

Pengembangan Video Interaktif Materi Menggali Ide Pendiri Bangsa Tentang Dasar Negara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Driyorejo

Zulfa Az-Zahroh

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

zulfa.21022@mhs.unesa.ac.id

Bachtiar Sjaiful Bachri

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

bachtiarbachri@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media video interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran pada Pendidikan Pancasila materi Menggali Ide Pendiri Bangsa tentang Dasar Negara guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas X DKV di SMK Negeri 1 Driyorejo. Video interaktif menjadi inovasi media untuk mengatasi kesenjangan pembelajaran, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Hasil uji kelayakan pada penelitian video interaktif pada uji coba ahli materi mendapatkan persentase sebesar 84% termasuk dalam kategori sangat baik. Ahli desain pembelajaran mendapat persentase sebesar 87% termasuk kategori sangat baik. Ahli media mendapat persentase sebesar 94% termasuk dalam kategori sangat baik. Ahli bahan penyerta sebesar 93% termasuk kategori sangat baik. Uji coba perorangan dengan persentase 92% termasuk kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil dengan persentase 88% termasuk kategori sangat baik, dan uji coba kelompok besar dengan persentase 82% termasuk kategori sangat baik. Sedangkan dari hasil tes dengan menggunakan uji t menunjukkan signifikansi $0,026 < 0,05$ sehingga nilai pretest dan post test dapat menghasilkan perbedaan yang signifikan pada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dengan media pembelajaran yang dikembangkan tersebut. Sehingga pada penelitian ini, disimpulkan bahwasannya media video interaktif dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Video Interaktif, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to create interactive video media that is suitable for use in learning Pancasila Education on the material Exploring the Ideas of the Founders of the Nation on the State Foundation in order to improve the learning outcomes of class X DKV students at SMK Negeri 1 Driyorejo. Interactive video is a media innovation to overcome learning gaps, using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The results of the feasibility test on interactive video research on the material expert trial got a percentage of 84%, including the very good category. The learning design expert got a percentage of 87%, including the very good category. The media expert got a percentage of 94%, including the very good category. The accompanying material expert got 93%, including the very good category. Individual trials with a percentage of 92% were included in the very good category, small group trials with a percentage of 88% were included in the very good category, and large group trials with a percentage of 82% were included in the very good category. Meanwhile, the test results using the t-test showed a significance of $0.026 < 0.05$ so that the pretest and posttest values can produce significant differences in students to improve better learning outcomes with the developed learning media. So in this study, it was concluded that interactive video media was declared feasible and effective for use in the learning process.

Keywords : Interactive Video, Pancasila Education, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pada era perkembangan abad ke-21 ini, dengan keberadaan teknologi yang semakin canggih, menjadikan seluruh bidang dalam kehidupan turut serta dalam menghadapi berbagai inovasi, terutama dalam hal pendidikan. Sejalan dengan mutu pendidikan yang tertera pada Undang - Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam pendidikan terdapat juga kegiatan pembelajaran, dimana pembelajaran terjadi dikarenakan adanya hubungan antara stimulus dan respons pada saat kegiatan tersebut berlangsung. Sehingga sesuai dengan Konsep pembelajaran pada abad ke-21 ini yang mengacu pada pembelajaran 4C yang memuat *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas), *Communication* (komunikasi), dan *Collaboration* (kolaborasi), sehingga dapat membantu berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang sesuai pada abad ke-21 ini (A Abdurahman et al., 2024). Berkembangnya sejarah pada perkembangan kurikulum yang telah diperbaiki berulang kali, lahirlah kurikulum terbaru yang dibuat bertepatan dengan pasca Covid-19 yakni Kurikulum Merdeka (Afida et al., 2021). Konsep pada kurikulum merdeka juga berfokus akan kebermanfaatan teknologi dan komunitas belajar untuk saling berkolaborasi antar peserta didik, pendidik, dan para ahli dibidang pendidikan. Sehingga pada kurikulum merdeka memiliki tantangan baru dalam penguasaan akan literasi teknologi yang menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran di Kurikulum Merdeka ini.

