



PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL “YUBAHAKI” BERBASIS CANVA *MAGIC AI* MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Fifit Lestari^{1*}, Hendrik Pandu Paksi², Vicky Dwi Wicaksono³, Ari Metalin Ika Puspita⁴

^{1*,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 7 Mei 2025

Revisi 15 Mei 2025

Diterima 25 Mei 2025

Abstract

Learning media plays an essential role in delivering information and sparking student interest. However, the limited use of media has led to less effective understanding of the material, particularly in today's technological age. This study focuses on the development and evaluation of YUBAHAKI, an audio-visual learning media based on Canva Magic AI, designed to teach the material of rights and obligations for elementary school students. The research method used is R&D with the 4D development model. The validity test shows that the media is highly valid, with 85.71% from media experts, 97.92% from teachers, and 77.5% from content experts. The media's practicality score is 92.94%, with teacher interviews confirming its interactive, engaging, and age-appropriate features. Effectiveness was measured using pretests and posttests, revealing a 18.38% improvement in the control class and 75.70% in the experimental class. In conclusion, YUBAHAKI is effective in enhancing learning outcomes for fourth-grade students.

Kata kunci:

Media Audio Visual, Hak dan Kewajiban, Canva *Magic AI*

Abstrak

Media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan informasi dan merangsang minat peserta didik. Namun, penggunaan media yang terbatas membuat pemahaman materi menjadi kurang optimal, terutama di era teknologi saat ini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi media audio visual *YUBAHAKI* berbasis Canva *Magic AI* pada materi hak dan kewajiban untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan 4D. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan persentase 85,71% dari ahli media dan 97,92% dari guru, serta valid dari ahli materi dengan 77,5%. Kepraktisan media diperoleh dengan rata-rata 92,94%, dan wawancara guru menunjukkan bahwa media ini interaktif, menarik, sesuai usia, dan efektif. Data keefektifan diperoleh dari *pretest* dan *posttest*, di mana kelas kontrol menunjukkan 18,38% (kurang efektif) dan kelas eksperimen 75,70% (efektif). Kesimpulannya, media audio visual *YUBAHAKI* berbasis Canva *Magic AI* layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Fifit Lestari
*fifit.21044@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran mendasar dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui proses pendidikan, seseorang mampu mengembangkan kompetensi intelektual, keterampilan hidup, serta nilai-nilai sosial yang esensial dalam kehidupan bermasyarakat. (Adistiana & Hamami, 2024).

UU 20/2003 menegaskan bahwa Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan dirancang secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Salah satu bentuk pendidikan formal yang secara khusus mengajarkan nilai-nilai fundamental dalam kehidupan berbangsa dan bernegara adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (dalam Yunisa Putri, 2024)

Hak dan kewajiban merupakan dua konsep penting dalam kehidupan sosial yang saling terkait. Dalam konteks pembelajaran PPKn, pemahaman mengenai hak dan kewajiban menjadi bekal siswa (Sumardi, 2024; Widjaja 2024) Menurut (Puspita et al., 2024), pemahaman ini juga merupakan bentuk penguatan HAM sejak usia dini. Namun, dalam praktiknya, penyampaian materi ini sering kali bersifat abstrak dan tidak kontekstual, sehingga kurang efektif dalam membangun pemahaman siswa di tingkat sekolah dasar.

Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menjawab tantangan tersebut. (Maulana, 2022), penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan mampu memperkuat kualitas pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi yang bersifat normatif seperti hak dan kewajiban. Pendidik harus mampu menarik perhatian siswa dan sesuai dengan karakteristik mereka (Permendiknas, 2007). Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan partisipasi siswa selama proses belajar (Permana, 2024)

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan media audiovisual yang sesuai dengan karakteristik belajar mereka. Media

ini memadukan unsur gambar dan suara, yang efektif merangsang indera pendengaran dan penglihatan siswa secara simultan (Serungke et al., 2023). Sekitar 50% siswa Sekolah Dasar lebih mudah belajar melalui metode audiovisual dibandingkan metode konvensional. Penggunaan konten audiovisual seperti video animasi dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

Selanjutnya, Canva *Magic AI* merupakan fitur inovatif yang memungkinkan guru mendesain materi pembelajaran dengan elemen visual dan animasi secara mudah dan cepat (Tanjung & Faiza, 2019; Osman, 2024). Fitur-fitur seperti *Magic Write*, *Text to Image*, dan *Magic Design* dapat dimanfaatkan untuk menyusun video pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi. Dengan demikian, Canva *Magic AI* sangat potensial digunakan sebagai alat bantu pembelajaran PPKn di tingkat sekolah dasar, terutama dalam materi hak dan kewajiban.

