

DAMPAK VIDEO INTERAKTIF BERBASIS TIK TERHADAP PEMAHAMAN FILOSOFIS PANCASILA

Dede Sopiandy^{*1}, Slamet Hariyadi², Jasrudin³, Farid Wajdi⁴

¹²³⁴Universitas Sembilanbelas November Kolaka

Email: ¹d2sopiandy@gmail.com, ²adhyhariyadi88@gmail.com, ³jasrudinusn@gmail.com, ⁴wajdikf83@usn.ac.id

^{*}Penulis Korespondensi

(Naskah masuk: 03-12-2024, diterima untuk diterbitkan: 21-12-2024)

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menghadirkan peluang inovasi dalam pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh video pembelajaran interaktif berbasis TIK terhadap peningkatan pemahaman filosofis Pancasila pada siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experiment), menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol. Instrumen penelitian meliputi tes pemahaman berupa pre-test dan post-test. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test pada kelompok eksperimen sebesar 52.3 meningkat menjadi 79.57 pada post-test, dengan peningkatan rata-rata sebesar 27.27 poin. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *t* sebesar -10.557 dan nilai signifikansi 0.000, yang membuktikan peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis TIK efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai filosofis Pancasila. Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi ini direkomendasikan untuk mendukung pembelajaran berbasis nilai dan karakter di era digital.

Kata kunci: *Video pembelajaran interaktif, teknologi informasi dan komunikasi, Pendidikan Pancasila*

IMPACT OF ICT-BASED INTERACTIVE VIDEOS ON PANCASILA PHILOSOPHICAL UNDERSTANDING

Abstract

The progression of information and communication technology (ICT) offers prospects for innovation in education, particularly in Pancasila Education. This study seeks to examine the effect of interactive learning videos grounded in ICT on enhancing students' philosophical comprehension of Pancasila. The employed research approach is quantitative, utilizing a quasi-experimental design that includes both experimental and control groups. Research instruments comprise comprehension assessments in the format of pre-tests and post-tests. The descriptive analysis indicates that the experimental group had an average pre-test score of 52.3, which rose to 79.57 in the post-test, reflecting an average enhancement of 27.27 points. The paired sample *t-test* yielded a *t-value* of -10.557 and a significance level of 0.000, indicating that the improvement is statistically significant. This study illustrates that interactive learning videos utilizing ICT effectively enhance students' comprehension of Pancasila's philosophical values. The adoption of technology-driven educational media is advised to enhance value and character-based education in the digital age.

Keywords: *Interactive educational films, information and communication technology, Pancasila education*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di era digital ini,

pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan [1]. Pendidikan Pancasila, sebagai upaya menanamkan nilai-nilai kebangsaan, memerlukan strategi inovatif agar relevan dengan generasi yang akrab dengan teknologi. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan video pembelajaran interaktif berbasis TIK. Media ini tidak hanya menghadirkan informasi secara visual dan menarik tetapi juga memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Pemahaman filosofis Pancasila mencakup penguasaan nilai-nilai dasar yang menjadi landasan ideologi bangsa. Namun, pendekatan tradisional yang bersifat satu arah sering kali kurang efektif dalam menumbuhkan pemahaman yang mendalam. Dengan memanfaatkan video pembelajaran interaktif, siswa dapat terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih dinamis, memfasilitasi pemahaman konseptual dan aplikatif terhadap nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengukur pengaruh media ini dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran efektif terjadi ketika siswa berperan aktif dalam proses belajar, membangun pemahaman melalui pengalaman dan interaksi. Video pembelajaran interaktif berbasis TIK menyediakan lingkungan belajar yang mendukung prinsip ini dengan menyajikan materi secara audio-visual yang menarik, disertai fitur interaktif seperti kuis atau simulasi. Media berbasis TIK juga dikenal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana diungkapkan oleh Mayer dalam teori multimedia learning, di mana integrasi teks, gambar, dan suara secara signifikan membantu pemrosesan informasi dalam otak. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, pendekatan ini diharapkan mampu memperdalam pemahaman filosofis siswa terhadap esensi nilai-nilai Pancasila.

