

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR DI KOTA SOLOK

Nabilla Muchmaina¹, Desyandri²

^{1,2} PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹muchmainah04@gmail.com, ²desyandri@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the suboptimal quality of planning and implementation of Pancasila Education learning, as well as the limited innovative and contextual learning media. Learning is still dominated by lecture methods and the use of conventional media, so that students are less active, easily bored, and have difficulty understanding abstract concepts. This study aims to develop a valid, practical, and effective animated video based on Problem Based Learning in the Pancasila Education subject for third-grade elementary school students in Solok City. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The developed media was validated by material experts, media experts, and language experts, then tested and implemented to determine the level of practicality and effectiveness. Practicality was measured through teacher and student response questionnaires, while effectiveness was measured through pretests and posttests. This research was conducted at SDN 09 PPA as a trial school, SDN 02 Aro IV Korong and SDN 03 Kampung Jawa as implementation schools. The results of the study showed that the animated video obtained a validity of 93% (very valid). Practicality at the trial stage obtained 100% (teachers) and 87.05% (students) in the practical category with an N-Gain of 84.98% (high). At the implementation stage, the practicality was 95% (teachers) and 80.21% (students) in the practical category with an N-Gain of 94.8% (high) at SDN 02 Aro IV Korong and 100% (teachers) and 92.86% (students) in the practical category with an N-Gain of 76.9% (high). Thus, the animated video based on Problem Based Learning is proven to be valid, practical, and effective for use in the Pancasila Education subject for grade III Elementary School students in Solok City.

Keywords: *animated video, Problem Based Learning, Pancasila Education*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya kualitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih belum optimal serta keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional sehingga siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas III Sekolah Dasar di Kota Solok yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan

ahli kebahasaan, kemudian diuji coba dan diimplementasikan untuk melihat tingkat praktikalitas dan efektivitasnya. Praktikalitas diukur melalui angket respon guru dan siswa, sedangkan efektivitas diukur melalui *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dilakukan di SDN 09 PPA sebagai sekolah uji coba, SDN 02 Aro IV Korong dan SDN 03 Kampung Jawa sebagai sekolah implementasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi memperoleh validitas sebesar 93% (sangat valid). Praktikalitas pada tahap uji coba memperoleh 100% (guru) dan 87,05% (siswa) kategori praktis dengan N-Gain 84,98% (tinggi). Pada tahap implementasi praktikalitas 95% (guru) dan 80,21% (siswa) kategori praktis dengan N-Gain 94,8% (tinggi) di SDN 02 Aro IV Korong serta 100% (guru) dan 92,86% (siswa) kategori praktis dengan N-Gain 76,9% (tinggi). Dengan demikian, video animasi berbasis *Problem Based Learning* terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas III Sekolah Dasar di Kota Solok.

Kata kunci: video animasi, Problem Based Learning, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Mutu pendidikan sangat berpengaruh oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Inovasi pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak di era digital karena proses pembelajaran tidak lagi cukup berpusat pada guru, melainkan harus mendorong partisipasi aktif siswa (Pratiwi et al., 2022). Transformasi digital dalam pendidikan juga memperluas pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Melati et al., 2023). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran inovatif menjadi bagian penting dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai wahana pembentukan karakter dan internalisasi nilai-nilai kebangsaan sejak usia sekolah dasar (Musthofa & Anggraeni, 2022). Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Natalia & Saingo, 2023). Pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara inovatif dengan mengintegrasikan teknologi, aktivitas berpikir tingkat tinggi, serta penguatan karakter agar siswa lebih aktif dan

terlibat dalam proses pembelajaran (Rusdinal et al., 2022). Oleh Karena itu, pembelajaran harus dirancang secara kontekstual agar siswa tidak sekedar mengetahui, tetapi juga memahami dan menghayati nilai-nilai tersebut secara bermakna.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan pada penguatan karakter dan pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui pendekatan berbasis masalah (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Salah satu model yang relevan adalah *Problem Based Learning* (PBL), yaitu model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan permasalahan nyata melalui proses penyelidikan atau diskusi (Muhartini et al., 2023). Model *Problem Based Learning* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis serta pemahaman konsep siswa (Supardi, 2022). Penggunaan Model *Problem Based Learning* pada pembelajaran sekolah dasar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterlibatan siswa, dan kualitas proses pembelajaran secara lebih aktif dan bermakna (Oktaferi & Desyandri, 2020). Selain itu, pemanfaatan media video dalam

pembelajaran sekolah dasar terbukti efektif meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Ridha et al., 2021).

