

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOX BERBASIS CANVA
PADA MATERI AKU BERPERILAKU PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Maharani Balqis¹, Yuanita², Rifki Hanif Setiawan³

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

Alamat e-mail : 1maharanibalqis2003@gmail.com, 2yuanita@unmuhbabel.ac.id,
3rifki.hanifsetiawan@unmuhbabel.ac.id

ABSTRACT

This research began with the problem of low learning activity of second-grade students on the material "I Behave Pancasila" at SD Negeri 6 Tempilang. The factors causing this problem are the learning methods applied are still conventional and the lack of use of interesting learning media that can stimulate students to be active during the learning process. This research aims to produce a valid, practical, and effective Pop Up Box learning media product based on Canva in increasing student learning activity. The type of research used is development research (Research and Development) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of the study were 16 second-grade students of SD Negeri 6 Tempilang. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and questionnaires, which were then analyzed descriptively. The research shows that the Pop Up Box learning media based on Canva meets the eligibility criteria. Validation by media experts obtained a score of 80% (valid category) and by material experts 100% (very valid category). The practicality assessment by teachers was 95% and by students 98% (very practical category). Meanwhile, student learning engagement increased by 81% (very active) with an N-Gain of 0.438, categorized as moderate. Thus, the Canva-based Pop-Up Box media proved valid, practical, and effective in increasing second-grade elementary school students' engagement in the topic "I Behave in Pancasila."

Keywords: Learning Media, Pop-Up Box, Canva, Elementary School Engagement

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari permasalahan rendahnya keaktifan belajar siswa kelas II pada materi Aku Berperilaku Pancasila di SD Negeri 6 Tempilang. Faktor penyebab permasalahan tersebut adalah metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional serta belum digunakannya media pembelajaran yang menarik dan mampu menstimulus siswa agar aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran Pop Up Box berbasis canva yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas II SD Negeri 6 Tempilang. Teknik pengumpulan

data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket, yang kemudian dilakukan analisis secara deskriptif. Penelitian menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran *Pop Up Box* berbasis canva memenuhi kriteria kelayakan. Validasi oleh ahli media memperoleh skor 80% (kategori valid) dan ahli materi sebesar 100% (kategori sangat valid). Penilaian kepraktisan oleh guru sebesar 95% dan oleh siswa sebesar 98% (kategori sangat praktis). Sementara itu, keaktifan belajar siswa meningkat hingga 81% (kategori sangat aktif) dengan hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,438 yang dikategorikan tingkat sedang. Dengan demikian, media *Pop Up Box* berbasis canva terbukti valid, praktis, serta efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas II sekolah dasar pada materi Aku Berperilaku Pancasila.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Pop Up Box*, Canva, Keaktifan Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menjadi tantangan yang signifikan. Bahrudin dan Afrizal (dalam Jannah dkk., 2024: 1958) menyebutkan bahwa salah satu penyebab dari rendahnya keaktifan belajar siswa yaitu pembelajaran yang tidak menyesuaikan perkembangan zaman. Siswa seringkali menganggap pembelajaran Pendidikan Pancasila membosankan dan kurang dapat dipahami (Purwanti dkk., 2024: 285). Padahal, keaktifan belajar merupakan suatu urgensi yang sangat krusial dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan (Rahmandani dkk., 2024: 1018). Rendahnya keaktifan belajar ini menghambat siswa dalam memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai pada Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Hal tersebut menunjukkan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menjadi sarana yang sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, karakter, dan kebangsaan sejak dini. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa diajarkan tentang pentingnya memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai yang ada dalam Pancasila pada kehidupan sehari-hari, seperti ke-Tuhan-an, kemanusiaan, kesatuan, demokrasi, dan keadilan (Kusumawardani dkk., 2021: 2). Selain itu, Yuniarti (dalam Resmana & Dewi, 2021: 477) menyatakan pada dasarnya Pancasila sudah seharusnya diwujudkan dalam sikap dan tingkah laku. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila penting dipelajari sejak usia dini.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa, pendidikan nasional

didasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 (Mustafa, 2022: 69). Pernyataan tersebut menegaskan bahwa Pancasila memiliki relasi yang erat dengan pendidikan yang merupakan bagian dari proses menuntun manusia menuju kepada kesempurnaan. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila harus disertai dengan keaktifan belajar siswa, agar mereka dapat berkembang menjadi individu yang senantiasa berpegang pada nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan hasil penyebaran angket analisis kebutuhan kepada 16 siswa kelas II SD Negeri 6 Tempilang, diperoleh data bahwa 75% siswa bosan terhadap pembelajaran konvensional dan monoton yang kurang menyenangkan. Sebanyak 81% siswa menyatakan lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan suatu alat yang dapat berupa permainan dan interaksi langsung. Berdasarkan hal tersebut, guna meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, diperlukan inovasi selama berjalannya pembelajaran, salah satu diantaranya yaitu melalui pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai stimulus bagi siswa sehingga mereka terdorong untuk termotivasi juga mampu mengikuti proses pembelajaran dengan menyeluruh serta bermakna (Hasan dkk., 2021: 29). Selaras dengan pemikiran tersebut, Rowntree (dalam Fadilah dkk., 2023: 10) menyebutkan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat mengaktifkan partisipasi siswa di kelas. Maka dari itu, media pembelajaran merupakan komponen krusial untuk menghadirkan kegiatan belajar yang menarik, mudah dipahami, dan efektif. Media pembelajaran adalah solusi inovatif untuk membuat proses belajar lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi, memungkinkan siswa terlibat dalam eksplorasi, interaksi, dan refleksi.

Berdasarkan wawancara dengan guru di SD Negeri 6 Tempilang dan diperkuat dengan hasil observasi langsung di kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, ditemukan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa tergolong rendah. Dari 16 siswa hanya 31% yang aktif berpartisipasi, sementara 69% siswa terlihat pasif. Meski materi Aku Berperilaku Pancasila telah dijelaskan

secara mendalam, hal tersebut ternyata belum cukup untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Masalah tentang keaktifan belajar yang merupakan tantangan dalam pendidikan sudah pernah diteliti dalam penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian oleh Febriana (2022: 17) menunjukkan media berupa benda konkret terbukti meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar hingga 80,86%. *Media Pop Up Box* berbasis problem solved juga terbukti efektif 80% dalam peningkatan ketuntasan belajar siswa yang juga meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui keterlibatan dalam pemecahan masalah. (Muchlisa dkk., 2021: 97). Sementara itu, media bilik pancasila efektif meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila serta kemampuan berfikir kritis, komunikasi, dan kerja sama (Pratiwi dkk., 2024: 601). Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi media untuk meningkatkan keaktifan dan kualitas pembelajaran siswa.

Sementara itu, penelitian-penelitian yang dilakukan tersebut belum memadukan media konkret dengan teknologi secara komprehensif. Oleh karena itu, media

Pop Up Box dikembangkan dengan mengintegrasikan media konkret dengan teknologi. Media *Pop Up Box* memiliki lima sisi, elemen permainan, dan miniatur Garuda Pancasila yang unik disertai dengan musik, menawarkan pengalaman belajar aktif dan menyenangkan. Hal ini selaras dengan pendapat Kurniawati (2021: 2) bahwa bermain sambil belajar membuat suasana belajar menjadi lebih santai dan tidak membuat jenuh. Dalam desainnya, *Pop Up Box* menggunakan Canva, yang menurut Lestari dkk. (2022: 53) dapat menciptakan media menarik dan sesuai kebutuhan siswa. Media pembelajaran *Pop Up Box* diharapkan bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi Aku Berperilaku Pancasila.

B. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model *ADDIE*, terdiri dari tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* oleh Robert Maribe Branch. Model ini digunakan karena sistematis dan sesuai dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang valid,

praktis, serta efektif. Subjek yang dipilih dalam penelitian ini adalah 16 siswa kelas II SD Negeri 6 Tempilang yang ditetapkan dengan bertujuan khusus sesuai kebutuhan penelitian.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yakni melakukan observasi pada proses pembelajaran, wawancara bersama guru kelas, serta penyebaran angket. Instrumen penelitian dalam studi ini mencakup lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menetapkan validitas media, angket kepraktisan bagi wali kelas maupun siswa untuk mengetahui kemudahan penggunaan serta manfaat media, dan lembar observasi guna menilai keaktifan siswa saat pembelajaran.

