
EKSPLORASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN PANCASILA PADA TOPIK SEJARAH KELAHIRAN PANCASILA DI KELAS V SD NEGERI 2 TONJA DENPASAR

Ni Luh Made Erawati¹, I Made Wirahadi Kusuma², I Kadek Widiyantana³

^{1,2,3}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Depasar

luhmadeerawati@gmail.com¹, wirahadikusuma200030@gmail.com²,
kadekwidiyantana@uhnsugriwa.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini mempunyai tujuan guna mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran video animasi dalam mata pelajaran Pancasila, khususnya pada topik sejarah kelahiran Pancasila di kelas V SD Negeri 2 Tonja Denpasar. Latar belakang kajian ini didasarkan karena keperluan pada inovasi dalam pembelajaran agar materi yang bersifat abstrak seperti nilai-nilai Pancasila dapat lebih mudah dipahami dan menarik minat belajar peserta didik. Kajian ini mempergunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif peserta didik, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih fokus, antusias, dan aktif saat pembelajaran berlangsung. Namun, ditemukan juga kendala seperti kejenuhan jika media dipergunakan berulang tanpa variasi dan kurangnya respons aktif dari beberapa peserta didik. Guru mengatasi hal tersebut dengan mengombinasikan video animasi dengan diskusi dan kegiatan praktik. Selain itu, dukungan kebijakan sekolah juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media ini. Dampak positif dari penerapan media video animasi meliputi perkembangan kognitif dan afektif peserta didik. Sementara itu, dampak negatif seperti perilaku pasif dan kejenuhan dapat diminimalkan melalui strategi pembelajaran yang bervariasi dan adaptif terhadap karakteristik peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Pancasila, Motivasi Belajar, Peserta Didik.

***Abstract:** This study aims to explore the use of animated video as an instructional medium in the subject of Pancasila, specifically on the topic of the history of the birth of Pancasila in Grade V at SD Negeri 2 Tonja Denpasar. The background of this research is based on the need for innovation in teaching, so that abstract content such as the values of Pancasila becomes more accessible and engaging for students. This research used a descriptive qualitative approach with data collected through observation, interviews, and documentation. The results show that the use of animated video media can enhance students' learning motivation, active participation, and comprehension of the material. Students appeared more focused, enthusiastic, and actively engaged during the lessons. However, several challenges were observed, such as boredom when the same media was used repeatedly without*

variation, and some students becoming passive. Teachers addressed these issues by combining video presentations with discussions and hands-on activities. Moreover, supportive school policies played a significant role in the successful implementation of the media. The positive impacts of using animated video media include cognitive, and affective, development among students. Meanwhile, negative impacts such as passivity and boredom can be minimized through varied and adaptive teaching strategies that are aligned with students' characteristics.

Keywords: *Instructional Media, Animated Video, Pancasila, Learning Motivation, Students.*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha dalam peningkatan kecerdasan dan keterampilan manusia. Pendidikan memegang peranan penting dalam kecerdasan berbangsa dan bernegara karena memiliki pengaruh yang signifikan terhadap karakter dan kecerdasan bangsa di masa mendatang. Pengembangan karakter manusia yang kompetitif dan kemampuan untuk mengasimilasi teknologi yang dapat meningkatkan hasil produktivitas, keduanya berlandaskan pada pendidikan. Hal ini berarti bahwa status pendidikan suatu masyarakat merupakan cerminan dari mutu sumber daya yang menopang kecerdasan berbangsa dan bernegara (Assa et al., 2022:2). Manusia meyakini bahwa melalui pendidikan, cita-cita manusia akan diwariskan tidak hanya diwariskan turun-temurun, tetapi juga dapat diterapkan pada karakter dan kepribadian seseorang. Nilai-nilai kemanusiaan diwujudkan dalam keinginan untuk hidup berdampingan dengan orang lain.

Ilmu pendidikan sangat berperan penting di dunia ini, karena membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan selain itu juga dapat memperoleh informasi dan kemampuan baru bagi peserta didik. Pendidikan berfungsi sebagai tempat untuk mencerdaskan dan memahami suatu hal sehingga memperoleh pengetahuan dan pengembangan potensi aktif yang dimiliki oleh peserta didik. Karena pendidikan merupakan usaha untuk membantu peserta didik mencapai kehidupan yang bermakna, sehingga diperlukan suatu sistem yang terencana dan memiliki tujuan yang jelas agar prosesnya yang dituju mudah dicapai. Tiap-tiap tahapan pengajaran tentunya di harapkan peserta didik mendapatkan peningkatan pembelajaran yang baik dan sesuai harapan.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, bahwa “pendidikan sebagai upaya yang dilaksanakan dengan kesadaran serta perencanaan guna menghadirkan kondisi belajar serta tahapan pembelajaran, dengan capaian agar peserta didik lebih interaktif, dapat memperkaya keterampilan dalam diri mereka, sehingga mempunyai kekuatan spiritual, keahlian

pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan individu, masyarakat, bangsa, dan negara”. Definisi dari KBBI, “pendidikan ialah tahapan perubahan sikap dan perilaku seseorang ataupun kelompok untuk membantu perkembangan kedewasaan manusia dengan kegiatan pengajaran, pelatihan, maupun pendidikan, juga dapat diartikan sebagai proses pendidikan”. Ki Hajar Dewantara (2009), mengungkapkan ”pendidikan diartikan sebagai upaya untuk mengembangkan akhlak, pemikiran, dan fisik anak, sehingga dapat meningkatkan kualitas kehidupan yang sempurna, yaitu kehidupan yang harmonis dan selaras dengan lingkungan serta masyarakat. Pendidikan sebagai upaya dengan perencanaan dalam menciptakan bahwa pendidikan adalah proses yang disengaja dan di pikirkan secara matang. Proses belajar bisa berjalan lancar jika mendapatkan dukungan dengan minat belajar dari peserta didik sehingga mencapai tujuan hasil dari proses pembelajaran tersebut”.

