



Analysis of the Validity Level of Interactive Video Media Based on East Javanese Regional Songs for Elementary Schools

Analisis Tingkat Kevalidan Media Video Interaktif Berbasis Lagu Daerah Jawa Timur untuk Sekolah Dasar

¹Alfiyatin Nashiroh, ²Fera Dwidarti, ³Ina Agustin
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia
e-mail: 1alfinashiroh14@gmail.com

Abstract

The teaching of regional songs containing Pancasila in elementary schools has not been optimal due to limited teaching materials that integrate local culture. As a result, students' understanding of East Javanese regional songs is relatively low. This study aims to test the validity of interactive video media based on East Javanese regional songs for fourth-grade elementary school students. Using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, the study was limited to the analysis, design, and development stages. A descriptive quantitative approach was applied, supported by qualitative data in the form of validator suggestions. The data collection instrument used a Likert-scale questionnaire analyzed using descriptive percentage techniques. Three experts were involved as validators (media, material, and language). The validation results showed a percentage of 97% from media experts (very valid), 95% from material experts (very valid), and 74% from language experts (valid). The average cumulative validation reached 89%, categorized as very valid. These findings prove that the developed interactive video has met the criteria for the suitability of content, presentation, and language for use in Pancasila Education learning for fourth-grade elementary school. This research is expected to become a reference for the development of technology-based media and local wisdom.

Keywords: *Interactive Video Media, East Javanese Regional Songs, Pancasila Education, Media Validity, Elementary School*

Abstrak

Pengajaran lagu daerah bermuatan Pancasila di jenjang Sekolah Dasar belum optimal karena keterbatasan materi ajar yang mengintegrasikan budaya lokal. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap lagu daerah Jawa Timur tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan menguji kevalidan media video interaktif berbasis lagu daerah Jawa Timur untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, penelitian dibatasi pada tahap analisis, desain, dan pengembangan. Pendekatan kuantitatif deskriptif diterapkan dengan dukungan data kualitatif berupa saran validator. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner skala Likert yang dianalisis dengan teknik persentase deskriptif. Tiga ahli dilibatkan sebagai validator (media, materi, dan bahasa). Hasil validasi menunjukkan persentase 97% dari ahli media (sangat valid), 95% dari ahli materi (sangat valid), dan 74% dari ahli bahasa (valid). Rata-rata validasi kumulatif mencapai 89% dengan kategori sangat valid. Temuan ini membuktikan bahwa video interaktif yang

dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan materi, penyajian, dan bahasa untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Riset ini diharapkan menjadi acuan pengembangan media berbasis teknologi dan kearifan lokal.

Kata kunci: Media Video Interaktif, Lagu Daerah Jawa Timur, Pendidikan Pancasila, Kevalidan Media, Sekolah Dasar



Licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

*Copyright (c) 2026 Alfiyatin Nashiroh, Fera Dwidarti, Ina Agustin

Pendahuluan

Sekolah Dasar memainkan peran penting dalam penyampaian pengetahuan, pengembangan keterampilan, dan pembentukan karakter sejak usia dini (Safitri et al., 2021). Pada usia ini, anak-anak membutuhkan pengalaman belajar yang realistis, menantang, dan dekat dengan kehidupan agar mereka lebih memahami apa yang mereka lakukan. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk membuat lingkungan belajar yang merangsang, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar dan memperluas pengetahuan mereka. Selain memberikan pengetahuan, guru membantu proses pembelajaran dengan membuat program pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak Sekolah Dasar. Salah satu cara untuk mencapai tujuan ini adalah dengan menggunakan bahan ajar interaktif yang mempertimbangkan kemajuan teknologi serta kebutuhan siswa Sekolah Dasar (Yuanta, 2020). Media pembelajaran interaktif dapat mengintegrasikan unsur-unsur seperti suara, gambar, dan animasi ke dalam kegiatan belajar, sehingga membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Memanfaatkan media yang menarik juga bisa mendukung peningkatan perhatian dan semangat siswa sepanjang kegiatan belajar (Nasir & Fatonah, 2023). Keterlibatan siswa dalam proses instruksional dapat dioptimalkan melalui kehadiran media interaktif yang terbukti mampu menghidupkan suasana kelas serta mengikis kejenuhan saat mendalami materi. Di sisi lain, adopsi aspek budaya lokal seperti lagu daerah ke dalam aktivitas edukatif berperan penting dalam menanamkan spirit nasionalisme dan apresiasi kebudayaan pada diri anak sejak dini (Irawan, 2022). Oleh karena itu, memformulasikan video pembelajaran interaktif berbasis kesenian daerah Jawa Timur menjadi alternatif solutif yang tepat untuk diterapkan pada siswa tingkat Sekolah Dasar.

Pengajaran tentang Pancasila di tingkat Sekolah Dasar sangat berperan dalam membentuk karakter, etika, dan nilai-nilai kebangsaan pada anak-anak sejak usia muda

(Lestari & Kurnia, 2022). Dengan adanya pengajaran Pancasila, diharapkan para siswa dapat mengenali serta mengamalkan prinsip-prinsip seperti saling menghargai, toleransi, tanggung jawab, dan cinta kepada tanah air dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kenyataannya, pendidikan Pancasila masih sering disampaikan dengan metode konvensional, yaitu melalui pengajaran langsung dan pembelajaran yang mengandalkan hafalan, sehingga keterlibatan aktif siswa menjadi terbatas (Martini et al., 2023). Situasi ini menyebabkan materi yang diajarkan kepada siswa Sekolah Dasar menjadi kurang menarik dan menyulitkan dalam pemahamannya. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar untuk membantu para guru menyajikan pelajaran Pancasila secara lebih menarik dan interaktif, serta menyesuaikannya dengan kebutuhan khusus siswa Sekolah Dasar. Penggunaan video interaktif dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila melalui presentasi visual dan auditori serta kegiatan belajar yang lebih bermakna (Rismayanti & Wibawa, 2024).

