

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN
PENDEKATAN DEMONSTRASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA SD NEGERI 1 LUBUK MAKMUR**

Siti Rahayu¹, Neta Dian Lestari², Sri Wahyuningsih³

¹²³PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : 1rahayu1254323@gmail.com, 2neta_obyta@yahoo.com, dan
wsri7896@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to produce interactive learning video products with a demonstration approach on Pancasila education subjects that meet the criteria of valid, practical, and effective. The type of research used is Research and Development development research. The researcher used the 4D development model (Define, Design, Development, Disseminate). The subjects of this study were grade III students of SD Negeri 1 Lubuk Makmur, OKI. The results of several experts stated that the product developed by the researcher was declared very valid, obtaining an average value of 91%, with this the product the researcher made was worthy of use in research, from the results of the questionnaire responses of grade III students, namely at the one-two-one stage, the small group stage, and teacher responses obtained an average score of 90% very practical. The results of the potential effect, the results of the pretest score obtained a percentage score of 63.48% with high criteria, while the results of the posttest obtained a percentage score of 89.46% very high.

Keywords: Development, interactive video with a demonstration approach, Pancasila

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk video pembelajaran interaktif dengan pendekatan demonstrasi pada mata pelajaran pendidikan Pancasila yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development*. Peneliti menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 1 Lubuk Makmur, OKI. Hasil dari beberapa ahli menyatakan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid memperoleh nilai rata-rata sebesar 91%, dengan ini produk yang peneliti buat layak digunakan dalam penelitian, dari hasil angket respon peserta didik kelas III yaitu pada tahap *one-two-one, tahap small group*, dan respon guru memperoleh skor rata-rata 90% sangat praktis. Hasil efektif, hasil nilai *pretest* memperoleh skor persentase 60,86 % dengan cukup efektif, Sedangkan untuk hasil *posttest* memperoleh skor persentase 95,65 % efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, video interaktif dengan pendekatan demonstrasi, Pancasila

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah menunjukkan kemajuan yang sangat pesat, teknologi yang disebut dengan zaman globalisasi (Wahyuningsih,S, 2023). Memberikan dampak yang signifikan di berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Kehadiran teknologi terbukti mampu membantu para pendidik, khususnya dalam penyediaan bahan ajar, sehingga proses penyampaian materi menjadi lebih efektif dan efisien.

Bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran audio visual interaktif, yang memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya: merangsang pancaindra dan menarik minat peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, memberikan umpan balik langsung, serta memudahkan pemahaman konsep melalui pengulangan dan penyajian informasi dengan cara yang terstruktur (Hadi & Riyanto, 2020).

Peningkatan kualitas pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas (Yuniati et al., 2021). Dalam hal ini, guru memegang peranan penting sebagai tokoh utama dalam pelaksanaan pendidikan serta memiliki andil besar dalam menentukan keberhasilan proses

belajar (Yestiani & Zahwa, 2020). Peran guru sangatlah krusial dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, dinamis, dan interaktif guna mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik (Mansyur, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Lubuk Makmur, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila, guru pernah memanfaatkan media video sebagai alat bantu. Namun, video yang digunakan berasal dari *YouTube* dan belum bersifat interaktif. Selain itu, guru belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran konvensional, hal tersebut menjadikan siswa belum begitu interaktif, sehingga minat siswa belum optimal dengan baik dalam proses pembelajaran.

Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara langsung berdampak pada penurunan capaian belajar dan menghasilkan hasil yang belum memuaskan. Guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam merancang strategi pembelajaran, termasuk pemilihan dan penerapan metode. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan video pembelajaran interaktif yang dipadukan dengan pendekatan demonstrasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media ini diyakini mampu menciptakan pengalaman

belajar yang lebih menarik dan bermakna, mendorong partisipasi aktif siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih sistematis dan terstruktur.

Media pembelajaran berupa video interaktif berperan dalam memperjelas, memudahkan, dan membuat penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Dengan bantuan media ini, guru dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dan mendukung tercapainya efisiensi serta efektivitas pembelajaran, khususnya bila didukung oleh sarana audio visual (Devega, 2022).