Observasi di SDN Bubutan IV Surabaya menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan metode ceramah masih dominan, yang cenderung membatasi interaksi aktif siswa dalam memahami materi. (Data Observasi Program Surabaya Mengajar, 2022). Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan untuk mengembangkan inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya dalam memvisualisasikan materi hak dan kewajiban secara lebih konkret dan menyenangkan. Pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dianggap kurang efektif dalam memotivasi dan melibatkan siswa. Oleh karena itu, pengembangan media audiovisual berbasis Canva *Magic AI* yang diberi nama “YUBAHAKI” (Yuk Belajar Hak dan Kewajiban) diharapkan dapat menjadi solusi untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap materi yang diajarkan.

Media “YUBAHAKI” dirancang sebagai video pembelajaran yang mengandung gambar animasi dan narasi. Diharapkan memudahkan murid dalam memahami pembelajaran, menjadi referensi bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual. Pengembangan media pembelajaran audiovisual “YUBAHAKI” berbasis Canva *Magic AI* menjadi fokus utama dalam studi ini. Selain itu, dilakukan pula pengujian terhadap aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada topik hak dan kewajiban di tingkat sekolah dasar.

METODE

R&D dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan Canva *Magic AI* dengan nama "YUBAHAKI". Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa kelas IV sekolah dasar, dengan fokus pada materi hak dan kewajiban dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam pengembangan media pembelajaran ini, digunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini mencakup empat tahapan utama, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* (Waruwu, 2024). Setiap tahapan memiliki peran penting dalam memastikan keberhasilan produk yang dihasilkan, mulai dari analisis kebutuhan pembelajaran hingga penyebaran media pembelajaran yang siap digunakan oleh siswa dan guru di berbagai sekolah.

Tahapan pengembangan yang diadopsi dalam penelitian ini dimulai dengan fase *Define*, yang melibatkan berbagai aktivitas analisis awal, seperti identifikasi kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, kajian tugas dan konsep, serta perumusan tujuan instruksional yang jelas dan terukur. Fase ini penting untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan dan harapan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Setelah fase *Define*, tahap berikutnya adalah *Design*, yang ditandai dengan aktivitas pemilihan jenis media yang tepat, format penyajian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta penyusunan alat tes yang relevan untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Pada fase ini, juga dilakukan pembuatan rancangan awal produk yang akan diuji dan dikembangkan lebih lanjut pada tahap berikutnya.

- a. Tahap pengembangan dalam penelitian ini mencakup beberapa langkah penting dimulai dengan proses validasi oleh pakar di bidang materi dan media untuk memastikan kualitas dan kesesuaian konten yang akan diajarkan. Setelah validasi, dilakukan uji coba terbatas yang melibatkan kelompok kecil, diikuti dengan uji coba komprehensif di SDN Bubutan IV Surabaya untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran ini dapat diterima dan dimanfaatkan oleh siswa. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen pre-test–post-test control group, di mana siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap akhir, yakni *Disseminate*, media yang telah dikembangkan disebarluaskan melalui platform

TikTok Shop dan berbagai media sosial untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, media pembelajaran ini juga diusulkan untuk didaftarkan ke Hak Kekayaan Intelektual (HKI) guna melindungi karya yang telah diciptakan. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui lembar validasi materi dan media, angket respons siswa dan guru, serta instrumen pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 1. Pemakaian desain eksperimen

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
A	O ₁	X	O ₂
B	O ₃		O ₄

Media pembelajaran “YUBAHAKI” terbukti memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi dalam mendukung proses belajar.

Proses penyebaran dilakukan melalui media sosial *Tiktok* dan *marketplace* digital berupa *Lynk.Id*, menjangkau pengguna lebih luas dan meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis AI.