Salah satu topik terpenting dalam kurikulum Pancasila untuk siswa kelas IV adalah keragaman budaya Indonesia. Materi pengajaran ini ditujukan untuk mengenalkan siswa kepada berbagai jenis budaya lokal sebagai elemen dari identitas nasional Indonesia, yang perlu dijaga dan dikembangkan. Keberagaman budaya bisa ditunjukkan melalui beragam ekspresi budaya setempat, seperti bangunan daerah, busana adat, tarian khas, dan lagu-lagu daerah (Chusniyah et al., 2025). Lagu-lagu daerah Jawa Timur menyimpan kemungkinan besar untuk digunakan sebagai media pendidikan, karena lagu-lagu tersebut menyampaikan ajaran moral, nilai-nilai sosial, serta unsur-unsur budaya yang sejalan dengan prinsip-prinsip Pancasila (Rulyansah et al., 2022). Namun, minat siswa terhadap lagu daerah saat ini mulai menurun akibat pengaruh budaya populer modern dan berkurangnya media pembelajaran yang menarik (Fatonah et al., 2025). Oleh karena itu, pengintegrasian lagu daerah Jawa Timur ke dalam media video interaktif diharapkan mampu membantu siswa memahami materi keberagaman budaya sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap budaya lokal.

Perkembangan di bidang teknologi pembelajaran menawarkan banyak peluang bagi para pendidik untuk mengembangkan materi pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Ediyani et al., 2020). Kemajuan di bidang teknologi telah mendorong munculnya berbagai jenis media digital yang dapat dipakai untuk memperbaiki mutu pendidikan di Sekolah Dasar. Media video interaktif memiliki keuntungan karena dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang

menarik melalui penggabungan gambar, suara, teks, dan animasi, sekaligus memungkinkan keterlibatan langsung dengan pengguna. Karena informasi disajikan secara visual dan auditori sekaligus, penggunaan media video interaktif dapat membantu siswa lebih fokus pada proses pembelajaran (Siahaan & Sianturi, 2021). Musik daerah dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dalam pembelajaran Sekolah Dasar untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang budaya lokal dan meningkatkan semangat belajar mereka. Selain itu, musik daerah menyampaikan ajaran moral dan nilai-nilai budaya, yang dapat diperkenalkan kepada siswa selama proses pembelajaran (Hidayat et al., 2025). Namun, pada kenyataannya, banyak siswa yang masih belum akrab dengan lagu-lagu folklor, disebabkan oleh metode pengajaran yang umumnya bergantung pada pendekatan daerah dan kurangnya alat bantu yang menarik. Lagu daerah Jawa Timur yang memiliki nilai budaya dan pesan moral juga mulai kurang dikenal oleh siswa Sekolah Dasar akibat pengaruh budaya populer modern (Maisaroh et al., 2019). Situasi ini menggambarkan pentingnya adanya bahan ajar yang mengintegrasikan elemen budaya setempat dengan teknologi pendidikan terkini. Penggunaan video interaktif yang menampilkan lagu-lagu daerah dari Jawa Timur bertujuan untuk menjadikan proses belajar lebih menarik, lebih relevan, dan lebih sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa bahan interaktif dapat membantu siswa di Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Marwani et al. (2024), menunjukkan bahwa dengan menggunakan model ADDIE, materi pembelajaran interaktif berbasis Canva telah dikembangkan mengenai tema “Penerapan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar” dikembangkan menggunakan model ADDIE dan, menurut para ahli dalam bidang media, materi pendidikan, dan linguistik, diketahui sangat efektif. Sebuah studi tambahan oleh Ginting et al. (2025) tentang mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas empat, yang menggunakan model PPE dan membuat video pembelajaran interaktif, memperoleh penilaian yang sangat baik dan terbukti bermanfaat. Selain itu, dalam sebuah penelitian oleh Ilma et al. (2024) melakukan penelitian dengan menggunakan model ADDIE dan membuat materi video BELARA yang berfokus pada lagu-lagu lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi ini dapat meningkatkan minat siswa dan membantu mereka mempelajari lagu-lagu lokal. Ketiga penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini, karena keduanya membahas pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa Sekolah Dasar. Penelitian sebelumnya sebagian

besar berfokus pada pengukuran efektivitas media terhadap hasil belajar dan belum menganalisis secara menyeluruh validitas produk dari perspektif terintegrasi, dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti media, isi kurikulum, dan bahasa. Lebih jauh lagi, pengembangan media video interaktif yang mengintegrasikan lagu-lagu daerah Jawa Timur dengan materi pendidikan Pancasila masih sangat terbatas. Keunikan penelitian ini terletak pada pembuatan media video interaktif yang memanfaatkan materi pelajaran dari kurikulum Pancasila serta lagu-lagu rakyat Jawa Timur seperti "Rek Ayo Rek" dan "Tanjung Perak" sebagai alat pembelajaran kontekstual yang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Tujuan dari media ini adalah untuk memperkenalkan nilai-nilai Pancasila kepada para siswa sekaligus membantu mereka melestarikan budaya daerah mereka dan menumbuhkan rasa bangga terhadapnya. Dengan mengintegrasikan lagu-lagu daerah Jawa Timur ke dalam kurikulum, Sekolah Dasar di provinsi Jawa Timur akan diperkenalkan pada warisan budaya lokal sejak usia dini, menumbuhkan kesadaran akan pentingnya mencintai, melestarikan, dan memelihara lagu-lagu ini sebagai bagian dari identitas budaya bangsa. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang valid, tetapi juga berkontribusi pada penguatan pembentukan karakter dan pelestarian budaya lokal melalui pengintegrasian lagu-lagu daerah Jawa Timur ke dalam pendidikan Pancasila.

Keunikan penelitian ini terletak pada pembuatan media video interaktif yang memanfaatkan materi pelajaran dari kurikulum Pancasila serta lagu-lagu rakyat Jawa Timur seperti "Rek Ayo Rek" dan "Tanjung Perak" sebagai alat pembelajaran kontekstual yang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penguji utama adalah para ahli bahan, bahasa, dan media. Siswa Sekolah Dasar membutuhkan animasi, elemen visual, dan suara video ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu melestarikan warisan budaya lokal di lembaga pendidikan sekaligus memperluas penawaran bahan ajar.

