

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR
GUGUS 1 PAUH KOTA PADANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1)



Oleh
SUKMA RABBANI
NIM. 21129486

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR
GUGUS 1 PAUH KOTA PADANG**

Nama : Sukma Rabbani
NIM : 21129486.
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

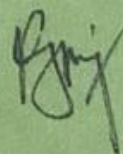
Padang, 06 Agustus 2025

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD,

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197605202008012020



Dra. Reinita, M.Pd.
NIP. 19630604198803200

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

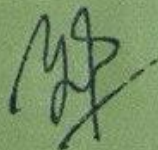
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR
GUGUS 1 PAUH KOTA PADANG**

Nama : Sukma Rabbani
NIM : 21129486.
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

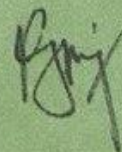
Padang, 06 Agustus 2025

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD,

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197605202008012020



Dra. Reinita, M.Pd.
NIP. 19630604198803200

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sukma Rabbani
NIM/BP : 21129486/2021
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan
Sparkol Videoscribe pada Pembelajaran Pendidikan
Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Pauh
Kota Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 04 Agustus 2025

Saya yang menyatakan,



Sukma Rabbani

NIM. 21129486

ABSTRAK

Sukma Rabbani. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Pauh Kota Padang*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam hal penyampaian materi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendekatan yang monoton dan minim visualisasi menyebabkan rendahnya minat serta semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada materi *Kerja Sama di Lingkunganku* di kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Pauh Kota Padang yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE, yang meliputi lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta angket praktikalitas dan tes efektivitas yang melibatkan guru dan peserta didik. Pemilihan sekolah dilakukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria kesiapan sekolah dan ketersediaan sarana pembelajaran yang memadai, yaitu SDN 20 Binuang Kampuang Dalam, SDN 04 Pauh, dan SDN 12 Pisang.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil praktikalitas oleh guru dan peserta didik menunjukkan persentase yang termasuk kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji efektivitas berdasarkan perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori efektif di SDN 04 Pauh dan SDN 12 Pisang, serta cukup Efektif di SDN 20 Binuang Kampuang Dalam. Selain itu, media juga berdampak positif terhadap sikap dan keterampilan peserta didik, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan toleransi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran, Sparkol Videoscribe, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar.

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Pauh Kota Padang”. Shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar umat islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberi izin penelitian dan kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Chandra, M.Pd selaku Koordinator UPP III Bandar Buat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nelly Astimar, M.Pd. selaku penguji 1 dan Bapak Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd. selaku penguji 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd, Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd, dan Bapak Mansurdin, S.Sn, M.Hum. selaku validator yang memberikan koreksi, masukan, dan saran sehingga produk yang dihasilkan valid dan layak untuk digunakan.
6. Ibu Dina Amsari, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah mendampingi dan membimbing peneliti selama masa perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu Dosen Departemen Pendidikan guru Sekolah Dasar FIP UNP yang telah mendidik, membimbing, dan memberikan motivasi kepada peneliti selama menjalani studi.
8. Ibu Afriyanti, S.Pd. selaku Kepala Sekolah dan Ibu Nazrimiarti, S.Pd. selaku Wali Kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam; Ibu Fatniwati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah dan Ibu Yosi Yolanda, S.Pd. selaku Wali Kelas IV SDN 04 Pauh; serta Ibu Mega Yofika, S.Pd. selaku Kepala Sekolah dan Ibu Siska Anggraini, S.Pd. selaku Wali Kelas IV SDN 12 Pisang, yang telah memberikan izin, informasi, dan bantuan untuk melaksanakan uji coba penelitian.
9. Terima kasih yang tulus peneliti sampaikan kepada Ayahanda Irwan Safni dan Ibunda Refna Caniago, cinta pertama dan panutan peneliti, atas kasih sayang,

doa, dan dukungan tanpa henti yang menjadi sumber semangat hingga studi ini terselesaikan. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada adik tercinta, Atma Fauzilla dan Gamma Al Zikri, atas dukungan dan perhatian yang selalu menguatkan. Penghargaan yang sama peneliti berikan kepada sahabat-sahabat terkasih — Mira Maulidya Fajar, Atthahirah Azzahra, Khairiatun Nafizah, Sri Fauzia, Wella Asmada Yanti, dan Anisa Yuliasati yang telah memberi semangat, doa, dan masukan sepanjang proses ini.

10. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan, bantuan, dorongan dan doa yang telah Bapak, Ibu dan teman-teman berikan menjadi mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin ya Rabbal alamin.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Meskipun demikian, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, 06 Agustus 2025



Sukma Rabbani
NIM. 21129496

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIASI

ABSTRAK..... i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR TABEL..... vii

DAFTAR BAGAN..... ix

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 8

C. Tujuan Pengembangan..... 8

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 9

E. Manfaat Pengembangan..... 9

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 10

G. Definisi Istilah..... 12

BAB II KAJIAN TEORI 14

A. Landasan Teori 14

1. Hakikat Media Pembelajaran..... 14

2. Hakikat *Sparkol Videoscribe* 28

3. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila..... 36

4. Hakikat Hasil Belajar..... 40

B. Penelitian yang Relevan..... 45

C. Kerangka Berpikir..... 47

BAB III METODE PENELITIAN 50

A. Model Pengembangan..... 50

B. Prosedur Pengembangan..... 52

1. Studi Pendahuluan 52

2. Pengembangan Model 52

C. Uji Coba produk..... 58

1. Subjek Uji Coba Produk	58
2. Jenis Data.....	59
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	59
4. Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Penyajian Data Ujicoba	67
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	67
2. Tahap <i>Design</i> (Desain)	70
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	77
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	78
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	79
B. Analisis Data.....	79
1. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran	79
2. Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran.....	86
3. Analisis Data Uji Efektivitas Media Pembelajaran	96
C. Revisi Produk.....	114
1. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	114
2. Hasil Revisi Validasi Ahli Media	116
3. Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa.....	117
D. Pembahasan	118
1. Validitas Media Pembelajaran	119
2. Praktikalitas Media Pembelajaran	119
3. Efektifitas Media Pembelajaran.....	121
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran	126
DAFTAR RUJUKAN.....	128
LAMPIRAN.....	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Skala Penilaian untuk Angket Validasi	61
Tabel 2.	Kategori Kevalidan Media Pembelajaran.....	63
Tabel 3.	Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik	63
Tabel 4.	Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran.....	64
Tabel 5.	Kategori Keefektifan Media Pembelajaran	65
Tabel 6.	Dosen Ahli Materi, Ahli Bahasa, Ahli Media	78
Tabel 7.	Hasil Uji Validasi Awal dan Akhir Aspek Materi.....	80
Tabel 8.	Hasil Uji Validasi Aspek Bahasa.....	82
Tabel 9.	Hasil Validasi Awal dan Akhir Aspek Media	84
Tabel 10.	Hasil Validasi Keseluruhan	86
Tabel 11.	Hasil Angket Respon Guru Sekolah Uji Coba	87
Tabel 12.	Hasil Angket Respon Peserta Didik Sekolah Uji Coba	88
Tabel 13.	Hasil Angket Respon Guru Sekolah Penelitian.....	89
Tabel 14.	Hasil Angket Respon Peserta Didik Sekolah Penelitian	91
Tabel 15.	Hasil Angket Respon Guru Sekolah Penyebaran	92
Tabel 16.	Hasil Angket Respon Peserta Didik Sekolah Uji Coba.....	94
Tabel 17.	Penyajian Data Hasil Uji Praktikalitas Keseluruhan	95
Tabel 18.	Hasil Uji Efektivitas pada Aspek Pengetahuan di Sekolah Uji Coba... 97	
Tabel 19.	Hasil Uji Efektivitas pada Aspek Sikap di Sekolah Uji Coba.....	98
Tabel 20.	Hasil Uji Efektivitas pada Aspek Keterampilan di Sekolah Uji Coba	100
Tabel 21.	Hasil Uji Efektivitas Pada Aspek Pengetahuan di Sekolah Penelitian	101
Tabel 22.	Hasil Uji Efektivitas pada Aspek Sikap di Sekolah Penelitian	103
Tabel 23.	Hasil Uji Efektivitas Pada Aspek Keterampilan di Sekolah Penelitian	105
Tabel 24.	Hasil Uji Efektivitas pada Aspek Pengetahuan di Sekolah Penyebaran.....	107
Tabel 25.	Hasil Uji Efektivitas pada Aspek Sikap di Sekolah Penyebaran.....	108

