

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN MATERI PENGAMALAN  
PANCASILA MATA PELAJARAN PPKN TEMATIK 8 SUBTEMA 2 KELAS 3 DI SDN 2 SUKO  
KABUPATEN SIDOARJO

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN  
MATERI PENGAMALAN PANCASILA MATA PELAJARAN PPKN  
TEMATIK 8 SUBTEMA 2 KELAS 3 DI SDN 2 SUKO KABUPATEN  
SIDOARJO**

**Hendika Wahyu Putra Amanda**

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

[Hendika.21095@mhs.unesa.ac.id](mailto:Hendika.21095@mhs.unesa.ac.id)

**Dr. Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd.**

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

[andikristanto@unesa.ac.id](mailto:andikristanto@unesa.ac.id)

ABSTRAK: Penelitian ini dilakukan untuk tujuan mengembangkan media video animasi yang layak dan efektif pada materi pengamalan pancasila mata pelajaran PPKN tematik 8 subtema 2 kelas 3 di SDN 2 Suko. Materi pengamalan pancasila dapat membantu siswa memahami sifat-sifat pancasila untuk kehidupan sehari-hari karena siswa kurang memperhatikan dan sulit memahami materi, dikarenakan ada beberapa faktor proses belajar mengajar terlalu banyak teori dengan metode ceramah. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan media video animasi pembelajaran materi pengamalan pancasila yang dapat mendeskripsikan dan mengetahui keefektivitasan serta kelayakan. Media pengembangan yang dihasilkan berupa media video animasi pembelajaran materi pengamalan pancasila yang dilengkapi dengan buku panduan penyerta, cara penggunaan dan perawatan media. Pengembangan media video animasi ini menggunakan penelitian pengembangan (*research and development*) menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahap yang ditempuh yaitu: analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Metode pengumpulan data menggunakan metode kuisioner. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah (1) sebuah video pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan konsep yang dibuat (2) hasil penelitian menunjukkan, video pembelajaran ini berada pada kategori sangat baik. Kualitas media ditinjau dari aspek materi pembelajaran, video pembelajaran ini

berada pada kategori baik. Kualitas media ditinjau dari aspek media pembelajaran termasuk kriteria, video pembelajaran ini berada pada kategori baik. Pada uji coba perorangan untuk kelas III a SD dan III bSD konveksi video pembelajaran ini jenisnya sangat bagus, untuk pelajaran uji coba konveksi kelompok kecil. Berapa banyak video pembelajaran yang termasuk sangat baik dan baik, dan lihat video pembelajaran sekolah konveksi yang termasuk dalam kategori sangat baik ini.

**Kata Kunci:** Pengembangan, media video animasi pembelajaran, pengamalan Pancasila

**ABSTRACT:** This research was conducted to develop appropriate and effective animated video media on the material for practicing Pancasila in the thematic Civics 8 sub-theme 2 grade 3 subjects at SDN 2 Suko. The material for practicing Pancasila can help students understand the characteristics of Pancasila for everyday life because students pay less attention and have difficulty understanding the material because there are several factors in the teaching and learning process with too many theories using the lecture method. The purpose of this research and development is to produce animated video media learning material for the practice of Pancasila which can describe and determine its effectiveness and feasibility. The resulting development media is in the form of animated video media learning material for the practice of Pancasila which is equipped with accompanying guidebooks, on how to use and care for the media. The development of this animated video media uses research and development using the ADDIE development model. The stages taken are: analysis (analyze), planning (design), development (development), implementation (implementation) and evaluation (evaluation). Methods of data collection using the questionnaire method. Data analysis used descriptive qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of this study are (1) a learning video that has been developed based on the concept created (2) the results of the study show that this learning video is in the very good category. The quality of the media is viewed from the aspect of learning materials, this learning video is in a good category. The quality of the media in terms of the aspect of learning media including the criteria, this learning video is in a good category. In individual trials for class III (A) Elementary school and III (B) Elementary School this type of

learning video convection is very good, for small group convection trial lessons. How many learning videos are included in very good and good, and look at the convection school learning videos that fall into this very good category.