Metode Penelitian

Untuk penelitian ini, model ADDIE digunakan sebagai pendekatan *research and development (R&D)*, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, penerapan hanya dapat dilakukan selama tahap pengembangan. Pada tahap ini, media video interaktif dengan lagu-lagu daerah Jawa Timur dibuat dan disetujui untuk digunakan dalam pengajaran Pancasila di kelas empat

Sekolah Dasar. Selama fase analisis, melalui observasi dan wawancara dengan guru, para peneliti menemukan karakteristik siswa, situasi pembelajaran, dan kebutuhan belajar. Temuan-temuan ini menjadi landasan dalam fase perancangan untuk menyiapkan materi yang selaras dengan tujuan pembelajaran, merancang *storyboard*, tampilan media, alur video interaktif, serta integrasi lagu-lagu daerah, dan menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli. Untuk penelitian ini, model ADDIE digunakan sebagai pendekatan *research and development (R&D)*, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, penerapan hanya dapat dilakukan selama tahap pengembangan. Pada tahap ini, media video interaktif dengan lagu-lagu daerah Jawa Timur dibuat dan disetujui untuk digunakan dalam pengajaran Pancasila di kelas 4 Sekolah Dasar. Selama fase analisis, melalui observasi dan wawancara dengan guru, para peneliti menemukan karakteristik siswa, situasi pembelajaran, dan kebutuhan belajar. Tiga ahli dan sebelas siswa kelas IV (7 laki-laki dan 4 perempuan) adalah sumber informasi dalam fase analisis kebutuhan. Guru kelas IV, siswa kelas IV, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa juga merupakan sumber data. Data yang dikumpulkan terdiri dari data kuantitatif yang berasal dari penilaian ahli menggunakan lembar penilaian dengan skala Likert dari 1 hingga 5; skor 1 menunjukkan sangat buruk, 2 menunjukkan kondisi yang buruk, 3 menunjukkan kondisi yang cukup, 4 menunjukkan kondisi yang baik, dan 5 menunjukkan kondisi yang sangat baik. Proses pengumpulan data melibatkan observasi (untuk memperoleh informasi mengenai situasi pembelajaran, pemanfaatan media, serta karakteristik siswa), wawancara (dilakukan dengan guru kelas IV untuk menyelidiki kebutuhan terkait pembelajaran dan media yang diterapkan), kuisioner (untuk memperoleh penilaian dari para validator), serta lembar penilaian. Instrumen yang digunakan meliputi pedoman pengamatan, pedoman wawancara, lembar penilaian untuk ahli media, lembar penilaian untuk ahli materi, dan lembar penilaian untuk ahli bahasa. Data kuantitatif dari hasil validasi kemudian dianalisis secara deskriptif. Untuk itu, digunakan rumus persentase $P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$ (di mana ΣR adalah jumlah nilai total dan N adalah nilai maksimum). Nilai persentase yang diperoleh diklasifikasikan ke dalam kriteria penilaian dan berada dalam rentang berikut: 81–100 % (sangat valid), 61–80 % (valid), 41–60 % (cukup valid), 21–40 % (kurang valid), dan 0–20 % (tidak valid) guna menentukan kelayakan media tersebut. Data kualitatif akan dianalisis secara deskriptif sebagai landasan evaluasi serta upaya perbaikan media video interaktif

berdasarkan lagu-lagu daerah dari Jawa Timur, sebelum dinyatakan layak untuk digunakan.

Hasil dan Pembahasan

Orientasi bab ini adalah menjabarkan temuan riset serta ulasan mendalam mengenai produk video interaktif berbasis lagu daerah Jawa Timur bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar pada topik Pendidikan Pancasila. Struktur penyajian data mengacu pada tahapan ADDIE yang difokuskan hanya sampai pada fase *analysis*, *design*, dan *development* demi mengukur kualitas keandalan produk. Selain deskripsi naratif, capaian angka validasi dari para ahli media, ahli materi, ahli bahasa juga diilustrasikan ke dalam matriks tabel dan diagram. Seluruh hasil yang diperoleh kemudian dibedah secara komparatif menggunakan rujukan teoretis serta jurnal penelitian terdahulu.

Tahap Analisis

Fase analisis memiliki tujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal dalam proses pembelajaran, kebutuhan materi ajar, serta sifat-sifat siswa pada kelas IV Sekolah Dasar. Dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan, terlihat bahwa metode pengajaran Pancasila masih lebih banyak menggunakan pengajaran langsung dan buku teks, yang menunjukkan bahwa siswa masih belum berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, sebagian besar siswa kurang mengenal lagu daerah Jawa Timur karena lebih familiar dengan lagu populer modern. Pembelajaran keberagaman budaya juga belum dikaitkan secara langsung dengan budaya lokal sehingga pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang kontekstual.

Analisis ini mengungkapkan perlunya media pendidikan yang mampu mendorong keterlibatan siswa serta memasukkan unsur budaya setempat yang berhubungan dengan kehidupan mereka. Tingkat pengenalan siswa terhadap lagu-lagu daerah Jawa Timur yang rendah menunjukkan bahwa budaya lokal belum dimanfaatkan dengan efisien sebagai sumber dalam pendidikan Pancasila. Penerapan budaya lokal dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih nyata dan bermakna, karena hal ini membangun hubungan dengan lingkungan yang mereka kenal. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya menyampaikan isi pengajaran tetapi juga menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam budaya lokal.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dibuatlah sebuah video interaktif yang menyuguhkan lagu-lagu daerah asal Jawa Timur. Media ini menggabungkan elemen visual, suara, animasi dan aktivitas interaktif untuk mengenalkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa. Proses pengembangan media ini disesuaikan dengan minat siswa Sekolah Dasar yang sangat menyukai pembelajaran yang bersifat visual, auditori, dan interaktif. Dengan mengangkat lagu-lagu daerah dari Jawa Timur, media ini tidak sekadar menjadi alat pendidikan untuk Pancasila, tetapi juga berkontribusi pada penyebaran serta pelestarian budaya lokal sejak usia dini.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Nasir & Fatonah (2023) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting untuk meningkatkan konsentrasi dan antusiasme siswa dalam belajar. Selain itu, penggunaan media yang menyertakan elemen budaya lokal dapat mendorong pembelajaran berbasis konteks dan membantu siswa menerapkan pelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil dari fase analisis ini menjadi landasan untuk menentukan isi, desain media, pemilihan lagu-lagu daerah Jawa Timur, serta elemen-elemen interaktif yang akan diterapkan dalam pengembangan media video interaktif berdasarkan lagu-lagu daerah Jawa Timur.

