

Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar

A. Royan Hanif¹, Abdul Aziz Hunaifi², Mumun Nurmilawati³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

royanhanif5@gmail.com^{1*}, hunaifi@unpkdr.ac.id², mumunnurmila68@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Video Pembelajaran Interaktif (VIP) berbasis pembelajaran aktif yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas lima SD di Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan Riset dan Pengembangan (R&D) dengan model 4D, yang terdiri dari tahap mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarluaskan. Partisipan penelitian meliputi 10 siswa kelas lima, satu guru kelas, dan dua validator ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, kuesioner respons, dan tes pencapaian pretest-posttest dan dianalisis menggunakan teknik kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mencapai tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan skor validasi 84% dari ahli media dan 86% dari ahli materi. Media tersebut juga dianggap sangat praktis, sebagaimana tercermin dari respons positif dari guru (88%) dan siswa (90%). Media terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 74 pada pretest menjadi 90 pada posttest, sementara penguasaan pembelajaran klasik meningkat dari 30% menjadi 100%.

Kata Kunci: Video pembelajaran interaktif, Pembelajaran aktif, Pendidikan Pancasila

Abstract

This study aimed to develop an Interactive Learning Video (VIP) based on active learning that is valid, practical, and effective in improving the learning outcomes of fifth-grade elementary school students in Pancasila Education. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, consisting of the define, design, develop, and disseminate stages. The research participants included 10 fifth-grade students, one classroom teacher, and two expert validators consisting of a material expert and a media expert. Data were collected through expert validation sheets, response questionnaires, and pretest–posttest achievement tests and were analyzed using descriptive quantitative techniques. The results indicated that the developed media achieved a very high level of validity, with validation scores of 84% from the media expert and 86% from the material expert. The media was also considered highly practical, as reflected by positive responses from the teacher (88%) and students (90%). The media proved to be effective in improving learning outcomes, as demonstrated by an increase in the average score from 74 on the pretest to 90 on the posttest, while classical learning mastery improved from 30% to 100%.

Keywords: interactive learning video, active learning, Pancasila Education

PENDAHULUAN

Menurut (Thohiroh, 2024) Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki urgensi yang sangat tinggi karena menjadi fondasi utama dalam membentuk karakter peserta didik sejak usia dini. Pada jenjang ini, siswa berada pada fase perkembangan yang sangat menentukan terbentuknya sikap, nilai dan kebiasaan yang akan mempengaruhi kehidupan mereka dimasa depan. Melalui pendidikan pancasila, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai nilai-nilai dasar bangsa, tetapi juga

diarahkan untuk menginternalisasikan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai tersebut sejak dini diharapkan mampu membentuk peserta didik yang memiliki integritas, rasa tanggungjawab, sikap toleransi, serta kepedulian terhadap lingkungan sosial sehingga mampu menghadapi tantangan perkembangan zaman tanpa kehilangan jati diri sebagai bangsa Indonesia.

Selain sebagai pendidikan nilai, menurut (Primantiko et al., 2024) Pendidikan Pancasila juga berperan strategis dalam mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai tujuan utama kurikulum merdeka. Implementasi pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual mampu mendorong terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berkebhinekaan Global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, serta kreatif. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran yang berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pembentukan karakter dan pengembangan kompetensi abad ke-21 yang diperlukan peserta didik untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

Perkembangan pembelajaran abad ke-21 telah membawa perubahan paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Pergeseran ini menuntut proses pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital sebagai kompetensi esensial yang harus dimiliki peserta didik. Dalam konteks tersebut, pemanfaatan teknologi digital tidak lagi hanya berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran, melainkan menjadi bagian integrak dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Salah satu bentuk inovasi yang relevan adalah dengan penggunaan video interaktif yang mengintegrasikan penyajian materi, ilustrasi audiovisual, serta aktivitas belajar yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik melalui pertanyaan, kuis, maupun umpan balik secara langsung. Pada pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar, media video interaktif berpotensi membantu peserta didik memahami nilai-nilai pancasila secara lebih konkret, kontekstual, dan menarik sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media video interaktif berbasis pembelajaran aktif menjadi salah satu alternatif inovasi yang relevan untuk menjawab tuntutan pembelajaran abad ke-21 sekaligus meningkatkan kualitas hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN Jogomerto 3 masih menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi karena