Tabel 26. Hasil Uji Efektivitas pada Aspek Keterampilan di Sekolah Penyebaran.....	110
Tabel 27. Hasil Uji Efektivitas pada Aspek Pengetahuan Secara Keseluruhan .	112
Tabel 28. Saran dan Revisi oleh Validasi Ahli Materi	114
Tabel 29. Tampilan Media Pembelajaran Sebelum dan Setelah Revisi Oleh Ahli Materi.....	114
Tabel 30. Saran dan Revisi Oleh Validasi Ahli Media.....	116
Tabel 31. Tampilan Media Pembelajaran Sebelum Dan Setelah Revisi Oleh Ahli Media	117
Tabel 32. Saran dan Revisi Oleh Validasi Ahli Bahasa	117
Tabel 33. Tampilan Media Pembelajaran Sebelum dan Setelah Revisi Oleh Ahli Bahasa.....	118

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran ...	49
Bagan 3.1 Alur Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Situs Resmi Sparkol Videoscribe	31
Gambar 2.2 Tampilan Login Sparkol Videoscribe	31
Gambar 2.3 Tampilan Beranda Sparkol Videoscribe.....	32
Gambar 2.4 Tampilan Animasi Papan Tulis	32
Gambar 2.5 Tampilan Untuk Menambahkan Gambar	33
Gambar 2.6 Gambar yang tersedia pada Sparkol Videoscribe.....	33
Gambar 2.7 Tampilan Menu Untuk Menyisipkan Teks.....	33
Gambar 2.8 Kotak Untuk Menambahkan Teks.....	34
Gambar 2.9 Menu Musik Untuk Menambahkan Musik	34
Gambar 2.10 Kotak Berbagai Pilihan Musik Pengiring.....	35
Gambar 2.11 Tampilan Menu Untuk Merekam Suara	35
Gambar 2.12 Contoh Gambar Sparkol yang Sudah Selesai.....	35
Gambar 2.13 Tampilan Sub Menu Untuk Menyimpan Video	36
Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE	51
Gambar 4.1 Tampilan Awal Pada Sparkol (Login).....	72
Gambar 4.2 Tampilan Awal Sparkol Setelah Berhasil Login	72
Gambar 4.3 Tampilan Lembar Aplikasi Sparkol	72
Gambar 4.4 Tampilan Pilihan Background.....	73
Gambar 4.5 Tampilan Untuk Menyisipkan Gambar	73
Gambar 4.6 Tampilan Untuk Menambahkan Teks	73
Gambar 4.7 Tampilan Untuk Menambahkan Musik.....	74
Gambar 4.8 Tampilan Untuk Merekam Suara	74
Gambar 4.9 Tampilan Pengenalan Judul Pembelajaran.....	75
Gambar 4.10 Tampilan Profil Pengembang.....	75
Gambar 4.11 Tampilan Capaian Pembelajaran.....	76
Gambar 4.12 Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	76
Gambar 4.13 Tampilan Materi Pembelajaran	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi.....	135
Lampiran 2. Lembar Surat Balasan Observasi.....	138
Lampiran 3. Lembar Hasil Observasi	141
Lampiran 4. Lembar Hasil Wawancara Terhadap Guru	147
Lampiran 5. Angket Kebutuhan Peserta Didik	153
Lampiran 6. Lembar Angket Kebutuhan Guru	156
Lampiran 7. Surat Izin Validasi	162
Lampiran 8. Hasil Validasi Aspek Materi.....	163
Lampiran 9. Lembar Validasi Aspek Media	173
Lampiran 10. Lembar Validasi Aspek Bahasa.....	183
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian.....	187
Lampiran 12. Surat Balasan Penelitian	190
Lampiran 13. Hasil Praktikalitas Respons Guru	193
Lampiran 14. Hasil Praktikalitas Respons Peserta Didik.....	202
Lampiran 15. Hasil Uji Efektivitas	208
Lampiran 16. Modul Ajar.....	214
Lampiran 17. Data Mentah Penilaian Peserta Didik	241
Lampiran 18. Rekapitulasi Penilaian Peserta Didik.....	249
Lampiran 19. Dokumentasi Observasi	250
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian	253