Tahap Desain

Pengembangan ide video interaktif yang menampilkan musik daerah Jawa Timur dilakukan pada tahapan desain. Tugas penting pada tahap ini mencakup pembuatan komposisi alat musik, pemilihan tema pengajaran, penguasaan lagu-lagu lokal yang berkaitan, serta perancangan tampilan visual. Materi yang dimasukkan ke dalam produk sesuai dengan tujuan pembelajaran kurikulum Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar, terutama berorientasi pada keberagaman budaya di Indonesia.

Tahap awal pembuatan instrumen ini bertumpu pada penyusunan papan cerita (*storyboard*), yang bertindak sebagai kompas atau cetak biru dalam merealisasikan video interaktif. *Storyboard* ini menggambarkan jalannya presentasi multimedia, dimulai dari halaman awal, pengenalan topik, pemutaran musik daerah Jawa Timur, animasi, dan kuis interaktif, hingga akhir pembelajaran. Tampilan multimedia disusun dengan paduan warna-warna cerah, ilustrasi yang memikat, teks yang jelas terbaca, serta animasi yang sesuai dengan kebutuhan para siswa tingkat dasar.



Gambar 1 Tampilan awal Media Video Interaktif

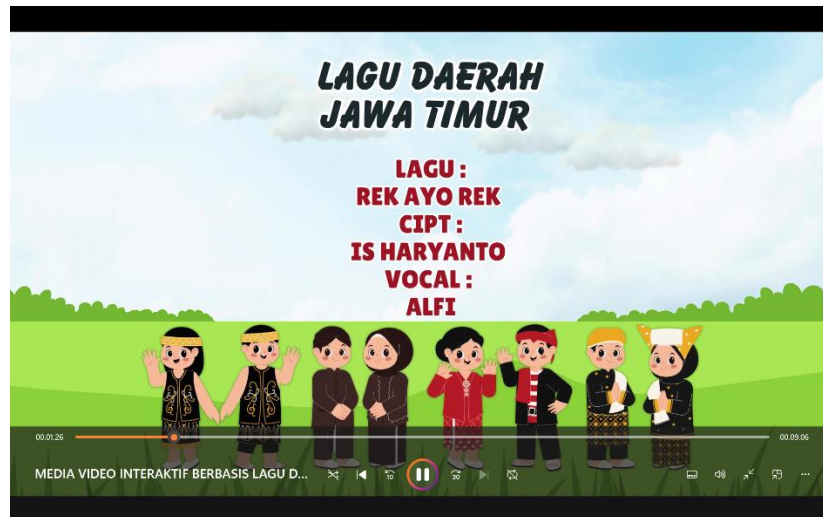
Halaman utama media ini dibuat sebagai pembuka untuk menarik minat siswa sebelum mereka memulai pelajaran. Desainnya menampilkan perpaduan menarik antara warna-warna cerah, ilustrasi bergerak, dan tulisan yang sederhana, yang disesuaikan dengan kebutuhan kelas persiapan untuk Sekolah Dasar. Pada bagian ini juga disediakan tombol navigasi yang memudahkan siswa untuk memulai pembelajaran secara mandiri. Pemilihan elemen visual dilakukan dengan mempertimbangkan aspek kenyamanan dan keterbacaan sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan media video interaktif berbasis lagu daerah Jawa Timur.



Gambar 2 Tampilan Materi Keberagaman Budaya

Video interaktif ini menyampaikan informasi mengenai keragaman budaya melalui kombinasi teks, gambar, ilustrasi, dan animasi, sehingga membantu pemahaman siswa. Untuk memastikan kesesuaian dengan kurikulum, materinya telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV.

Dengan menggunakan contoh-contoh budaya lokal, siswa dapat mengenali berbagai aspek budaya Indonesia secara lebih jelas dan dalam konteks yang tepat. Materi ini juga disusun secara sistematis dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat tetap fokus selama pelajaran dan terhindar dari kebosanan.



Gambar 3 Tampilan Lagu Daerah Jawa Timur dalam Media

Integrasi lagu daerah Jawa Timur dalam media pembelajaran dilakukan untuk memperkenalkan budaya lokal sekaligus menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa. Tampilan lagu dilengkapi dengan audio, lirik, dan ilustrasi pendukung sehingga siswa dapat mendengarkan sekaligus memahami isi lagu dengan lebih mudah. Pemilihan lagu-lagu daerah ditentukan oleh nilai-nilai etika dan isi-isi kebangsaan yang terkait dengan pembelajaran dalam pendidikan Pancasila. Penyampaian lagu-lagu secara interaktif ini dimaksudkan untuk memperbesar ketertarikan siswa terhadap kebudayaan lokal serta juga membentuk lingkungan pembelajaran yang lebih seru dan berarti.



Gambar 4 Tampilan Kuis Interaktif

Kuis interaktif ini berperan sebagai alat evaluasi sederhana untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi yang telah mereka pelajari dari video interaktif. Kuis ini dibuat dengan navigasi yang mudah dimengerti dan pilihan jawaban yang sederhana, sesuai dengan tahapan perkembangan siswa di tingkat Sekolah Dasar. Di samping itu, kuis interaktif ini juga berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas instruksional distimulasi melalui kuis interaktif, yang mengubah pola belajar dari sekadar menyerap informasi secara pasif menjadi pengalaman yang lebih dinamis.

Karakteristik perkembangan siswa Sekolah Dasar yang memerlukan stimulus nyata, komunikatif, dan visual menjadi landasan utama dalam mengeksekusi fase desain. Sejalan dengan tesis yang dikemukakan oleh Erisa et al. (2023), anak usia Sekolah Dasar secara kognitif menIVI tahapan operasional konkret. Dampaknya, mereka akan lebih cepat mengonstruksi pemahaman materi melalui pemanfaatan media berbasis grafis serta aktivitas nyata ketimbang paparan abstrak.