Berdasarkan hasil dari observasi awal dengan melakukan teknik wawancara dengan pendidik pengampu mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diperoleh informasi bahwasanya sumber belajar yang selama ini digunakan hanya menggunakan buku paket pembelajaran, dan pendidik juga memaparkan apabila terdapat materi yang cukup sulit dipahami peserta didik, salah satunya materi mengenai menggali ide pendiri bangsa tentang dasar negara yang merupakan materi jenis abstrak. Dalam pra-penelitian teknik kedua dengan menyebarkan angket kepada peserta didik. Data angket yang disebarkan, diberikan kepada peserta didik di kelas X DKV di SMK Negeri 1 Driyorejo. Pertanyaan pada instrumen tersebut berisi mengenai seputar kesenjangan dalam kegiatan pembelajaran seperti pendapat peserta didik terkait metode pengajaran dan inovasi akan media pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil angket yang disebarkan kepada peserta didik di kelas X DKV di SMK Negeri 1 Driyorejo tersebut diketahui bahwasanya mayoritas peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih kurang menarik dan sulit dipahami sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan apabila hanya disampaikan melalui metode

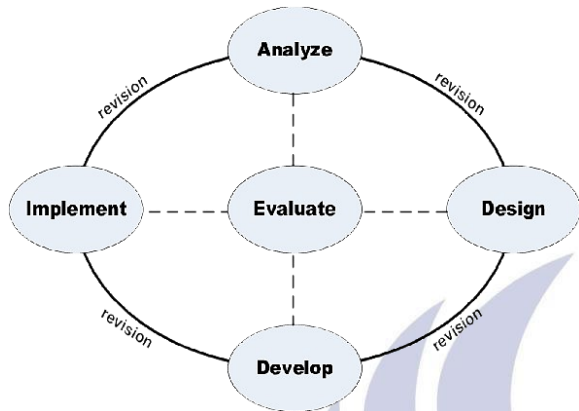
ceramah yang konvensional. Sejalan dengan hasil penyebaran angket tersebut menunjukkan hasil sebanyak 86% menyatakan jika mempelajari materi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Sehingga dapat memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dengan melihat kesenjangan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran tersebut, sebagai seorang teknologi pendidikan, peneliti ingin membantu membenahi akan hal yang terjadi tersebut. Menurut definisi (AECT, 2008) Teknologi Pendidikan ialah "*Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*". Artinya Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktik dalam rangka memfasilitasi belajar dan peningkatan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses dan sumber secara memadai. (Januszewski & Molenda, 2008: 1). Untuk itu penting bagi seorang teknologi pendidikan berperan dalam mengatasi permasalahan dan kesenjangan yang terjadi di SMK Negeri 1 Driyorejo tersebut dengan memberikan inovasi akan ide, gagasan, prosedur, maupun media pembelajaran yang didesain untuk dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan kriteria pemilihan yang tepat pada media pembelajaran video interaktif mampu untuk meningkatkan penyampaian pembelajaran dengan kesenjangan yang terjadi tersebut. Dengan harapan pada saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif mampu meningkatkan pengalaman baru yang sesuai manfaat penggunaan video interaktif sehingga mampu membangun interaktivitas baik dari media dan peserta didik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan penelitian berjudul Pengembangan Video Interaktif Materi Menggali Ide Pendiri Bangsa Tentang Dasar Negara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X DKV di SMK Negeri 1 Driyorejo.

METODE

Pada penelitian ini juga diperlukan model pengembangan yang merupakan dasar dari pedoman dalam mengembangkan sebuah produk. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ADDIE ini dapat diterapkan pada berbagai macam bentuk pengembangan, baik strategi pembelajaran maupun pada pengembangan media dan bahan ajar.

Peneliti memilih model ADDIE ini, dikarenakan relevan dengan tahap pengembangan dalam pembuatan produk dengan sifatnya yang praktis dan memiliki tahap yang sistematis, dengan artian sistematis yang dimaksud ialah mampu menguraikan sesuatu secara jelas dan mudah dipahami.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif, dan untuk perhitungan pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket dan tes. Teknik analisis data menurut Sugiyono (2019) merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil teknik pengumpulan data (wawancara, observasi, dan lainnya) dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori baik dijabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, dan membuat kesimpulan yang mudah dipahami bersama.