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital, seperti media sosial, perangkat seluler, dan internet, telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan. Tuntutan global saat ini mengharuskan sektor pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi demi meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan. (Nurillahwaty, 2022). Hal ini sangat penting karena kualitas pendidikan menjadi penentu utama dalam menilai kemajuan suatu negara. Pada dasarnya, transformasi digital tidak hanya mengubah metode pembelajaran dan aksesibilitas, tetapi juga menjadi faktor kunci dalam mendorong kemajuan nasional melalui peningkatan mutu pendidikan secara menyeluruh (Reinita & Sспен, 2025).

Beragam inovasi dilakukan untuk meningkatkan mutu hasil pendidikan, termasuk pengembangan kurikulum, inovasi dalam metode pembelajaran, maupun pemenuhan fasilitas dan infrastruktur pendidikan. Agar sistem pendidikan dapat terus beradaptasi dengan perkembangan yang ada, perbaikan pada kurikulum menjadi hal yang sangat penting. Kebijakan pendidikan yang tepat akan terlihat melalui pelaksanaan kurikulum yang diterapkan, karena kurikulum adalah inti dari pendidikan yang menentukan keberlangsungan proses belajar mengajar (Qolbiyah et al., 2022).

Di Indonesia, sistem pendidikan saat ini telah beradaptasi dengan Kurikulum Merdeka, Kurikulum Merdeka diperkenalkan untuk memperbaiki pelaksanaan Kurikulum 2013 di seluruh sistem pendidikan Indonesia, termasuk

pada tingkat sekolah dasar (Hidayah, 2024). Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Ripandi, 2023). Dalam tahap pelaksanaan Kurikulum Merdeka, guru diberikan keleluasaan dalam memilih dan menentukan media pembelajaran dan perangkat mengajar sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik serta sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Friska et al., 2023).

Pada kurikulum ini, guru dituntut untuk berinovasi dengan teknologi dalam memperkaya dan memperbaharui ilmu maupun keterampilan guna meningkatkan mutu pendidikan. Peserta didik juga dituntut secara aktif dan mandiri dalam membentuk keterampilan 4C yaitu *Critical Thinking*, *Communication*, *Colaboration*, dan *Creativity* (Indarta et al., 2022).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam Kurikulum Merdeka pada semua jenjang pendidikan, baik dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi, mampu menyiapkan generasi yang adaptif terhadap perubahan global karena mengajarkan nilai-nilai dasar yang relevan dengan tantangan zaman (Nursella et al., 2025; (Kurniawaty, 2022). Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional.

Di jenjang sekolah dasar, Pendidikan Pancasila menjadi pondasi awal dalam membentuk sikap dan cara pandang siswa terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dasar peserta didik, seperti sikap kerja sama, tanggung jawab, dan toleransi. Karena peserta didik berada pada tahap perkembangan awal, materi pembelajaran perlu disampaikan secara menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari.