**Key Word:**Development, learning animation video media, the practice of Pancasila

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar belakang**

Pada masa pandemi saat ini kita harus senantiasa untuk saling tolong menolong dan menaati kebijakan pemerintah, kita harus menjaga jarak pada kerumunan termasuk disekolah dan saat ini pun ada beberapa sekolah yang menerapkan pembelajaran tatap muka tetapi siswa yang ada pada kelas pun dibatasi dari 31 menjadi 15 peserta didik. dan kita harus saling membantu satu sama lain di masa seperti ini, itu ialah termasuk materi pengamalan pancasila mata pelajaran tematik 8 subtema 2, yang merupakan pelajaran yang didapatkan oleh siswa kelas 3 SDN 2 suko Kabupaten Sidoarjo, didalam mata pelajaran ini terdapat materi yang bersifat prosedural. Salah satu materi pokok prosedural itu ialah pengamalan pancasila.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru perihal materi pengamalan pancasila di SDN 2 Suko pada saat pembelajaran 25

dari 31 siswa kurang memperhatikan dan sulit memahami materi, dikarenakan ada beberapa factor proses belajar mengajar terlalu banyak teori dengan metode ceramah. Sebagian siswa cenderung pasif sehingga siswa kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab. Siswa hanya diam saat diberi pertanyaan ataupun dimintai pendapat atau contoh dan hanya menerima begitu saja penjelasan dari guru.

Rumusan masalah berdasarkan masalah diatas, dalam pembelajaran diperlukan materi digital yang berupa gambar dan penjelasan melalui video visual yang dianimasikan. Agar siswa bisa lebih mudah memahami dan mengidentifikasikan sifat-sifat yang mencerminkan pancasila. Maka dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media video animasi pengamalan pancasila mata pelajaran PPKN tematik 8 subtema 2 untuk kelas 3 di SDN 2 Suko kabupaten Sidoarjo yang layak.

Dalam hal ini guru akan memberikan contoh dengan menjelaskan dan menunjukkan gambar dari contoh pengamalan pancasila dan kemudian guru membagi siswa dalam kelompok kecil dengan menyesuaikan jumlah siswa. Menurut Newby dalam Kristanto (2011) media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. National Education Association dalam Kristanto (2010) mendefinisikan media dalam konteks pendidikan sebagai semua benda yang dapat di manipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau diucapkan serta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Video juga merupakan materi pendidikan non-cetak yang informatif dan komprehensif karena dapat diakses langsung oleh siswa. Selain video, juga merupakan aspek pembelajaran baru karena karakteristik teknologi video bisa menyediakan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang mengiringinya. (Daryanto, 2013:87)

Kegunaan media video adalah ukuran tampilannya fleksibel dan dapat disesuaikan dengan apa yang kita

butuhkan, video merupakan bahan ajar non cetak, informatif dan mudah digunakan. Langsung menjangkau siswa, video juga melanjutkan dimensi baru dalam pembelajaran.

Media adalah sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dari kepada pengirim ke penerima sehingga bisa membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, minat dan perhatian siswa diluar proses pembelajar. Media juga dapat dianggap sebagai bahan, atau peristiwa yang memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, atau sikap oleh siswa. Jadi, dalam pengertian ini, guru, teman sekelas, buku pelajaran, sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan sarana komunikasi. (Sadiman, Arief 2011:07)

Pembelajaran ialah pusat dari suatu aktivitas pendidikan. suatu pembelajaran bersifat kompleks, dinamis, pembelajaran yang efektif merupakan aktivitas belajar yang dapat memberikan manfaat dan bertujuan untuk siswa melalui tahapan prosedur yang tepat. Pembelajaran yang efektif dan efisien merupakan pembelajaran yang dibuat sesuai dengan karakteristik siswa, yang

bertujuan untuk pembelajaran yang ingin dicapai dan lingkungan siswa.

