

Pemanfaatan Media Vidio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III SD Katolik V Tomohon

Meria Delila Gasi^{1*}, Harol R. Lumapow², Yulmi Hesti Mottoh³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Manado, Jl. Kampus Unima, Kec. Tondano Sel., Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara
E-mail: meriadelila@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7478>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25 June 2026

Revised: 09 July 2026

Accepted: 21 July 2026

Kata Kunci:

Media Vidio, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Video

Keywords:

Media, Learning Outcomes, Pancasila Education

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi *Kekayaan Suku Bangsaku* siswa kelas III SD Katolik V Tomohon melalui pemanfaatan media video. Rendahnya hasil belajar disebabkan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dengan penyampaian materi melalui metode monoton dan gambar statis sehingga siswa mudah bosan; ketuntasan prasiklus hanya mencapai 22,8%. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus pada 35 siswa kelas III (15 laki-laki dan 20 perempuan). Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa serta tes esai pada akhir setiap siklus. Hasil menunjukkan ketuntasan klasikal meningkat dari 68,85% pada siklus I (15 siswa tuntas), belum memenuhi KKTP, menjadi 85,57% pada siklus II (32 siswa tuntas), melampaui target minimal 75%. Tiga siswa yang belum tuntas dipengaruhi kondisi kesehatan dan kebutuhan khusus. Dengan demikian, pemanfaatan media video efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi *Kekayaan Suku Bangsaku* pada siswa kelas III SD Katolik V Tomohon.

This study aims to improve the learning outcomes of Pancasila Education on the subject of the Wealth of My Tribes of Grade III students of Tomohon Catholic Elementary School V through the use of video media. The low learning outcomes are caused by teacher-centered learning, with material delivery through monotonous methods and static images so that students are easily bored; pre-cycle completion only reached 22.8%. The study used Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart spiral model in two cycles on 35 grade III students (15 boys and 20 girls). Data were collected through observations of teacher and student activities and essay tests at the end of each cycle. The results showed that classical completion increased from 68.85% in cycle I (15 students completed), not meeting the KKTP, to 85.57% in cycle II (32 students completed), exceeding the minimum target of 75%. Three students who did not complete were affected by health conditions and special needs. Thus, the use of video media is effective in improving the learning outcomes of Pancasila Education on the subject of the Wealth of My Tribes of Grade III students of Tomohon Catholic Elementary School V.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Meria Delila Gasi, et al (2026). Pemanfaatan Media Vidio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III SD Katolik V Tomohon, 5(1) 1571-1577.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7478>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan bangsa yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Di tingkat sekolah dasar, proses pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan (aspek kognitif), tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai karakter yang menjadi identitas bangsa. Sejalan dengan hal tersebut, Pendidikan Pancasila menempati posisi strategis dalam kurikulum nasional. Menurut

Winarno (2019), pendidikan kewarganegaraan atau Pendidikan Pancasila pada hakikatnya adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan mempersiapkan warga negara agar memiliki literasi kewarganegaraan, tanggung jawab, dan partisipasi yang aktif. Selaras dengan itu menurut Sirah dkk. (2023:981) Pendidikan pancasila merupakan pembelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara indonesia yang memahami dan mampu melaksanakan hidup rukun, untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter, sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang selalu mengalami perubahan. Selain itu agar siswa memiliki kemampuan berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat berbangsa dan bernegara.

Tujuan utama Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar, sebagaimana dirumuskan dalam Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022), adalah untuk melahirkan generasi yang memiliki Profil Pelajar Pancasila. Fokus utamanya mencakup enam dimensi: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Khusus pada fase B (kelas III), siswa diharapkan mampu mengenal dan menghargai kekayaan budaya serta keberagaman suku bangsa sebagai bagian yang tak terpisahkan dari identitas Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