Teknik analisis data yang digunakan untuk data angket yaitu menggunakan Skala likert. Data yang akan didapat pada analisis hasil angket sesuai dengan angket penilaian dari ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media terkait kelayakan video interaktif yang dikembangkan. Setelah mendapatkan hasil penilaian, maka dilakukan proses kualifikasi dan analisis secara statistik deskriptif. Pada statistik deskriptif dilakukan dengan mengelompokkan beberapa aspek ke dalam penilaian angket. Angket yang telah diisi kemudian diolah dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : jumlah persentase jawaban

f : frekuensi jawaban skala likert 1 - 4

N : jumlah responden

Berdasarkan rumus tersebut maka jawaban yang terpilih pada setiap aspek kemudian dibagi menjadi jawaban ideal pada setiap aspek dan dikalikan dengan 100%. Lalu dikategorikan sesuai dengan kriteria penilaian kualitatif sebagai berikut :

Persentase	Kategori
76% - 100%	Sangat baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Kurang
0% - 25%	Sangat kurang

Tabel 1 Kriteria Hasil Angket

(Sumber : Sugiyono, 2014)

Setelah menghitung data untuk menguji kelayakan, selanjutnya perhitungan data untuk data tes dengan mengolahnya menggunakan uji homogenitas, uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov sebagai uji prasyarat analisis data. Jika semua analisis prasyarat terpenuhi seperti uji homogenitas dan uji normalitas, tahap uji selanjutnya yang dilakukan adalah Uji Analisis Data (Uji T). Proses analisis data dilakukan menggunakan Independent Sample Test dengan interpretasi hasil berdasarkan nilai signifikan (Sig) yang dihasilkan sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah yang dilakukan pra-penelitian untuk mengidentifikasi kemungkinan terjadinya kesenjangan kinerja sebelum mendapatkan data. Dalam tahap ini pengembang melakukan metode observasi dan wawancara. Pada tahap analisis, pengembang melakukan beberapa kegiatan analisis antara lain :

a. Analisis Kesenjangan Kinerja (kondisi nyata dan kondisi ideal)

Hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila kelas X DKV menunjukkan adanya kesenjangan efektivitas pembelajaran. Dalam kegiatan mata pelajaran ini hanya berlangsung satu jam per pertemuan dan masih menggunakan metode ceramah, dengan media pembelajaran terbatas pada buku paket. Pada penyampaian materi tersebut juga belum maksimal dengan tujuan pembelajaran pada materi ini. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai

dengan tujuan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis pada tahap ini bertujuan untuk memahami karakteristik siswa kelas X SMK yang berusia 15–16 tahun, dengan pola pikir abstrak, logis, dan idealis. Karakteristik ini menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran. Berdasarkan capaian pembelajaran, siswa masih kesulitan membandingkan pandangan tokoh-tokoh dalam perumusan dasar negara. Oleh karena itu, media pembelajaran diperlukan untuk membantu siswa memahami materi, baik secara mandiri maupun di kelas.

c. Analisis Sumber Daya yang Dapat Digunakan

Pada pengembangan media pembelajaran video interaktif memerlukan sumber daya pendukung seperti koneksi internet stabil dan smartphone. Kedua hal ini menunjang kelancaran penelitian serta penerapan media dalam pembelajaran.

d. Analisis Materi

Materi tentang ide pendiri bangsa terkait dasar negara memiliki urgensi tinggi dalam Pendidikan Pancasila. Mengingat metode konvensional dan minimnya media pembelajaran, sehingga diperlukannya inovasi melalui video interaktif. Media ini sesuai dengan karakteristik peserta didik karena dapat meningkatkan motivasi, imajinasi, kreativitas, serta kualitas pembelajaran, sehingga mendukung efektivitas dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Tahap *Design* (Desain)

Sebelum terbentuknya produk akhir dari video interaktif perlunya pengembang mempersiapkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan spesifikasi produk yang diharapkan. Komponen-komponen yang dilakukan pada tahap ini yaitu penyusunan modul ajar untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Naskah yang digunakan saat produksi media video interaktif, berisi konsep dasar akan isi video di dalamnya. Menyusun GBIP yang nantinya berisi materi yang berpedoman pada muatan kurikulum dan RPS yang digunakan dalam pembelajaran. Storyboard berisi serangkaian gambar maupun sketsa yang nantinya akan divisualisasikan sesuai dengan naskah yang telah dibuat.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap produksi pengembang melakukan proses editing yang telah dirancang pada storyboard. Aplikasi yang digunakan pada tahap produksi antara lain yakni Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Canva Pro. Lalu karena produk luar

