

---

## Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas VI SDN 1 Selokaton Kabupaten Kendal

Azka Haidar Aushofi<sup>1)</sup>, Ririn Indah Sari<sup>2)</sup>, Melvitha Putri Prihanza<sup>3)</sup>, Uswatun Khasanah<sup>4)</sup>, Eva Nur Hidayah<sup>5)</sup>

<sup>1,2,3,4,5)</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

\*Azka Haidar Aushofi

Email : [azkahaidar201005@students.unnes.ac.id](mailto:azkahaidar201005@students.unnes.ac.id)  
[ririnindahsari601@students.unnes.ac.id](mailto:ririnindahsari601@students.unnes.ac.id)  
[melvitaputri91@students.unnes.ac.id](mailto:melvitaputri91@students.unnes.ac.id)  
[uswatunkhasanah03@students.unnes.ac.id](mailto:uswatunkhasanah03@students.unnes.ac.id)  
[evanur@mail.unnes.ac.id](mailto:evanur@mail.unnes.ac.id)

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas VI SDN 1 Selokaton Kabupaten Kendal. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya keterlibatan dan hasil belajar murid yang masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran, karena keterbatasan guru dalam variasi penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu berupa pretest–posttest control group design, melibatkan 21 murid kelas VI SDN 1 Selokaton sebagai kelas eksperimen dan 21 murid kelas VI SDN 1 Tanjunganom sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 83,33 menjadi 90,95. hasil N-Gain pretest dan posttest pada kelas eksperimen mendapatkan nilai sebesar 0,723 dengan kategori peningkatan tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar murid dengan media pembelajaran berbasis video interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila 72,3%.

**Kata kunci:** Video Interaktif, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

### Abstract

This study aims to determine the effectiveness of interactive video-based learning media in improving the learning outcomes of Pancasila Education of sixth-grade students at SDN 1 Selokaton, Kendal Regency. The background of this study is based on the low level of student engagement and learning outcomes that are still below the Minimum Completion Criteria, due to teachers' limitations in varying the use of learning media. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design in the form of a pretest–posttest control group design, involving 21 sixth-grade students of SDN 1 Selokaton as the experimental class and 21 sixth-grade students of SDN 1 Tanjunganom as the control class. The results showed an increase in the average value of learning outcomes from 83.33 to 90.95. The results of the N-Gain pretest and posttest in the experimental class obtained a value of 0.723 with a high increase category. So it can be concluded that the increase in student learning outcomes with interactive video-based learning media in Pancasila Education learning is 72.3%.

**Keywords:** Interactive Video, Learning Outcomes, Pancasila Education

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana utama dalam mengembangkan manusia yang berkarakter, berpengetahuan, dan sadar akan jati dirinya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam konteks pendidikan dasar, pengembangan karakter dan penanaman nilai kebangsaan merupakan fondasi penting yang harus diterapkan sejak dini. Salah satu cara untuk mengembangkan karakter dan menanamkan nilai kebangsaan di tingkat sekolah dasar adalah melalui Pendidikan Pancasila (Mumpuni & Muhibbin, 2025).

Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, moral, serta identitas kebangsaan murid sejak usia dini. Sebagai mata pelajaran yang menekankan pemahaman nilai, sikap, dan perilaku berlandaskan ideologi negara, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dituntut mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan relevan dengan perkembangan psikologis dan sosial murid (Fernanda, Fernica, & Pratama, 2025). Kurikulum Merdeka menegaskan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila harus sejalan dengan penguatan Dimensi Profil Lulusan, sehingga guru perlu menghadirkan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan berorientasi pada pengembangan karakter (Rizky, Pia, Kandi, 2022). Namun, realita yang terjadi hari ini, menunjukkan bahwa kualitas pemahaman kognitif murid terhadap nilai-nilai Pancasila belum mencapai hasil yang optimal. Survey Pusat Studi Kebangsaan Indonesia (2023) mengungkapkan hanya 28,6% murid yang memahami Pancasila di ruang kelas, sementara 21,7% murid memahaminya di media sosial. Temuan ini menandakan perlunya media pembelajaran yang lebih adaptif dengan karakteristik generasi digital.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar adalah pemanfaatan media video interaktif. Media video interaktif tidak hanya mengombinasikan unsur audio dan visual, tetapi juga menyediakan elemen interaksi seperti kuis, dan umpan balik otomatis yang dapat mendorong keterlibatan murid secara aktif selama proses pembelajaran (Ali et al, 2024). Selaras dengan hal tersebut Ainiyah (2024) menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi terbukti lebih efektif dalam menjaga perhatian murid didik serta meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep. Pada konteks Pendidikan Pancasila, media video interaktif dianggap sangat potensial karena mampu menyajikan visualisasi nilai-nilai abstrak, contoh kasus, serta situasi moral yang dekat dengan pengalaman anak (Hazmi & Yullys Helsa, 2025). Dengan demikian, murid tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga mengamati dan berinteraksi dengan stimulus visual yang memperkaya proses konstruksi pengetahuan.