Secara operasional, penelitian ini menggunakan langkah-langkah *Problem Based Learning* menurut (Mulasi, 2017) yang meliputi : (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Sintaks ini dipilih karena sistematis dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang memerlukan tahapan pembelajaran yang terstruktur dan bertahap.

Namun, keberhasilan penerapan model *Problem Based Learning* sangat dipengaruhi oleh dukungan media pembelajaran yang digunakan. Media yang memiliki fungsi menarik perhatian, memperjelas konsep abstrak, serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Wulandari et al., 2023). Media berbasis audio-visual seperti video animasi mampu menyajikan informasi secara konkret dan menarik sehingga memudahkan pemahaman siswa (Defi & Faiza, 2021). Selain itu, penggunaan media digital terbukti

memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan minat siswa sekolah dasar (Hafzah et al., 2020)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di ketiga sekolah yaitu, SDN 03 Kampung Jawa (gugus 2) di Kecamatan Tanjung Harapan, pada tanggal 07-13 Oktober, serta SDN 02 Aro IV Korong (gugus 4) dan SDN 09 PPA (gugus 1) di Kecamatan Lubuk Sikarah pada tanggal 23-27 Oktober. Ditemukan beberapa permasalahan yaitu: Kualitas perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya optimal, khususnya dalam penyusunan RPM yang digunakan oleh guru sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih dominan oleh buku cetak, serta video yang bersumber dari platform YouTube dan presentasi PowerPoint, yang belum sepenuhnya mampu menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual dan bermakna bagi siswa.

Guru dan siswa menunjukkan kebutuhan yang tinggi terhadap media pembelajaran yang mampu menyajikan visualisasi secara jelas dan konkret. Namun, dalam praktik pembelajaran masih belum ditemukan

penggunaan media yang secara optimal menghadirkan visualisasi konkret yang relevan dengan materi pembelajaran. Kondisi ini terjadi meskipun sekolah telah didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, seperti ketersediaan perangkat infocus, akses internet yang cukup, serta lingkungan kelas yang kondusif untuk kegiatan belajar mengajar.

Hasil wawancara yang mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan minat tinggi terhadap penggunaan teknologi serta telah terbiasa memanfaatkan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Ketertarikan tersebut sesungguhnya merupakan potensi yang signifikan untuk meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran apabila didukung dengan media pembelajaran yang tepat. Selain itu, guru telah menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL), namun dalam pelaksanaannya belum didukung oleh media pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa dalam menganalisis permasalahan secara optimal.

Permasalahan di atas memberikan dampak kepada siswa, di antaranya: Siswa merasa jenuh dan

kurang bersemangat karena pembelajaran terasa monoton. Siswa tidak merasakan interaktivitas dan keterlibatan dalam proses belajar, yang mengurangi motivasi untuk belajar. Terdapat kekurangan dalam kemampuan siswa untuk menyampaikan pengetahuan baru yang mereka dapat dalam pembelajaran, siswa belum memperoleh pengetahuan yang luas dan terkini di yang sesuai dengan perkembangan zaman di era teknologi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan video animasi berbasis *Problem Based Learning* yang dirancang mengikuti sintaks (Mulasi, 2017). Media ini menyajikan permasalahan kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa pada tahap orientasi masalah, kemudian dilanjutkan dengan arahan diskusi, penyelidikan, penyajian hasil, serta refleksi dan evaluasi. Video animasi dirancang menggunakan unsur visual bergerak, suara, teks pendukung, dan ilustrasi kontekstual yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas III.

Pengembangan media ini menjadi penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena tidak

hanya membantu siswa memahami konsep secara kognitif, tetapi juga melatih kemampuan menganalisis situasi, mengambil Keputusan, dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila melalui pengamalan belajar berbasis masalah. Dengan demikian, media berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai instrumen pedagogis yang mengarahkan proses berpikir siswa secara sistematis sesuai tahapan *Problem Based Learning*.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi berbasis *Problem Based Learning* sangat cocok diterapkan di sekolah dasar. Efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa, tetapi juga mampu memotivasi siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam proses pembelajaran melalui pendekatan yang interaktif dan terstruktur.