Selain mempertimbangkan aspek perkembangan kognitif siswa, desain media juga disusun dengan mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktivitas agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut Wideasanti et al. (2023), penggunaan ilustrasi, animasi, dan lagu-lagu daerah Jawa Timur bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyampaikan isi tetapi juga secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Media yang menggabungkan unsur visual dan auditori dapat meningkatkan perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik daripada saat ceramah.

Pemilihan lagu-lagu daerah dari Jawa Timur sebagai komponen utama dalam bahan terbuka sesuai dengan persyaratan analisis menunjukkan bahwa banyak siswa belum mengenal lagu-lagu daerah tersebut. Akibatnya, memasukkan lagu-lagu daerah ke dalam materi pelajaran bertujuan untuk menanamkan warisan budaya lokal dan memperkuat nilai-nilai Pancasila. Sejak tingkat Sekolah Dasar, metode ini membantu melestarikan budaya lokal dan meningkatkan pencapaian tujuan akademik.

Oleh karena itu, proses desain tidak hanya mencakup pembuatan rancangan media yang menarik secara visual, tetapi juga mempertimbangkan apakah materi sesuai dengan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, dan bagaimana media video interaktif berbasis lagu dari Jawa Timur harus mengangkat budaya lokal.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan meliputi pembuatan video interaktif yang didasarkan pada rencana yang telah dibuat di tahap desain. Pengembangan media terdiri dari merancang representasi visual, mengintegrasikan rekaman audio dari lagu-lagu daerah Jawa Timur, animasi, materi tulisan, serta elemen interaktif ke dalam media edukasi. Media ini dikembangkan menggunakan software pengeditan video dan desain untuk menciptakan representasi yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa di tingkat Sekolah Dasar.

Setelah pengembangan selesai, video interaktif tersebut ditinjau oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tujuan peninjauan ini adalah untuk mengevaluasi kesesuaian produk tersebut untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selama fase ini, para peneliti menerima masukan dan umpan balik yang menjadi dasar untuk mengoptimalkan media tersebut, agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, dan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yang efektif. Berdasarkan temuan dari proses validasi, para ahli media menyarankan agar elemen-elemen interaktif dapat dirancang dengan lebih jelas dan disertakan daftar pustaka sebagai referensi. Para ahli bahasa menyarankan untuk meningkatkan penggunaan bahasa daerah dalam lagu-lagu dan menambahkan terjemahan bahasa Indonesia agar materi lebih mudah dipahami siswa. Para ahli bidang mengonfirmasi bahwa materi tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan Pancasila siswa kelas empat, jadi tidak perlu diubah. Semua komentar penilai digunakan untuk memperbaiki dan mengoptimalkan media yang telah dibuat.

Menurut Sugiyono (2019), validasi oleh para ahli bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan sebelum digunakan oleh pengguna. Tahap validasi dan revisi adalah komponen penting dalam pengembangan penelitian dan memastikan bahwa produk tersebut memenuhi standar media, materi, dan bahasa. Oleh sebab itu, diharapkan bahwa revisi yang dilakukan berdasarkan rekomendasi para evaluator dapat meningkatkan mutu media video interaktif yang berlandaskan lagu-lagu daerah Jawa Timur serta lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Hasil dari pengembangan menunjukkan bahwa video interaktif yang telah dibuat tidak hanya berperan dalam menyampaikan edukasi tentang Pancasila, tetapi juga dalam mengenalkan lagu-lagu daerah dari Jawa Timur kepada siswa-siswa. Penggabungan elemen visual, suara, animasi, dan kuis interaktif dalam media ini ditujukan untuk menampilkan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan memiliki makna yang lebih dalam bagi para siswa. Selain itu, penggunaan lagu-lagu daerah Jawa Timur juga berperan dalam menjaga budaya lokal dan telah disisipkan ke dalam kurikulum pendidikan dasar.

Hasil Validasi Ahli Media

Table 1 Hasil Validasi Produk

No.	Validator	Presentase	Kategori
1.	Ahli Media	97%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	95%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	74%	Valid
	Rata Rata	89%	Sangat Valid

Berdasarkan evaluasi dari para ahli media yang terdapat dalam Tabel 1, alat video interaktif yang menampilkan lagu-lagu daerah Jawa Timur ini berhasil memperoleh 82 poin dari total 85. Penilaian ini didasarkan pada 17 aspek yang meliputi desain tampilan, penyajian media, kemudahan akses, tingkat interaksi, dan kualitas isi. Tingkat validitas yang dicapai adalah 97% dan dinilai sangat baik, sehingga media ini dianggap sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Para ahli media tersebut memberikan saran untuk meningkatkan interaksi dan menambahkan daftar pustaka. Saran-saran ini dijadikan acuan untuk memaksimalkan media sebelum dinyatakan siap digunakan.

Video interaktif yang dibuat memenuhi persyaratan media pembelajaran yang efektif, menurut hasil evaluasi yang luar biasa. Media ini memenuhi kebutuhan siswa

Sekolah Dasar dengan kombinasi animasi, suara, visual, dan interaksi, seperti yang ditunjukkan oleh evaluasi yang sangat baik untuk desain dan presentasi. Menurut Widiyanti et al. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan auditori memiliki kemampuan untuk meningkatkan konsentrasi siswa, meningkatkan motivasi mereka, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Akibatnya, video interaktif yang didasarkan pada lagu-lagu rakyat Jawa Timur sangat cocok untuk mendukung pembelajaran Pancasila dengan cara yang lebih menarik dan bermakna.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Marwani et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Penilaian oleh para ahli media mengkonfirmasi bahwa media yang dibuat memenuhi persyaratan teknis dan visual proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan evaluasi dari para ahli di bidang yang relevan (lihat Tabel 1), media yang diciptakan telah sesuai dengan tujuan pendidikan, hasil belajar, dan karakteristik siswa di tingkat Sekolah Dasar. Di samping itu, juga terungkap bahwa media ini sangat layak untuk mengajarkan nilai-nilai Filsafat Pancasila lewat lagu-lagu daerah dari Jawa Timur. Para ahli menekankan bahwa isi materi sudah akurat dan oleh karena itu tidak perlu dilakukan perbaikan.