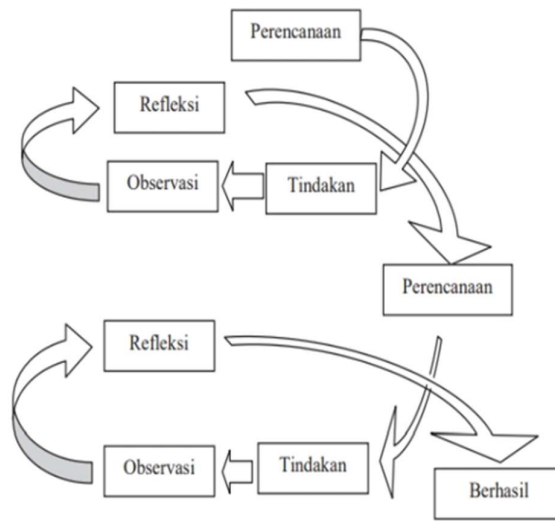
Namun, kondisi di lapangan menunjukkan adanya tantangan dalam pencapaian target. Berdasarkan hasil observasi awal data nilai di SD Katolik V Tomohon, ditemukan fenomena rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi "Kekayaan Suku Bangsaku". Ketidaktercapaian ini terlihat jelas saat dibandingkan dengan standar kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang telah ditetapkan sekolah yaitu sebesar 75. Data prasiklus menunjukkan bahwa dari total 35 siswa yang ada di kelas III, hanya 8 siswa (22,8%) yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 27 siswa lainnya (77,2%) dinyatakan belum tuntas atau berada di bawah standar KKTP. Rendahnya ketuntasan belajar ini dipicu oleh proses pembelajaran yang bersifat konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered) dan materi mengenai keragaman suku yang sangat luas seringkali hanya disampaikan melalui metode yang monoton dan gambar statis di buku paket. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan keunikan pakaian adat, rumah adat, hingga tradisi luhur berbagai suku. Siswa cenderung pasif dan merasa bosan karena materi dianggap terlalu abstrak untuk anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan realitas ke dalam ruang kelas. Rusman (2020) menegaskan bahwa media video pembelajaran merupakan salah satu media yang paling efektif karena memiliki unsur audio (suara) dan visual (gambar bergerak) yang mampu memanipulasi ruang dan waktu. Video dapat membawa siswa "berkeliling" Indonesia secara virtual, menyaksikan langsung festival budaya atau kehidupan sehari-hari berbagai suku bangsa tanpa harus meninggalkan ruang kelas. Penggunaan video tidak hanya meningkatkan daya tarik (aspek afektif), tetapi juga memperkuat retensi ingatan siswa (aspek kognitif) karena informasi diproses melalui dua indera sekaligus. Sejalan dengan itu, Sumual dkk. (2024:3) Media pembelajaran adalah alat yang sangat membantu dalam proses pembelajaran karena dapat menyampaikan pesan secara kreatif, menarik, dan mudah dipahami sehingga membangkitkan minat pada penerima. Dalam materi "Kekayaan Suku Bangsaku", video dapat menyajikan narasi sejarah, musik daerah, dan visualisasi arsitektur rumah adat secara terintegrasi. Hal ini sangat penting untuk menumbuhkan sikap toleransi dan rasa bangga terhadap tanah air sejak dini. Jika siswa dapat melihat keindahan perbedaan tersebut secara nyata melalui video, maka nilai-nilai kebinekaan akan lebih mudah terinternalisasi dibandingkan sekadar menghafal nama-nama suku. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Susanti (2025:142) menunjukkan bahwa penggunaan media video sangat layak digunakan guna membantu guru dalam penyajian materi kepada siswa. Dengan melihat urgensi permasalahan di SD Katolik V Tomohon, peneliti meyakini bahwa penggunaan media video dapat menjadi solusi untuk memperbaiki rendahnya hasil belajar siswa kelas III

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mengacu pada desain penelitian yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart (Zainal Aqib, 2006:31). Pelaksanaan siklus PTK tersebut mengikuti empat tahapan utama yang berjalan secara

spiral berulang, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).