pembelajaran cenderung berorientasi pada penyampaian konsep dan hafalan, sehingga keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran belum berkembang secara optimal. Selain itu, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran juga masih rendah yang ditunjukkan melalui kurangnya partisipasi dalam kegiatan diskusi, menjawab pertanyaan, maupun mengemukakan pendapat. Dari sisi guru, pemanfaatan media pembelajaran masih didominasi oleh buku ajar dan video pembelajaran yang konvensional yang bersifat pasif, sehingga belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui pemanfaatan teknologi digital yang lebih interaktif.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. (Dewinta et al., 2024) membuktikan bahwa penggunaan video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Sejalan dengan itu, (Rismayanti & Wibawa, 2024) mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis Problem based learning yang terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian (Istiqomah & Wibowo, 2024) juga menunjukkan bahwa media interaktif berbasis teknologi memberikan dampak positif terhadap motivasi, partisipasi, dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Selain itu, (Sukmanasa et al., 2024) menemukan bahwa media pembelajaran berbantuan Genially mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian (Hakim et al., 2024) memperlihatkan bahwa penerapan model Problem Based Learning dengan video animasi berhasil meningkatkan aktivitas dan ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Meskipun berbagai penelitian tersebut telah membuktikan efektivitas media digital dan video interaktif, sebagian besar masih berfokus pada implementasi media yang telah tersedia atau mengintegrasikannya dengan model pembelajaran tertentu.

Penelitian mengenai pengembangan media video interaktif yang secara khusus dirancang berbasis pembelajaran aktif untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengembangkan media video interaktif berbasis pembelajaran aktif sebagai inovasi pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan sekaligus hasil belajar siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media video interaktif berbasis pembelajaran aktif yang dirancang secara khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Berbeda dengan video pembelajaran konvensional pada umumnya hanya menyajikan materi secara satu arah, media yang dikembangkan dalam penelitian ini mengintegrasikan

berbagai aktivitas interaktif, seperti navigasi nonlinear, pertanyaan reflektif, latihan soal dengan umpan balik langsung, serta penyajian contoh kontekstual yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Melalui integrasi tersebut, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam mengeksplorasi materi, berpikir kritis, dan membangun pemahaman secara mandiri. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974): define, design, develop, dan disseminate, untuk menghasilkan dan menguji Video Interaktif Pembelajaran (VIP) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Model 4D dipilih karena tahapannya secara eksplisit memuat validasi ahli dan uji coba produk sebelum diterapkan

Penelitian dilaksanakan di SDN Jogomerto 3, Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur, pada Desember 2025–Juni 2026. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik total sampling terhadap 28 siswa kelas V, sedangkan 2 validator ahli (1 ahli materi dan 1 ahli media) ditentukan menggunakan purposive sampling berdasarkan kualifikasi pendidikan minimal magister (S2) dan pengalaman relevan di bidangnya. Satu guru kelas V dilibatkan sebagai pengguna produk.

Tahapan Model 4D

Penelitian menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Pada tahap Define dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran. Tahap Design meliputi perancangan media Video Interaktif Pembelajaran (VIP), penyusunan materi, storyboard, kuis interaktif, serta instrumen penelitian. Tahap Develop mencakup validasi oleh ahli, revisi produk, dan uji coba kepada siswa untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Tahap Disseminate dilakukan secara terbatas dengan membagikan media kepada guru dan sekolah beserta panduan penggunaannya.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket kepraktisan untuk guru dan siswa, serta tes hasil belajar (pretest dan posttest). Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media dan materi, angket untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media, sedangkan pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media berdasarkan hasil validasi, angket, serta ketuntasan belajar siswa. Selanjutnya, analisis inferensial digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Sebelum pengujian dilakukan uji normalitas data, kemudian digunakan uji-t berpasangan apabila data berdistribusi normal atau uji Wilcoxon apabila data tidak berdistribusi normal. Peningkatan hasil belajar juga dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan media Video Interaktif Pembelajaran (VIP).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Video Interaktif Pembelajaran (VIP) pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan dilakukan menggunakan model 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develope*, dan *disseminate*. Tahap *define* menghasilkan informasi bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Jogomerto 3 masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan media Video Interaktif Pembelajaran (VIP) yang memadukan materi, video, ilustrasi, navigasi interaktif, dan kuis berbasis permainan dalam satu media pembelajaran.