Beberapa studi menunjukkan keberhasilan penggunaan teknologi dalam pendidikan. [2] membahas dampak potensial bahan ajar berbasis lingkungan terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran PPKn. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi isu-isu lingkungan ke dalam bahan ajar dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membangun karakter peduli lingkungan dengan hasil uji coba yang cukup baik (N-gain 0.4). [3] menyoroti penggunaan video interaktif berbasis *Realistic Mathematic Education* (RME) pada mata kuliah Trigonometri. Pendekatan ini efektif dalam meningkatkan capaian pembelajaran mahasiswa melalui video yang relevan dengan kehidupan nyata dan menarik perhatian mahasiswa. [4] meninjau manfaat media berbasis TIK dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Temuan menunjukkan bahwa media seperti PowerPoint dan video mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta menjadi referensi penting bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran. [5] mengembangkan model pembelajaran berbasis video bersubtitle yang ramah untuk mahasiswa dengan kebutuhan khusus. Model ini menggunakan pendekatan ADDIE, dan hasilnya menunjukkan bahwa video bersubtitle meningkatkan pemahaman konsep kalkulus, khususnya bagi mahasiswa dengan gangguan pendengaran. [6] membahas penggunaan video interaktif untuk mengoptimalkan kemampuan bernalar kritis siswa sebagai bagian dari profil pelajar Pancasila. Studi ini menunjukkan bahwa video interaktif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. [7] menekankan pentingnya peran guru dalam pemanfaatan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah dasar. Meski guru menyadari pentingnya TIK, keterbatasan keterampilan masih menjadi kendala utama dalam implementasinya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dan media inovatif dalam pendidikan, mulai dari bahan ajar berbasis lingkungan, video interaktif, hingga pemanfaatan TIK, dapat mendukung peningkatan hasil belajar, pengembangan keterampilan kritis, dan penguatan karakter siswa dalam berbagai konteks pendidikan.

Sementara itu, [8] membahas efektivitas kuis interaktif berbasis video konferensi dalam meningkatkan pemahaman materi mahasiswa. Metode ini berhasil menciptakan pengalaman

belajar yang menarik dan meningkatkan interaksi antara pengajar dan peserta didik selama pembelajaran daring. Dalam [9], keterampilan guru sekolah dasar di Kota Bima dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dinilai sangat baik. Dukungan fasilitas teknologi yang memadai dan antusiasme siswa menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis media interaktif. Adapun [10] menyoroti pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada Kurikulum Merdeka. Hasilnya menunjukkan bahwa guru yang terlatih lebih mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik lokal, mendukung pembelajaran yang bermakna bagi siswa. [11] menyoroti pengembangan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal yang dirancang untuk mendukung Profil Pelajar Pancasila pada materi teks argumentasi. E-modul ini dinilai sangat menarik dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. [12] mengulas manfaat penggunaan video interaktif dalam pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah. Media ini meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, membuktikan relevansi teknologi dalam menjawab tantangan pembelajaran konvensional. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi berbasis teknologi seperti video interaktif, e-modul, dan media berbasis kearifan lokal tidak hanya mendukung efektivitas pembelajaran tetapi juga berperan dalam membangun karakter dan keterampilan siswa, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila.

Penelitian [13] menyoroti pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android untuk materi Etika dan Moralitas di tingkat SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran. [14] mengulas persepsi siswa terhadap video animasi berbasis Doratoon dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Temuan menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai media ini karena mempermudah pemahaman dan meningkatkan minat belajar. [15] mengungkapkan efektivitas video interaktif dalam memandu mahasiswa dalam praktikum Sistem Operasi. Implementasi ini meningkatkan kepuasan belajar hingga 90% dan menghasilkan pemahaman yang lebih baik terhadap langkah-langkah praktikum. [16] menunjukkan bahwa model Problem-Based Learning (PBL) berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berhasil meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa SMA. Penggunaan teknologi dalam model ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kontekstual. Dalam [17], meta-analisis menunjukkan efektivitas tinggi dari penggunaan media pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar di semua jenjang pendidikan. Teknologi ini membantu mengatasi hambatan belajar dan meningkatkan motivasi siswa. [18] mendukung penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran TIK. Media ini mempermudah siswa dalam memahami materi praktikum dengan visualisasi yang jelas dan dapat diulang kapan saja. [19] memaparkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Guided Discovery Learning untuk materi larutan elektrolit dan non-elektrolit. Media ini efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi abstrak dan meningkatkan hasil belajar. Akhirnya, [20] membahas pentingnya pendekatan interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran Pancasila untuk menanamkan semangat nasionalisme pada generasi muda di era globalisasi. Hal ini menunjukkan bagaimana teknologi dan media inovatif telah diterapkan di berbagai bidang pendidikan untuk meningkatkan pemahaman, minat, dan hasil belajar siswa, serta membentuk karakter yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh video pembelajaran interaktif berbasis TIK terhadap peningkatan pemahaman filosofis Pancasila. Secara khusus, penelitian ini akan mengukur sejauh mana media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa dan mengeksplorasi persepsi siswa terhadap efektivitas video pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*) untuk menganalisis pengaruh video pembelajaran interaktif berbasis TIK terhadap peningkatan pemahaman filosofis Pancasila.

