



**Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan
Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 105316 Beranti T.P 2024/2025**

**Development Of Interactive-Based Learning Videos On The Subject Of Pancasila Education For
Students Of Grade Iv Of Sta Elementary School 105316 Beranti Academic
Year 2024/2025**

Eben Ezer Deo Ginting¹, Siti Zahara H. Harahap², Irwansyah³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Quality Medan

ebenezerdeoginting@gmail.com¹, zaharaharahap.zh@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini di latarbelakangi karena media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif dan video interaktif jarang digunakan dalam proses belajar mengajar hanya mendownload dari youtube. Media yang sering digunakan dalam pembelajaran seperti buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik kurang menarik dan berminat dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat kevalidan dan tingkat kepraktisan media video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan pancasila bagi siswa kelas IV SD Negeri 105316 Beranti T.P 2024/2025. Jenis penelitian ini ialah Research & Development (R&D) dengan menggunakan Model model PPE *Planning* (Perencanaan), *Production* (Produksi), *Evaluation* (Evaluasi) yang dilaksanakan pada tanggal 7 Desember 2024. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan dilihat dari hasil skor yang diberikan oleh kedua validator yaitu validator materi memperoleh 81 %an validator ahli media memperoleh skor 94% dan skor yang diperoleh dari kedua validator termasuk dalam kategori “sangat valid”, serta kepraktisan dapat dilihat melalui dari hasil angket respon guru dengan nilai 91% dan angket respon siswa 87% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Video berbasis interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis dalam penggunaannya untuk proses pembelajaran Video berbasis interaktif yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai refrensi dalam pembelajaran, maka diharapkan dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran di sekolah khususnya pada materi Nilai-nilai pancasila.

Kata Kunci: Interaktif, Pengembangan, Video

Abstract

*This research is in the background because the learning media used is still less varied and interactive videos are rarely used in the teaching and learning process, only downloaded from youtube. Media that are often used in learning such as printed books and Student Worksheets (LKS) in teaching and learning activities so that students are less interested and interested in teaching and learning activities. This study aims to see the level of validity and practicality of interactive learning video media in Pancasila education subjects for students in grade IV of SD Negeri 105316 Beranti T.P 2024/2025. This type of research is Research & Development (R&D) using the PPE *Planning* (Planning), *Production*, *Evaluation* (Evaluation) model which will be carried out on December 7, 2024. The results of the study showed that the validity was seen from the results of the scores given by the two validators, namely the material validators obtained 81% of the validators, the media expert obtained a score of*



94% and the scores obtained from the two validators were included in the "very valid" category, and the authoricity can be seen through the results of the teacher response questionnaire with a score of 91% and the student response questionnaire of 87% so that it can be concluded that the interactive-based video learning media developed was declared valid and practicality in its use for the learning process. The interactive-based video developed can be used as a reference in learning, so it is expected to be able to use it as a learning medium in schools, especially in Pancasila Values material.

Keywords: *Interactive, Development, Video*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dan merupakan suatu kebutuhan utama dalam kehidupan manusia, agar memiliki aspek-aspek yaitu aspek spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukkan kepada anak-anak di sekolah, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan dan penggunaan media yang baik yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan siswa. Hal tersebut bertujuan untuk membantu proses pembelajaran secara efektif.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan (Purnasari,2020). Media merupakan suatu komponen sistem pembelajaran, yaitu mempunyai fungsi dan peran yang sangat penting bagi proses pembelajaran yang berlangsung. Berarti media mempunyai posisi yang sangat strategis sebagai bahan integral dari pembelajaran. Dimaksud dengan integral disini ialah media tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran, karena tanpa adanya media pembelajaran maka tidak akan terjadi dan pembelajaran akan sangat membosankan bagi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media dipandang sebagai komponen integral dalam sistem pembelajaran, yang berarti media tidak hanya sebagai alat bantu tetapi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri. Tanpa media, pembelajaran cenderung menjadi kurang menarik dan mungkin kurang efektif, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini di mana stimulasi yang tepat sangat penting.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran Video berbasis interaktif pada nilai-nilai pancasila sebagai media pembelajaran dan bahan ajar atau alat peraga yang digunakan guru untuk lebih mudah melaksanakan proses pembelajaran, dan begitu pula sebaliknya dengan peserta didik yang di ajarkan akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran atau materi yang disampaikan oleh guru disekolah dengan media yang berbentuk secara konkrit (nyata) pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Menurut (Wardani & Syofyan, 2018:373) Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya



(Wardani & Syofyan, 2018:373). Pengertian lain dari video pembelajaran interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik, dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik (Rahmatika, 2020). Selain itu video pembelajaran interaktif juga dapat diartikan sebagai video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi (Wardani & Syofyan, 2018:373).