Pembelajaran bisa berlangsung kapan pun dan di mana pun, baik dengan kehadiran pengajar maupun tanpa pengajar. Interaksi antara manusia dan lingkungannya yang menyebabkan terjadinya proses pembelajaran. Belajar merupakan proses yang rumit dan berlangsung seumur hidup yang dapat terjadi pada siapa saja (Henniwati, 2021:84). Perubahan perilaku yang mencakup penyesuaian pengetahuan dan kemampuan psikomotorik serta penyesuaian sikap dan nilai merupakan salah satu indikasi bahwa seseorang telah belajar. Peserta didik juga akan menunjukkan minat dalam belajar ketika mereka berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran di katakan baik apabila peserta didik meperoleh minat belajar yang berkaitan pada tujuan pengajaran yang di harapkan peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran pengembangan aktivitas minat belajar perlu di tekankan, karena dengan aktivitas minat belajar peserta didik juga akan meningkat. Hal ini dapat mempengaruhi mutu pendidikan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Perkembangan teknologi telah membawa dampak besar pada bidang pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran, dimana, media, metode, dan minat belajar menjadi aspek yang terkait. Karena berfungsi sebagai saluran penyampaian informasi, media pengajaran ialah komponen penting pada pendidikan. Tahapan pengajaran peserta didik dapat sangat terbantu oleh manfaat dan keuntungan luar biasa yang diperoleh dari penggunaan media di kelas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai dasar penting dan pelengkap bagi keberhasilan proses pembelajaran. Materi pembelajaran dirancang semenarik mungkin dengan harapan pembelajaran akan berjalan lebih lancar dan aktif. Sumber belajar berupa teknologi

kertas dan interaksi dengan format tertulis atau audio.

Menurut (Andrasari et al., 2022:79), “Media pembelajaran berbasis video animasi adalah sarana media yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks, animasi, grafik, video, dan suara. Karena materi pembelajaran berbasis multimedia interaktif mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, seperti kinestetik, auditori, dan visual, materi tersebut tidak diragukan lagi dapat meningkatkan pembelajaran peserta didik”. Guru dapat meningkatkan pembelajaran peserta didik dengan mengubah lingkungan kelas melalui penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Pembelajaran Pancasila ialah mata pelajaran yang krusial pada sistem pendidikan di Indonesia. Landasan kehidupan berbangsa dan bernegara menuju keberagaman adalah penanaman nilai-nilai luhur, meliputi keadilan sosial, solidaritas, dan toleransi terhadap perbedaan. Nilai-nilai tersebut tidak hanya harus dipahami secara konseptual, tetapi juga harus ditunjukkan dalam perilaku sehari-hari peserta didik. Pendidikan Pancasila dipandang memiliki nilai-nilai sakral karena merupakan topik krusial dalam pengembangan karakter. Setiap warga negara diharapkan untuk mempelajari dan menaati sila-sila Pancasila. Peserta didik dapat memperoleh semangat juang, wawasan kenegaraan, dan pemahaman tentang arti penting persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia melalui Pendidikan Pancasila. Selain itu, pendidikan ini berupaya untuk menghasilkan generasi yang mampu bertindak demokratis dan berpikir kritis, sejalan dengan prinsip-prinsip yang menjadi pedoman hidup bangsa Indonesia (Ramdani et al., 2024:284). Hal ini menyebabkan guru membuat pembelajaran semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dapat belajar lebih efektif dan memahami informasi lebih mudah dengan mempergunakan media yang meningkatkan pembelajaran.

Upaya pendidikan dengan menginternalisasi nilai-nilai kemanusiaan menuntut untuk memanusiakan manusia. Pendidikan kini dianggap sebagai kebutuhan manusia. Tidak mungkin untuk tidak menyadari pentingnya pendidikan sepanjang sejarah peradaban manusia. Di setiap negara beradab, pendidikan dipandang sebagai hal paling krusial bagi individu dan juga masyarakat. Melalui pendidikan dimana masyarakat dari berbagai asal dan sudut pandang memiliki pendapat yang berbeda-beda tentang nilai pendidikan, masyarakat secara keseluruhan mengakui bahwa pendidikan itu penting.