Penggunaan video pembelajaran interaktif di jenjang sekolah dasar telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media ini memungkinkan penyajian materi dalam bentuk visual yang menarik dan lebih mudah dipahami (Pamungkas & Koeswanti, 2021). selain itu mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Yuanta, 2020). Melalui media ini, siswa dapat secara langsung mengamati proses pembelajaran, sehingga membantu mereka mengaitkan teori dengan praktik (Biassari et al., 2021).

Video pembelajaran menawarkan fleksibilitas dalam proses belajar, karena siswa memiliki kebebasan untuk mengakses dan memutar ulang video kapan pun dan di mana pun, sesuai dengan ritme belajar masing-masing (Isnaini et al., 2023). Fasilitas

ini sangat membantu, terutama bagi siswa yang membutuhkan waktu lebih untuk memahami materi yang disampaikan (Maharuli & Zulherman, 2021).

Metode demonstrasi merupakan teknik penyajian materi di mana guru menunjukkan secara langsung suatu proses atau objek yang sedang dipelajari, baik dalam bentuk asli maupun tiruan, dan biasanya disertai dengan penjelasan secara lisan (Rahmi & Fajriwati, 2020). Metode ini bertujuan untuk mengurangi kecenderungan verbalisme dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami, mengerti, dan mampu menerapkan materi yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari Pendidikan Pancasila adalah membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila, memperkuat rasa nasionalisme, serta menumbuhkan kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia. Melalui pemahaman yang baik terhadap materi Pendidikan Pancasila, diharapkan generasi muda mampu menjaga persatuan, menghormati keberagaman, dan menerapkan nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari (Nurgiansah, 2023).

Pelaksanaan Pendidikan Pancasila di sekolah dinilai masih kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh metode penyampaian materi yang cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga siswa kesulitan memahami nilai-nilai Pancasila secara utuh. Materi seringkali

disampaikan secara formal, tanpa dikaitkan dengan situasi nyata yang relevan dengan kehidupan siswa, yang menyebabkan minat belajar menjadi rendah. Padahal, pemahaman nilai Pancasila akan lebih mudah terbentuk apabila materi disampaikan dengan pendekatan yang kontekstual dan menarik.

Menurut Hanifah dkk (2024), pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak yang terkandung dalam nilai-nilai Pancasila. Melalui tampilan visual yang menarik disertai narasi yang jelas, siswa dapat menyaksikan contoh konkret penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mendorong pemahaman yang lebih mendalam.

Media video juga memberikan fleksibilitas waktu dan tempat, karena siswa dapat memutar ulang materi kapan saja, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga mereka memiliki kesempatan untuk memahami materi sesuai dengan kecepatan belajarnya. Video pembelajaran yang interaktif, mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Media ini tidak hanya mempermudah pemahaman, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.

Pendekatan demonstrasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga berperan penting dalam membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila melalui contoh nyata. Menurut Boiliu dkk (2024), pendekatan demonstrasi terbukti

efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena guru tidak hanya menjelaskan konsep, tetapi juga memperagakan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pendekatan ini juga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengamatan dan partisipasi langsung, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih kuat dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penggabungan media video pembelajaran interaktif dengan pendekatan demonstrasi, tercipta peluang bagi siswa untuk merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan membantu mereka memahami materi secara runtut.

Peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya dapat diakses secara mandiri oleh siswa, tetapi juga mampu menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar. Media ini diharapkan dapat mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan memperkuat penguasaan materi secara lebih efektif.