Media yang dikembangkan terdiri dari halaman pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, video pembelajaran, kuis interaktif, serta halaman profil pengembang. Produk dirancang agar mudah dioperasikan guru maupun peserta didik melalui perangkat digital sehingga dapat digunakan dengan baik pada pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri.

Kelayakan produk dievaluasi oleh satu ahli media dan satu ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 84 % sehingga termasuk kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase 86% yang juga berada pada kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kualitas materi, serta kesesuaian dengan capaian pembelajaran sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validitas Produk

Validator	Hasil Uji Validitas	
	Persentase	Kategori
Ahli media	84%	Sangat valid

Validator	Hasil Uji Validitas	
	Persentase	Kategori
Ahli materi	86%	Sangat valid

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik setelah menggunakan Video Interaktif Pembelajaran. Hasil penilaian guru menunjukkan persentase 88% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media

Responden	Hasil Uji Kepraktisan	
	Persentase	Kategori
Guru	88%	Sangat praktis
Siswa	90%	Sangat praktis

Efektivitas media dianalisis melalui hasil pretest dan posttest pada uji coba lapangan yang melibatkan 10 peserta didik. Sebelum menggunakan media rata-rata ketuntasan klasikal 30%. Setelah pembelajaran menggunakan Video Interaktif Pembelajaran (VIP), rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 90 dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Seluruh peserta didik memperoleh nilai diatas KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media yang dikembangkan.

Tabel 3. Hasil Uji Efektivitas

Indikator	Hasil Tes	
	Pretest	Posttest
Rata-rata Nilai	74	90
Ketuntasan Klaksikal	30%	100%

Secara keseluruhan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa Video Interaktif Pembelajaran (VIP) memenuhi tiga kriteria utama pengembangan produk, yaitu sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila di kelas V Sekolah Dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Video Interaktif Pembelajaran (VIP) yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi

ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 84% dan ahli materi sebesar 86 %, sehingga memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Tingginya tingkat validitas tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian isi , penyajian materi, penggunaan bahasa, desain tampilan, kemudahan navigasi, serta keterpaduan antar materi dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penyajian materi yang sistematis, penggunaan ilustrasi visual, video kontekstual, dan kuis interaktif menjadikan media mampu mendukung proses belajar yang lebih terarah sekaligus memfasilitasi karakteristik belajar peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis audiovisual dan interaksi langsung. Hasil penelitian (Dewinta et al., 2024) yang melaporkan bahwa media video interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan layak digunakan karena mampu menyajikan materi secara menarik dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian (Febriyanti et al., 2024) yang memperoleh validitas media sebesar 80% dengan kategori layak, sehingga video interaktif dinilai sesuai digunakan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. Kesamaan tersebut memperkuat bahwa integrasi unsur visual, audio, navigasi interaktif, dan penyajian materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran merupakan faktor utama yang menentukan tingginya validitas media pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain memenuhi aspek kelayakan isi dan tampilan, tingginya validitas media juga dipengaruhi oleh penerapan prinsip multimedia interaktif dalam proses pengembangannya. Video interaktif Pembelajaran (VIP) dirancang dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, video pembelajaran. Serta kuis interaktif dalam satu kesatuan yang saling mendukung. Kombinasi berbagai komponen tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh informasi melalui lebih dari satu saluran sensorik sehingga materi penerapan nilai-nilai Pancasila dapat dipahami secara lebih konkret dan sistematis. Penyajian materi yang disusun secara bertahap disertai navigasi yang sederhana juga membantu peserta didik mempelajari materi sesuai alur pembelajaran tanpa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Rismayanti & Citra Wibawa, 2024) yang menyatakan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis Problem based learning memenuhi kriteria sangat layak karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan aktivitas belajar yang mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Istiqomah & Wibowo, 2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena materi yang disajikan secara menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pengembangan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi, tetapi juga oleh kemampuan media dalam mengintegrasikan berbagai

elemen multimedia dan interaktivitas sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang efektif.