Tingkat validitas sebesar 95% menunjukkan bahwa materi yang disajikan di media sesuai dengan norma pendidikan dalam konteks Pancasila. Angka yang tinggi ini membuktikan bahwa materi yang dirancang sudah sejalan dengan hasil belajar serta kebutuhan siswa kelas IV. Integrasi lagu-lagu daerah Jawa Timur ke dalam kurikulum juga menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, karena siswa dapat memahami nilai-nilai Filsafat Pancasila melalui budaya yang familiar bagi mereka.

Menurut Nababan & Sipayung (2023), pembelajaran kontekstual membantu para siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman hidup nyata dan dengan demikian mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Dalam studi ini, lagu-lagu daerah Jawa Timur tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian nilai-nilai filosofis Pancasila dan pengenalan siswa terhadap budaya lokal. Oleh sebab itu, media yang dikembangkan ini berhasil

mengkombinasikan elemen pembentukan karakter dan pelestarian budaya dalam satu proses pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh para ahli bahasa (lihat Tabel 1), media ini mendapatkan 33 poin dari total 45 poin dengan presentase 74% dan karena itu dianggap valid. Penilaian ini didasarkan pada sembilan kriteria, termasuk kejelasan bahasa, kemudahan pemahaman, kemudahan pembacaan, serta kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa. Para penilai memberikan rekomendasi untuk lebih banyak menggunakan bahasa daerah dalam lagu-lagu serta menambahkan terjemahan dalam bahasa Indonesia agar materi media tersebut dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media ini baik dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV. Meskipun media tersebut mendapatkan nilai yang valid, poin tersebut masih lebih rendah dibandingkan dengan aspek lainnya (media dan materi). Ini menunjukkan bahwa masih terdapat kesempatan untuk perbaikan di beberapa area, terutama berkaitan dengan proporsi penggunaan bahasa daerah dibandingkan dengan bahasa Indonesia dalam media tersebut. Menurut Widiyanti et al. (2023), menyatakan bahwa penggunaan bahasa yang jelas dan komunikatif yang sesuai dengan perkembangan siswa sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan perbaikan yang dilakukan berdasarkan masukan dari para penilai dapat meningkatkan keterbacaan dan pemahaman siswa terhadap isi media. Melalui teks bahasa Indonesia yang menyertai lagu-lagu daerah, siswa akan lebih mudah memahami pesan yang ada dalam lagu-lagu tersebut sekaligus mengenal budaya dari daerah Jawa Timur.

Rekapitulasi Data

Untuk mengoptimalkan proses validasi, para peneliti menyajikan tabel data yang merangkum hasil penilaian dari para ahli media, materi, dan bahasa. Ringkasan ini memuat penilaian komprehensif dari semua pihak yang terlibat dalam validasi terkait pengembangan media video interaktif yang menggunakan lagu-lagu daerah Jawa Timur. Penggunaan tabel ringkasan ini dimaksudkan untuk memudahkan pemahaman terhadap hasil validasi dalam semua aspek penilaian media.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media video interaktif berbasis lagu rakyat Jawa Timur mencapai penilaian rata-rata sebesar 89% dan dengan demikian diklasifikasikan sebagai sangat valid. Ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi persyaratan media, bahan, dan bahasa, sehingga cocok untuk digunakan dalam model pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

Penilaian validasi yang tinggi sebesar 97% untuk aspek media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan prinsip media pembelajaran yang baik. Menurut Syafitri et al. (2023), media pembelajaran yang efektif harus menyajikan informasi dengan kombinasi elemen visual, auditori, dan interaktif yang menarik untuk meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Dalam studi ini, elemen visual seperti animasi, gambar, warna yang menarik, dan rekaman audio lagu-lagu daerah Jawa Timur berkontribusi pada penilaian tinggi oleh para ahli media.

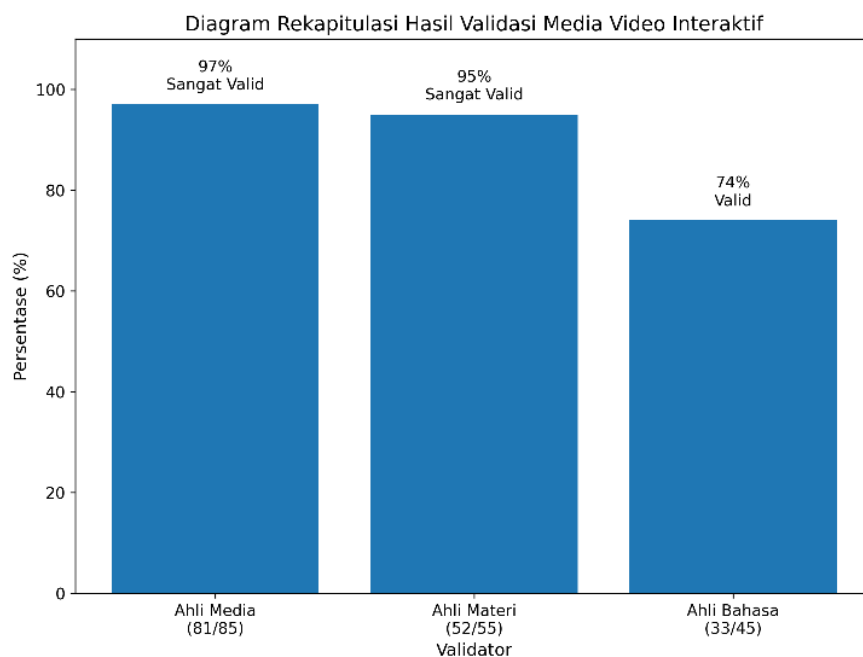
Dari segi materi, penilaian sebesar 95% menunjukkan bahwa materi tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran pedagogi Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar. Integrasi keragaman budaya melalui lagu-lagu daerah Jawa Timur memungkinkan pengalaman belajar yang kontekstual. Ini sesuai dengan teori pembelajaran berbasis konteks, yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami materi pelajaran jika itu terkait dengan lingkungan dan pengalaman mereka sendiri. Penggunaan lagu-lagu daerah Jawa Timur dalam media ini membantu siswa memahami prinsip-prinsip Pancasila serta budaya lokal mereka.

Komponen bahasa mendapatkan skor 74%, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media cukup komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa Sekolah Dasar. Namun, ada ruang untuk perbaikan. Menurut Widiasanti et al. (2023), penggunaan bahasa yang mudah dipahami, jelas, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sangat penting untuk pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, rekomendasi penilai untuk menambahkan subtitle dalam bahasa Indonesia dan menggunakan bahasa daerah yang lebih sesuai digunakan sebagai dasar untuk revisi media.