Teknologi Pendidikan ada untuk membuat solusi pada masalah belajar. Teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja di tiga bidang bidang teknologi pendidikan, yaitu menciptakan, mengelola, dan menggunakan proses teknologi yang sesuai dengan sumber daya. (Januszewski dan Molenda, 2008).

Media video adalah gambar-gambar dalam frame, dimana setiap frame diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor untuk tampilan yang lebih hidup (Arsyad, 2011:49)

Menurut (Daryanto 2013:90), kelebihan penggunaan media video antara lain:1) Media video mempunyai tampilan ukuran yang sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.2) Media video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya dengan informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung.3) Media video juga menambahkan suatu dimensi baru terhadap pembelajaran dengan menyajikan

gambar kepada siswa disamping suara yang menyertainya.

Berdasarkan hasil penelitian *American Hospital Association* (1978) dan Anderson (1987) (dalam Prastowo, Andi 2014:303-305), berhasil menemukan bahwa bahan ajar video memiliki beberapa keunggulan, yaitu berguna untuk menggambarkan gerak, keterkaitan, dan pengaruh terhadap objek yang sedang dibahas. Kedua, bisa dibaca. Ketiga, gerakan mulut dapat ditangkap melalui video. Keempat, efek sinematik lainnya seperti animasi dapat disebutkan. Kelima, campuran gambar diam dan bergerak dimungkinkan. Keenam, proyektor standar dapat ditemukan di mana-mana. Dengan banyaknya kelebihan-kelebihan media video pembelajaran, maka tujuan pembelajaran pengamalan pancasila akan lebih mudah dicapai oleh peserta didik kelas 3.

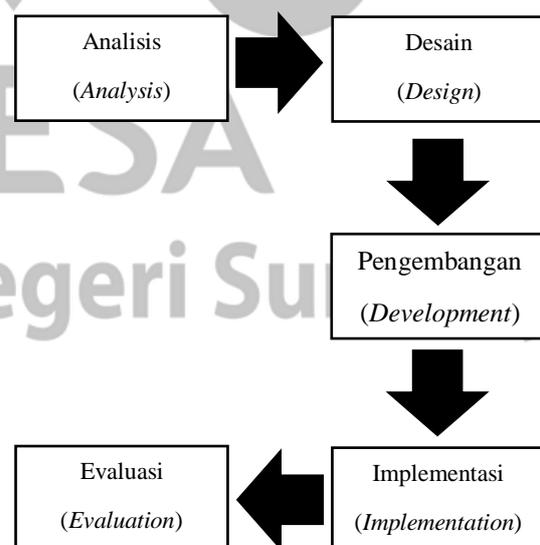
Dalam pengembangan media, diperlukan suatu model pengembangan untuk memudahkan proses produksi secara terstruktur melalui setiap tahapannya. Model pengembangan yang diadaptasi dalam penelitian pengembangan media

video ini adalah model pengembangan *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE).

## 2. METODE

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa bahan ajar video animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk kelas 3 sekolah dasar. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015: 200). Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis dan mendukung kinerja program itu sendiri (Warsita, 2011: 7). Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama

sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan. Model pengembangan ADDIE ada lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015: 200). Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Langkah-langkah model pengembangan ADDIE (Branch, 2009:2)**