Data yang terkumpul kemudian diuraikan melalui analisis deskriptif. Hasil validasi dan uji kepraktisan dihitung dengan rumus persentase guna menentukan kategori kevalidan dan kepraktisan. Sementara itu, data keaktifan belajar siswa dianalisis melalui persentase ketercapaian indikator, kemudian peningkatannya diukur menggunakan rumus N-Gain. Analisis ini bertujuan mengetahui efektivitas media pembelajaran *Pop Up Box* berbasis Canva dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam

belajar pada materi Aku Berperilaku Pancasila.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa *Pop Up Box*. Media ini dikembangkan untuk memenuhi standar kriteria yaitu valid, praktis, serta mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu, untuk memperoleh media pembelajaran *Pop Up Box* dengan kriteria tersebut, penelitian ini dikembangkan dengan model *ADDIE*.

1. Analysis (Analisis)

a. Analisis situasi kerja

Hasil observasi di SD Negeri 6 Tempilang menunjukkan guru kelas II masih melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional seperti ceramah dan buku paket tanpa menggunakan media pembelajaran khusus. Sarana seperti papan tulis, meja, dan proyektor tersedia namun belum dimanfaatkan optimal.

b. Analisis lingkungan belajar

Observasi, wawancara, dan angket menunjukkan hanya 31% siswa aktif, sementara mayoritas pasif. Siswa lebih tertarik pada media berbasis permainan atau interaksi

langsung. Sebanyak 81% menyukai media yang dapat disentuh, dimainkan, atau menghasilkan suara, dan 75% merasa bosan dengan metode ceramah. Temuan ini menegaskan perlunya media khusus yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan sebuah produk media dalam pembelajaran yaitu *Pop Up Box* berbasis Canva untuk materi Aku Berperilaku Pancasila yang dirancang menarik, inovatif, dan menyenangkan, khusus bagi siswa kelas II SD Negeri 6 Tempilang.

2. Design (Perancangan)

a. Mengunduh aplikasi Canva

Langkah awal adalah menginstal aplikasi Canva pada perangkat yang digunakan, baik ponsel maupun komputer.

b. Membuat akun Canva

Setelah terpasang, pengguna mendaftar akun melalui email atau Google untuk memperoleh akses penuh fitur desain.

c. Merancang media pembelajaran

Tahap desain dilakukan dengan memilih template dan menyusun tampilan *Pop Up Box*, seperti miniatur Garuda Pancasila yang dapat

berputar apabila ditekan untuk menentukan arah sisi mana yang akan didapat oleh siswa. Setiap sisi memiliki kegiatan berbeda. Kegiatan yang didapat siswa bisa berupa soal, permainan, teka-teki, kegiatan mencocokkan atau memindai kode batang yang terdapat pada setiap sisi maupun di dalam *Pop Up* 3 dimensi. Selain itu, terdapat pula tombol audio dengan lagu Garuda Pancasila sebagai stimulus. Berikut adalah desain media *Pop Up Box*.



Gambar 1 Desain Media *Pop Up Box*

d. Menyimpan dan mengeksport desain

Desain yang selesai disusun disimpan dalam format PNG, JPG, atau PDF, kemudian dicetak untuk dijadikan media *Pop Up Box*.

e. Menyusun petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan disusun untuk mengarahkan alur interaksi, sehingga siswa dapat menggunakan media secara mandiri maupun kolaboratif.

3. Developmet (Pengembangan)

a. Prototipe I

Tahap pertama pengembangan adalah Prototipe I, berupa rancangan awal media pembelajaran *Pop Up Box* dengan fitur menarik untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa. *Pop Up Box* dibuat berbahan kayu lapis berukuran 50 × 40 × 45 cm, dengan sisi luar bermotif batik, bagian depan bertuliskan *Pop Up Box* beserta identitas yaitu meliputi nama mata Pelajaran, kelas, materi, dan pembuat media. Bagian atas bergambar Garuda Pancasila. Pada bagian dalam terdapat lima sisi 3 dimensi dengan berbagai kegiatan. Media dikembangkan menggunakan teknik lipat *V-Fold*, serta disesuaikan dengan aspek penilaian validator meliputi kelayakan media dan materi agar dinyatakan valid.

b. Validasi produk

Tahap selanjutnya adalah validasi yang dinilai oleh para pakar, baik ahli media maupun ahli materi. Tabel berikut adalah hasil uji validasi terhadap media *Pop Up Box*.