Gambar 1. Spiral Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart (Zainal Aqib, 2006:31)

Prosedur penelitian ini diawali dengan tahap perencanaan berdasarkan temuan rendahnya hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila prasiklus. Peneliti menyusun modul ajar yang memanfaatkan penggunaan media video, menyiapkan lembar pengamatan aktivitas, serta menyusun instrumen soal evaluasi sumatif. Tahap tindakan dilakukan dengan memutar tayangan video edukasi keragaman budaya nusantara. Tahap observasi dijalankan selama proses pembelajaran untuk merekam secara objektif data aktivitas pengajaran guru dan siswa serta mengumpulkan lembar jawaban evaluasi. Tahap refleksi menganalisis hambatan prosedural yang muncul untuk dievaluasi sebagai landasan dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian yaitu semua siswa kelas III SD Katolik V St. Agustinus Tomohon yang terdiri dari 15 laki-laki dan 20 perempuan dengan total keseluruhan 35 siswa. Tempat pelaksanaan dilakukan di sekolah SD Katolik V St. Agustinus Tomohon. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik pengamatan (observasi) melalui lembar pedoman observasi interaksi guru dan siswa, serta tes formatif esai (essay) tertulis pada akhir pertemuan untuk mengukur tingkat capaian kognitif peserta didik. Analisis data hasil belajar dihitung menggunakan persentase ketuntasan belajar klasikal dengan rumus kualitatif sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan dari komponen rumus di atas menerangkan bahwa KB melambangkan ketuntasan belajar secara klasikal, T melambangkan jumlah skor atau jawaban yang diperoleh siswa tuntas, dan T_t merepresentasikan jumlah skor total atau kuota seluruh peserta didik kelas III. Seorang siswa dinyatakan tuntas belajar secara individu apabila nilai yang diperoleh memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) minimal yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75. Suatu kelas dinyatakan tuntas belajarnya secara klasikal apabila target pencapaian persentase ketuntasan siswa minimal menyentuh lebih besar dari 75% (Trianto, 2018:241).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus tindakan di kelas III. Tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Februari 2026 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit mengajarkan pokok bahasan Kekayaan Suku Bangsa. Langkah kegiatan pembelajaran meliputi pendahuluan berupa salam, doa, apersepsi, ice breaking, dan penyampaian tujuan. Kegiatan inti

dijalankan dengan memutar tautan media video <https://youtu.be/TzZigRpjOOE?si=jZEE3MG527tznMv>, mengelompokkan siswa secara heterogen, membagikan Lembar Kerja Kelompok (LKK), membimbing jalannya diskusi kelompok kecil, dan membagikan lembar tes esai mandiri. Data perolehan hasil evaluasi kognitif siswa kelas III akhir tindakan siklus I dijabarkan dalam tabel berikut:

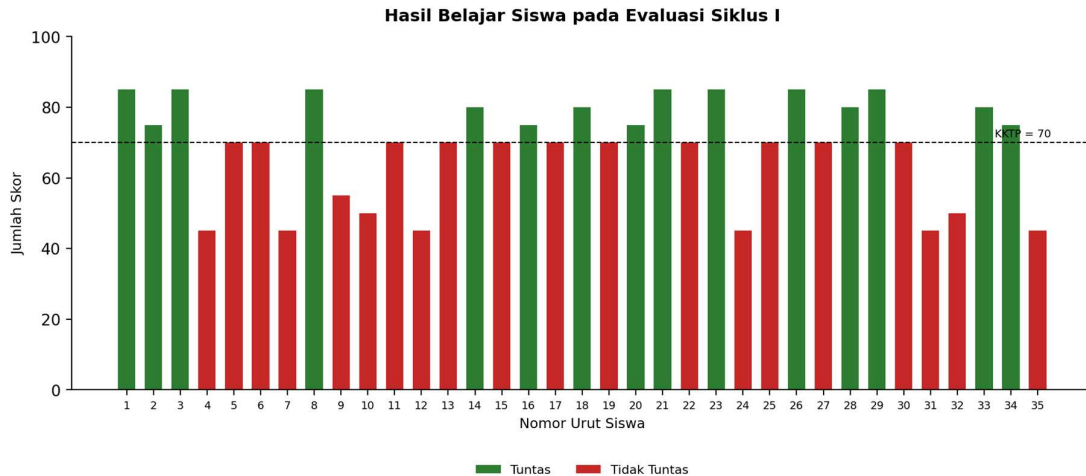


Diagram Batang 1. Hasil Belajar Siswa pada Evaluasi Siklus I

Berdasarkan analisis ketuntasan hasil belajar klasikal pada tindakan siklus I diperoleh:

$$KB = \frac{2410}{3500} \times 100\% = 68,85\%$$

Hasil kuantitatif di atas membuktikan ketuntasan belajar secara klasikal yang dicapai pada siklus I baru mencapai 68,85% dengan akumulasi jumlah skor kelas sebesar 2.410. Siswa yang tuntas hanya berjumlah 15 orang, sementara 20 siswa lainnya berada pada kategori tidak tuntas. Lembar observasi menunjukkan persentase keterampilan mengajar guru mencatatkan hasil 70% (kategori cukup baik) dan persentase keterlibatan belajar siswa mencapai hasil 68,75% (kategori cukup baik). Kelemahan diidentifikasi karena guru memutar video tanpa jeda penjelasan materi serta kurang membimbing kolaborasi kelompok secara intensif.

Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 24 Februari 2026 dengan sub-tema yang sama. Guru melakukan pembenahan dengan menjelaskan materi di sela-sela video, mengendalikan ketertiban kelas, serta melakukan bimbingan merata pada diskusi kelompok. Hasil instrumen observasi guru meningkat menjadi 86% (kategori sangat baik) dan aktivitas belajar siswa naik mencapai persentase 81% (kategori sangat baik). Perolehan skor evaluasi sumatif akhir siklus II dimuat pada tabel di bawah ini:

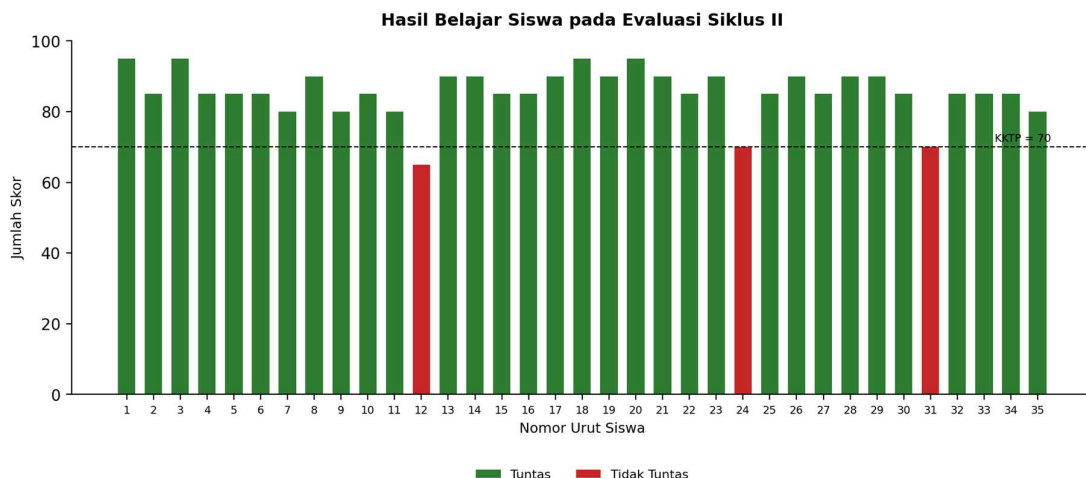


Diagram Batang 2. Hasil Belajar Siswa pada Evaluasi Siklus II

Berdasarkan analisis ketuntasan belajar secara klasikal pada tindakan siklus II diperoleh:

$$KB = \frac{2995}{3500} \times 100\% = 85,57\%$$

Sesuai akumulasi data kuantitatif di atas, perolehan ketuntasan belajar klasikal siswa kelas III melompat naik secara bermakna menyentuh 85,57% dengan total skor kelas sebesar 2.995. Jumlah siswa tuntas mencapai kriteria minimal nilai KKTP berkembang dari 15 siswa menjadi 32 orang siswa, dan hanya menyisakan 3 siswa (GPCR, MMS, dan RKW) yang belum tuntas akibat kondisi kesehatan siswa berkebutuhan khusus, sehingga tindakan kelas dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas, terlihat adanya perubahan yang sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas III SD Katolik V Tomohon pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Kekayaan Suku Bangsa. Secara teoretis, hasil belajar itu sendiri merupakan pencapaian nyata yang berhasil diraih oleh peserta didik sebagai dampak langsung dari keterlibatan aktif mereka serta pelaksanaan tugas secara bertanggung jawab dalam proses pembelajaran (Irawan, Tuerah, & Mottoh, 2026:170). Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini terjadi setelah diterapkannya media video pembelajaran secara terstruktur melalui dua siklus tindakan, yang dirancang untuk mengatasi kepasifan siswa dalam model pembelajaran konvensional.

Pada pelaksanaan siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal baru mencapai angka 68,85%, yang berarti belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 75. Belum optimalnya hasil belajar pada siklus pertama ini dipicu oleh beberapa kendala prosedural dalam pengelolaan kelas. Guru cenderung memutar video secara terus-menerus tanpa memberikan penjelasan tambahan atau penguatan kontekstual di sela-sela tayangan. Akibat dari kurangnya interaksi ini, sebagian besar siswa menjadi kurang fokus, mudah teralihannya perhatiannya untuk mengobrol dengan teman, serta belum memiliki keberanian dan kepercayaan diri yang cukup ketika diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

Menyikapi kelemahan pada siklus pertama, peneliti melakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II yang akhirnya berhasil mendongkrak ketuntasan belajar klasikal siswa menjadi 85,57%. Lonjakan hasil belajar yang signifikan ini terjadi karena guru telah memperbarui strategi pembelajarannya menjadi jauh lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Pada siklus kedua ini, guru tidak lagi sekadar bertindak sebagai operator yang memutar video, melainkan aktif membangun komunikasi dua arah, memberikan demonstrasi materi yang konkret, serta melakukan pembimbingan intensif dan merata kepada setiap kelompok kecil saat berdiskusi. Perubahan taktik pedagogis ini direspons secara sangat positif oleh siswa kelas III, di mana mereka menjadi jauh lebih fokus, antusias menyimak tayangan, serta berani menjawab pertanyaan reflektif yang diajukan oleh guru.

Hubungan timbal balik dan perbaikan taktik pedagogis pada siklus kedua ini selaras dengan ulasan landasan ilmiah dari para ahli. Mengenai fungsi strategis penggunaan media tampak dengan yang dikemas secara multimedia, Sumual dkk. (2024:3) menjelaskan secara teoretis bahwa: "Media pembelajaran adalah alat yang sangat membantu dalam proses pembelajaran karena dapat menyampaikan pesan secara kreatif, menarik, dan mudah dipahami sehingga membangkitkan minat pada penerima". Sementara itu, pencapaian internal siswa kelas III yang mengalami peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif tersebut dikonfirmasi secara murni melalui pemikiran dari Irawan dkk. (2026:170) yang menegaskan bahwa: "Hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih peserta didik sebagai dampak dari keterlibatan aktif mereka dan pelaksanaan tugas dalam proses pembelajaran

Keberhasilan penataan pembelajaran pada siklus II ini sangat selaras dengan hakikat Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar. Pendidikan Pancasila merupakan proses pembelajaran yang sengaja difokuskan untuk membentuk warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter, serta mampu memahami dan mengimplementasikan hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Sirah dkk. (2023:981). Melalui materi Kekayaan Suku Bangsa, tantangan utama guru adalah menyederhanakan konsep keberagaman yang luas agar dapat dicerna oleh siswa usia sekolah dasar yang secara psikologis

masih berada pada fase operasional konkret. Penggunaan media video di sini menjadi jembatan visual yang sangat krusial karena mampu menghadirkan realitas kebudayaan Nusantara secara langsung ke dalam ruang kelas.