Untuk menghitung ketuntasan hasil belajar siswa, digunakan rumus persentase ketuntasan minimal belajar (KMB), yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai standar kompetensi yang ditetapkan dalam pembelajaran. Ketuntasan belajar dihitung dengan cara membandingkan jumlah siswa yang berhasil mencapai nilai di atas atau sama dengan nilai ketuntasan minimal, misalnya 75, terhadap jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes. Rumus yang digunakan adalah

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang nilainya} \geq 75}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100 \%$$

Hasil perhitungan ini akan menunjukkan persentase siswa yang telah tuntas belajar, yang dapat dijadikan acuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang diterapkan. Dalam penelitian ini, perhitungan ketuntasan hasil belajar digunakan untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test siswa dalam mengukur perubahan pemahaman mereka setelah diterapkannya media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL

Pengembangan media audio visual "YUBAHAKI" berbasis Canva *Magic AI* memakai 4D model, dikembangkan sebagai solusi pembelajaran PPKn materi "Hak dan Kewajiban" yang dapat diakses kapan saja melalui perangkat digital.

Hasil Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Media "YUBAHAKI" terdiri dari 25 cuplikan video interaktif yang memuat animasi, audio, teks, dan ilustrasi pembelajaran. Format horizontal 1920 x 1080 piksel menggunakan font Fredoka dan League Spartan.

Tabel 2. Format Cuplikan Media YUBAHAKI

Visual	Penjelasan
	Halaman Sampul
	Salam dan Sapa Pembuka oleh Tokoh Putri
	Ilustrasi Studi Kasus "Siswa Tidak Memenuhi Kewajiban di Lingkungan Sekolah".
	Interaksi Tokoh Putri dengan Menanyakan, "Apakah Situasi dalam Studi Kasus Pernah Terjadi dalam Kehidupan Peserta Didik?"

	<p>Penjelasan Ilustrasi Studi Kasus dan Keterkaitan di kehidupan sehari-harinya.</p>
	<p>Penjelasan Materi Pengertian Hak dan Kewajiban.</p>
	<p>Penjelasan Materi Perbedaan Hak dan Kewajiban dengan disertai ilustrasi pendukung.</p>
	<p>Penjelasan mengenai “Mengapa Pelaksanaan Hak dan Kewajiban harus Seimbang?” dengan disertai ilustrasi pendukung.</p>
	<p>Pemaparan Beberapa Macam Hak dan Kewajiban Anak</p>

	<p>Materi Contoh Penerapan Hak dan Kewajiban Anak di Lingkungan Rumah, Sekolah, dan Masyarakat</p>
	<p>Penjelasan mengenai “Bagaimana agar Menjadi Lebih Bijak?”</p>
	<p>Penyampaian Pesan Moral Terkait kewajiban dan hak.</p>
	<p>Profil Pengembangan. Cuplikan nama, NIM, profil, dan dosen.</p>

Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

Informasi mengenai capaian hasil belajar siswa melalui pre-test dan post-test pada kelas eksperimen

Tabel 3. Hasil Skor Pre-test dan Post-Test

No.	Nama	Nilai		N-Gain	Kategori
		Pre-test	Post-test		
1.	ARA	70	85	0,5	Sedang
2.	AM	65	75	0,285714	Rendah
3.	CAS	60	60	0	Rendah
4.	PGPR	40	60	0,333333	Sedang
5.	AJZA	40	50	0,166667	Rendah
6.	ANS	50	50	0	Rendah
7.	AMNAS	50	55	0,1	Rendah

8.	NM	55	60	0,111111	Rendah
9.	RAA	65	80	0,428571	Sedang
10.	SBAQI	70	70	0	Rendah
11.	NAR	60	70	0,25	Rendah
12.	MW	60	70	0,25	Rendah
13.	MRAP	40	50	0,166667	Rendah
14.	MI	60	70	0,25	Rendah
15.	MDH	55	60	0,111111	Rendah
16.	LMS	60	70	0,25	Rendah
17.	KZH	60	60	0	Rendah
18.	FRM	45	60	0,272727	Rendah
19.	FZK	60	60	0	Rendah
20.	FAW	50	60	0,2	Rendah
Jumlah Nilai		1115	1275	3,675902	
Rata – Rata Nilai		55,75	63,75	0,183795	Rendah

Hasilnya semua sample tidak tuntas minimal belajar yang telah ditetapkan dengan perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang nilainya} \geq 75}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{0}{20} \times 100\%$$

$$P = 0\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan berikut, diketahui bahwa hasil ketuntasan minimal belajar *pre-test* kelas eksperimen yakni 0% termasuk kategori sangat tidak baik.

