

Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Kartun Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hak dan Kewajiban Murid Kelas III SD Negeri Mranggen 3

Ega Octama Adi Mahendra¹, Tegar Cliffaraldo Ar-Rahman², Mahendra Octavian Putra³, Eva Nur Hidayah⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Semarang, Indonesia

ABSTRACT

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar menuntut penerapan media yang relevan dengan karakteristik perkembangan murid, khususnya pada materi Hak dan Kewajiban di Rumah yang membutuhkan pemahaman konseptual dan kontekstual. Namun, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan murid kurang aktif, kurang fokus, dan mengalami kesulitan memahami materi. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis video kartun interaktif dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas III. Penelitian menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*, melibatkan 22 murid kelas III SD Negeri Wonoplembon 2 sebagai kelas kontrol dan 22 murid kelas III SD Negeri Mranggen 3 sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan pada tahap pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, *paired sample t-test*, dan perhitungan N-gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen, dengan nilai N-gain sebesar 0,72 kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,52 kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video kartun interaktif efektif meningkatkan hasil belajar murid pada materi Hak dan Kewajiban di Rumah. Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi media pembelajaran digital interaktif sebagai strategi pedagogis yang relevan dan adaptif pada pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar.

Kata Kunci

Video Kartun Interaktif, Hasil Belajar, Hak dan Kewajiban

Corresponding Author:

egaoktama05@students.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi dalam membentuk manusia yang berkarakter, berpengetahuan, dan mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat (Fitriah, Marzuki, Umar, Jayanti, & Syafruddin, 2024). Undang-

Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Pada jenjang sekolah dasar, penanaman nilai moral, tanggung jawab, dan identitas kebangsaan menjadi aspek fundamental yang harus ditanamkan sejak dini, salah satunya melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila menekankan pentingnya pemahaman nilai, sikap, dan perilaku sesuai Pancasila, termasuk pengenalan konsep hak dan kewajiban yang relevan dengan kehidupan (Wahyu Hidayat, 2024).

Materi pembelajaran mengenai hak dan kewajiban di rumah merupakan bagian penting dalam Pendidikan Pancasila karena berkaitan langsung dengan pengalaman murid murid sehari-hari (Nanda, Rahma, & Panjaitan, 2025). Namun, fakta lapangan menunjukkan bahwa pemahaman murid sekolah dasar mengenai konsep tersebut masih rendah. Hal ini disebabkan karena penyampaian pembelajaran yang belum sepenuhnya mengaitkan materi dengan konteks nyata murid (Wahyu Hidayat, 2024). Selain itu, hasil temuan Nikmatul, Lulus, Kurotul, (2023) menjelaskan bahwa metode pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, akibatnya kurang memberikan ruang bagi murid untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu memberikan ruang untuk murid sehingga dapat meningkatkan fokus, antusias, dan peningkatan hasil belajar (Panjaitan & Hafizzah, 2025).

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila sekolah dasar adalah pemanfaatan media video interaktif. Hal ini didukung dengan Kurikulum Merdeka yang menuntut guru menerapkan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, serta sesuai karakteristik perkembangan murid, terutama melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran (Ernawati, 2024). Dalam hal ini, media video kartun interaktif menjadi salah satu alternatif media yang dinilai efektif untuk meningkatkan pemahaman murid. Media video kartun interaktif menggabungkan unsur visual, audio, animasi, dan elemen interaktif sehingga proses pembelajaran lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh murid sekolah dasar (Ruswan et al., 2024). Wahidin, (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis interaksi dan visualisasi mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman konsep. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, media berbasis kartun sangat relevan karena mampu menyajikan ilustrasi situasi moral dan sosial secara konkret, sehingga murid dapat mengamati contoh

kasus serta menghubungkannya dengan pengalaman mereka (Maharani, Cahaya, Rahmadani, & Renca, 2025)

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran abad ke-21 juga dianggap sebagai kebutuhan yang tidak terpisahkan (Syahputra, 2024). Menurut Resti, Wati, Ma'Arif, & Syarifuddin, (2024), teknologi pembelajaran mendukung pencapaian literasi digital dan memungkinkan pembelajaran berlangsung secara lebih inovatif dan berpusat pada murid. Perspektif ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika murid terlibat secara aktif melalui aktivitas mengamati, menalar, dan berinteraksi dengan stimulus visual serta pengalaman kontekstual yang relevan (Nurjamilah, Rizki, M.Tizani, 2025). Oleh karena itu, media video kartun interaktif dipandang selaras dengan paradigma pembelajaran modern yang menuntut partisipasi aktif murid dalam membangun pengetahuan mereka.