Dalam mencapai tujuan tersebut, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai salah satu komponen utama dalam proses belajar. Pemilihan media harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, karena tidak semua media cocok untuk semua jenis materi. Kemampuan guru dalam memilih media menjadi kunci ketercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa media visual, audio, maupun audiovisual. Pemanfaatan media yang tepat dapat membantu mengatasi permasalahan belajar, seperti kecenderungan siswa yang pasif di kelas. Dengan penerapan media yang sesuai, guru dapat meningkatkan motivasi belajar, sehingga siswa yang awalnya pasif dapat menjadi lebih aktif selama pembelajaran.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, pembelajaran idealnya mampu mengikuti arus perubahan dengan memanfaatkan media digital yang relevan. Media pembelajaran yang berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menjembatani penyampaian materi yang abstrak agar lebih mudah dipahami. Integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu

meningkatkan efektivitas pengajaran, memperkaya cara penyampaian materi, dan membantu siswa menguasai kompetensi yang diharapkan.

Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga nilai-nilai Pancasila dapat ditanamkan secara utuh dan membekas dalam diri peserta didik (Waldi et al., 2019).

Di sisi lain, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, integrasi teknologi dalam penyampaian materi Pendidikan Pancasila masih belum dimanfaatkan secara optimal. Pembelajaran cenderung berjalan dengan pendekatan yang sederhana dan monoton, sehingga kurang mampu membangkitkan minat dan semangat belajar peserta didik. Kurangnya media yang mendukung visualisasi materi secara menarik dapat berdampak pada rendahnya ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan materi secara lebih menarik, visual, dan kontekstual, agar nilai-nilai yang diajarkan dapat lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh peserta didik sesuai dengan karakteristik usia mereka (Setiawati et al., 2024).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan terhadap tiga sekolah dasar yang berada dalam Gugus 1 Pauh Kota Padang yakni SDN 20 Binuang Kampung Dalam (13 s.d 14 Januari 2025), SDN 04 Pauh (15 s.d 20 Januari 2025), serta SDN 12 Pisang (20 Januari 2025), diperoleh gambaran umum mengenai kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai berikut:

1) Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sarana dan prasarana di sekolah, seperti proyektor dan akses internet melalui Wi-Fi, sudah tersedia dan tergolong memadai. 2) Beberapa guru masih terbatas pada penggunaan media sederhana, seperti PowerPoint dengan sumber belajar utama dari buku paket dan LKS. 3) Peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. 4) Pemanfaatan teknologi informasi di sekolah belum optimal, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran digital yang dikembangkan sendiri oleh guru. 5) Pengembangan media yang bersifat inovatif dan menyenangkan belum banyak dijumpai, termasuk penggunaan media berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe*.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa meskipun fasilitas penunjang sudah tersedia, pemanfaatannya dalam pembelajaran masih belum optimal khususnya dalam penggunaan media berbasis teknologi seperti *Sparkol Videoscribe*. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar.

Sparkol Videoscribe mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual melalui animasi papan tulis yang menarik dan interaktif. Dengan fitur animasi tangan yang menggambar atau menulis secara otomatis, materi dapat disampaikan layaknya penjelasan langsung di papan tulis, sehingga meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa. (Hasan, 2019; Khairani & Ain, 2021). Selain itu, penggunaan *Sparkol Videoscribe* tergolong mudah dan

praktis. Aplikasi ini dapat dijalankan tanpa koneksi internet setelah terinstal di perangkat komputer, sehingga guru tidak perlu khawatir terhadap keterbatasan jaringan saat membuat media pembelajaran.