Menurut Erisa et al. (2023), hasil validasi, rata-rata 89%, didukung oleh karakteristik siswa Sekolah Dasar pada tahap konkret-operasional. Siswa pada tingkat ini lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media visual, konkret, dan interaktif daripada penjelasan verbal. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media video

interaktif yang didasarkan pada lagu-lagu daerah Jawa Timur untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa yang belajar di kelas IV.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa memasukkan lagu-lagu rakyat Jawa Timur ke dalam video interaktif membantu menyampaikan materi pengajaran Pancasila dan memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada siswa sejak usia dini. Media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar pembelajaran yang baik, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai budaya yang dapat membantu perkembangan identitas dan kepribadian siswa.



Gambar 5 Diagram Batang Hasil Validasi Media

Hasil validasi tim ahli menunjukkan bahwa video interaktif yang didasarkan pada lagu-lagu daerah Jawa Timur memenuhi persyaratan yang diperlukan untuk digunakan dalam pengajaran. Aspek media menerima nilai tertinggi dengan 97% dan dianggap sangat baik, diikuti oleh aspek konten dengan 95% dan aspek bahasa dengan 74%. Validasi keseluruhan menerima skor rata-rata sebesar 89% dan juga dianggap sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dibuat memenuhi kriteria kelayakan untuk media, konten, dan bahasa, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dalam program pendidikan Pancasila.

Karena banyaknya elemen media, presentasi visual, animasi, audio, navigasi, dan media interaktif memenuhi kebutuhan siswa Sekolah Dasar. Siswa Sekolah Dasar

lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media visual, menarik, dan interaktif daripada representasi abstrak karena mereka berada dalam fase konkret-operasional. Ini sejalan dengan teori Piaget, yang mengatakan bahwa pengalaman konkret dan alat bantu visual membantu siswa Sekolah Dasar memahami konsep (Erisa et al., 2023). Video interaktif yang menyertakan suara, gambar, animasi, dan pertanyaan kuis dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Jumlah aspek materi yang tinggi menunjukkan bahwa bahan media sesuai dengan tujuan pembelajaran Pancasila di kelas empat Sekolah Dasar. Selain itu, dianggap bermanfaat untuk menggabungkan lagu-lagu rakyat dari Jawa Timur dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih kontekstual. Pembelajaran yang melibatkan keterlibatan budaya lokal dapat memberi siswa kesempatan untuk mengaitkan pelajaran dengan dunia nyata mereka. Akibatnya, pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hamid et al. (2024) bahwa pembelajaran berbasis konteks memungkinkan siswa untuk lebih memahami apa yang mereka pelajari dengan membuat hubungan antara materi pembelajaran dan situasi dunia nyata.

Aspek bahasa mencapai persentase 74%, yang lebih rendah dibandingkan aspek media dan materi. Meskipun demikian, nilai ini masih berada dalam kisaran yang dapat diterima dan menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Perbedaan nilai ini disebabkan oleh beberapa saran perbaikan dari penguji bahasa, terutama terkait penggunaan bahasa daerah dan penambahan teks terjemahan dalam bahasa Indonesia untuk memperjelas makna lagu-lagu yang digunakan dalam media. Perbaikan ini sangat penting untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan melalui media dapat dipahami dengan lebih baik oleh seluruh siswa.

Hasil penelitian ini mengkonfirmasi temuan dari beberapa penelitian sebelumnya. menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki kegunaan praktis yang tinggi, yang dibuktikan melalui validasi oleh para ahli media, materi, dan bahasa. Ginting et al. (2025) juga menemukan bahwa video interaktif dalam konteks pendidikan Pancasila memiliki validitas tinggi dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Ilma et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan lagu-lagu daerah dalam media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa terhadap budaya daerah sekaligus mendukung proses pembelajaran. Studi ini

menawarkan pendekatan baru dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Inovasi terletak pada pengembangan media video interaktif yang menggunakan lagu daerah Jawa Timur sebagai alat bantu pembelajaran untuk pendidikan Pancasila bagi siswa kelas IV. Media yang dikembangkan ini tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan konten pembelajaran, tetapi juga untuk memperkenalkan budaya lokal dan menanamkan nilai-nilai Pancasila. Diharapkan bahwa media ini dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna, serta berkontribusi pada pelestarian budaya daerah sejak usia Sekolah Dasar. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada pengembangan dan validasi produk. Tahapan implementasi dan evaluasi dari model ADDIE tidak dilakukan, sehingga studi ini hanya berfokus pada pengukuran validitas media. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna menyelesaikan fase implementasi dan evaluasi serta menguji kelayakan dan efektivitas media video interaktif berbasis lagu-lagu daerah Jawa Timur dalam hal hasil belajar, motivasi belajar, dan partisipasi siswa dalam program pendidikan Pancasila.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi analisis validitas media video interaktif yang menampilkan lagu-lagu daerah Jawa Timur dalam rangka Program Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, disimpulkan bahwa produk ini dinilai sangat sesuai. Studi yang menerapkan metode ADDIE (*Research and Development*) ini berfokus pada tahap analisis, desain, dan pengembangan. Hasil pengujian menunjukkan penilaian validitas sebesar 97% untuk aspek media (sangat baik), 95% untuk aspek materi (sangat baik), dan 74% untuk aspek bahasa (baik). Secara keseluruhan, nilai validitas rata-rata mencapai 89% dan dengan demikian memenuhi kriteria kesesuaian yang sangat baik. Dengan terpenuhinya indikator-indikator ini, dapat dibuktikan bahwa media video interaktif yang menampilkan lagu-lagu daerah Jawa Timur telah lulus uji kesesuaian terkait media, materi, dan bahasa untuk digunakan dalam program pendidikan Pancasila bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu, integrasi lagu-lagu daerah Jawa Timur ke dalam media pembelajaran dianggap sesuai untuk mendukung penanaman nilai-nilai Pancasila sekaligus melestarikan budaya lokal melalui pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Studi ini juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang berorientasi