Menurut Setyosari (2020, h. 20) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu studi sistematis yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi proses maupun hasil pembelajaran, yang harus memenuhi kriteria konsistensi serta efektivitas internal. Sementara itu, Seals dan Richey (dalam Fahrurrozi & Mohzana, 2020, h. 3) mendefinisikan

penelitian pengembangan sebagai proses evaluasi yang dilakukan secara sistematis terhadap desain, pengembangan, dan pengujian program, dengan menekankan pada pemenuhan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Berdasarkan permasalahan diatas maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap **“Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Demonstrasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD Negeri 1 Lubuk Makmur”**.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research & Development* (R&D), yang merupakan penelitian yang bertujuan untuk menemukan atau mengembangkan produk serta menguji keefektifannya (Hamzah, 2020; h. 2). Produk yang dikembangkan diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan. Dalam hal ini, peneliti mengembangkan video pembelajaran interaktif dengan pendekatan demonstrasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Lubuk Makmur.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (Four-D), yang pertama kali diperkenalkan oleh Thiagarajan dan Sammel sebagai model pengembangan bahan ajar (Define, Design, Development, dan

Disseminate). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu, Teknik analisis data kevalidan, dan Teknik analisis data kepraktisan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model 4D, yang meliputi empat tahapan utama, yaitu: tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebarluasan (*Disseminate*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media video pembelajaran interaktif dengan pendekatan demonstrasi yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tahap *Define* (Pendefinisian)

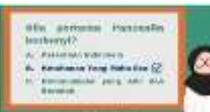
Tahap pendefinisian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dilakukan melalui observasi, dimana peneliti melakukan analisis kebutuhan apa yang di butuhkan oleh siswa maupun guru terhadap produk yang ingin peneliti kembangkan dan analisis tujuan pembelajaran dari materi yang akan di sampaikan pada pengembangan video pembelajaran.

Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap Design (desain) ini, tujuan utamanya adalah merancang bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Materi utama dalam video

meliputi sejarah perumusan Pancasila, simbolisasi Pancasila dalam lambang negara, serta penjelasan mengenai setiap sila dan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Di bagian akhir video, terdapat tes kemampuan yang berisi pertanyaan mengenai nilai-nilai Pancasila untuk mengukur pemahaman siswa secara keseluruhan.

Desain video pembelajaran interaktif dengan pendekatan demonstrasi	Keterangan
	Profil: Tampilan awal dari video pembelajaran berisi profil peneliti
	Judul video Ayo Mengenal Pancasila: materi dari mata pelajaran pendidikan Pancasila
	Tujuan pembelajaran: siswa dapat memahami makna dari setiap sila Pancasila dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
	Ice breaking lagu Garuda Pancasila menggunakan animasi gambar-gambar seperti burung garuda dll.
	Kuis untuk melihat sejauh mana pemahaman dasar siswa mengenai pembelajaran pendidikan Pancasila.

Desain video pembelajaran interaktif dengan pendekatan demonstrasi	Keterangan
   	Materi yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • sejarah dan teladan para perumus pancasila • mendemonstrasikan batang tubuh burung garuda • sila-sila Pancasila, dan contoh penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
	Tes kemampuan: pertanyaan nilai-nilai Pancasila untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, akan dilakukan pengembangan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah disusun sehingga layak untuk digunakan dalam penelitian. Tahapan ini mencakup langkah-langkah berikut:

Pada tahap penilaian para ahli

Setelah produk dikembangkan, produk tersebut dievaluasi oleh para ahli yang dikenal sebagai validator. Validator yang terlibat dalam proses ini meliputi ahli materi dan ahli media, dengan dosen sebagai bagian dari tim validasi. Tujuan validasi ahli materi adalah untuk menilai kelayakan produk berdasarkan kesesuaian materi dan kelengkapannya.

Penilaian Ahli Materi

Hasil penilaian yang diperoleh dari lembar angket validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penilaian di atas, diperoleh skor 90%, yang masuk dalam rentang 80-100%, sehingga aspek kevalidan materi dikategorikan sebagai sangat valid. Hasil penelitian dari validator ahli materi memberikan saran perbaikan, yaitu penambahan tulisan logo Universitas PGRI Palembang, Tut Wuri Handayani, Kampus Merdeka, dan Merdeka Belajar. Sebagai tindak lanjut, peneliti memperbaiki produk video pembelajaran interaktif dengan pendekatan demonstrasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sesuai dengan saran dari validator ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.3 Tampilan Perbaikan sesuai saran