Tuntutan pembelajaran abad ke-21 semakin memperkuat urgensi integrasi teknologi ke dalam pembelajaran. Menurut Murniyati (2025) teknologi pembelajaran kini tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, melainkan sebagai kebutuhan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital, berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Penggunaan media berbasis digital memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih dinamis dan menarik, sehingga murid dapat belajar melalui pengalaman yang bersifat mandiri, reflektif, dan berpusat pada murid (Anindya & Purba, 2025). Perspektif ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika murid terlibat langsung dalam proses membangun pengetahuan melalui pengalaman konkret, stimulus visual, dan interaksi berbasis teknologi yang relevan (Azzahra, Septa, & M Yunus, 2025). Dengan demikian, video interaktif menjadi salah satu media yang selaras dengan paradigma pembelajaran modern yang berpusat pada murid.

Video interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar juga menunjukkan hasil yang positif. Penelitian Purwati (2021) dengan judul Implementasi Media Video Animasi Interaktif Secara Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Murid Kelas IV SDN Tulung 03, menemukan bahwa penggunaan video interaktif pada materi tematik kelas IV memberikan peningkatan signifikan pada hasil belajar murid, dengan persentase kenaikan dari siklus I ke siklus II sejumlah 31%. Demikian pula, penelitian Iskandar et al, (2023) dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V Sekolah Dasar, membuktikan bahwa media video interaktif mampu membantu murid memahami konsep abstrak melalui visualisasi dan interaksi terstruktur yang meningkatkan hasil belajar dari nilai rata-rata 5,55, menjadi 6,25. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas video interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada jenjang kelas VI, masih terbatas. Padahal, mata pelajaran ini sering kali dianggap abstrak oleh murid karena memuat nilai-nilai yang membutuhkan penalaran moral, interpretasi konteks, dan kemampuan

reflektif. Celah penelitian ini menunjukkan pentingnya kajian lebih lanjut mengenai efektivitas media video interaktif dalam mendukung pemahaman dan capaian belajar murid pada materi Pendidikan Pancasila.

Observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Selokaton Kabupaten Kendal menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku guru serta buku murid. Selain itu, dalam proses pembelajaran murid tampak pasif dan kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta mudah kehilangan fokus terutama ketika materi bersifat abstrak atau kompleks. Kondisi ini berdampak langsung pada hasil belajar, di mana sebagian besar murid memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Guru mengungkapkan bahwa keterbatasan kemampuan dalam variasi media pembelajaran membuat penyampaian materi terasa monoton dan kurang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar murid yang terbiasa dengan konten digital.