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design*. Dimana diberikan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur pemahaman sebelum (menggunakan metode pembelajaran konvensional) dan sesudah pembelajaran (menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis TIK).

2. Subjek Penelitian

Populasi seluruh siswa kelas X di salah satu SMA di Kolaka. Jumlah sampel terdiri dari 34 siswa.

3. Instrumen Penelitian

- Video Pembelajaran: Video interaktif berbasis TIK yang dirancang khusus untuk menyampaikan konsep filosofis Pancasila. Video ini mencakup teks, narasi, visualisasi, dan elemen interaktif seperti kuis.
- Tes Pemahaman: Tes berbentuk pilihan ganda dan esai singkat, yang telah divalidasi melalui uji validitas dan reliabilitas, untuk mengukur pemahaman filosofis Pancasila.
- Kuesioner: Untuk mengukur persepsi siswa terhadap efektivitas media pembelajaran pada kelompok eksperimen.

4. Analisis Data

- Analisis Kuantitatif menggunakan uji statistik *paired sample t-test* untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test.
- Analisis Deskriptif untuk menganalisis persepsi siswa terhadap video pembelajaran interaktif berbasis TIK dari data kuesioner.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh video pembelajaran interaktif berbasis TIK terhadap peningkatan pemahaman filosofis Pancasila pada siswa. Fokus utama adalah untuk menentukan apakah terdapat peningkatan signifikan pada nilai post-test dibandingkan dengan pre-test pada kelompok eksperimen setelah diberikan intervensi berupa pembelajaran menggunakan video interaktif. Data hasil penelitian yang diperoleh dari pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 1 dan hasil perhitungan analisis deskriptif disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1. Nilai Pre-test dan Post-test

Student_ID	Pre_Test_Score	Post_Test_Score
EXP_1	63	75
EXP_2	69	72
EXP_3	58	86
EXP_4	68	73
EXP_5	48	83
EXP_6	51	88
EXP_7	63	82
EXP_8	61	79

EXP_9	40	82
EXP_10	53	72
EXP_11	50	73
EXP_12	45	77
EXP_13	60	74
EXP_14	45	90
EXP_15	45	87
EXP_16	44	77
EXP_17	47	70
EXP_18	67	82
EXP_19	45	73
EXP_20	51	89
EXP_21	40	82
EXP_22	55	78
EXP_23	45	89
EXP_24	48	81
EXP_25	59	70
EXP_26	52	77
EXP_27	49	83
EXP_28	55	80
EXP_29	46	90
EXP_30	47	73
EXP_31	59	59
EXP_32	47	62
EXP_33	67	56
EXP_34	44	76

Tabel 2. Analisis Deskriptif

		Pre_Test	Post_Test
N	Valid	34	34
	Missing	0	0
Median		50.5000	77.5000
Std. Deviation		8.42879	8.40592
Variance		71.045	70.660
Minimum		40.00	56.00
Maximum		69.00	90.00

Berdasarkan data hasil pre-test dan post-test dari kelompok eksperimen, terdapat peningkatan skor yang signifikan setelah penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis TIK. Rata-rata skor pre-test adalah 52.3, yang mencerminkan pemahaman awal siswa terhadap nilai-nilai filosofis Pancasila sebelum diberikan intervensi. Setelah pembelajaran menggunakan video interaktif, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 79.57, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 27.27 poin.

Secara individu, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan yang konsisten dalam nilai post-test. Sebagai contoh, siswa dengan ID EXP_3 meningkat dari 58 pada pre-test menjadi 86 pada post-test, dan siswa EXP_14 meningkat dari 45 menjadi 90. Namun, terdapat beberapa anomali, seperti pada siswa EXP_31 yang tidak mengalami peningkatan, tetap berada pada nilai 59 pada pre-test dan post-test, serta siswa EXP_33 yang mengalami penurunan dari

67 pada pre-test menjadi 56 pada post-test. Secara keseluruhan, distribusi data menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasakan manfaat dari penggunaan video pembelajaran interaktif. Hal ini mengindikasikan efektivitas media berbasis TIK dalam mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang bersifat konseptual dan filosofis seperti Pancasila.