Dari hasil pengamatan yang diselenggarakan peneliti di kelas V SD Negeri 2 Tonja Denpasar, bahwa “pendidik mengidentifikasi sejumlah sebab yang mempengaruhi

kurangnya peningkatan belajar peserta didik. Suatu sebab itu ialah masih mempergunakan metode ceramah dan tanya jawab pada tahapan pembelajaran”. Peserta didik masih mengerjakan soal latihan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Seiring dengan berjalannya proses pembelajaran metode ceramah membuat peserta didik mulai kehilangan minat dan antusias dalam pembelajaran, sehingga suasana kelas kurang kondusif dan peserta didik kurang terlibat aktif pada pembelajaran. Penerapan materi pembelajaran video animasi pada mata kuliah Pancasila ialah suatu upaya dalam menyelesaikan masalah tersebut dan memberikan peran yang lebih aktif kepada guru pada tahapan pengajaran. Diharapkan penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, memberikan dampak positif terhadap capaian pembelajaran, dan meningkatkan standar pendidikan, sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif dengan berfokus pada animasi. Berdasarkan keadaan di SD Negeri 2 Tonja Denpasar ialah sekolah yang terletak di daerah Denpasar Utara dan sekolah ini memiliki lingkungan belajar yang beragam, memungkinkan mempergunakan kemajuan dalam pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan standar pendidikan. Meningkatkan pembelajaran sangatlah penting untuk keberhasilan proses belajar di kelas. Lebih jauh, penelitian ini relevan dengan kebutuhan pembelajaran era modern yang mengintegrasikan teknologi sebagai alat untuk menyediakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif.

Merujuk pada latar belakang yang diuraikan, pada proses pengajaran mata pembelajaran pancasila di SD Negeri 2 Tonja Denpasar sudah menerapkan media pembelajaran video animasi, peneliti melaksanakan kajian berjudul “Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Pembelajaran Pancasila Pada Topik Sejarah Kelahiran Pancasila Di Kelas V SD Negeri 2 Tonja Denpasar”. Dengan penelitian ini, nantinya peningkatan belajar peserta didik meningkat secara bertahap pada pengajaran di kelas agar nantinya proses belajar di kelas menjadi efektif dan efisien hingga menjadi sebuah kesatuan dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk mengetahui lebih mendalam penggunaan media video animasi sebagai media untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mempergunakan pendekatan penelitian kualitatif yang menggabungkan teknik penelitian deskriptif dan analisis. Penelitian ini mempergunakan desain penelitian kualitatif deskriptif. Tempat yang akan dilaksanakan studi ini yaitu di SD Negeri 2 Tonja Kota

Denpasar. Jadwal penelitian ini dilakukan selama 3 bulan dari bulan Maret 2025 sampai dengan bulan Mei 2025. Sumber data penelitian terbagi menjadi dua yakni data primer dan data sekunder. Data primer penelitian yang dikumpulkan langsung dari pendidik disebut data primer, kepala sekolah serta peserta didik yang bersangkutan. Data sekunder berasal dari sumber yang sudah ada sebelumnya seperti buku, hasil penelitian, jurnal, atau artikel. Subjek penelitian ialah Kepala Sekolah, Guru dan Peserta Didik kelas V SD, sedangkan objek penelitian ini ialah pemanfaatan penggunaan media pembelajaran video animasi di SD Negeri 2 Tonja Denpasar. Penelitian ini mempergunakan teknik purposive adalah memahami tentang karakter dan kemampuan masing-masing informan, tempat yang akan diteliti yang diketahui peneliti secara seksama. Metode pengumpulan data penelitian ini mencakup observasi, wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi. Pada proses analisis data kualitatif, analisis terdiri dari tiga alur aktivitas: mereduksi data, menyajikan data, dan membuat kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, rumusan masalah pertama yakni bentuk penggunaan media pembelajaran video animasi yang diimplementasikan di SD Negeri 2 Tonja Denpasar, ini dipecahkan dengan menggunakan satu teori yakni Teori Konstruktivisme. Rumusan masalah kedua yakni Kendala Dan Upaya Dalam Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Pembelajaran Pancasila, ini di bedah dengan mempergunakan satu teori yakni Teori Behaviorisme. Rumusan masalah ketiga yakni dampak bagi peserta didik penerapan media pembelajaran video animasi SD Negeri 2 Tonja Denpasar, ini di bedah dengan mempergunakan satu teori yakni Teori Behaviorisme.

1. Proses Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Pembelajaran Pancasila Yang Di Implementasikan Di SD Negeri 2 Tonja Denpasar

Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dalam pembelajaran Pancasila di SD Negeri 2 Tonja Denpasar ialah pembaharuan dari guru untuk menyesuaikan proses belajar pada peserta didik sekolah dasar yang cenderung visual dan imajinatif. Video animasi dipilih karena mampu menyampaikan materi abstrak seperti Sejarah Kelahiran Pancasila dengan bentuk visual yang seru dan jelas maknanya bagi anak-anak.

Bentuk penggunaan media ini memerlukan tahap-tahap, merujuk hasil observasi dan wawancara dengan ibu Komang Suriatini selaku wali kelas V mengatakan sebagai berikut:

”Tahap penerapan penggunaan media pembelajaran video animasi di bagi mejadi tiga tahap yakni tahap persiapan, pelaksanaan serta akhir.” (Komang Suriatini wawancara tanggal 15 April 2025).

Merujuk hasil wawancara diatas, maka tahap kegiatan penggunaan media pembelajaran video animasi dibagi mejadi tiga tahap yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Merujuk pada observasi peneliti, hal yang sama juga terjadi terlihat dari segi persiapan guru menyalampakan modul ajar selanjutnya tahap pelaksanaan atau penerapan media pembelajaran video animasi selanjutnya yang terakhir yaitu tahap akhir atau tahap penutup untuk mengakhiri pembelajaran. Berikut merupakan tahap media pembelajaran video animasi yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Tonja Denpasar.