Di sinilah media video pembelajaran mengambil peran krusial sebagai jembatan ruang dan waktu. Sesuai dengan penegasan Rusman (2020), video pembelajaran merupakan media audio-visual yang mengintegrasikan unsur suara (audio) dan gambar bergerak (visual) secara serempak. Karakteristik video ini mampu menghadirkan realitas budaya Indonesia yang eksotis langsung ke dalam ruang kelas di SD Katolik V Tomohon. Siswa tidak lagi sekadar menghafal teks monoton dari buku cetak, melainkan dapat melihat keindahan visual pakaian adat, mendengarkan lantunan tarian daerah, serta menyaksikan megahnya arsitektur rumah adat dari berbagai suku di tanah air secara dinamis. Hal ini selaras dengan teori Sumual dkk. (2024:3) bahwa media pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat menyampaikan pesan secara efektif sehingga mampu membangkitkan minat dan pemahaman mendalam pada diri penerima informasi. Dengan demikian, pemanfaatan media video serta perbaikan strategi pengajaran guru yang berpusat pada siswa terbukti secara empiris mampu meningkatkan mutu pembelajaran dan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas III SD Katolik V Tomohon.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan media video pembelajaran terbukti secara efektif dapat meningkatkan proses dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi "Kekayaan Suku Bangsaku". Media audio-visual ini mampu mengubah abstraknya materi keragaman budaya menjadi konkret dan menarik bagi siswa usia sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan secara empiris oleh perkembangan persentase ketuntasan belajar klasikal di setiap fasenya. Pada kondisi prasiklus, tingkat ketuntasan hanya mencapai 22,8%. Setelah diberikan tindakan memanfaatkan media video pada Siklus I, persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 68,85%. Selanjutnya, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pengelolaan kelas pada Siklus II, ketuntasan klasikal siswa melonjak tajam hingga mencapai 85,57%. Capaian akhir ini telah memenuhi bahkan melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKTP) yang dipersyaratkan yaitu sebesar 75. Jadi, Pemanfaatan Media Video yang disertai dengan perbaikan strategi guru terbukti efektif meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas III SD Katolik V Tomohon. Penggunaan media video sebaiknya tidak berdiri sendiri, melainkan dikombinasikan dengan metode refleksi diskusi, serta video pembelajaran yang digunakan sebaiknya memiliki unsur interaktivitas agar siswa tidak menjadi penonton pasif melainkan terlibat aktif dalam proses konstruksi pengetahuan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenuddin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 115-136.
- 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), 01-17.
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan video pembelajaran. *Jurnal Pengembangan Video Pembelajaran*, 1-6.
- Fitriani, A., Harahap, M. J., Fajri, Y., Negeri, I., & Utara, S. (2023). Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29-40.
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Implementasi Nilai Karakter Gotong Royong dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539-551.

- Irawan, D. D., Tuerah, R. M., & Mottoh, Y. H. (2026). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas V SD Inpres Tataaran I. Indo Green Journal, 4(2), 168-174.
- Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala BSKAP No. 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Misykat, 3(1), 171-187.
- Pramono, K. H. (2022). Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Untuk Matakuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan Model R & D Pendahuluan Penelitian Sebelumnya. Jurnal Penelitian, 19(1), 9-16.
- Rusman. (2020). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 11(2), 120-132.
- Sirah, F., Krowin, M. M., & Mottoh, Y. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Theme Hidup Rukun Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas VI di SDN 1 Ayong. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(20), 981-1089.
- Sumual, S. D., Lumapow, H. R., Tuerah, P. E., Dondokambey, C. J., Paat, W. R., & Manumpil, Y. B. (2024). Development of Multimedia-Based Learning Media for Multimedia Courses. International Journal of Information Technology and Education, 3(3), 1-10.
- Susanti, D. A., Cornelia, T. S., Sihombing, W. M., & Sianturi, G. W. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di Sd Negeri 067244 Medan. Jurnal Curere, 9(1), 136-143.
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran), 6, 587-594.
- Winarno. (2019). Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61-68.