Kemudian hasil *post-test* menyatakan bahwa 20 peserta didik kelas eksperimen yaitu kelas IV-A sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal belajar yang telah ditetapkan dengan perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang nilainya} \geq 75}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{20}{20} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa setelah menggunakan media yang dikembangkan, pada kelas eksperimen memperoleh hasil perhitungan nilai rata – rata N-gain score sebesar 0,757083 atau 75,7083% termasuk dalam kategori efektif untuk pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media audio visual “YUBAHAKI” berbasis Canva *Magic AI* pada materi hak dan kewajiban. Hasil tersebut mengalami peningkatan yang signifikan dalam persentase ketuntasan minimal belajar dari *pre-test* ke *post-test*.

Tahap akhir dalam menentukan keefektifan media pembelaajaran yakni dengan melakukan uji N gain, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep peserta didik setelah menggunakan media audio visual *YUBAHAKI* berbasis Canva *Magic AI*. Nilai N-Gain dalam bentuk persen dapat digunakan untuk menentukan keefektifan media pembelajaran ini. Jika nilainya kurang dari 40% maka termasuk kriteria tidak efektif, jika nilaian 40%- 55% maka termasuk kriteria kurang efektif, jika nilainya 56% - 75% maka kriteria cukup efektif, dan jika nilainya lebih dari 76% maka termasuk kriteria efektif.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

	Kelas	Statistic	Std. Error
N Gain Persen	Kontrol	Mean	18.3795
		Minimum	0
		Maximum	50
	Eksperimen	Mean	79.7018
		Minimum	58.82
		Maximum	100

Dalam penghitungan N-Gain, kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata sebesar 18,38%, yang tergolong tidak efektif. Sebaliknya, kelas eksperimen berhasil mencapai rata-rata 79,70%, masuk dalam kategori efektif, dengan nilai individu berkisar antara 58,82% hingga 100%.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan 4D yang berbasis pada Canva *Magic AI* untuk mengembangkan media pembelajaran materi hak dan kewajiban di kelas IV SD. Media ini dirancang agar mudah diakses melalui perangkat digital seperti HP dan PC, serta mampu menyampaikan materi

secara interaktif melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan narasi audio. Hal ini penting karena dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah mereka dalam memahami materi yang kompleks. Dengan desain yang user-friendly dan aksesibilitas yang tinggi, diharapkan media ini dapat menarik minat siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Hasil uji coba yang dilakukan menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan nilai validasi dari ahli media sebesar 85,71% dan ahli materi sebesar 77,5%. Penilaian ini mencakup berbagai aspek, seperti tampilan, isi, dan cara penyajian materi. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah memenuhi standar kualitas yang diinginkan dan sesuai dengan prinsip desain instruksional yang berlaku. Selain itu, media ini juga cocok dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD yang berada pada fase operasional konkret, sebagaimana yang dijelaskan oleh Piaget dalam teori perkembangan kognitifnya (Nurhadi, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa media ini sudah dipersiapkan dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman dan kemampuan kognitif siswa pada usia tersebut.

Dari segi kepraktisan, media ini memperoleh respons yang sangat baik dari siswa, dengan persentase mencapai 92,94%. Guru juga menilai media ini mudah digunakan serta fleksibel, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Kemudahan akses ini menjadi faktor penting dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Selain itu, media ini terbukti sesuai dengan gaya belajar siswa yang lebih visual-auditori, yang mendominasi pada usia sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman materi secara lebih efektif.