Pertama tahap persiapan, sebelum penerapan media pembelajaran video animasi dimana guru harus mempersiapkan disain media pembelajaran video animasi yang akan dipergunakan dalam penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan kampuan guru dalam menyampaikan materu pembelajaran dengan sederhana dan mudah dipahami oleh para pelajar. Menurut Andrasari et al. (2022:78) menyatakan “dalam proses pembelajaran, dibutuhkan berbagai pendukung agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan efektif, aspek yang termasuk ialah media pembelajaran berbasis digital seperti video animasi. Media ini menggabungkan gambar dan suara secara terpadu sehingga dapat menarik minat peserta didik. Video sebagai media eElektronik dapat menyatukan teknologi audio dan visual secara simultan, menciptakan tayangan yang dinamis dan menarik perhatian”.

Berdasarkan hasil dari observasi peneliti, hal yang terjadi di kelas pada tahap persiapan sangat senada dengan hasil wawancara yang dilaksanakan yaitu pembuatan media pembelajaran sebagai tahap persiapan pembelajaran sehingga dapat disimpulkan penyampaian media pembelajaran sangatlah penting pada penggunaan media pembelajaran video animasi.

Kedua tahap pelaksanaan, semua kegiatan pembelajaran, mulai dari tahap pendahuluan, tahap inti, hingga tahap penutup, merupakan bagian dari proses pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi peneliti juga menunjukkan kesesuaian, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas terdapat urutan yang sistematis, yaitu tahap pendahuluan sebagai langkah awal, tahap inti sebagai inti kegiatan belajar mengajar, dan tahap penutup sebagai penegasan serta pengakhiran pembelajaran. Berdasarkan pada hasil wawancara sebelumnya, tahap pendahuluan dalam pembelajaran mencakup tiga kegiatan utama, yaitu menyiapkan kondisi peserta didik, memberikan acuan, serta melakukan apersepsi. Temuan dari observasi

peneliti menunjukkan kesesuaian dengan pelaksanaan di kelas yang dilaksanakan oleh wali kelas, di mana pada tahap awal pembelajaran juga dilaksanakan penyiapan kondisi peserta didik, pemberian arahan, dan kegiatan apersepsi.

Tahap inti dalam penerapan media pembelajaran video animasi yang meliputi menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi atau informasi, mengorganisasikan peserta didik, membimbing peserta didik, dan mengevaluasi. Guru memiliki peran strategis dalam menjelaskan kepada peserta didik terkait materi yang diajarkan dan hasil yang diharapkan setelah pembelajaran berlangsung. Penyampaian tujuan ini tidak hanya memberikan arah yang jelas bagi peserta didik, tidak hanya itu, melainkan juga membantu mereka menangkap makna konteks dan relevansi materi dengan kehidupan mereka. Guru menyampaikan materi sesuai dengan pokok bahasan. Guru dapat meningkatkan pemahaman dan antusiasme peserta didik dalam belajar dengan mempergunakan konten video animasi.

Penyampaian materi atau informasi pada pembelajaran penggunaan media pengajaran seperti video animasi sangat efektif untuk mendukung peserta didik menguasai konten pelajaran, khususnya konsep yang bersifat rumit dijelaskan. Media ini mampu menarik perhatian peserta didik melalui tampilan visual dan audio yang menarik, sehingga membuat mereka lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, yang tentunya menimbulkan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan video animasi sebaiknya dijadikan suatu pendekatan dalam proses belajar yang diterapkan secara rutin guna peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Hasil wawancara di atas juga diperkuat menurut pendapat Lestari et al. (2022:2), media pembelajaran video animasi merupakan alat pembelajaran yang menarik karena menggabungkan teks, gambar, dan suara dalam bentuk gerakan. Media ini bermanfaat untuk menarik perhatian peserta didik, memperjelas materi yang kompleks, serta mempermudah pemahaman dan proses pembelajaran.

Mengorganisasikan peserta didik atau pengelompokan dalam pembelajaran dilaksanakan caranya ialah dengan mengelompokkan peserta didik secara heterogen atau merata. Artinya, setiap kelompok terdiri dari peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda, baik yang berkemampuan tinggi maupun yang masih memerlukan bimbingan. Kemudian guru melakukan evaluasi dengan memberikan soal secara langsung maupun tugas tambahan kepada peserta didik. Hal ini dilaksanakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari serta untuk melihat sejauh mana ketercapaian kompetensi. Berdasarkan

hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti, hal yang serupa juga terjadi di kelas, di mana guru secara aktif memberikan lembar soal tertulis pada peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman hingga mana dan pencapaian belajarnya pada materi yang telah diajarkan. Kegiatan ini merupakan bagian penting dari tahap refleksi dalam proses pembelajaran. Melalui tes tertulis, guru dapat mengidentifikasi kendala atau hambatan yang dihadapi oleh peserta didik selama mengikuti pengajaran. Dengan mengetahui hasil tes tersebut, guru memiliki dasar yang kuat untuk segera melakukan perbaikan dan tindak lanjut agar tahapan pengajaran berikutnya dapat berjalan meningkatkan hasil dengan penggunaan sumber daya yang optimal. Disamping itu, tes tertulis juga membantu peserta didik merefleksikan pemahaman mereka sendiri terhadap materi, sehingga mereka dapat mengenali area yang masih perlu diperbaiki. Tahap refleksi ini menjadi momen penting bagi guru dan peserta didik untuk melakukan evaluasi bersama demi meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Penarikan kesimpulan merupakan bagian penting yang harus dilaksanakan oleh guru di akhir pembelajaran. Guru menyampaikan kesimpulan secara rinci dan menyeluruh agar seluruh peserta didik dapat menangkap makna pokok dari materi yang telah diterima dipelajari. Berdasarkan hasil observasi peneliti, hal serupa juga tampak dilaksanakan oleh guru, yaitu menyampaikan kesimpulan sebagai bentuk informasi akhir setelah melalui proses pembelajaran, maka dapat dirangkum bahwa tahap penutup dimulai dengan kegiatan penarikan kesimpulan untuk memperjelas dan menegaskan kembali hasil pembelajaran yang telah berlangsung.