Di dalam video pembelajaran interaktif harus terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa dkk bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja (Wardani & Syofyan, 2018:373). Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang disajikan secara audio visual (gambar dan suara) yang melibatkan peserta didik secara aktif sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 105316 Beranti guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif dan video interaktif jarang digunakan dalam proses belajar mengajar hanya mendownload dari youtube. Media yang sering digunakan dalam pembelajaran seperti buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik kurang menarik dan berminat dalam kegiatan belajar mengajar. Fasilitas disekolah tersebut cukup memadai seperti Proyektor LCD yang dapat digunakan pendidik agar memberikan materi yang lebih dengan media yang lain agar peserta didik menguasai materi tersebut. Penggunaan media pembelajaran video interaktif memiliki kelebihan, yaitu mudah untuk dimanfaatkan dan dapat digunakan dalam banyak hal untuk jenjang pengajaran, dengan adanya gambar yang menarik penuh warna dan adanya suara yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

Salah satu media yang dapat membuat siswa antusias belajar ialah media video interaktif adalah media pembelajaran yang berisi gambar, teks, interaktif disertai dengan adanya suara. Media pembelajaran tersebut mengandung banyak pengetahuan dan keterampilan yang secara sederhana dan menarik sehingga anak tidak mudah bosan dengan proses pembelajaran. Penggunaan media video interaktif dimaksudkan agar dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Video interaktif digunakan sebagai media pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kondisi para peserta didik saat ini yang tumbuh berkembang, disertai dengan adanya suara. Media pembelajaran tersebut mengandung banyak pengetahuan dan keterampilan yang secara sederhana dan menarik sehingga anak tidak mudah bosan dengan proses pembelajaran.

Dengan demikian materi pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik, karena ada banyak gambar dan warna sehingga peserta didik tidak mudah bosan. Hal ini juga dapat



membuat peserta didik tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar pun akan lebih sesuai dengan yang diharapkan.

Kata “media” dalam bahasa latin berarti “antara” yang artinya sarana komunikasi yang berfungsi sebagai saluran yang bermanfaat untuk transmisi informasi dari sumber informasi ke tujuan informasi (Smaldino, dkk., 2014:7). Jika dihubungkan dengan pembelajaran di sekolah dasar, media merupakan sarana berkomunikasi guru dan peserta didik untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran yang dipergunakan saat proses pembelajaran untuk membangkitkan minat serta menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar (Marlina, dkk., 2021:2). Menurut Sanjaya (2013:205) terdapat dua jenis media pembelajaran: hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak).

Hardware terdiri dari perangkat seperti OHP/proyektor, televisi, radio, dan lainnya yang dapat mengirimkan. Sedangkan software adalah konten program komputer yang berisi pesan-pesan seperti informasi yang ditemukan dari buku serta sumber tertulis lainnya, cerita yang terdapat pada gambar bergerak, dan informasi yang disajikan dalam bentuk diagram, grafik, bagan dan lainnya. Menurut Nurdyansyah (2019:47) media pembelajaran ialah suatu sarana/perangkat pembelajaran yang bisa guru gunakan dalam penyampaian materi ajar pada peserta didik saat proses pembelajaran dan mampu menstimulasi minat, pikiran, perhatian, dan perasaannya. Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh pada kualitas proses juga hasil pembelajaran yang dicapai (Nurdyansyah, 2019:44). Pendapat tersebut seirama dengan pandangan Yaumi (2017:13) yang mengatakan bahwa media pembelajaran berkontribusi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, karena pada umumnya media pembelajaran yang digunakan akan membuat materi pelajaran membekas lebih lama dan bernilai lebih tinggi.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran tersebut diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah perangkat atau sarana yang bisa guru gunakan dalam menyajikan dan menyampaikan materi pelajaran pada peserta didik sehingga materi pelajaran lebih mudah untuk dipahami dan proses pembelajaran terasa menyenangkan peserta didik.

Video merupakan media audio visual atau media yang secara bersamaan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Video merupakan media atau sarana penyampaian warta atau informasi yang paling dinamis dan efektif. Minat peserta didik akan meningkat terhadap apa yang mereka pelajari ketika menggunakan video sebagai media pembelajaran. Hal ini karena peserta didik bisa menyimak seraya melihat gambar (Limbong & Simarmata, 2020). Interaktif merupakan gabungan gambar-gambar yang terdiri dari sekelompok objek dan gambar yang dirangkai menurut alur sehingga menghasilkan gambar yang bisa bergerak (Susanti, dkk 2021:503). Menurut Mayer, Interaktif merupakan sekumpulan gambar bergerak yang diberi objek dan efek agar memiliki tampilan menarik dan nyata (Mashuri & Budiyo, 2020:2). Adapun Husni (2021:17) mendefinisikan video interaktif sebagai pergerakan beberapa frame berbeda yang menghasilkan kesan bergerak yang berisi audio sebagai pendukung pergerakan frame yang dibuat dalam durasi waktu yang telah ditentukan, seperti audio percakapan dan suara-suara lainnya.” Pendapat lainnya menjelaskan pengertian video interaktif yaitu Rahmayanti (2016:431) mendefinisikan video interaktif yaitu media audio visual yang berisi karakter animasi dan fitur-fitur yang bisa di klik dalam video pembelajaran.



METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Nusa Putra (2015: 67), *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode, strategi yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Menurut Sugiyono (2013:297) metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2013:297) metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan produk tersebut. Sesuai dengan pendapat tersebut, menurut Saputro (2017:8) metode *research and development* adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam satu bidang keahlian tertentu yang bisa saja diikuti oleh produk sampingan tertentu. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk efektivitas produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Penelitian ini menggunakan model Richey and Klein.

Model Richey and Klein (2009) dalam Sugiyono (2015:39) menyatakan "*The focus of Design and Development Research can be on front-end analysis. Planning, Production, and Evaluation* (PPE). Fokus dari perancangan penelitian dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi & Evaluasi. Metode ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan percobaan. Inti dari penelitian dengan metode R&D adalah menghasilkan sebuah produk yang akan membantu satu bidang tertentu. Produk yang dihasilkan bisa saja produk baru maupun produk yang sudah ada namun telah dikembangkan menjadi lebih baik, efektif, efisien, dan lebih praktis.

Dari pengertian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan jenis yang sama menggunakan metode R&D untuk mengembangkan Video Pembelajaran Berbasis Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 105316 Beranti T.A 2024/2025. Media Pembelajaran video berbasis interaktif tersebut akan diuji cobakan di sekolah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan video pembelajaran yang dikembangkan. Adapun sekolah tempat uji coba media pembelajaran Prosedur Penelitian dan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sd Negeri 105316 Beranti T.A 2024/2025.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengembangkan produk yang sebelumnya sudah ada. Rancangan penelitian ini dibuat berdasarkan model penelitian dan pengembangan oleh Richey and Klein.

Dalam hal ini Richey and Klein (Sugiono 2016:39) menyatakan *The focus of Design and Development Research can be on front-end analysis. Planning, Production, and Evaluation* (PPE). Fokus dari Perancangan dan penelitian Pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi dan Evaluasi. Metode ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan percobaan. Inti dari penelitian dengan metode R&D adalah menghasilkan sebuah produk yang akan membantu satu bidang tertentu. Produk yang dihasilkan bisa saja produk baru



maupun produk yang sudah ada namun telah dikembangkan menjadi lebih baik, efektif, efisien, dan lebih praktis.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 105316 Beranti tanggal 7 dan 9 Desember 2024. Waktu penelitian ini juga dilaksanakan pada semester ganjil di Kelas IV tahun ajaran 2024/2025.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 105316 Beranti yang berjumlah 21 orang dan 1 orang guru. Sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah pengembangan. Sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah pengembangan video pembelajaran berbasis interaktif.

Lembar validasi Media Pembelajaran digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas produk berdasarkan penilaian para validasi ahli (validator). Lembar validasi Media Pembelajaran tersebut diberikan kepada para ahli untuk memperoleh masukan data tentang penilaian para ahli yang melakukan validasi terhadap Media Pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti perlu membuat lembar validasi yang akan diberikan pada validator sehingga pengembangan media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti dapat di evaluasi oleh ahli.

Data uji kepraktisan diperoleh dari instrumen penelitian berupa angket respon peserta didik dan guru. Data ini diperlukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, peneliti perlu membuat angket respon yang akan menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran di kelas berhasil di gunakan dengan baik sehingga peserta didik tertarik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan data penilaian para ahli terhadap Media Pembelajaran berfungsi untuk menerima masukan dalam pengembangan produk tersebut. Instrumen pengumpulan data pada lembar validasi dilakukan oleh satu orang dosen ahli dan satu orang guru PPKn. Adapun lembar validasi yang digunakan adalah lembar angket validasi Media Pembelajaran. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk kevalidan Media Pembelajaran adalah lembar validasi ahli media (pengembangan Media Pembelajaran) dan validasi ahli materi (PPKn). Lembar validasi ahli media (pengembangan Media Pembelajaran) memberikan informasi tentang aspek yaitu tampilan media, audio dan visual serta manfaat Sementara lembar validasi ahli materi (PPKn) meliputi aspek pembelajaran materi pembelajaran dan manfaat, kedua lembar validasi tersebut mempunyai beberapa aspek penilaian yang diisi oleh validator dengan menggunakan rating score yaitu kategori 1 sampai 4. Kategori penilaian dengan skala 1 sampai 4 yaitu angka 4 (sangat baik), angka 3 (baik), angka 2 (cukup baik) dan angka 1 (kurang baik). Aspek penilaian tersebut dipilih peneliti agar memudahkan validator dalam mengisi lembar validasi yang akan dibuat peneliti.