Sejumlah penelitian menunjukkan hasil positif dari penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Didik, Manu, & Astra, (2021) menemukan bahwa video animasi interaktif meningkatkan hasil belajar secara signifikan, ditandai dengan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 81,96, dengan ketuntasan 90%. Penelitian oleh Lufita, (2023) dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa" juga menegaskan bahwa media interaktif mampu membantu murid memahami konsep abstrak melalui penyajian visual yang menarik dan interaksi terstruktur. Meskipun demikian, penelitian terkait efektivitas media video kartun interaktif khususnya pada materi hak dan kewajiban di rumah pada murid kelas III sekolah dasar masih terbatas. Hal tersebut menjadikan penelitian ini penting untuk dikaji mengingat materi hak dan kewajiban di rumah merupakan dasar pembentukan karakter dan tanggung jawab sosial murid (Fatin, Ahmad, Sakinah, 2025).

Hasil observasi yang dilakukan di kelas III SD Negeri Mranggen 3 menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung monoton dan belum melibatkan media pembelajaran interaktif. Guru menyampaikan bahwa murid sering kurang fokus, pasif, dan mengalami kesulitan memahami materi hak dan kewajiban di rumah. Hasil belajar yang diperoleh juga masih di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik murid.

Kondisi ini mengindikasikan bahwa media video kartun interaktif berpotensi menjadi solusi dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar

murid pada materi hak dan kewajiban di rumah. Media ini mampu mendukung proses pembelajaran secara lebih optimal karena dapat menyajikan materi secara konkret, visual, menarik, serta memberikan kesempatan bagi murid untuk berinteraksi secara langsung. Melalui pemanfaatan video interaktif, murid dapat memahami konsep hak dan kewajiban dengan lebih mendalam, mengikuti proses belajar yang lebih aktif, dan membangun pemahaman konseptual melalui fitur umpan balik otomatis yang disediakan di dalam video.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis video kartun interaktif dalam meningkatkan hasil belajar materi hak dan kewajiban di rumah pada murid kelas III SD Negeri Mranggen 3. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan variabel bebas berupa penggunaan media video kartun interaktif, dan variabel terikat berupa hasil belajar murid. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris terkait implementasi media pembelajaran digital yang inovatif dalam Pendidikan Pancasila, sekaligus menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang adaptif, menarik, dan relevan dengan karakteristik murid abad ke-21 (Bani, Falasifah, & Iskandar, 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen yang bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis video kartun interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban di rumah murid kelas III sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok dengan diberi perlakuan dan pengukuran sebelum serta sesudah perlakuan (Anantasia & Rindrayani, 2025). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan pertimbangan kesetaraan karakteristik sekolah, kurikulum yang digunakan, serta tingkat kemampuan akademik murid (Alsyah Salwa Fadhillah et al., 2024). Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas III SD Negeri Wonoplembon 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 22 murid yang tidak diberikan perlakuan media video kartun interaktif, dan kelas III SD Negeri Mranggen 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 22 murid yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video kartun interaktif.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang disusun berdasarkan indikator pencapaian tujuan pembelajaran pada materi hak dan kewajiban di rumah. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest* dan *posttest*

pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen (Arib, Rahayu, Sidorj, & Afgani, 2024). Selanjutnya Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat untuk memastikan bahwa data memenuhi persyaratan penggunaan uji statistik parametrik. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji statistik independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 27. Selain itu, untuk melihat besarnya peningkatan hasil belajar murid digunakan perhitungan N-gain yang bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media video kartun interaktif (Amaliyah, Husna, & Ningsih, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis video kartun interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila murid kelas III SD Negeri Mranggen 3, ditemukan beberapa temuan sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif

Berdasarkan perolahan nilai *pretest* dan *posttest* baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 22 responden, diperoleh analisis deskriptif sebagai berikut:

Tabel 1.
Hasil Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif	N	Min	Max	Mean	Std.Dev
Pretest Kontrol	22	48	86	65,00	10,231
Posttest Kontrol	22	72	92	83,18	6,752
Pretest Eksperimen	22	54	84	67,41	8,787
Posttest Eksperimen	22	80	100	91,00	6,287
Valid N	22				

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 1, diperoleh nilai belajar murid mulai dari *pretest* sampai *posttest*. Perolehan rata-rata nilai *pretest* pada kelas kontrol adalah 65,00, rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol adalah 83,18. Kemudian untuk perolehan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 67,41, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 91,00.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian menggunakan *One-Sample Shapiro-Wilk Test* dengan bantuan program SPSS 27. Berikut hasil uji normalitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 2.
Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.175	22	.077	.941	22	.211
Posttest Kontrol	.171	22	.092	.913	22	.054
Pretest Eksperimen	.154	22	.189	.937	22	.175
Posttest Eksperimen	.151	22	.200	.924	22	.092

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 2, diperoleh nilai signifikansi *Shapiro-Wilk pretest* kelas kontrol sebesar 0,211 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,054, Kemudian nilai signifikansi *Shapiro-Wilk pretest* kelas eksperimen sebesar 0,175 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,092. Hasil perolehan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol lebih dari 0,05 yang menunjukan bahwa data yang diperoleh dari penelitian berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

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

Tabel 3.
Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Murid	Based on Mean	.177	1	42	.676
	Based on Median	.114	1	42	.737
	Based on Median and With adjusted df	.114	1	41.541	.737
	Based on Trimmed Mean	.166	1	42	.686

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 3, diperoleh nilai signifikansi Based on Mean adalah $0,676 > 0,05$. Sehingga disimpulkan varian data *posttest* kelas kontrol dan varian data *posttest* kelas eksperimen homogen.

4. Uji Paired Sample t Test

Uji paired sample t-test digunakan untuk melihat apakah penerapan media pembelajaran berbasis video kartun interaktif pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di rumah memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar murid. Adapun hasil uji paired sample t-test sebagai berikut:

Tabel 4.
Tabel Hasil Uji Paired Sample t Test

Paired Differences									
		Mean	Std. Dev	Std. Eror	95% Confidence Interval		t	df	Sig.
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Posttest	-23.591	9.158	1.953	-27. 651	-19.530	-12.082	21	.001

Berdasarkan hasil analisis pada tabel tabel 4, diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,001. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar murid antara *pretest* dan *posttest*. Karena nilai signifikansi pair 1 sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video kartun interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Hak dan Kewajiban di Rumah murid kelas III SD Negeri Mranggen 3.

Kemudian, besaran peningkatan hasil belajar murid dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 83,18, sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen mencapai 91,00. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar murid yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban di Rumah dengan bantuan media pembelajaran video kartun interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

5. Uji N-Gain

Uji *N-gain* digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas penerapan media pembelajaran video kartun interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban di Rumah, baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Berikut hasil perhitungan uji *N-gain*:

Tabel 8.
Hasil Uji N-Gain

Data	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N-Gain	0,52	0,72
N-Gain (%)	52%	72%

Kategori	Sedang	Tinggi
Tafsiran Efektifitas	Kurang Efektif	Cukup Efektif

Hasil *N-gain* yang diperoleh digunakan untuk memahami kategori nilai *N-gain*, berikut tabel persentase kategori nilai *N-gain*:

Tabel 9.

Kategori Nilai *N-gain*

Persentase	Kategori
$N\text{-gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah

Kemudian, hasil *N-gain* yang diperoleh dirubah menjadi persen untuk mengetahui tafsiran persentase hasil *N-gain* yang diperoleh. Berikut tabel efektifitas *N-gain*:

Tabel 10.