Berdasarkan analisis studi dijelaskan sebelumnya, penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”**.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Reserch and Development*) merupakan pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan serta menguji keefektifan suatu produk. Proses diawali dengan analisis kebutuhan melalui survei atau pendekatan kuantitatif, kemudian dilanjutkan dengan uji coba eksperimen (Haryati, 2022).

Model ADDIE lebih dianggap sederhana dibandingkan model pengembangan lainnya, sehingga mudah dipahami dan diterapkan. Adapun tahapan dalam model ini meliputi: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Ranuharja et al., 2021).

Tahap *analysis* dilakukan melalui studi pendahuluan di tiga sekolah dasar yaitu, SDN 09 PPA, SDN 02 Aro IV Korong, dan SDN 03 Kampung Kota Solok. Kegiatan pada tahap meliputi analisisid dokumen, analisis kebutuhan guru dan siswa, observasi proses pembelajaran, analisis sarana dan prasarana, serta analisis karakteristik siswa. Hasil pada tahap ini menjadi dasar dalam

merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar.

Tahap *desain* dilakukan dengan merancang isi media, alur video, tampilan animasi, penyusunan materi, pembuatan *storyboard*, serta penyesuaian sintaks *Problem Based Learning* ke dalam media video animasi. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan proses pembuatan produk menggunakan aplikasi canva, kemudian produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

Tahap *implementation* dilakukan dalam dua skala. Uji coba skala terbatas dilaksanakan di SDN 09 PPA, sedangkan implementasi skala luas dilakukan di SDN 02 Aro IV Korong dan SDN 03 Kampung Jawa. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, guru kelas III sekolah dasar, dan siswa kelas III. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi, lembar observasi, pedoman wawancara, dokumentasi, dan angket praktikalitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa *pretest dan posttest*.

Data yang dikumpulkan ada berupa data kuantitatif dan data kualitatif yang didapat dari hasil uji validasi, uji praktikalitas, dan uji efektivitas pada produk yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan video animasi berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas III Sekolah Dasar di Kota Solok dapat dilihat sebagai berikut:

1. Hasil Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan lima jenis analisis, yaitu analisis dokumen, analisis kebutuhan, analisis proses pembelajaran, analisis karakteristik siswa, serta analisis sarana dan prasarana. Berdasarkan hasil kelima analisis tersebut, ditemukan beberapa permasalahan yaitu: Kualitas perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya optimal, khususnya dalam penyusunan RPM yang digunakan oleh guru sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih dominan oleh buku cetak, serta video yang bersumber dari platform YouTube dan presentasi PowerPoint, yang belum sepenuhnya mampu menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual dan bermakna bagi siswa.

Guru dan siswa menunjukkan kebutuhan yang tinggi terhadap media pembelajaran yang mampu menyajikan visualisasi secara jelas dan konkret. Namun, dalam praktik pembelajaran masih belum ditemukan penggunaan media yang secara optimal menghadirkan visualisasi konkret yang relevan dengan materi pembelajaran. Kondisi ini terjadi meskipun sekolah telah didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, seperti ketersediaan perangkat infocus, akses internet yang cukup, serta lingkungan kelas yang kondusif untuk kegiatan belajar mengajar.

Hasil wawancara yang mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan minat tinggi terhadap penggunaan teknologi

serta telah terbiasa memanfaatkan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Ketertarikan tersebut sesungguhnya merupakan potensi yang signifikan untuk meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran apabila didukung dengan media pembelajaran yang tepat. Selain itu, guru telah menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)*, namun dalam pelaksanaannya belum didukung oleh media pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa dalam menganalisis permasalahan secara optimal.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti mengambil peluang untuk mengembangkan Video animasi berbasis *Problem Based Learning* yang sesuai dan relevan dengan guru dan siswa.

2. Hasil Tahap Desain (Design)

Pada tahap desain, peneliti merancang video animasi berbasis *Problem Based Learning*. Peneliti merancang video animasi menggunakan

aplikasi Canva berbantuan fitur Canva AI.