Tahap dalam pengembangan ADDIE: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE ini ringkas serta dapat lebih mudah dicerna, dipahami dan dilakukan. Walaupun ringkas dan lebih sederhana, dapat dikatakan begitu reliabel, alasannya pada setiap tahapannya akan selalu di evaluasi. Untuk pelaksanaannya sendiri, haruslah urut dan sistematis dari tahap awal hingga akhir. Subjek penelitian pengembangan ini, terdiri dari 1 ahli materi, 1 ahli media sekaligus dengan bahan penyerta, 9 peserta didik pengujian kelompok kecil dan 31 peserta didik pengujian kelompok besar video animasi. Teknik pengumpulan data termasuk wawancara tidak terstruktur untuk ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media serta materi pendamping, serta kuisioner dan tes untuk siswa. Jenis - jenis data dalam pengembangan media pembelajaran

video animasi ada 2 yaitu: kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kuantitatif (berupa angka) diperoleh dari pengujian oleh ahli materi, ahli media, pengujian perorangan, pengujian kelompok kecil dan juga pengujian lapangan. Data kuantitatif juga di dapat dari pre test dan post test peserta didik kelas III SDN 2 Suko.
2. Data Kualitatif (non angka) dikumpulkan masukan atau saran serta masukan dari ahli materi dan ahli media yang akan di analisis untuk revisi media pembelajaran video animasi dan juga sebagai nilai setiap kriteria evaluasi dikonversi menjadi sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang. Analisis deskriptif didapatkan dari hasil penilaian angket dengan cara uji ahli materi dan uji ahli media, dan uji coba peserta didik perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar menjadi data kualitatif yang dianalisis secara deskriptif sebagai patokan untuk memperbaiki sebuah produk atau media video animasi.

$$P = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

Keterangan:

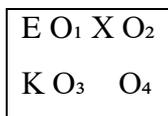
P = Angka presentase

**Tabel Skala pengukuran**

Skala	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Kurang Baik
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

(Arikunto, 2014)

Rancangan eksperimen sebelum dan sesudah uji coba. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



(Arikunto, 2013:126)

Keterangan:

E : kelompok eksperiment

K : kelompok control

O<sub>1</sub> : pre-test untuk kelompok eksperiment

O<sub>2</sub> : post-test untuk kelompok eksperiment

X : treatment dengan media video animasi

O<sub>3</sub> : pre-test untuk kel. Control

O<sub>4</sub> : post-test untuk kel. Control

Sedangkan untuk mengetahui keefektifan media dengan analisis data nilai tes siswa, dilakukan pre-test dengan uji keseragaman dan uji normalitas data sebelumnya, dan dilakukan uji-t.

### 1. Uji Homogenitas

$$s^2 = \frac{\sum \chi^2 - \frac{(\sum \chi)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

s<sup>2</sup> = Varians Sampel

xi = Nilai hasil yang diperoleh untuk setiap subjek

χ = Hasil rata-rata kelompok

N = Jumlah sampel

Setelah standar deviasi diketahui, maka selanjutnya Uji F dengan menggunakan rumus:

$$F = \frac{\text{Variasi Terbesar}}{\text{Variasi Terkecil}}$$

### 2. Uji Normalitas

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_n)^2}{f_n}$$

(Hadi, 2015:280)

Keterangan:

$X^2$  : nilai Chi-Kuadrat

$f_o$  : frekuensi yang diobservasi

$f_h$  : frekuensi harapan

### 3. Uji T

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{N_x + N_y}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

(Arikunto, 2013:354)

Keterangan

M : nilai rata-rata tiap kelompok

N : jumlah subjek

X : deviasi tiap nilai  $x_2$  &  $x_1$

Y : deviasi tiap nilai  $y_2$  &  $y_1$

Hasil pengembangan disajikan pada tabel berikut:

Hasil uji ahli

Media video pembelajaran

Ahli	Kriteria	Keputusan
Ahli media	Sangat baik	Sangat layak
Ahli materi	Sangat baik	Sangat layak

Setelah melalui tahap pengujian, pengembang produk melakukan penilaian berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli.