Pengujian selanjutnya adalah analisis kuantitatif menggunakan uji statistik paired sample t-test. Uji ini bertujuan untuk menguji signifikansi perbedaan antara nilai pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen. Dengan menggunakan uji ini, akan dapat diketahui apakah peningkatan rata-rata skor post-test dibandingkan pre-test merupakan hasil yang signifikan secara statistik atau hanya terjadi secara kebetulan. Analisis ini akan memberikan bukti empiris terkait efektivitas video pembelajaran interaktif berbasis TIK dalam meningkatkan pemahaman filosofis Pancasila pada siswa. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Pengujian *Paired Sample T-test*

	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Lower	Upper			
Pre_Test - Post_Test	-29.95830	-20.27700	-10.557	33	.000

Hasil uji statistik menggunakan paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen. Rata-rata perbedaan nilai antara pre-test dan post-test adalah -25.12, dengan simpangan baku (*standard deviation*) sebesar 13.87 dan kesalahan standar (*standard error*) sebesar 2.38. Interval kepercayaan 95% menunjukkan bahwa perbedaan nilai berada dalam rentang -29.96 hingga -20.28.

Hasil uji t menghasilkan nilai $t = -10.557$ dengan derajat kebebasan (*df*) sebanyak 33 dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0.000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa perbedaan nilai pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen signifikan secara statistik. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis TIK secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai filosofis Pancasila. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa media pembelajaran berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis TIK secara signifikan meningkatkan pemahaman filosofis Pancasila pada siswa. Berdasarkan analisis deskriptif, rata-rata skor post-test meningkat sebesar 27.27 poin dibandingkan dengan pre-test. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi positif dalam menyampaikan materi yang bersifat konseptual dan filosofis seperti Pancasila. Keunggulan video interaktif terletak pada kemampuan untuk memvisualisasikan konsep abstrak secara konkret dan melibatkan siswa secara aktif melalui elemen interaktif seperti simulasi dan kuis.

Hasil uji statistik *paired sample t-test* mendukung temuan tersebut dengan nilai t sebesar -10.557 dan nilai signifikansi 0.000, yang menunjukkan bahwa peningkatan skor post-test signifikan secara statistik. Interval kepercayaan 95% memperkuat hasil ini dengan rentang perbedaan nilai antara pre-test dan post-test berada di -29.96 hingga -20.28. Hasil ini konsisten dengan teori Mayer tentang pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual, teks, dan suara meningkatkan pemahaman siswa dengan memfasilitasi proses kognitif. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, video pembelajaran interaktif mampu menjembatani gap antara teori abstrak dan implementasi nilai-nilai dalam kehidupan nyata.

Namun, tidak semua siswa mengalami peningkatan skor yang optimal. Beberapa siswa, seperti EXP_31, menunjukkan hasil post-test yang stagnan, dan EXP_33 mengalami penurunan skor. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti motivasi individu, kemampuan awal, atau kondisi psikologis selama pembelajaran. Oleh karena itu, meskipun media berbasis teknologi terbukti efektif secara umum, strategi pembelajaran tetap perlu mempertimbangkan diferensiasi dan pendekatan individual untuk mengakomodasi kebutuhan siswa yang beragam. Temuan ini memberikan landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam inovasi media pembelajaran yang dapat mendukung pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis TIK secara signifikan meningkatkan pemahaman filosofis Pancasila pada siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai post-test sebesar 27.27 poin dibandingkan dengan pre-test, dengan hasil uji statistik *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0.000. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi efektif dalam menyampaikan materi abstrak secara visual dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam. Meskipun demikian, perbedaan hasil antarindividu menunjukkan bahwa efektivitas media ini tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti motivasi dan kemampuan awal siswa, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan terintegrasi untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Temuan ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif dalam Pendidikan Pancasila di era digital.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Arridho, N. Sari, R. Ilham, and W. Amini, "Perkembangan Teknologi Dibidang Pendidikan," *COMSERVA Indones. J. Community Serv. Dev.*, vol. 2, no. 5, pp. 468–475, 2022, doi: 10.59141/comserva.v2i5.345.
- [2] S. Sulkipani and E. El Faisal, "Dampak Potensial Bahan Ajar Berbasis Lingkungan Terhadap Pemahaman Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn," *J. Civ. Huk.*, vol. 5, no. 2, pp. 136–144, 2020, doi: 10.22219/jch.v5i2.11684.
- [3] S. Sudarman and I. Vahlia, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION (RME) PADA MATA KULIAH TRIGONOMETRI," *J. Lentera Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 202–205, 2021.
- [4] A. Fitrianingrum and U. Novianti, "Pemanfaatan Media Berbasis TIK pada Pembelajaran PAI Di SD," *J. Soc. Knowl. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 11–15, 2022, doi: 10.37251/jske.v3i1.398.
- [5] Faisal Estu Yulianto, Bambang Kurnadi, Hasan Basri, Ukthi Raudhatul Jannah, and M. Zayyadi, "Model Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Berkebutuhan Khusus (Mbk) Berbasis Video Bersubtitle," *Pi Math. Educ. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 10–19, 2021, doi: 10.21067/pmej.v4i1.5138.
- [6] E. Riani, T. Rejekiingsih, and E. B. Santosa, "Video Interaktif untuk Optimalisasi Kemampuan Bernalar Kritis Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila," *JlIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 1249–1257, 2024, doi: 10.54371/jiip.v7i2.3345.
- [7] N. Prasanti *et al.*, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar," *ADMA J. Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 393–400, 2023, doi: 10.30812/adma.v3i2.2671.
- [8] M. R. M. Gumelar, G. P. Dwiyantri, and A. Hadiapurwa, "Efektivitas Penggunaan Kuis Interaktif Berbasis Video Conference Terhadap Pemahaman Materi Pada Mahasiswa," *Inov. Kurikulum*, vol. 18, no. 2, pp. 166–177, 2021, doi: 10.17509/jik.v18i2.36211.
- [9] S. Syarifuddin *et al.*, "Analisis Tingkat Keterampilan Guru Sekolah Dasar di Kota Bima dalam