Gambar 1 Cover dan Judul



Gambar 2 Tujuan Permasalahan



Gambar 3 Sajian Permasalahan



Gambar 4 Ajakan untuk mengerjakan LKPD yang akan diberikan



Gambar 5 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya



Gambar 6 Penjelasan mengenai makna sila-sila Pancasila



3. Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahap penyempurnaan produk video animasi berbasis *Problem Based Learning* yang sudah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan dua langkah yaitu validasi produk dan uji coba. Validasi dilakukan oleh tiga dosen ahli sesuai dengan bidang keahliannya, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli kebahasaan. Berdasarkan masukan dan saran dari pada validator, peneliti melakukan beberapa perbaikan sehingga menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan presentase sebesar 93% pada aspek materi, 92%

pada aspek media, dan 95% pada aspek kebahasaan, dengan rata-rata keseluruhan 93% yang berada pada kategori sangat valid, sehingga Video animasi berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar di Kota Solok.

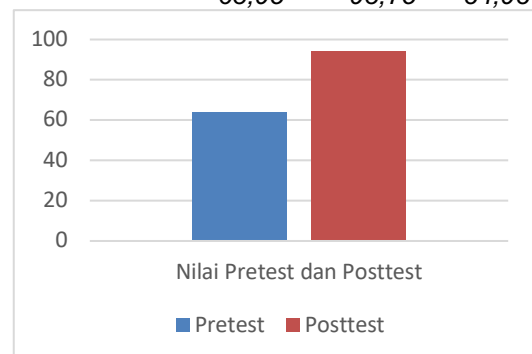
Tabel 1 Validasi

Validasi	
Ahli Materi	93%
Ahli Media	92%
Ahli Kebahasaan	95%

Pada tahap uji coba hasil didapatkan pada uji praktikalitas memperoleh 100% pada guru dan 87,05% pada siswa dengan kategori praktis.

Tabel 2 Praktikalitas dan Efektifitas Uji Coba

Praktikalitas dan Efektifitas Guru dan Siswa			
Praktikalitas	Pretest	Posttest	N-Gain
Guru Siswa	63,95	93,75	84,98



Grafik 1 Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest* pada Uji Coba

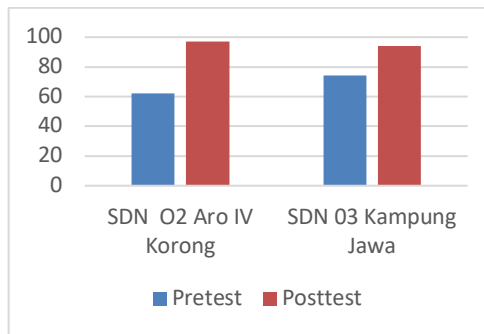
Berdasarkan hasil praktikalitas dan efektifitas yang dilakukan peneliti pada uji coba skala kecil mendapatkan kesimpulan bahwa video animasi berbasis Problem Based Learning sudah valid, praktis, efektif, dan layak untuk diimplementasikan pada skala luas.

4. Hasil Tahap Implementasi (*Implementations*)

Tahap Implementasi adalah tahap yang dilakukan setelah melakukan uji coba pada skala kecil. Implementasi ini dilakukan peneliti pada dua sekolah yaitu SDN 02 Aro IV Korong dan SDN 03 Kampung Jawa. Hasil pada tahap implementasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Praktikalitas dan Efektifitas Implementasi

Praktikalitas dan Efektifitas					
	Praktikalitas		Pre test	Post test	N-Gain
	Guru	Siswa			
SDN 02	95	80,21	62,27	97,27	94,8
SDN 03	100	92,86	73,96	94,31	76,99



Grafik 2 Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest* pada Implementasi

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terlihat bahwa proses pengembangan video animasi berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas III Sekolah Dasar di Kota Solok sesuai dengan tahapan pengembangan model ADDIE. Adapun tahapan yang dimaksud yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Secara empiris, media pembelajaran dinyatakan praktis apabila mudah digunakan oleh guru dan siswa, dapat diterapkan secara langsung dalam pembelajaran, serta membantu proses penyampaian materi secara efektif (Sari et al., 2023).