2. Kendala Dan Upaya Dalam Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Pembelajaran Pancasila

Sesuai dengandalam prosesnya terdapat berbagai kendala yang perlu diperhatikan. Kendala internal ialah dari peserta didik sendiri, mencakup kurangnya konsentrasi, keterbatasan dalam memahami materi, atau minimnya motivasi belajar. Sementara itu, kendala eksternal mencakup kendala-kendala di luar peserta didik, seperti peran guru sebagai fasilitator pembelajaran, kesanggupan sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan, serta dukungan dari lingkungan pendidikan secara keseluruhan. Kendala internal diri peserta didik dan kendala eksternal dari guru maupun sekolah dapat dijabarkan sebagai berikut:

Berdasarkan penerapan media pembelajaran video animasi kendala internal yaitu berasal dari dalam diri atau sudah berasal dari dalam diri peserta didik sendiri, seperti halnya motivasi

belajar peserta didik rendah, daya fokus peserta didik menurun karena terlalu fokus ke animasi yang ada. Kendala ini sering muncul karena latar belakang kemampuan, pengalaman belajar sebelumnya, maupun kondisi psikologis peserta didik.

Sesuai merujuk hasil wawancara tersebut dijabarkan kendala peserta didik menjadi kendala internal dalam penerapan media ini yaitu peserta didik itu sendiri sebagai kendala internal dimana peran peserta didik sangatlah krusial dalam hal ini. Hasil wawancara di atas juga di perkuat menurut Novianti (2021:38), Kendala internal ialah bagian yang berasal dari dalam diri peserta didik. Kendala ini dapat dikenali melalui bakat dan minat peserta didik saat mereka menjawab soal tes pemecahan masalah, terutama dengan memperhatikan bagaimana jawaban yang mereka berikan mencerminkan potensi dan ketertarikan mereka. Mencakup rendahnya motivasi belajar, Motivasi belajar pelajar ialah suatu faktor internal yang menjadi kendala sebelum penerapan media pembelajaran video animasi. Rendahnya motivasi belajar dapat berdampak langsung pada kurangnya perhatian, partisipasi, serta keinginan peserta didik agar dapat mengerti materi yang diberikan. Kemudian, Daya Fokus Peserta Didik ke Pembelajaran Menurun, Menurunnya daya fokus peserta didik menjadi salah satu kendala internal yang sering dihadapi sebelum penerapan media ini. Sebelum guru menerapkan media ini, daya fokus peserta didik pada topik pelajaran cenderung menurun. Hal ini terindikasi dari perilaku peserta didik yang mudah terdistraksi, sering mengalihkan perhatian ke hal-hal di luar pembelajaran, serta kurang merespons saat guru menjelaskan materi. Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kehilangan minat. Akibatnya, banyak peserta didik yang tidak menyimak dengan baik, tidak mencatat, bahkan tidak mampu mengingat kembali materi yang telah disampaikan. Rendahnya fokus ini termasuk tantangan krusial yang dihadapi dalam proses pembelajaran, karena sangat memengaruhi pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Kendala eksternal dalam penerapan media pembelajaran yaitu kendala guru. Hasil wawancara di atas juga di perkuat menurut Novianti (2021:38), “Kendala eksternal ialah kendala dari luar diri peserta didik mencakup asalnya dari guru, orangtua, dan lingkungan sekolah. Kendala itu sangat menentukan tingkat prestasi peserta didik. Kendala eksternal meliputi kendala pada penerapan media pembelajaran video animasi ialah kesulitan dalam mengatur waktu. Durasi video yang cukup panjang seringkali membuat waktu untuk kegiatan lainnya seperti penjelasan materi, diskusi, dan evaluasi menjadi terbatas. Hal ini menuntut guru untuk mampu membagi waktu secara efektif agar seluruh tahapan pembelajaran dapat

terlaksana dengan baik. Dari hasil observasi peneliti di kelas, terlihat bahwa durasi video animasi yang dipergunakan cukup memakan waktu, sehingga guru tampak terburu-buru saat menyampaikan materi lanjutan dan melakukan evaluasi. Akibatnya, beberapa kegiatan pembelajaran seperti diskusi atau tanya jawab tidak dapat berjalan secara optimal karena keterbatasan waktu. Selain itu, Guru sering mengalami kesulitan saat menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk media video pembelajaran, terutama karena keterbatasan fasilitas dan kondisi sekolah yang masih dalam pembangunan.