Kondisi tersebut, menjadikan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, fokus, dan pemahaman murid terhadap materi Pendidikan Pancasila. Media video interaktif dipandang sebagai salah satu solusi yang berpotensi mengoptimalkan proses pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih konkret, visual, menarik, dan memungkinkan interaksi langsung. Melalui media ini, murid dapat mengeksplorasi nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam, memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, serta mengembangkan pemahaman konseptual melalui umpan balik otomatis yang tersedia dalam video.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas VI SDN 1 Selokaton Kabupaten Kendal. Penelitian ini bertujuan menilai sejauh mana penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan pemahaman murid, memperbaiki kualitas proses pembelajaran, serta memberikan kontribusi terhadap implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik murid abad 21.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu atau *quasi-experiment* yang bertujuan untuk menguji keefektifan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada murid kelas VI. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok murid kelas VI, yaitu 21 murid kelas VI SD Negeri 1 Selokaton sebagai kelas eksperimen, dan 21 murid kelas VI SD Negeri 1 Tanjunganom sebagai kelas kontrol. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa kedua sekolah memiliki karakteristik yang setara dalam hal kurikulum, tingkat perkembangan murid, serta kesesuaian dengan kebutuhan penelitian.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang memuat soal *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda materi Mengenal Norma, Hak, dan Kewajiban. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji statistik independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 27. Penggunaan metode *quasi-experiment* dengan desain *pretest-posttest control group design* sesuai dengan pendapat Arikunto (2018) dalam Arib, Rahayu, Sidorj, & Afgani (2024) yang menyatakan bahwa perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada dua kelompok memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai efektivitas suatu media pembelajaran. Selain itu, Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa desain *control group design* memungkinkan peneliti untuk melihat pengaruh perlakuan secara lebih objektif dalam kondisi yang terkendali.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang sudah peneliti lakukan mengenai keefektifan media pembelajaran berbasis video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran pendidikan pancasila pada murid kelas VI di SD Negeri 1 Selokaton Kabupaten Kendal, terdapat beberapa temuan yang akan dibahas oleh peneliti, temuan tersebut meliputi:

### 1. Analisis Data Penelitian

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan masing-masing berjumlah 21 responden, diperoleh analisis deskriptif sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif**

Analisis Deskriptif	N	Min	Max	Mean	Std.Dev
PreKon	21	48	88	65,24	10,789
PostKon	21	70	94	83,33	7,193
PreEks	21	52	82	67,33	8,974
PostEks	21	80	100	90,95	6,591
Valid N	21				

Berdasarkan tabel 1, diperoleh hasil belajar murid dari *pretest* sampai *posttest*. Nilai *pretest* kelas kontrol mendapatkan rata-rata 65,24, nilai *posttest* kelas kontrol mendapatkan rata-rata 83,33. Kemudian untuk nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 67,33, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 90,95.

### 2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data penelitian normal atau tidak. Berikut hasil uji normalitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen:

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreKon	.165	21	.141	.949	21	.324
PostKon	.170	21	.114	.938	21	.195
PreEks	.169	21	.122	.937	21	.186
PostEks	.153	21	.200	.916	21	.073

Berdasarkan tabel 2, diperoleh nilai signifikansi *Shapiro-Wilk pretest* kelas kontrol sebesar 0,324 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,192, Kemudian nilai signifikansi *Shapiro-Wilk pretest* kelas eksperimen sebesar 0,186 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,073. Hasil perolehan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol lebih dari 0,05 yang menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari penelitian berdistribusi normal.

### 3. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah nilai dari data *posttest* kelas kontrol dengan nilai dari data *posttest* kelas eksperimen bersifat homogen atau tidak. Berikut hasil dari uji homogenitas:

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Murid	Based on Mean	.141	1	40	.709
	Based on Median	.100	1	40	.753
	Based on Median and With adjusted df	.100	1	39,588	.753
	Based on Trimmed Mean	.129	1	40	.721

Berdasarkan tabel 3, diperoleh nilai signifikansi Based on Mean adalah  $0,709 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *posttest* kelas kontrol dan varian data *posttest* kelas eksperimen adalah homogen.

### 4. Uji Paired Sample t Test

Uji paired sample t test dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi

Mengenal Norma, Hak, dan Kewajiban berpengaruh terhadap hasil belajar murid. Berikut hasil uji paired sample t test:

**Tabel 4. Tabel Hasil Uji Paired Sample t Test**

		Paired Differences							
		Mean	Std. Dev	Std. Error	95% Confidence Interval		t	df	Sig.
					Lower	Upper			
Pair 1	PreEks PostEks	-23.61905	9.47880	2.06844	-27.93374	-19.30435	-11.419	20	.001

Berdasarkan tabel 4, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar murid dari *pretest* dengan *posttest* karena nilai signifikansi pair 1  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenal Norma, Hak, dan Kewajiban murid kelas VI SD Negeri 1 Selokaton Kabupaten Kendal.