Ahli Materi	
Tampilan sebelum diperbaiki	Keterangan
	Perbaikan menambahkan bagian pada tahap awal video dengan tulisan logo Universitas PGRI Palembang, Tut Wuri Handayani, Kampus Merdeka, dan Merdeka Belajar https://drive.google.com/file/d/1M_xozBV5X0OWanBvit0yRoLnJe3sBGds/view?usp=drivesdk
Tampilan sesudah diperbaiki	Keterangan
	Sudah diperbaiki sesuai saran https://youtu.be/diqs_W2xjGE?si=hE80FksNH1L-YWr- 

Penilaian Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian di atas, diperoleh skor 92%, yang masuk dalam kategori 80-100%,

sehingga aspek kevalidan materi dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian dari validator memberikan saran perbaikan, yaitu memperbaiki animasi guru bergerak agar lebih interaktif dan menarik. Selanjutnya, peneliti melakukan perbaikan pada produk video pembelajaran interaktif dengan pendekatan demonstrasi pada mata pelajaran pendidikan Pancasila sesuai dengan saran dari validator media sebagai berikut:

Tabel 4.5 Tampilan Perbaikan sesuai saran

Ahli Media	
Tampilan sebelum diperbaiki	Keterangan
	Perbaikan animasi guru bergerak agar lebih interaktif, menarik, dan materi disesuaikan dengan naskah. https://drive.google.com/file/d/1M_xozBV5X0OWanBvit0yRoLnJe3sBGds/view?usp=drivesdk
Tampilan sesudah diperbaiki	Keterangan
	Sudah diperbaiki sesuai saran https://youtu.be/diqs_W2xjGE?si=hE80FksNH1L-YWr- 

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji validitas keseluruhan untuk pengembangan video pembelajaran interaktif dengan pendekatan demonstrasi pada mata pelajaran pendidikan Pancasila menunjukkan skor rata-rata kevalidan materi sebesar 90% dengan kriteria "sangat valid" dan skor rata-rata kevalidan media sebesar 92% dengan kriteria "sangat valid". Dengan demikian,

hasil uji validitas keseluruhan mencapai 91%, yang berarti produk ini memenuhi kriteria sangat layak dan dapat dikategorikan sebagai sangat valid.

Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Pada tahap *disseminate* (penyebarluasan) media pembelajaran video pembelajaran interaktif dengan pendekatan demonstrasi mata pelajaran pendidikan Pancasila, maka dapat dilakukan dengan menyebarkan produk akhir dengan cara terbatas ke kelas-kelas lain sebagai tempat dilakukannya penelitian. Selanjutnya, pada tahap ini peneliti membagi produk berupa video pembelajaran interaktif dengan pendekatan demonstrasi mata pelajaran pendidikan Pancasila ke guru dan peserta didik khususnya kelas III SD Negeri 1 Lubuk Makmur,

Video pembelajaran interaktif dengan pendekatan demonstrasi mata pelajaran pendidikan Pancasila tersebut mendapatkan tanggapan positif dari guru kelas III SD Negeri 1 Lubuk Makmur. Tanggapan respon positif tersebut salah satunya dapat meningkatkan tingkat kepraktisan suatu media pembelajaran III SD Negeri 1 Lubuk Makmur yang dapat membantu proses pembelajaran, karena dengan adanya media ajar peserta didik lebih senang dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif dengan pendekatan demonstrasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri 1 Lubuk Makmur terbukti sangat valid dengan nilai kevalidan materi 90% dan media 92%, serta sangat praktis dengan nilai kepraktisan dari uji *one-to-one* sebesar 86%, kelompok kecil 89%, dan respon guru 96%. Lebih lanjut, evaluasi hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dari rata-rata pretest 60,86% menjadi rata-rata posttest 95,65 %, dengan perhitungan N-Gain sebesar 71% dalam kategori "tinggi", mengindikasikan bahwa video pembelajaran ini memiliki keefektifan yang besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A. I. (2022). *Model Pembelajaran E-Split Cassroom untuk Melatih Keterampilan BerpikirTingkat Tinggi dan Kemandirian Belajar*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Aisyah, A., Zuliana, F., Aminah, S., & Ananda, R. (2023). Analisis Kompetensi Guru Wali Kelas Terhadap Penggunaan Media Audio Visual Pembelajaran SD. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 709-718.