Lembar angket ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai respon peserta didik terhadap Media Pembelajaran yang dikembangkan. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari lembar angket respon peserta didik dan guru, media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari 15 butir dari pernyataan masing-masing.

Analisis data kualitatif yaitu data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa uji hasil penilaian dari validator dan uji hasil kepraktisan terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji coba produk.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Lembar validasi media video interaktif akan digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas media pembelajaran sesuai dengan penilaian para validator. Penilaian oleh ahli media dan ahli materi dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yakni berupa angket yang di dalamnya memuat kolom pertanyaan, komentar atau masukan dan saran.

Analisis data validasi media video interaktif dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata dari 2 dosen ahli, berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai validator media sebesar 94% dengan kriteria sangat valid dan layak diuji cobakan tanpa revisi. Nilai validator materi sebesar 81% dengan kriteria sangat valid dan layak untuk diuji cobakan tanpa revisi sehingga nilai rata-rata keseluruhan validator sebesar 88% dari rata-rata presentase maksimal 100% dengan demikian media video interaktif menunjukkan kriteria sangat valid atau dapat digunakan.

Pengambilan data dari angket respon guru dan siswa setelah guru dan peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran di kelas IV. Selanjutnya peneliti memberikan angket kepada siswa dan guru untuk melihat respon guru dan siswa dalam penggunaan media video pembelajaran di kelas IV. Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap media video pembelajaran diperoleh skor kepraktisan sebesar 87% dengan kriteria "sangat praktis" sedangkan respon guru terhadap media video pembelajaran diperoleh skor kepraktisan sebesar 91%. Dengan kriteria penilaian angket respon guru terhadap media video pembelajaran termasuk kriteria "Sangat praktis" berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa yang telah di peroleh dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran video berbasis interaktif sangat praktis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva yang dikembangkan peneliti untuk digunakan sebagai media pembelajaran PPKn materi Nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan model PPE *Planning* (Perencanaan), *Production* (Produksi), *Evaluation* (Evaluasi). Maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva yang dikembangkan peneliti dilihat dari hasil keseluruhan penilaian dari validator media dan validator materi diperoleh persentase rata-rata 88% dengan kriteria "Sangat Valid".
2. Tingkat kepraktisan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva yang dikembangkan peneliti dilihat dari angket respon siswa dan guru wali kelas IV SD Negeri 105316 Beranti. Hasil penilaian angket siswa diperoleh persentase 87% dengan kriteria sangat praktis dan hasil angket respon guru diperoleh persentase 91% dengan kriteria sangat praktis berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa yang telah di peroleh dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran video berbasis interaktif sangat praktis.



DAFTAR PUSTAKA

- Acetylena, S. (2018). Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara. Pertama. Malang: Madani.
- Afifaturohma, E. & Purnasari, G. 2020, 'Pengaruh Media Video Terhadap Tingkat Pengetahuan Pelajar Mengenai Jajanan Sehat di SDN Pancakarya 01 Jember', *Jurnal Gizi Kerja dan Produktivitas*, vol. 1, no. 2, pp. 34–45.
- Ahmad Rivai, Nana Sudjana. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Amalia, A., & Rahmatika, R. (2020). Peran Dukungan Sosial Bagi Kesejahteraan Psikologis Family Caregiver Orang Dengan Skizofrenia (Ods) Rawat Jalan. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 13 (3), 228-238.
- Anas Salahuddin dan Irwanto Alkrienciehie, Pendidikan Karakter Pendidikan Berbasis Agama & Budaya Bangsa, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), hlm.49
- Barnawi, & Arifin, M. (2017). Kinerja Guru Profesional. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Fauziah, Mardita Putri, and Mimin Ninawati. "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6505–6513.
- Kaelan. (2013). Negara kebangsaan Pancasila (Kultural, Historis, Filosofis, Yuridis, dan Aktualisasinya). Yogyakarta: Pradikma
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik. Yayasan Kita Menulis.
- Marlina, dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran SD/MI. Yayasan penerbit muhammad zaini
- Marlina. dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5). Hariyanto, M, 2012. *Ilmu Sosial dan Hegemoni Barat: Tantangan Bagi Ilmuan Sosial Muslim*. Diunduh di <http://muhsinhar.staff.umsida.ac.id/ilmu-sosial-dan-hegemoni-barat-tantangan-bagi-ilmuan-sosial-muslim/> tanggal 09 Juli 2017
- Levy, M. 2000. *Environmental scarcity and violent conflict: a debate*. Diunduh di <http://wwics.si.edu/organiza/affil/WWICS/PROGRAMS/DIS/ECS/report2/debate.htm> tanggal 4 Juli.