Selain itu, praktikalitas media juga ditentukan oleh aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, daya tarik, dan kebermanfaatan media dalam pembelajaran (Yanto, 2019).

Penelitian lain menunjukkan bahwa media pembelajaran yang praktis adalah media yang tidak menyulitkan pengguna, mudah dioperasikan, serta mampu mendukung kegiatan pembelajaran secara optimal (Julita et al., 2023). Lebih lanjutnya, penggunaan media video dalam pembelajaran terbukti membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Meylinda & Reinita, 2023). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis *Problem Based Learning* valid, praktis, dan efektif digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

5. Hasil Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini, peneliti merumuskan kesimpulan mengenai pengembangan video animasi berbasis *Problem Based*

Learning berdasarkan data yang sudah diperoleh selama penelitian di lapangan. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan media yang dikembangkan, sangat valid. Selain itu, hasil praktikalitas yang melibatkan guru dan siswa menunjukkan bahwa video animasi tersebut tergolong praktis, baik pada tahap uji coba maupun implementasi. Dari segi efektivitas, video animasi berbasis *Problem Based Learning* terbukti memberikan hasil efektif, baik pada uji coba maupun pada implementasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi berbasis *Problem Based Learning* valid, praktis, dan efektif digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas III Sekolah Dasar di Kota Solok valid, praktis, dan layak digunakan. Hasil

penelitian menunjukkan tingkat validitas sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas pada tahap uji coba memperoleh 100% pada guru dan 87,05% pada siswa kategori praktis dengan N-Gain 84,98% dengan kategori tinggi. Pada tahap implementasi praktikalitas 95% pada guru dan 80,21% pada siswa dengan kategori praktis dengan N-Gain 94,8 dengan kategori tinggi pada SDN 02 Aro IV Korong serta 100% pada guru dan 92,86% pada siswa dengan kategori praktis dengan N-Gain 76,99% dengan kategori tinggi di SDN 03 Kampung Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Defi, A. N., & Faiza, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(2), 112.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i2.112046>
- Hafzah, N., Amalia, K. P., Lestari, E., Annisa, N., Adiatmi, U., Saifuddin, F., Studi, P., Biologi, P., & Keguruan, F. (2020). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4.0 (Meta-analysis Effectiveness of the use of Digital Learning Media in Increasing The Results and In. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bilogi*, 6(4), 541–549.
<https://online-journal.unja.ac.id/biodik>
- Haryati, S. (2022). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Julita, T., Yunus, Y., & Wijaya, I. (2023). Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas XI di SMK N 2 Padang. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 1–11.
<https://doi.org/10.58540/pijar.v2i1.390>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Meylinda, E., & Reinita. (2023). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4),
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7273>
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran problem based learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77.
- Mulasi, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, IX(2), 213–224.
<http://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/download/1>

- 7/6
- Musthofa, A., & Anggraeni, D. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 2723–2328.
<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772><https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>
- Natalia, L., & Saingo, Y. A. (2023). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan. 1(10), 266–272.
- Oktaferi, R. D., & Desyandri. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2637–2646.
- Pratiwi, D., Larasati, A. N., & Berutu, I. L. (2022). Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di Abad-21. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 5(2), 211–216.
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/best/article/view/5685>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. 6(4), 7174–7187.
- Ranuharja, F., Ganefri, G., Fajri, B. R., Prasetya, F., & Samala, A. D. (2021). Development of Interactive Learning Media Edugame Using Addie Model. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 14(1), 5359.<https://doi.org/10.24036/tip.v14i1.412>
- Ridha, M., Firman, & Desyandri. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 154–162.
- Rusdinal, R., Rusli, R., & Meizatri, R. (2022). Pelatihan Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Science, Technology, Engineering, Mathematic (STEM) dan Karakter Bagi Guru Sekolah Dasar Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 132141.<https://doi.org/10.24036/abdi.v4i1.206>
- Sari, S. G., Rozimela, Y., & Yerizon, Y. (2023). Praktikalitas Pengembangan Pembelajaran Flipped Classroom berbantuan Media Interaktif pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1020–1028.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2233>
- Supardi, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas Xi Tia Smkn 2 Bogor. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*.<https://doi.org/10.32832/jpg.v3i1.6600>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*.<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
<https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>