Validitas media yang tinggi menunjukkan bahwa proses pengembangan telah dilakukan secara sistematis melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan, validasi, dan revisi, sehingga menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Revisi berdasarkan masukan para ahli media dan ahli materi berkontribusi terhadap penyempurnaan tampilan, navigasi, dan penyajian materi sehingga produk menjadi lebih mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Sespen & Miaz, 2025) yang melaporkan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila memperoleh kategori yang sangat layak setelah melalui proses validasi dan revisi secara sistematis. Selain itu, temuan ini juga diperkuat oleh penelitian (Agustian et al., 2025) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dinyatakan layak digunakan karena dikembangkan melalui hasil analisis kebutuhan pengguna dan validasi oleh para ahli sebelum diterapkan sehingga menjadi faktor yang penting dalam menghasilkan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa Video Interaktif Pembelajaran (VIP) telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan desain media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Kelayakan tersebut mengindikasikan bahwa media mampu mendukung penyampaian materi secara lebih sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi salah satu kriteria utama penelitian pengembangan, yaitu menghasilkan produk yang valid sebagai dasar untuk dilanjutkan pada tahap uji kepraktisan dan efektivitas. Temuan ini memperkuat bahwa proses validasi oleh ahli merupakan tahapan penting untuk memastikan kualitas media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

PENUTUP KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, Video Interaktif Pembelajaran (VIP) pada materi Pendidikan Pancasila siswa kelas V sekolah dasar yang dikembangkan dengan model 4D dinyatakan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 84% dan ahli materi sebesar 86%, respon guru sebesar 88%, respon siswa sebesar 90%, serta peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 74 pada pretest menjadi 90 pada posttest dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 30% menjadi 100%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Video Interaktif Pembelajaran (VIP) layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini masih terbatas pada uji coba di satu sekolah dengan jumlah subjek yang relatif sedikit serta menggunakan desain One-Group Pretest–Posttest tanpa kelompok kontrol, sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Selain itu, penelitian hanya mengukur hasil belajar kognitif pada materi Pendidikan Pancasila kelas V. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, serta mengembangkan Video Interaktif Pembelajaran (VIP) pada materi, jenjang pendidikan, atau mata pelajaran lain untuk memperoleh bukti efektivitas yang lebih komprehensif.

Oleh karena itu, guru disarankan memanfaatkan media video interaksi sebagai alternatif pembelajaran yang lebih inovatif, sedangkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda serta menguji efektivitasnya melalui desain eksperimen dengan jumlah sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, M., Jerica, Ernestya, T. G., & Ekarina. (2025). Development of interactive multimedia based on cultural literacy for Pancasila education in elementary schools. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 6(3), 1085–1101. <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i3.5349>.
- Dewinta, N. K. I. R., Raksun, A., & Budiman, M. A. (2024). Implementasi Media Video Interaktif pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 45 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2235–2241. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2713>
- Febriyanti, V., Santika, Y., Apriyanti, K. S., Safitriyanah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Video Interaktif Tentang Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10935–10948. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10735>
- Hakim, A., Aprilia, I., & Krismanto, W. (2024). Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 156-165.
- Istiqomah, L., & Wibowo, S. E. (2024). Effective Learning of Pancasila Education through Technology-Based Interactive Media for Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 14(3), 1990–2004. <https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i3.2024135>
- Primantiko, R., Iswan, I., & Rahayu, D. (2024). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 266–273. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i2.5834>



- Rismayanti, N. M., & Citra Wibawa, I. M. (2024). Interactive Learning Video Based on PBL in Pancasila Education Subject for Grade IV Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 752–761. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.91552>
- Sespen, A. P., & Miaz, Y. (2025). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(1), 62–74. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v9i1>
- Sukmanasa, E., Rostikawati, R. T., & Hadad, M. (2024). The Effect of Using Genially Assisted Learning Media on Pancasila Education Lessons for Elementary Students. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16(2), 103–108. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v16i2.19>
- Thohiroh, N. S. (2024). Urgensi Profile Pelajar Pancasila Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.46838/jbic.v5i1.515>