Upaya ini diterapkan pada materi Pancasila berperan dalam proses pendidikan melalui kegiatan mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik. Pembelajaran adalah interaksi aktif diantara guru dan peserta didik pada suasana edukatif guna tercapainya tujuan yang ditetapkan. Keberhasilan pembelajaran diukur dari tercapainya tujuan tersebut, meski dalam praktiknya kerap ditemui kendala, seperti dalam penggunaan media video animasi. Merujuk hasil wawancara yang dilaksanakan dengan ibu Komang Suriatini selaku wali kelas V mengatakan sebagai berikut:

“Dalam penerapan media video animasi, saya merasa media ini sangat membantu penyampaian materi, khususnya materi Pancasila. Peserta didik menjadi lebih tertarik dan lebih mudah memahami isi materi. Meskipun begitu, tetap ada kendala. Tapi saya tetap berusaha agar media ini bisa dipergunakan dengan maksimal dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun upaya yang saya lakukan yakni peningkatan motivasi belajar, peningkatan keterlibatan, pengelolaan waktu pembelajaran, dan kebijakan sekolah mendukung.” (Komang Suriatini, wawancara tanggal 15 April 2025)

Berdasarkan kutipan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan, upaya yang dilaksanakan oleh guru merupakan bagian dari aktivitas pendidikan yang mencakup proses mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik melalui transfer pengetahuan. Aktivitas ini disesuaikan dengan ketangguhan serta profesionalisme yang melekat pada guru saat proses pembelajaran dilakukan, guru memegang peran sentral sebagai penggerak utama dalam pelaksanaan pendidikan di lembaga formal. Pembelajaran sendiri merupakan sebuah sistem yang melibatkan interaksi aktif diantara guru serta peserta didik, yang berlangsung dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Keberhasilan suatu proses pendidikan dapat diukur dari sejauh mana tercapainya tujuan pengajaran. Tetapi, pada praktiknya, tidak dapat dihindari adanya berbagai kendala yang berpotensi menghambat pencapaian tujuan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran video animasi pada

peserta didik. Sehingga, dibutuhkan berbagai usaha strategis dalam memberantas hambatan-hambatan tersebut. Dengan adanya usaha yang tepat, berbagai kendala dapat diatasi sehingga proses penerapan media ini dapat berlangsung secara efektif dan berkelanjutan. Berikut dijabarkan upaya guru seperti berikut:

Pertama, Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik, Hal ini mendorong dan membangkitkan semangat peserta didik agar lebih giat, tekun, dan lebih semangat untuk mengikuti proses pengajaran. Motivasi belajar yang tinggi menciptakan peserta didik lebih fokus, aktif, serta antusias dalam menyerap materi pelajaran. Upaya peningkatan motivasi ini bisa dilaksanakan melalui berbagai cara, seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik yakni mempergunakan media pembelajaran video animasi, pemberian penghargaan, metode pembelajaran yang menyenangkan, serta mewujudkan tempat belajar yang positif serta memberikan dukungan. Merujuk hasil wawancara ditarik simpulan bahwa penggunaan media ini, memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Guru menyatakan bahwa peserta didik cenderung lebih antusias dan tertarik ketika materi pembelajaran disampaikan melalui media visual yang interaktif, seperti animasi. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media animasi dalam menyajikan gambar bergerak dan cerita yang mudah dipahami serta menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar. lebih lanjut, guru menjelaskan bahwa dalam pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan lisan atau buku teks, peserta didik seringkali kehilangan fokus dan cepat merasa bosan. Namun, dengan adanya media pembelajaran video animasi, perhatian peserta didik menjadi lebih terarah dan mereka menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang disampaikan. Hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti yakni sebelum penggunaan media pembelajaran video animasi, motivasi dan fokus belajar peserta didik rendah. Peserta didik sering kehilangan perhatian dan cepat bosan saat pembelajaran hanya mempergunakan metode ceramah dan buku teks. Setelah media pembelajaran video animasi diterapkan, peserta didik menjadi lebih antusias dan lebih fokus mengikuti pembelajaran karena media tersebut menyajikan materi secara visual dan menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi tidak hanya membantu menyampaikan materi secara lebih efektif, tetapi juga berperan penting dalam membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik di dalam kelas.

Kedua, Meningkatkan keterlibatan peserta didik yakni mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, baik melalui bertanya, menjawab,

berdiskusi, maupun menyelesaikan tugas. Keterlibatan yang tinggi menunjukkan bahwa peserta didik benar-benar terlibat secara mental dan fisik dalam belajar, yang berdampak positif pada pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik sekolah dasar. Hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti mengamati adanya peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tampak lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, bertanya kepada guru, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Suasana kelas menjadi lebih dinamis, dan sebagian besar peserta didik terlihat fokus serta antusias mengikuti jalannya pembelajaran. Dibandingkan dengan sebelumnya, peserta didik kini lebih berpartisipasi secara aktif dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Ketiga, Pengelolaan waktu pembelajaran upaya guru dalam mengatur durasi setiap kegiatan pembelajaran agar berjalan efektif dan efisien. Pengelolaan waktu yang baik membantu memastikan semua materi tersampaikan, kegiatan belajar berjalan lancar, dan peserta didik tetap fokus tanpa merasa terburu-buru atau bosan selama proses belajar berlangsung. Berdasarkan kutipan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya yang dilaksanakan guru dalam mendukung efektivitas pembelajaran adalah dengan menyesuaikan waktu pembelajaran secara optimal sesuai dengan modul ajar. Guru menyadari bahwa pengelolaan waktu yang baik sangat penting agar penggunaan media pembelajaran, seperti video animasi, dapat berjalan secara maksimal. Jika waktu tidak diatur dengan tepat, maka materi pembelajaran berisiko tidak tersampaikan secara keseluruhan, dan peserta didik tidak memiliki cukup waktu untuk melakukan praktik langsung. Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa guru mampu mengelola waktu pembelajaran dengan baik sesuai dengan modul ajar yang dipergunakan. Penggunaan media pembelajaran video animasi dilaksanakan pada waktu yang tepat sehingga materi dapat disampaikan secara efektif dan peserta didik memiliki kesempatan untuk melakukan praktik langsung. Dengan pengelolaan waktu yang cukup, suasana pembelajaran menjadi lebih terstruktur, peserta didik lebih fokus, dan kegiatan belajar mengalir lancar tanpa terburu-buru. Hal ini mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, guru berupaya mengalokasikan waktu secara proporsional, agar peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya secara aktif melalui media yang dipergunakan.