Materi yang dimuat dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah *Kerja Sama di Lingkunganku* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Materi *Kerja Sama di Lingkunganku* dipilih karena mengandung nilai-nilai sosial penting seperti toleransi, gotong royong, dan saling menghargai, yang mendukung pembentukan karakter siswa di sekolah dasar. Nilai-nilai ini mendukung terciptanya lingkungan belajar yang inklusif dan bermakna. Pemilihan materi didasarkan pada diskusi dengan guru di sekolah sasaran yang menekankan perlunya penguatan karakter sosial dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media yang dihasilkan tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara kreatif dan praktis, tetapi juga memperkuat penanaman nilai-nilai sosial seperti toleransi dan gotong royong yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pada saat yang sama, media ini juga mengoptimalkan pemanfaatan teknologi yang telah tersedia di sekolah.

Media pembelajaran ini telah diuji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya untuk memastikan kelayakan dan dampaknya dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila, sekaligus sebagai model

pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan secara luas di sekolah dasar.

Kesamaan pendekatan ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Camilla Pinkan Pawestri (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* layak digunakan. Hal ini dibuktikan oleh tingkat validitas dan kepraktisan media yang tinggi.

Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada fokusnya yang khusus pada topik *Kerja Sama di Lingkunganku*, yang berbeda dari penelitian terdahulu yang membahas *Hak dan Kewajiban Warga Negara*. Materi ini menekankan nilai-nilai sosial seperti toleransi dan gotong royong, sehingga memerlukan pendekatan visual yang lebih kontekstual. Peneliti juga merancang konten yang relevan dengan kehidupan siswa SD di Gugus 1 Pauh Kota Padang. Tidak hanya terbatas pada penilaian validitas dan kepraktisan seperti pada penelitian sebelumnya, penelitian ini juga menguji efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menarik judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Pauh Kota Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Pauh Kota Padang?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Pauh Kota Padang?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Pauh Kota Padang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Pauh Kota Padang yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Pauh Kota Padang yang praktis.

3. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Pauh Kota Padang yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *Sparkol Videoscribe* di kelas IV SD sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbentuk video berdurasi 5–7 menit dengan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*.
2. Media pembelajaran yang memuat materi *Kerja Sama di Lingkungaku* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila
3. Media pembelajaran tersedia dalam format yang dapat diakses secara offline (MP4) maupun ditayangkan melalui perangkat proyektor atau layar LCD.
4. Media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dilengkapi dengan gambar, audio, serta narasi edukatif.
5. Media pembelajaran dilengkapi dengan tampilan menarik dan kreasi yang sangat efektif dalam upaya meningkatkan semangat belajar.

E. Manfaat Pengembangan

Setelah pengembangan dilaksanakan, hasil pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu:

1. Bagi peneliti, sebagai motivasi untuk dapat menemukan ide-ide baru yang menarik dalam mengembangkan media pembelajaran dan pemahaman serta

pengalaman dalam membuat media pembelajaran dalam rangka mempersiapkan diri sebagai calon guru.

2. Bagi guru, dapat memperoleh media pembelajaran yang menarik dan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.
3. Bagi peserta didik, sebagai alat bantu dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat serta motivasi belajar dan lebih mudah, menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan menimbulkan semangat baru untuk belajar, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam belajar.
4. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan bisa menjadi acuan serta masukan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik.
5. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, memberikan referensi dan dasar pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media serupa dengan topik atau pendekatan yang berbeda, serta memperluas ruang lingkup penelitian di bidang pendidikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Peneliti berasumsi, pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD

Gugus 1 Pauh Kota Padang dapat menjadi alat pembelajaran yang valid, praktis, dan mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Sparkol Videoscribe* dapat divalidasi melalui penilaian ahli terkait materi, media, dan bahasa.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar, khususnya dalam memahami nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan kontekstual dan visual.
3. Media pembelajaran dapat digunakan secara efektif oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Fasilitas pendukung di sekolah seperti laptop, LCD proyektor, dan sumber listrik tersedia dan dapat dimanfaatkan secara optimal.