Tabel 1 Hasil Uji Validasi

Hasil Validasi		
Validator	Skor	Kriteria
Ahli Media	80%	Valid
Ahli Materi 1	100%	Sangat Valid
Ahli Materi 2	100%	Sangat Valid

Berikut adalah hasil pengembangan produk setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan masukan dari para ahli:



Gambar 2 Media Pembelajaran *Pop Up Box*

4. Implementation (Implementasi)

a. Uji coba (kelompok kecil)

Tahap uji coba dilaksanakan terhadap kelas III dengan siswa yang berjumlah 5 orang untuk melihat kepraktisan dan respon awal. Hasil menunjukkan respons sangat positif dengan persentase 100% (sangat praktis). Siswa tertarik, memahami

penggunaan, dan aktif, sehingga media layak diuji coba lebih luas.

b. Uji coba (kelompok besar)

Tahap uji coba dilaksanakan terhadap kelas II dengan siswa yang berjumlah 16 orang saat pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media *Pop Up Box* digunakan langsung oleh guru dan diimplementasikan dalam kegiatan belajar tatap muka.

c. Penyebaran angket

Angket kepraktisan dibagikan kepada guru wali kelas dan angket respon kepada siswa untuk menilai kepraktisan media *Pop Up Box* berbasis Canva.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

a. Analisis data angket kepraktisan guru

Analisis ini bertujuan mengidentifikasi kepraktisan media *Pop Up Box* berbasis Canva. Data angket diperoleh dari penilaian Ibu Nurul Lara Putri, S.Pd selaku wali kelas II SD Negeri 6 Tempilang. Tabel berikut menunjukkan hasil penilaian kepraktisan terhadap media *Pop Up Box*.

Tabel 2 Rekapitulasi Angket Kepraktisan

Hasil Angket Kepraktisan		
Responden	Skor	Kriteria
Guru Wali Kelas II	95%	Sangat Praktis

b. Analisis data angket respon siswa

Analisis ini bertujuan mengidentifikasi kepraktisan media *Pop Up Box* berbasis Canva. Data angket diperoleh dari 16 siswa kelas II SD Negeri 6 Tempilang. Tabel berikut menunjukkan rekapitulasi angket respon yang diisi oleh siswa terhadap media *Pop Up Box*.

Tabel 3 Rekapitulasi Angket Respon Siswa

Hasil Angket Respon		
Kelompok	Skor	Kriteria
Uji Coba Kelompok Kecil	100%	Sangat Praktis
Uji Coba Kelompok Besar	98%	Sangat Praktis

c. Analisis data keaktifan belajar siswa

Kegiatan analisis terhadap keaktifan siswa dalam belajar dilaksanakan melalui implementasi media *Pop Up Box* berbasis Canva pada 16 siswa di kelas II SD Negeri 6 Tempilang. Media dianggap berhasil jika persentase keaktifan meningkat dari 31% sebelum penggunaan. Pengukuran menggunakan lembar observasi dengan 8 indikator: mengangkat tangan, menjawab dan mengajukan pertanyaan, mengikuti instruksi, berpendapat, berdiskusi, mencatat, dan mengerjakan tugas.

Tabel berikut menunjukkan data rekapitulasi hasil observasi keaktifan belajar siswa sebelum (*Pre*) dan sesudah (*Post*) penggunaan media *Pop Up Box* dalam pembelajaran.

Tabel 3 Data Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan Belajar Siswa		
Kondisi	Persentase	Kategori
Sebelum (<i>Pre</i>)	31%	Pasif
Sesudah (<i>Post</i>)	81%	Sangat Aktif

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil *N-Gain*

Hasil <i>N-Gain</i>	
Rata-rata <i>N-Gain</i>	Kategori
0,438	Sedang

Hasil ini membuktikan bahwa *Pop Up Box* berbasis Canva secara signifikan bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa saat proses pembelajaran.