3. Dampak Bagi Peserta Didik Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Di SD

Negeri 2 Tonja Denpasar

Penerapan media pembelajaran video animasi memberikan sejumlah dampak terhadap peserta didik, khususnya dalam meningkatkan minat belajar. Dampak yang ditimbulkan terbagi menjadi dua kategori, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif mencakup peningkatan aspek kognitif (pengetahuan) dan perkembangan afektif (sikap) Sementara itu, dampak negatif yang muncul antara lain berupa perilaku peserta didik serta munculnya rasa jenuh akibat durasi pembelajaran yang terlalu lama. Seluruh dampak tersebut dapat dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

Pertama, penerapan media pembelajaran video animasi memberikan sejumlah dampak positif bagi peserta didik. Dampak tersebut mencakup tiga aspek utama, yaitu peningkatan kemampuan kognitif atau pemahaman pengetahuan, perkembangan sikap atau afektif yang mencerminkan kerja sama dan tanggung jawab. Kedua aspek ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran video animasi mampu mendorong pertumbuhan peserta didik secara menyeluruh, baik dari sisi intelektual, emosional, maupun keterampilan praktis.

Dampak negatif penggunaan media pembelajaran video animasi memang efektif dalam menarik perhatian peserta didik, terutama pada awal pembelajaran. Namun, jika media tersebut dipergunakan secara monoton tanpa adanya variasi metode atau pendekatan, peserta didik berisiko menjadi pasif dalam proses belajar. Mereka cenderung hanya menonton tanpa menunjukkan keterlibatan aktif, yang pada akhirnya dapat menimbulkan kejenuhan. Kejenuhan ini diperparah apabila isi materi dalam video tidak relevan dengan minat atau tingkat pemahaman peserta didik, sehingga efektivitas pembelajaran pun menurun.

KESIMPULAN

Merujuk penyajian hasil penelitian a mengenai Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Pembelajaran Pancasila Pada Topik Sejarah Kelahiran Pancasila Di Kelas V SD Negeri 2 Tonja Denpasar dapat disimpulkan beberapa hal seperti berikut':

- Bentuk penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran pancasila pada topik sejarah kelahiran pancasila di kelas V SD Negeri 2 Tonja Denpasar. Adapun tahap dalam penggunaan media pembelajaran video animasi yaitu di bagi menjadi tiga

tahap: a) tahap persiapan, b) tahap pelaksanaan, c) tahap akhir

- Kendala dalam penerapan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran pancasila pada topik sejarah kelahiran pancasila di kelas V SD Negeri 2 Tonja Denpasar yaitu kendala internal meliputi peserta didik sendiri sengan eksternal meliputi guru dan sekolah. Adapun upaya untuk mengatasi kendala-kendala tersebut adalah peningkatan motivasi belajar peserta didik, keterlibatan peserta didik, pengelolaan waktu pembelajaran, dan kebijakan sekolah mendukung.
- Dampak bagi peserta didik penerapan media pembelajaran video animasi di SD Negeri 2 Tonja Denpasar dapat disimpulkan hasil meningkatnya minat belajar peserta didik, pada dasarnya mengarah pada dua dampak yaitu, dampak positif yang mencakup: a) dampak kognitif (pengetahuan), b) dampak efektif (sikap). Sedangkan dampak negatif mencakup: a) perilaku peserta didik, b) kejenuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Assa, R., Kawung, E. J. R., & Iumintang, J. (2022). *Jurnal Ilmiah Society*. Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Di Desa Sonuo Kecamatan BoLangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara, 2(1), 1–12.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Septiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dr. Sri Hernawati, drg., M. K. (2017). *Metodologi Penelitian Dalam Bidang Kesehatan Kuantitatif & Kualitatif* (H. S. W. Nugroho (ed.); 1st ed.). Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES) 2017.
- 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 (JSR)*, 1(2), 01–17.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Septiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Iistrik*, 3(2), 81–87.

-
- Febiyanti, H., & Muhroji. (2024). Video Animasi Sebagai Media Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jpgmi*, 10(1), 78–88.
- Fiantika, F. R., Wasi, M., Jumiyati, S., Honesti, I., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Moflidaputri, R., Nuryami, & Waris, I. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Y. Novita (Ed.), *Rake Sarasin* (1st ed., Issue March). PT. GIOBAI EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Fitri, R., Jamaris, & Solfema. (2023). Teori Belajar Konstruktivisme dalam Perkuliahan Keanekaragaman Tumbuhan. *Pedagogi Hayati*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31629/ph.v6i1.5121>
- Hadi, N. F., & Afandi, N. K. (2021). Literature Review is A Part of Research. *Sultra Educational Journal (Seduj)*, 1(3), 64–71.
- Hapsari, A. S., Nuraeni, Y., Fitria, S. M., Ulhaq, V. D., & Awalina, R. P. (2025). Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Games Book untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas 3 SD. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(1), 69–78.
- Harahap, N. S., Nst, F. H., & Zainy, A. (2023). Analisis Perilaku Belajar Peserta didik Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sihapas Barumun. *Jurnal Vinertek*, 3(3), 103–107.
- Hardani, AuIiya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (H. Abadi (ed.)). CV. Pustaka Ilmu.
- Henniwati. (2021). Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Peserta didik Kelas X Mm1 Smk Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 83–88. <https://doi.org/10.37755/sjip.v7i1.424>
- Iestari, D. D., Sulistyawati, I., & Wardani, I. S. (2022). Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar. *Jurnal Jispendiora*, 1(2), 1–5.
- Iubis, R., Rahmadani, A., Fadillah, A. R., Fadillah, F., Putri, W. A., Nasution, I. K., & Khalrunnisa. (2025). Implikasi Perkembangan Kognitif Afektif Psikomotorik Moral dan Spiritual Peserta Didik dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar Kelas 6. *AIFIHRIS* :