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 54-72.
- Amran, A. (2022). *Pendidikan Pancasilah di Perguruan Tinggi*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Andes, D., Hanifah, N., & Syahid, A. A. (2024). Pengembangan Medua Voice E-Book sebagai Upaya Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *IDEGURU: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 540-547.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5313-5327.
- Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 671-680.
- Astuti, Endang Puji. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 671-680.
- Astuti, S. (2020). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMP Negeri 1 Guruh. *SEEDS: Science, Enginering, Aducation, and Development Studies*.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional dan Pembelajaran)*, 62-74.
- Bila, N. S., Wahyuni, F. D., & Nurgiansah, T. H. (2023). Peran Penting Civics: Pendidikan Ilmu Kewarganegaraan di Era Masyarakat Digital. *Jurnal Kewarganegaraan*, 1-12.
- Boiliu, F. M., & Purba, S. Y. (2024). Pendekatan Demonstrasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Shema*.
- Dewinta, N. K., Raksun, A., & Budiman, M. A. (2024). Implementasi Media Video Interaktif pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 45 Ampenan. *Jurnal Ilmiah*

- Profesi Pendidikan*, 2235-2241.
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3799-3813.
- Fahri, M. U. (2020). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran. *Preprints*.
- Fatikasari, R., Matius, B., & Junus, M. (2020). Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Simulasi PhET Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Anggana Materi Fluida Statis. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 65-72.
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi konsep pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1631-1637.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1104-1113.
- Hasibuan, D. (2022). Penggunaan Metode Demonstrasi dalam Proses Pembelajaran. *Hibrul Ulama*, 1-10.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 59-69.
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia menggunakan Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Sukamaju. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1511-1518.
- Hoerudin, C. W. (2023). Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 B. *IPPEN: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 52-64.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Isnaini, S. N., Firman, & Desyandri. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 42-51.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media.
- Lestari, N. D., & Pratiwi, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran Ekonomi berbasis Capcut di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 231-242.
- Maharuli, F. M., & Zulherman. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam muatan

- pelajaran ipa di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 265-271.
- Mansyur, M. (2021). Manajemen perpustakaan dan signifikansinya bagi peningkatan mutu pembelajaran di sekolah/madrasah. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 12-30.
- Marifah, S., & Amaliyah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7563-7572.
- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 125-133.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 167-175.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 173-179.
- Mevia, S. M., Murjainah, & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Digital Scrapbook Berbantuan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 169-183.
- Muhammad, H., Murtinugraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis Moodle pada mata kuliah metodologi penelitian. *Jurnal Pensil: Pendidikan teknik Sipil*, 54-60.
- Munir, M., & Sholehah, H. (2022). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal AL-Mutaalimah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 28-32.
- Mustamiin, M. Z. (2021). PENERAPAN METODE DEMONSTRASI DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PKN. *Journal Scientific of Mandalika*.
- Muthmainnah, Fatmawati, M. K., Zamista, A. A., Rahmi, H., Narpila, S. D., Nasution, I. W., et al. (2022). *Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Norma. (2021). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media video pembelajaran pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 101-115.

- Nurfadahillah, S. (2021). *Nurfadhillah, Septy. MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.* Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhandayani, E. F., Mulyono, D., & Yanto, Y. (2022). Pengembangan E-Modul Matematika Materi Barisan dan Deret Dengan Pendekatan Problem Based Learning (PBL). *Judika Education: Jurnal Pendidikan Matematika*, 126-137.
- Pamungkas, W. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 346-354.
- Pratama, R. A. (2022). *Monograf Game Android "Menalar" Berbasis Adobe Animation CC.* DKI Jakarta: PT. Scifintech Andrew Wijaya.
- Pratama, Y. A., & Muftahid, H. (2020). Penerapan Media Youtube Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKn. *CITIZEN VOICE: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 85-93.
- Priyono, & Hasyim, A. W. (2023). *Riset Manajemen Sumber Daya Manusia.* Malang: CV. Literasi nusantara Abadi.
- Putri, A., & Fitri, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Siswa Kelas X Tav Smk Negeri 5 Padang. *JANGKA: Jurnal Pendidikan Matematika Ekasakti*, 1-7.
- Rahmah, N. N., & El-Yunusi, M. Y. (2024). Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Minat Belajar Siswa Di Mi El-Rahmah Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6257-6262.
- Rakasiwi, I., Safitri, S., Asmi, A. R., Syarifuddin, & Farida. (2020). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan digital scrapbook berbasis photoshop pada mata pelajaran sejarah di SMA N 6 Palembang.* Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi.* Sukabumi: Fahmi Pustaka.
- Rohmah, M. Y., Nuraini, N. L., & Linguistika, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pancakaran (Papan Pecahan Dan Kartu Soal) Dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 139-158.
- Rulyansah, A., & Wardana, L. A. (2020). Pengembangan