Tafsiran Nilai *N-gain*

Persentase	Tafsiran
< 40%	Tidak Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
56% -75%	Cukup Efektif
> 76%	Efektif

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 8, diperoleh nilai *N-Gain* pada kelas eksperimen 0,72 yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video kartun interaktif mampu meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban di Rumah sebesar 72%. Adapun tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis video kartun interaktif pada materi Hak dan Kewajiban di Rumah berada pada kategori cukup efektif. Sebaliknya, kelas kontrol yang tidak memperoleh perlakuan hanya mencapai nilai *N-Gain* sebesar 0,52 dengan tafsiran efektivitas yang tergolong kurang efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video kartun interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid pada materi Hak dan

Kewajiban di Rumah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri Mranggen 3. Peningkatan ini ditunjukkan melalui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, serta diperkuat oleh nilai N-gain yang berada pada kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media video kartun interaktif mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan interaktif sehingga mendorong keterlibatan murid secara lebih optimal. Hasil penelitian ini penting karena memberikan bukti empiris bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konseptual dan contoh kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan relevansi penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran abad ke-21 dan memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih adaptif dan efektif di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsyah Salwa Fadhillah, Mustika Rahmaniah, Syalsa Dania Putri, Muhammad Dirga Febrian, Muhammad Cahyo Prakoso, & Nurlaela, R. S. (2024). Sistem Pengambilan Contoh dalam Metode Penelitian. *Karimah Tauhid*, 3(6), 7228-7237. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i6.14047>
- Amaliyah, F., Husna, A. A., & Ningsih, L. R. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif BARUBA Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10), 11387-11392. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i10.5963>
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Adiba: Journal of Education*, 5(2), 183-192.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497-5511, (in Indonesia).
- Bani, K. K. N., Falasifah, F., & Iskandar, S. (2025). Strategi Pengembangan Pembelajaran Abad Ke-21: Mengintegrasikan Kreativitas, Kolaborasi, dan Teknologi. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 109-116. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6470>
- Didik Prawira Putra, I. P., Manu Okta Priantini, D. A. M., & Astra Winaya, I. M. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325-338.

<https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>

Ernawati, S. (2024). Kreativitas Guru Dalam Mensukseskan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Komprehensif*, 2(2), 254-261.

Fatin Adelya Putri, Ahmad Tarmizi Hasibuan, Sakinah Hasbi, E. F. (2025). Implementasi Hak dan Kewajiban Anak Melalui Pendidikan dan UUD di SD, *Jurnal Masyarakat Hukum Pendidikan Harapan*, 3(1), 1-13.

Fitriah, M., Marzuki, Umar, Jayanti, M. I., & Syafruddin. (2024). Penguatan pendidikan karakter di indonesia: landasan filosofis dan yuridis dalam membentuk generasi yang berkarakter. *Jurnal Pemikiran & Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2), 378-393.

Lufita Sari Sitorus, L. P. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat*, 1(1), 51-57.

<https://glonus.org/index.php/inklusi> Email:

Maharani, A. A., Cahaya, N., Rahmadani, P., & Renca, Z. S. (2025). Analisis Media Vedio Animasi Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Pada Pembelajaran Pancasila Di SDN 2 Tulungagung. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 1-7.

<https://doi.org/10.59435/menulis.v1i5.223>

Nanda, F. A., Rahma, A., & Panjaitan, I. (2025). Penerapan Pembelajaran Hak dan Kewajiban Anak dalam Konteks PKn di SD Negeri 050661 Kwala Bingai. *Bean Cendekia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 22-28.

Nikmatul Chasanah Tarasti, Lulus Wiji Lestari, Kurotul Aeni, W. A. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 2706-2717.

<https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.3750>

Nurjamilah, Salsabila Alfiatur Rizki, M.Tizani Nawa Bik, E. S. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 1329-1337. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>

Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran guru sebagai fasilitator dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 328-343. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>

Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145.

<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>

Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., ... Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai

Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468-1476.

<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8021>

Syahputra, E. (2024). Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya di Indonesia.

Journal of Information System and Education Development, 2(4), 10-13.

<https://doi.org/10.62386/jised.v2i4.104>

Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01),

285-295. <https://doi.org/10.37567/jie.v11i1.3720>

Wahyu Hidayat, K. Z. P. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar: Profil Pelajar sebagai Aset Bangsa.

Journal of Nusantara Education, 3(2), 79-90.

<https://doi.org/10.57176/jn.v3i2.102>