yang dikembangkan berupa video interaktif, kemudian produk video tersebut di unggah pada web Lumi Education yang merupakan aplikasi berbasis web untuk editor penggunaan H5P. Dalam web tersebut, pengembang bisa mulai memilih aktivitas interaktif sesuai dengan kebutuhan, dan pengembang memilih meng-interaktifkan konten video tersebut dengan memberikan pertanyaan interaktif tersebut. Sehingga konten video interaktif tersebut dapat dikatakan interaktif dikarenakan terdapat beberapa pertanyaan dengan jenis yang berbeda. Dalam konten video untuk penelitian ini, pengembang memilih jenis pertanyaan *multiple choice*, *drag and drop*, dan *true and false*.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap berikutnya yaitu implementasi atau uji coba pada penggunaan media. Pada penelitian ini terdapat 3 tahapan uji coba yang harus dilakukan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba perorangan dilakukan pada 3 orang dari kelas X DKV 1 dan X DKV 2, sedangkan untuk uji coba kelompok kecil sebesar 10 orang, dan untuk uji coba lapangan dilakukan kepada seluruh peserta didik kelas X DKV. Dalam pelaksanaannya, peserta didik akan terlebih dahulu diberikan pretest – posttest untuk mengetahui tingkat dari hasil media pengembang yang telah melakukan beberapa revisi dari hasil produk awal yang diproduksi, baik dari segi penambahan materi, ataupun segi teknis dari media tersebut.

Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pada model pengembangan menggunakan ADDIE. Pada tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas maupun kelayakan dari media video interaktif yang telah dikembangkan. Hasil tersebut digunakan untuk memberikan umpan balik dari media yang telah dikembangkan dan disebarkan kepada ahli dibidangnya maupun subjek penelitian. Revisi dari ahli media maupun materi akan diperbaiki menyesuaikan dengan catatan yang diberikan. Berikut merupakan hasil angket untuk menguji kelayakan dengan menggunakan skala likert 1-4 dari hasil media yang telah dikembangkan tersebut, yang telah diisi oleh para ahli dan mahasiswa :

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Presentase	Keterangan
1.	Ahli Materi	84%	Layak, tidak perlu revisi
2.	Ahli Desain Pembelajaran	87%	Layak, tidak perlu revisi
3.	Ahli Media	93%	Layak, tidak perlu revisi
4.	Ahli Bahan Penyerta	94%	Layak, tidak perlu revisi

5.	Uji Coba Perseorangan	92%	Layak, tidak perlu revisi
6.	Uji Coba Kelompok Kecil	88%	Layak, tidak perlu revisi
7.	Uji Coba Kelompok Lapangan	82%	Layak, tidak perlu revisi

Tahap selanjutnya yakni untuk menguji efektivitas dari tes yang telah disebarkan kepada peserta didik. Tes tersebut berisi 20 soal *pre-test* dan *post-test*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk kita dapat mengetahui pendistribusian atau persebaran data yang kita ujikan normal atau tidak. Data yang digunakan pada uji normalitas yakni data *pre-test* dan *post-test* dengan rumus Kolmogorov-Smirnov. Pengukuran keberhasilan data berdistribusi normal atau tidaknya jika $\text{sig} > 0,05$ maka suatu data akan dapat dikatakan berdistribusi normal, dan apabila signifikansi $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Berikut hasil uji data normalitas :

Tests of Normality						
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
Hasil Belajar Siswa	pretest kelas eksperimen	.120	31	.200	.962	.31
	posttest kelas eksperimen	.150	31	.075	.937	.31
	pretest kelas kontrol	.151	29	.087	.926	.29
	posttest kelas kontrol	.151	29	.089	.952	.29

^a. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2 Hasil Perhitungan Data Uji Normalitas

(Sumber : Data yang diolah)

Berdasarkan hasil perhitungan data diatas menunjukkan nilai signifikansi pada masing-masing data kelompok kelas eksperimen *pre-test* ialah 0,200 dan *post-test* sebesar 0,75 , sedangkan untuk kelas kontrol 0,87 dan *post-test* kelas kontrol sebesar 0,89 Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai (sig.) $> 0,05$ yang artinya data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Perhitungan pada uji homogenitas dilakukan dengan tujuan menguji keserupaan (homogenitas) varians dalam populasi penelitian. Pengukuran keberhasilan data berdistribusi normal atau tidaknya jika signifikansi $\text{sig} > 0,05$ maka suatu data akan dapat dikatakan homogen. Berikut merupakan hasil uji homogenitas :