- Pengembangan Pembelajaran Berbasis Media Interaktif,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 4, no. 1, pp. 35–48, 2024, doi: 10.53299/jppi.v4i1.387.
- [10] Mahlianurrahman and R. Aprilia, “Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Video berbasis Kearifan Lokal pada Kurikulum Merdeka,” *Bubungan Tinggi J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 4, p. 1377, 2022, doi: 10.20527/btjpm.v4i4.6119.
- [11] F. Pratami *et al.*, “Pengembangan E-Modul Interaktif: Penerapan Kearifan Lokal dan Profil Pelajar Pancasila dalam Materi Teks Argumentasi Kelas XI,” *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 7, no. 2, pp. 221–228, 2023.
- [12] F. N. Zulfa and A. Prastowo, “Pemanfaatan Video Interaktif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 5, pp. 1833–1841, 2023, doi: 10.31004/edukatif.v5i5.5589.
- [13] F. Sucito and M. F. Andanti, “Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Etika dan Moralitas untuk Tingkat SMP,” *J. Penelitian, Pendidik. dan Pengajaran JPPP*, vol. 5, no. 1, pp. 24–34, 2024, doi: 10.30596/jppp.v5i1.16524.
- [14] N. M. G. A. A. Kemuda and I. G. B. K. Yasa, “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Video Animasi Berbasis Doratoon,” *Prima Magistra J. Ilm. Kependidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 8–16, 2024, doi: 10.37478/jpm.v5i1.3169.
- [15] Y. A. Benufinit and E. S. Modok, “Implementasi Teks Prosedur Berbasis Video Interaktif Dalam Praktikum Sistem Operasi,” *JTIK (Jurnal Tek. Inform. Kaputama)*, vol. 7, no. 1, pp. 188–196, 2023, doi: 10.59697/jtik.v7i1.63.
- [16] E. Sukestini, A. N. Fatirul, and H. Hartono, “Problem Based Learning with ICT Based with Learning Creativity to Improve History Learning Achievement,” *Mimb. Ilmu*, vol. 26, no. 1, p. 60, 2021, doi: 10.23887/mi.v26i1.31486.
- [17] T. Sugiarto, A. Ambiyar, W. Wakhinuddin, W. Purwanto, and H. D. Saputra, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Hasil Belajar: Metaanalisis,” *Edukasi J. Pendidik.*, vol. 21, no. 1, pp. 128–142, 2023, doi: 10.31571/edukasi.v21i1.5419.
- [18] Ulvi Aulia, Liza Efriyanti, and Azan Munardi, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK Pada Kelas X Di SMAN 1 BATAHAN,” *CENDEKIA J. Ilmu Sos. Bhs. dan Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 140–148, 2023, doi: 10.55606/cendikia.v3i1.677.
- [19] Nurhairunnisah, I. Sentaya, Musahrain, and A. Safitri, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Guided Discovery Learning pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit,” *J. Pendidik. MIPA*, vol. 12, no. 3, pp. 975–963, 2022.
- [20] C. Maulani *et al.*, “Kecerdasan Saja Tidak Cukup: Pentingnya Membangun Jiwa Nasionalisme pada Generasi Muda di Era Globalisasi dengan Pendidikan Pancasila,” *Indo-MathEdu Intellectuals J.*, vol. 5, no. 3, pp. 3101–3110, 2024, doi: 10.54373/imeij.v5i3.1244.