Ahli	Komponen	Hasil
Ahli media	Dapat digunakan	Tanpa revisi
Ahli materi	Kemenarikan dan	Sudah revisi

	ketepatan animasi dalam materi video	
--	--------------------------------------	--

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahapan Analisis

Ada beberapa permasalahan dalam pembelajaran

yang terjadi di SDN 2 Suko,

a) hasil belajar peserta didik sebagian ada yang dibawah KBM yaitu 75,

b) dalam pembelajaran tidak menggunakan media yang disesuaikan dengan kondisi yang ada dan hanya menggunakan media

seadanya,

c) didapatkan bahwa guru mata pelajaran

PPKN tematik 8 subtema 2 untuk kelas 3 di SDN 2 Suko

ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan untuk mengingat

contoh pengamalan dan simbol sila – sila pancasila.

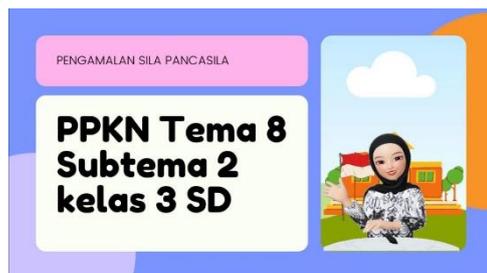
### 2. Tahap Desain

Dalam desain pengembangan produk ini didasari pada materi dan RPP dan analisis kebutuhan peserta didik.

Peneliti menggunakan 2 desain yakni desain materi dan desain video animasi.



(Gambar 1. Tampilan cover)



(Gambar 1. Media video pembelajaran)



(Gambar 2. Tampilan Simbol Pancasila)



(Gambar 3, Tampilan Materi)



(Gambar 4. Tampilan penutup)

### 3. Tahap Pengembangan

- a. Pengembangan media video dan bahan penyerta

- b. Validasi Materi Pembelajaran (Rencana Program Pembelajaran)

Validasi RPP ini dilakukan oleh Ahli materi pembelajaran. Pada validasi RPP yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik. Sehingga bisa dikatakan RPP yang digunakan layak untuk dikembangkan menggunakan media video animasi

- c. Validasi Ahli Media

Setelah dilakukan validasi RPP dan materi dilanjutkan dengan mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada validasi media oleh ahli media 1 mendapat hasil kategori sangat baik.

## **PEMBAHASAN**

Media video animasi pembelajaran PPKN tematik 8 subtema 2 di SDN 2 Suko merupakan media pembelajaran dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa. Dalam hal ini adalah karakteristik siswa dan karakteristik mata pelajaran.

Media video pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Pengembangan materi media video pembelajaran dimulai dari potensi dan permasalahan, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, review desain, pengujian produk, revisi produk, pengujian kegunaan, revisi produk. Proses uji coba melibatkan ahli materi sesuai materi PPKN tematik 8 subtema 2, ahli media sesuai media video pembelajaran, dan siswa sebagai objek uji coba. Penelitian mengangkat sebuah masalah yang berhubungan dengan domain pengembangan ini adalah pengembangan media video pembelajaran, karena pengembangan video ini merupakan sebuah kebutuhan yang pada akhirnya menghasilkan suatu produk yang dimana untuk suatu proses pembelajaran agar dapat berjalan

lebih kondusif ataupun menciptakan suatu variasi dalam pembelajaran agar pembelajaran tidak membosankan.

Pengembangan media video pembelajaran ini tidak sampai pada tahap produksi masal dan hasil belajar siswa. Dan dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran.

Media video pembelajaran ini telah melalui tahap uji coba ahli, siswa, dan telah dimodifikasi. Dari proses penelitian, peneliti memperoleh data yang pada umumnya memutuskan untuk mengembangkan suatu produk yang layak untuk digunakan. Namun, ada beberapa komponen yang perlu dirombak. Beberapa di antaranya berkaitan dengan keakuratan dan daya tarik warna dalam video.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Penelitian ini menghasilkan produk media video animasi materi pengamalan pancasila pada mata pelajaran PPKN tematik 8 subtema 2 di SDN 2 Suko kabupaten Sidoarjo. Tujuan pengembangan ini ialah menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan dalam proses

pembelajaran. Pembahasan hasil data yang di peroleh :