Test of Homogeneity of Variance					
Hasil Belajar Siswa		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	1.417	1	58	.239
	Based on Median	.984	1	58	.325
	Based on Median and with adjusted df	.984	1	55.693	.325
	Based on trimmed mean	1.489	1	58	.227

Gambar 3 Hasil Perhitungan Data Uji Homogenitas

(Sumber : Data yang diolah)

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan nilai *pre-test* dan *post-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan signifikansi $0,239 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan dari data tersebut apabila data hasil data tersebut merupakan data yang seragam atau homogen.

c. Uji T (*Independent Sample Test*)

Uji Independent sample t-test merupakan uji data yang digunakan untuk data dari dua kelompok yang berbeda. Tujuan dilakukannya Uji-t ini untuk mengetahui terdapat atau tidak terdapatnya perbedaan rata-rata data *post-test* kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut hasil perhitungan Uji T :

Independent Samples Test					
Levene's Test for Equality of Variances					
		F	Sig.	t	df
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.417	.239	2.296	58
	Equal variances not assumed			2.282	54.651

Gambar 4 Hasil Perhitungan Data Uji T

(Sumber : Data yang diolah)

Dengan uji sig. (*-2 tailed*) < 0.05 ; maka hipotesis diterima, dan $\text{sig} > 0.05$ hipotesis ditolak. Namun hasil dari penilaian Uji t tersebut menunjukkan signifikansi 0,025 dan $0,026 < 0,05$ sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil dari *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kesimpulan dari pengujian pada Uji t ini yakni membuktikan bahwa media video interaktif efektif digunakan pada saat pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, menunjukkan bahwa pengembangan media video interaktif materi Menggali Ide Pendiri Bangsa tentang Dasar Negara untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X DKV di SMK Negeri 1 Driyorejo menunjukkan bahwasanya media dapat dikatakan layak dan efektif meningkatkan hasil belajar. Peningkatan tersebut tercermin pada hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan kesignifikan adanya perbandingan perbedaan yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pada kelas yang diberikan media video interaktif di saat pembelajaran dengan perbandingan kelas yang sebaliknya.

Meskipun media ini sudah baik dan dinyatakan layak dalam penelitian ini, untuk pengembangan penelitian lebih lanjut tetap diperlukannya untuk menyempurnakan fitur interaktif, dengan menyesuaikan akan perkembangan teknologi

sehingga dapat memuat fitur interaktif baru. Selain itu, perlu untuk dilakukannya penelitian lanjutan untuk mengetahui efektivitas media video interaktif dalam jangka panjang serta pada jenjang pendidikan yang berbeda.

Saran

Pada penelitian video interaktif materi Menggali Ide Pendiri Bangsa tentang Dasar Negara untuk kelas X DKV SMK Negeri 1 Driyorejo, juga terdapat saran mengenai produk yang dikembangkan, saran tersebut sebagai berikut :

1. Saran pemanfaatan

Video interaktif ini untuk kedepannya dapat dicantumkan pada LMS (*Learning Management System*) atau dapat diakses juga pada halaman web dengan link sebagai berikut : <https://app.lumi.education/run/oUT3qS>

2. Penelitian lebih lanjut

Pengembang pada penelitian ini berharap bahwa untuk para pengembang media video interaktif ini dapat memperluas cakupan materi pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dengan merujuk pada refrensi terkini. Penting juga bagi pengembang video interaktif untuk tetap mematuhi prinsip dasar dalam mengembangkan media, sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (2008). *EDUCATIONAL TECHNOLOGY: A DEFINITION WITH COMMENTARY* (M. M. Alan Januszewski, Ed.; edition 2). Lawrence Erlbaum Associates, 2008.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Rajawali.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Kholidya, C. F., Bachri, B. S., & Susarno, L. H. (2023). Pengaruh Online Learning Material Berbasis Microlearning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Kuliah Evaluasi dan Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(2), 2656-5862.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya* (pp. 1–129).
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, & RND* (ke-19). ALFABETA,CV.
- Robert Maribe Branch. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.
- Tohari, H., & Bachri, B. S. (2019). Pengaruh penggunaan youtube terhadap motivasi

belajar dan hasil belajar mahasiswa. *Kwangsan*, 7(1), 286906.