- Jurnal Inspirasi Pendidikan, 3(1), 148–159. <https://doi.org/10.59246/aIfihris.v3i1.1187>
- Meilisna, Misnah, Ratu, B., Iskandar, Nurwahyuni, & Elfira, N. (2024). Pembelajaran Mempergunakan Video Animasi Iearning Using Animated Videos. *Jurnal Ilmu Pendidikan AhIussunnah*, VII(1), 17–23.
- Naamy, N. (2022). METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF Dasar-Dasar & Aplikasinya. In Winengan (Ed.), *Rake Sarasin* (1st ed., Issue Maret). Pusat Penelitian dan Publikasi Ilmiah IP2M UIN Mataram.
- NashruIIah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). In T. MuItazam (Ed.), *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)* (1st ed.). Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>
- Nisa, A. Z., Stiyowati, E., Maskanah, M., & Zulfahmi, M. N. (2025). Urgensi Apersepsi Dalam Mengasah Critical Thinking Peserta didikSD Bermuatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* , 3(1), 199–210.
- Novianti, R. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Peserta didikdalam Memecahkan Masalah IPS Kelas IV SD Negeri Gendengan Seyegan. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 34–40. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v1i1.73>
- Nur, M. A., & Saihu, M. (2024). Pengolahan Data. *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 2(11), 163–175.
- Nurdiansyah, F., & Rugoyah, H. S. (2021). Strategi Branding Bandung Giri Gahana Golf Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Purnama Berazam*, 2(2), 153–171.
- PahIeviannur, M. R., Grave, A. De, Saputra, D. N., Mardianto, D., Sinthania, D., Hafrida, I., Bano, V. O., Amruddin, Alam, M. D. S., Iisya, M., & Ahyar, D. B. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif* (F. Sukmawati (ed.); 1st ed., Vol. 16, Issue 1). Pradina Pustaka.
- Pratiwi, P. A., Mashalani, F., Hafizhah, M., Sabrina, A. B., Harahap, N. H., & Siregar, D. Y. (2024). Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFI. *Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(1), 133–149.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. I., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>

- Putri, A. Y. (2024). Pentingnya Pelajaran Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Dan Moral Peserta didik Di Sekolah. *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 242–251. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2>.
- Rahma, R. O., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan . *Jurnal PANCAR*, 6(2), 242–251.
- Ramdani, F., Uiwan, M. N., Arief, I. A., Al-Farisi, M. F., Rochiman, R., Nuryaddin H., R. M. N., Kogoya, A., & Furnamasari, Y. F. (2024). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Kesadaran Identitas Nasional Dan Semangat Cinta Tanah Air Pada Mahapeserta didik. *Jurnal NakuIa: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 282–296.
- Rany, N., & Yunita, J. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif Bidang Kesehatan. In M. B. Muvid (Ed.), *Global Aksara Pers* (1st ed.). CV. Global Aksara Pers.
- Rifa'i, Y. (2023). Analisis Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Pengumpulan Data di Penelitian Ilmiah pada Penyusunan Mini Riset. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.59996/cendib.v1i1.155>
- Rohman, N. (2021). BEHAVIORISM THEORY ANALYSIS (THORNDIKE) IN MATHEMATICS AND INDONESIAN LANGUAGE SDN UPT XVII MUKTI JAYA ACEH SINGKII. *Abdau : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 223–236.
- Rosmiati, M., Sulistiyah, Farabi, N. A., & Susanti. (2023). Pengembangan Animasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia dengan Model ADDIE. *JURNAL MUITINETICS*, 9(1), 79–88.
- Rosyada, H. A., & Ansori, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Pakintelan 02. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 4750–4762.
- Sa'adiyah, Z., Yulia, N. M., & Nafisah, K. I. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Storytelling untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 2(1), 209–215.
- Sahir, S. H. (2022). Metodologi Penelitian (T. Koryati (ed.)). PENERBIT KBM INDONESIA.
- Sari, I. A., Khasanah, U., & Sulistyarningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di

- Kelas I Amanah SD Muhammadiyah KIeco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 560–566.
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *NATURAI SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 41–53.
- Sulistiani, Ratnasari, J., & Windyariani, S. (2024). Kemampuan Kognitif Peserta Didik Melalui Model Project Based Learning Berwawasan Lingkungan. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 300–305.
- Warsono, H., Astuti, R. S., & Ardiyansyah. (2022). Metode Pengolahan Data Kualitatif Menggunakan Atlas.ti (Ardiansyah (ed.)). Program Studi Doktor Administrasi Publik FISIP-UNDIP.
- Waruwu, M. (2022). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- WuIandari, E., Faturrohman, H., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Ningsih, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SDIT Insan Mulia Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 1415–1424.