Atas dasar data-data yang telah dihasilkan tersebut, penelitian ini menegaskan bahwa media *Pop Up Box* berbasis Canva memenuhi kriteria valid, praktis, serta efektif. Dari sisi validitas, penilaian ahli materi mencapai 100% (sangat valid), sementara ahli media mencapai 80% (valid), yang menunjukkan bahwa isi dan tampilan media sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil angket kepraktisan, skor yang diperoleh sangat tinggi, yakni 95% dari guru serta 98–100% dari siswa. Hal ini menandakan bahwa media mudah digunakan, petunjuknya jelas, serta relevan dengan karakteristik siswa pada tingkat pendidikan dasar. Hasil ini sejalan dengan penelitian Rahmi dkk. (2018) yang menjelaskan bahwa media sederhana namun interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Efektivitas media terlihat dari peningkatan keaktifan siswa, dari 31% (pasif) menjadi 81% (sangat aktif). Berdasarkan perhitungan *N-Gain* sebesar 0,438, peningkatan tersebut masuk kategori sedang. Meski demikian, hasil ini menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar menuju partisipasi yang lebih aktif, terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Febriana (2022) yang membuktikan bahwa media konkret mampu meningkatkan keaktifan hingga 80%, serta penelitian Muchlisa dkk. (2021) yang menunjukkan efektivitas *Pop Up Box* berbasis problem solving dalam meningkatkan keaktifan siswa. Perbedaannya, media *Pop Up Box*

pada penelitian ini memadukan unsur konkret dengan teknologi Canva, ditambah elemen musik dan permainan.

Dengan demikian, media *Pop Up Box* bukan hanya mampu meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga turut menghadirkan pengalaman belajar bagi siswa secara menyenangkan dan bermakna. Media ini dapat berfungsi sebagai salah satu solusi alternatif dan inovatif dalam pembelajaran pada tingkat sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian analisis data penelitian diperoleh hasil bahwa media pembelajaran *Pop Up Box* berbasis Canva pada materi Aku Berperilaku Pancasila dinyatakan layak digunakan setelah melalui tahap validasi ahli. Validasi menghasilkan nilai 80% dari ahli media (valid), 100% dari ahli materi (sangat valid), serta 95% dari guru (sangat praktis). Angket respon siswa memperoleh nilai 98% (sangat praktis). Tingkat keaktifan siswa mencapai 81% (sangat aktif), sedangkan perhitungan *N-Gain* sebesar 0,438 (kategori sedang). Dengan demikian, media *Pop Up Box* berbasis Canva dipastikan valid,

praktis, serta efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Febriana, S., Siwi, D. A., & Rahayu, C. P. (2022). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media benda kongkret. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 17–23.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Jannah, Y. U., Nurdiansyah, & Caturiasari, J. (2024). Pengaruh model Problem Based Learning (PBL) terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran Pancasila untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1956–1963.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan prestasi belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5.
- Kusumawardani, F., Akhwani, Nafiah, & Taufiq, M. (2021). Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila melalui keteladanan dan pembiasaan di sekolah dasar.

- Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 1–10.
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, A. R., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Nugroho, F. (2022). Pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva bagi guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47–54.
- Muchlisa, N., Anggereni, S., Dani, A. U., & Suhardiman, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran Pop Up Box berbasis problem solving pada mata pelajaran IPA Fisika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 3(1), 97–109.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80.
- Pratiwi, R., Agustina, W., & Rahmadani, W. R. (2024). Pengembangan media Bilik Pancasila materi nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas II di UPT SDN 2 Bandungbaru. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(6), 601–605.
- Purwanti, Y., Suneki, S., Mulyadi, & Maryanto. (2024). Pemanfaatan media interaktif Quizizz untuk penguatan dimensi bernalar kritis Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 10 Semarang. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 283–296.
- Rahmandani, F., Hamzah, M. R., Handayani, T., & Fatimah, S. (2024). Penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam peningkatan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Batu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 1016–1027.
- 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.