Kemudian untuk besaran peningkatan hasil belajar murid dapat diketahui melalui rata-rata nilai yang didapatkan dalam *pretest* dan *posttest* baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dimana di dapatkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 83,33. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 90,95. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenal Norma, Hak, dan Kewajiban lebih tinggi dari hasil belajar kelas kontrol yang tidak diberikan treatment

## 5. Uji N-Gain

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenal Norma, Hak, dan Kewajiban dalam penelitian kelompok kontrol dan eksperimen. Berikut hasil uji *N-gain*:

**Tabel 8. Hasil Uji N-Gain**

Data	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N-Gain	0,527	0,723
N-Gain (%)	52,7%	72,3%
Kategori	Sedang	Tinggi
Tafsiran Efektifitas	Kurang Efektif	Cukup Efektif

Berdasarkan hasil *N-Gain pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen mendapatkan nilai sebesar 0,723 dengan kategori peningkatan tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar murid dengan media pembelajaran berbasis video interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila 72,3%. Kemudian untuk tafsiran efektivitas media pembelajaran berbasis video interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenal Norma, Hak, dan Kewajiban masuk dalam tafsiran cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak diberikan treatment mendapatkan nilai *N-Gain* 0,527 dengan tafsiran efektivitas masuk dalam kategori kurang efektif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada murid kelas VI. Penerapan media ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga mendorong murid untuk lebih fokus, aktif, dan terlibat selama kegiatan belajar berlangsung. Murid pada kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan video interaktif menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional. Peningkatan ini terjadi karena video interaktif mampu menyajikan materi secara lebih konkret melalui visualisasi norma, hak, dan kewajiban serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi murid. Dengan demikian, media

video interaktif terbukti mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam dan meningkatkan capaian belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif layak diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran di sekolah dasar, terutama untuk materi yang membutuhkan visualisasi, konteks nyata, dan stimulasi kognitif yang kuat.

## REFERENSI

- Ainiyah, U. Z. (2024). Strategi manajemen kelas untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 63–66. <https://doi.org/10.37832/maninvest.v1i2.81>
- Ali, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, Hanida Listiani, M. P, "Konsep Media Pembelajaran Interaktif," *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar)*, Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024, 1-134.
- Anindya, A. D., & Purba, F. A. (2025). Peran Media Digital terhadap Dinamika Proses Interaksi Belajar Mengajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(4), 287-299. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i4.2498>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8468>
- Fernanda, S. A., Fernica, V. O., & Pratama, M. B. (2025). Penerapan Evaluasi Autentik Dalam Pembelajaran Pendidikan, *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 334–340. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i5.277>
- Hazmi, M., & Yullys Helsa. (2025). Pemanfaatan Media Video Animasi Interaktif Berbasis Canva Dalam Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *JIPMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 9–18.
- Indonesia, P. S. K. (2023). "Hanya 28,6 Persen Siswa Pahami Pancasila di Ruang Kelas, Lainnya Lewat media Sosial". KEMENKOPMK. 6 Oktober 2023. [Online]. Tersedia: <https://www.kemendikbud.go.id/hanya-286-persen-siswa-pahami-pancasila-di-ruang-kelas-lainnya-lewat-media-sosial>. [Diakses: 25 November 2025]
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Dwi, F., Ani, N., Aprilia, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Guru Kita*, 7(3), 557–566.
- Mumpuni, D. A., & Muhibbin, A. (2025). Penguatan Karakter Kebangsaan Melalui Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 138–152. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21650>
- Murniyati, S. (2025). Transformasi Pendidikan : Kebutuhan dan Tantangan Kompetensi Guru dalam Menghadapi Era Digital Abad-21, *Journal of Primary and Children's Education*, 8(2), 359–367. <https://doi.org/10.35473/janacitta.v8i2.4197>
- Nabiila Tsuroyya Azzahra, Septa Nur Laila Ali, & M Yunus Abu Bakar. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Purwati, P. (2021). Implementasi Media Video Animasi Interaktif Secara Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN Tulung 03 Pada Tema 8 Semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 124–134. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i2.76>
- Rizky Satria, Pia Adiprima, Kandi Sekar Wulan, T. Y. H, "Memahami Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila," *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta Selatan: Kemendikbudristek, 2022, 1-149.
- Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif," (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019, 1-273.
- Suharsimi, A, "Subjek dan Sasaran Evaluasi," *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018, 1-138.