- perangkat pembelajaran matematikaberbasis kompetensi 4K Anies Baswedan dan multiple intelligences. *Jurnal Basicedu*, 1236-1245.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 123-133.
- Samoiri, J. (2023). *Kreativitas Guru Dan Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Pendidikan Agama Kristen*. *Jutipa: Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*.
- Samosir, R. C. (2024). Dampak Media Pembelajaran video pada Materi Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi. *HUMANTIS: Jurnal Humaniora, Sosial dan Bisnis*, 365-369.
- Serenata. (2020). *Tutorial Dasar Membuat Video Pembelajaran*.
- Shafa, A. F., & Yuniarta, T. N. (2022). Pengembangan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Geogebra materi program linear untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 1127-1136.
- Sinulingga, L. O., Nasution, M. H., & Batubara, B. M. (2019). Implementasi kebijakan pajak progresif bagi kendaraan bermotor. *Perspektif*, 19-23.
- Sittati Musalamah, H. M. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis Moodle pada mata kuliah metodologi penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 4.
- Wahyuningsih, S., Sundari, S., & Husnulwati, S. (2023). Pembentukan Karakteristik Siswa, Melalui Pengembangan Nilai Seni Budaya Sumatera Selatan, Mewujudkan Nilai-Nilai Pancasila Kearifan Pembentukan Sikap Nasionalisme. *Jurnal Education And Development*, 11(3), 294-304.
- Suciati, I. (2022). *Media Pembelajaran Matematika*. Gowa: CV. Ruang tentor.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendi. (2022). *Multimedia interaktif menggunakan unity 2D*. Jakarta: Nurul Fikri Press.
- Sulaeman, D., Yusuf, R. N., Damayanti, W. K., & Arifudin, O. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 71-77.
- Sulfemi, W. (2020). *Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Sumantri, M., Marini, A., & Arita, M. H. (2023). *Media*

- Pembelajaran Kompherensif.* Tangerang: CV. Graha Edu.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran.* Bojong Genteng: CV Jejak.
- Sujarweni, V.W. (2024). *Mtode Penelitian Kualitatfi dan Kuantitatif Simpel dan Praktis.* Jogjakarta: Pustaka Baru.
- Ulfah, A. (2022). *Ragam Analisis dan Penelitian.* Pamekasan: IAIN Madura Press.
- Usman, H., & Akbar, P. S. (2022). *Metodologi Penelitian Sosial.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Vadilla, N. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Model Discovery Learning Pada materi termokimia untuk mengukur keterampilan sains peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 152-161.
- Wicaksana, E. (2020). Efektifitas pembelajaran menggunakan moodle terhadap motivasi dan minat bakat peserta didik di tengah pandemi covid-19. *Edu Teach: Jurnal Edukasi dan teknologi Pembelajaran*, 117-124.
- Widiya, A. W., Oktaviana, V., & Utari, A. D. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 293-299.
- Widiyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi perencanaan pembelajaran. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 16-35.
- Wulandari, E., Faturrohman, H., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Ningsih, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SDIT Insan Mulia Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1415-1424.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran guru dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Fondatia*, 41-47.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 91-100.
- Yuniastuti, M., & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial.* Surabaya: Scorpindo Media Pustaka.
- Yuniati, I., Suyuthi, H., & Hakim, M. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Youtube Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA IT Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*.