Pengujian efektivitas dilakukan dengan desain pretest-posttest yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil N-Gain kelas eksperimen mencapai 0,757 yang masuk dalam kategori tinggi, sementara kelas kontrol hanya memperoleh 0,183 yang termasuk kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa media “YUBAHAKI” terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan elemen visual dan audio yang menarik dalam media ini mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep materi secara lebih mendalam dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

Temuan ini semakin diperkuat oleh berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media berbasis animasi dan audio visual memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan (Albina et al., 2022; Putra & Sari, 2022; Siregar et al., 2025). Dengan demikian, media “YUBAHAKI” yang berbasis Canva *Magic AI* terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar, memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

SIMPULAN

Media pembelajaran “YUBAHAKI” berbasis Canva *Magic AI* yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar mengenai materi hak dan kewajiban. Melalui tahapan pengembangan 4D, media ini dirancang untuk menjawab keterbatasan media konvensional yang selama ini digunakan guru. Validasi oleh ahli dan uji coba di kelas menunjukkan bahwa media ini sangat diterima dan dapat mendorong keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan, terutama di kelas eksperimen yang menggunakan YUBAHAKI.

Temuan ini memperkuat pentingnya integrasi teknologi kecerdasan buatan dalam pembelajaran dasar. Ke depan, disarankan agar media ini disempurnakan dengan animasi dan kuis interaktif, serta diperluas distribusinya melalui platform digital. Sekolah juga diharapkan menyediakan ruang penyimpanan digital, sementara guru diimbau mengoptimalkan Canva *Magic AI* untuk inovasi pembelajaran. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan versi lanjutan dari media ini agar lebih dinamis dan berdaya jangkau luas.

REFERENSI

- Adistiana, O., & Hamami, T. (2024). Pengembangan tujuan kurikulum pendidikan agama Islam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 260–270. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6102>
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi Pancasila di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).

- Albet, M. (2021). Model-model penelitian pengembangan (Research and development). *FKIP Universitas Lampung*, 2(1).
- Albina, M., Safi, A., Gunawan, M. A., & Teguh, M. (2022). Model pembelajaran di abad ke-21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16, 939–955.
- Amrina Rosyada, H., & Ansori, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV SDN Pakintelan 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14311>.
- Annisa. (2024). Hak dan kewajiban dalam hukum Indonesia. Fakultas Hukum UMSU. <https://fahum.umsu.ac.id/hak-dan-kewajiban-dalam-hukum-indonesia/>
- Azizah, N., & Istianah, F. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPA melalui Google Sites berbantuan PhET terhadap hasil belajar siswa kelas IV. *JPGSD*, 12(2), 164–173.
- Canva. (2024). Membuat video dengan desain ajaib. https://www.canva.com/id_id/help/using-magic-video/
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1).
- Diyanto, R., & Kusuma, F. D. (2018). Multimedia pembelajaran matematika interaktif berbasis komputer. *Jurnal Matematika*, 1(2), 191–199.
- Eraspace. (2024). 7 fitur terbaru Canva dilengkapi AI untuk optimalkan desain. <https://eraspace.com/artikel/post/7-fitur-terbaru-canva-dilengkapi-ai-untuk-optimalkan-desain>
- Fadhallah. (2020). *Wawancara*. UNJ Press.
- Fauziah, I. N. N., & Dewi, D. A. (2021). Membangun semangat nasionalisme mahasiswa melalui pendidikan kewarganegaraan. *IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 2(2). <https://doi.org/10.59525/ijois.v2i2.30>
- Fazza Amalia, F., & Purwanti, P. D. (2024). Penerapan problem based learning berbantuan artificial intelligence dan Quiziz materi sila Pancasila kelas 4 SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.4040>

- Gilang. (2021). Contoh-contoh hak dan kewajiban siswa di sekolah. *Gramedia*. <https://www.gramedia.com/literasi/contoh-hak-dan-kewajiban-siswa-di-sekolah/>
- Hasan, M., Milawati, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Lestari, H., Hidayat, R., & Putra, H. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 23–34.
- Lumaul, & Hayya, A. (2023). Dampak media pembelajaran interaktif dalam pendidikan. *Eksponen*, 13(2). <https://doi.org/10.47637/eksponen.v13i2.788>
- Mamarimbang, F. R. (2024). Lima aplikasi pembelajaran interaktif yang guru harus tahu! *Redaksi Guru Inovatif*. <https://guruinovatif.id/artikel/5-aplikasi-pembelajaran-interaktif-yang-guru-harus-tahu>
- Mariani, R., Marzal, J., & Zurweni, Z. (2021). Pengembangan media mobile learning dengan pendekatan saintifik berbasis keterampilan berpikir kritis matematis siswa kelas XI MAN 2 Kota Jambi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2655–2667. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.815>