1. Kelayakan Media

Hasil kelayakan media video animasi mata pelajaran PPKN tematik 8 subtema 2 materi pengamalan pancasilatelah dapat disimpulkan bahwa layak, berikut hasil dari ahli:

- a. Data diperoleh dari hasil uji kelayakan RPP oleh ahli media mendapatkan nilai dengan presentase 100%, termasuk kategori sangat baik.
- b. Data kelayakan materi yang didapatkan dari hasil uji oleh ahli materi mendapatkan 100% yang termasuk kategori sangat layak.
- c. Data hasil kelayakan media yang mendapatkan hasil uji oleh ahli media mendapatkan hasil 100% yang termasuk sangat baik dan layak dikembangkan.

2. Keefektifan Media

Pengembangan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan hasil belajar dan telah layak dan efektif memecahkan permasalahan belajar pada

peserta didik di SDN 2 Suko, khususnya peserta didik kelas 3 mata pelajaran PPKN tematik 8 subtema 2

**Saran pengembangan**

Saran pengembangan media video pembelajaran ini yakni berupa langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru dan siswa agar bisa menggunakan media video pembelajaran tersebut dengan optimal meliputi:

- a. Baca bahan penyerta yang terlampir untuk memahami langkah-langkah yang tercantum dalam bahan penyerta sehingga dapat memahami media video pembelajaran dengan semaksimal mungkin.
- b. Memahami tujuan pembelajaran untuk mengetahui kegiatan pembelajaran tersebut yang akan dilakukan.
- c. Pemetaan pra-konsep untuk meningkatkan pemahaman materi.
- d. Simak langkah-langkah pada media video pembelajaran.

**Diseminasi**

Saran diseminasi media video pembelajaran tersebut untuk sasaran yang lebih besar, produk media video

pembelajaran ini dapat dibuat dan digunakan oleh siswa kelas 3 mata pelajaran PPKN tematik 8 subtema 2 .

### Daftar Pustaka

- AECT. 1977. Definisi Teknologi: *Satuan Tugas dan Definisi dan Terminologi*AECT ; Seri Pustaka Teknologi Pendidikan no.7. Jakarta: Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Branch, Robert. 2009. *Instructional Design:The ADDIE Approach. E-Book*.
- Faizin.2013. *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kegiatan Kepramukaan*.Naskah publikasi.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*.Surabaya:Bintang Surabaya
- Andi, Prastowo. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media.
- Hadi, S. 2015. *Statistic*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Januszewski, Alan dan Molenda,Michael. 2008. *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Routledge.

- Jiptabudy. 2010. *Kebijakan Pemerintah Dalam Upaya Melestarikan Nilai-Nilai Pancasila Diera Reformasi*. Jurnal sasi vol.16.No.03.
- Kelas III, Buku Siswa SD/MI, Tema 8 Praja Muda Karana Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jawa Barat: CV ARYA DUTA, 2018.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- ReportaseNews..januari 2017. *Banyak Pelajar Yang Tidak Hafal Pancasila*. Probolinggo. Hala ma 1.
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukandri Dkk. 2015. *Penelitian Etnografi Tentang Budaya Sekolah Dalam Pendidikan Karakter Disekolah Dasar*. Jurnal pembangunan pendidikan. 3(1), 56-68.
- Sulasmana. 2015. *Dasar Negara Pancasila*. Yogyakarta: PT. Kansius.
- Suraya. 2015. *Pancasila dan ketahanan jati diri bangsa*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Soewignjo, Santosa. 2013. *Cara Mudah Membuat Animasi Kartun Keren*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Wahidin. 2013. *Pendidikan kewarganegaraan*. Indonesia: In Media.
- Widjaja. 2010. *Penerapan Nilai-Nilai Pancasila & Hak Asasi Manusia*. Jakarta: Rineka Cipta.

Warsita, Bambang. 2011. *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Zinudin. 2016. *Membangun sekolah berbasis karakter terpuji*. Jurnal Wahana sekolah dasar. Nomer 1.