan ini terbukti efektif, tercermin dari peningkatan keaktifan dari kategori cukup menjadi kategori baik serta peningkatan ketuntasan belajar dari 65% menjadi 90%.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya yang cenderung mengkaji media digital dan permainan edukatif secara terpisah. Integrasi bertahap antara Canva Interaktif sebagai media penyajian konsep dan Domino Nilai sebagai kegiatan penguatan terbukti saling melengkapi: siswa terlebih dahulu membangun pemahaman konsep secara visual, kemudian mengaplikasikannya secara aktif melalui aktivitas bermain yang kolaboratif. Pola tindakan berkelanjutan dua siklus ini

konsisten dengan prinsip PTK yang bersifat reflektif, yaitu perbaikan dirancang berdasarkan evaluasi kekurangan pada siklus sebelumnya (Arikunto, 2013; McNiff, 1992).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas V UPT SDN 237 Pinrang, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Canva Interaktif yang dipadukan dengan permainan Domino Nilai mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Keaktifan siswa meningkat dari kategori cukup pada siklus I menjadi kategori baik pada siklus II, tercermin dari meningkatnya partisipasi siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dalam permainan kelompok. Hasil belajar siswa juga meningkat secara signifikan, dengan persentase ketuntasan klasikal

meningkat dari 45% pada pratindakan menjadi 65% pada siklus I, dan mencapai 90% pada siklus II, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 85%.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, di antaranya hanya dilaksanakan dalam dua siklus pada satu sekolah, sehingga belum mencakup variabel lain yang dapat memengaruhi hasil belajar, seperti faktor eksternal atau gaya belajar individu siswa. Oleh karena itu,

penelitian lebih lanjut disarankan untuk memperluas subjek dengan melibatkan kelas atau sekolah lain, menerapkan integrasi media serupa pada materi atau jenjang pendidikan lain, serta mengkaji faktor pendukung lain seperti motivasi siswa dan dukungan orang tua dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Branson, M. S. (1998). *The role of civic education*. Center for Civic Education.
- Hidayat, D. R., Suastika, K., & Sanjaya, I. G. (2024). Pengembangan media pembelajaran audio visual berbantuan Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 12(1), 55–66.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Khairunnisa, & Apoko, O. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 112–124.

- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- McNiff, J. (1992). *Action research: Principles and practice*. Routledge.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Rahmawati, & Lestari. (2022). *Game-based learning dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila SD* [Laporan penelitian eksperimen].
- Rogers, C. R. (1983). *Freedom to learn for the 80s*. Charles E. Merrill Publishing Company.
- Saputri, W., & Reinita. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis Canva dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di SD kelas IV. *Jurnal Ideguru*.
- Slavin, R. E. (2019). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Pearson.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning*. Pearson.
- Somantri, M. (2010). *Mengajar pendidikan kewarganegaraan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- Suriani, & Putra. (2023). *Penerapan game edukatif untuk meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Pancasila siswa SD* [Laporan penelitian tindakan kelas].
- Tuken, R., Irawaty, I., & Ulfah, R. (2023). Pengaruh model pembelajaran *Value Clarification Technique* berbantuan media Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa SD. *Jurnal DIKDAS MATAPPA*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Winataputra, U. S. (2013). *Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan*. Universitas Terbuka.