lokal dan terintegrasi dengan teknologi merupakan metode pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakter siswa Sekolah Dasar. Namun, studi ini memiliki keterbatasan karena hanya mencapai tahap pengembangan dan validasi media, serta tidak mencakup tahap implementasi dan evaluasi. Oleh karena itu, efektivitas dan penerimaan media tersebut dalam pembelajaran belum diuji. Untuk penelitian selanjutnya, direkomendasikan untuk melanjutkan tahap implementasi dan evaluasi dalam Model ADDIE serta meneliti dampak media video interaktif terhadap hasil belajar, partisipasi siswa, dan pengembangan kepribadian dalam konteks pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil studi analisis validitas media video interaktif yang menggunakan lagu-lagu daerah Jawa Timur dalam rangka program pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, disimpulkan bahwa produk ini dapat dikategorikan sangat sesuai. Studi yang menerapkan metode ADDIE (*Research and Development*) ini berfokus pada tahap analisis, desain, dan pengembangan. Hasil pengujian menunjukkan penilaian validitas sebesar 97% untuk aspek media (sangat baik), 95% untuk aspek materi (sangat baik), dan 74% untuk aspek bahasa (baik). Secara keseluruhan, nilai validitas rata-rata mencapai 89% dan dengan demikian memenuhi kriteria kesesuaian yang sangat baik. Dengan terpenuhinya indikator-indikator ini, dapat dibuktikan bahwa media video interaktif yang menampilkan lagu-lagu daerah Jawa Timur telah lulus uji kesesuaian terkait media, materi, dan bahasa untuk digunakan dalam program pendidikan Pancasila bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu, integrasi lagu-lagu daerah Jawa Timur ke dalam media pembelajaran dianggap sesuai untuk mendukung penanaman nilai-nilai Pancasila sekaligus melestarikan budaya lokal melalui pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Studi ini juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang berorientasi lokal dan terintegrasi dengan teknologi merupakan metode pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakter siswa Sekolah Dasar. Namun, studi ini memiliki keterbatasan karena hanya mencapai tahap pengembangan dan validasi media, serta tidak mencakup tahap implementasi dan evaluasi. Oleh karena itu, efektivitas dan penerimaan media tersebut dalam pembelajaran belum diuji. Untuk penelitian selanjutnya, direkomendasikan untuk melanjutkan tahap implementasi dan evaluasi dalam Model ADDIE serta meneliti dampak media video interaktif terhadap hasil belajar, partisipasi siswa, dan pengembangan kepribadian dalam konteks pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Referensi

- Chusniyah, N., Setyowati, R. R. N., Puspita, A. M. I., & Solihin, A. (2025). Integrating Ludruk Art Culture in Elementary Pancasila Education: A Needs Analysis. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1325–1332. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1325-1332>
- Ediyani, M., Hayati, U., Salwa, Samsul, Nursiah, & Fauzi, M. B. (2020). Study on Development of Learning Media. *Jurnal Ilmiah Internasional*, 3(2), 1336–1342. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.989>
- Erisa, F., Munir Sirajur, Muchlis, L. S., & Khairat, A. (2023). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Dalam Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 123–135. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3066>
- Fatonah, A. S., Chotimah, U., & Maharani, S. D. (2025). Needs Analysis of the Development of Interactive Multimedia Containing the Character of Pancasila Students Profile in Pancasila Education Subjects in Elementary Schools. *Journal of English Language and Education*, 10(3), 734–740. <https://doi.org/10.31004/jele.v10i3.858>
- Ginting, E., Harahap, S., & Irwansyah. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri. *Pendidikan, Saintek*, 4, 1–8. <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/926>
- Hamid, J., Pebriyan, & Gusmaneli. (2024). Pembelajaran Kontekstual: Solusi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(3), 01–12. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i3.113>
- Hidayat, R., Apriani, I., Putri, L., Muarif, I., Dola, M. P., & Yuanda, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(3), 189–198. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3846>
- Ilma, S., Prihantini, Uus, K., & Kuswanto, K. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Video Belara Pada Materi Bernyanyi Lagu Daerah Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2), 379–389. <https://doi.org/10.30651/else.v8i2.22163>
- Irawan, R. (2022). Lagu-Lagu Daerah Indonesia pada Panggung Musik Nasional 1950-1960an. *Jurnal Kajian Seni*, 9(1), 19. <https://doi.org/10.22146/jksks.77104>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25–32. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Maisaroh, S., Endahati, N., & Wardani, S. (2019). Integrative Learning Model Containing Local Wisdom by Using Multimedia Animation-Based for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1252(1), Article 012049. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1254/1/012049>

- Martini, N., Putra, C. A., & Rahmaniati, R. (2023). Implementation of Strengthening Character Education in Pancasila Education Learning. *International Journal of Universal Education*, 1(2), 56–60. <https://doi.org/10.33084/ijue.v1i2.6930>
- Marwani, E., Yulianti, & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Model Pembelajaran (Ctl). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 829. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/190>
- Nasir, M. F. A., & Fatonah, S. (2023). Use of Interactive Multimedia In Increasing Motivation For Learning Science At Primary School. *Paedagogic Forum*, 14(2), 233–241. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v14i2>
- Rismayanti, N. M., & Wibawa, I. M. C. (2024). Interactive Learning Video Based on PBL in Pancasila Education Subject for Grade IV Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 752–761. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.91552>
- Rulyansah, A., Asmarani, R., & Mariati, P. (2022). Peningkatan Creative Thinking melalui Creative Problem-Solving Berorientasi Multiple Intelligence: Kajian pada Bidang Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 109–115. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1925>
- Safitri, A. O., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Pribadi yang Berkarakter pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5328–5335. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1632>
- Siahaan, M. M., & Sianturi, C. L. (2021). Pengaruh Metode Quantum Teaching dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif Dan Menyenangkan Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3985–3998. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1465>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syafitri, A., Dwi Ariesta, A., Berlianna, R., Fatimah, S., & Putri, T. M. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd/Mi. *SIGNIFICANT: Journal of Research and Multidisciplinary*, 2(01), 114–119. <https://doi.org/10.62668/significant.v2i01.675>
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Utilization of Multimedia Facilities and Internet Media as Effective Learning Tools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(6), 148–153. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i6.3805>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>