Beberapa keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Subjek penelitian terbatas pada peserta didik kelas IV di tiga sekolah dalam Gugus 1 Pauh Kota Padang, sehingga generalisasi hasil pengembangan hanya berlaku dalam lingkup tersebut.
2. Media pembelajaran dikembangkan untuk satu topik saja, yaitu *Kerja Sama di Lingkunganku*, sehingga belum mencakup seluruh materi Pendidikan Pancasila kelas IV.
3. Penggunaan aplikasi *Sparkol Videoscribe* memiliki keterbatasan dalam hal interaktivitas langsung, karena berbentuk video satu arah, bukan aplikasi interaktif dua arah.

4. Durasi pengembangan dan uji coba media terbatas oleh waktu pelaksanaan penelitian, sehingga penyempurnaan media masih terbuka untuk pengembangan lebih lanjut.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan atau dipakai untuk menyampaikan informasi dari si penyampai kepada penerima atau dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien (Parapat et al., 2024).
2. Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuhkembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizen*) (Kemendikbudristek, 2022).
3. *Sparkol Videoscribe* adalah sebuah *software* (perangkat lunak) yang bisa dengan sangat mudah kita gunakan untuk membuat *whiteboard animation* (animasi papan tulis) secara otomatis (Santoso, 2022).
4. Model ADDIE adalah salah satu model yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan dengan langkah *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan) dan *evaluation* (evaluasi).
5. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Kegiatan validitas data dilakukan oleh para ahli dan praktisi yang berkompeten dengan cara memberikan

media pembelajaran yang telah dibuat beserta lembar validasinya (Fadli et al., 2023).

6. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan (Kurniawan et al., 2021).
7. Efektivitas adalah kemampuan suatu unit untuk mencapai tujuan dan sasaran yang diharapkan. Efektivitas diperlukan karena merupakan kunci keberhasilan suatu organisasi, sebab sebelum kita melakukan kegiatan dengan efisiensi kita harus yakin telah menemukan hal yang tepat untuk dilakukan (Setiowati et al., 2023).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validitas pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE. Hal ini dibuktikan melalui uji validitas yang melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berada dalam kategori "**Sangat Valid**" dan layak untuk diuji coba di lapangan, dengan persentase keseluruhan sebesar **93,70%**, terdiri dari ahli materi sebesar **88%**, ahli bahasa **96%**, dan ahli media **97%**.
2. Praktikalitas pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dibuktikan melalui uji praktikalitas yang melibatkan guru dan peserta didik. Hasil uji coba dilakukan di tiga sekolah. Di SDN 20 Binuang Kampuang Dalam sebagai sekolah uji coba, diperoleh persentase respon guru sebesar **92%** dan peserta didik **89,45%** dengan kategori "**Sangat Praktis**". Selanjutnya di **SDN 04 Pauh** sebagai sekolah penelitian, diperoleh persentase respon guru sebesar **96%** dan peserta didik **95,09%**, juga

termasuk kategori "**Sangat Praktis**". Di **SDN 12 Pisang** sebagai sekolah penyebaran, diperoleh hasil respon guru sebesar **98%** dan peserta didik **87,66%** dengan kategori "**Sangat Praktis**". Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

3. Efektivitas pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dibuktikan melalui uji efektivitas yang dilakukan terhadap peserta didik dengan menggunakan pretest dan posttest serta perhitungan N-Gain. Di SDN 20 Binuang Kampuang Dalam sebagai sekolah uji coba, diperoleh skor N-Gain sebesar **74,66%** dengan kategori "**Cukup Efektif**". Di **SDN 04 Pauh** sebagai sekolah penelitian, diperoleh skor **82,10%** dengan kategori "**Efektif**", dan di **SDN 12 Pisang** sebagai sekolah penyebaran diperoleh skor **80%**, juga dalam kategori "**Efektif**". Selain itu, media ini juga terbukti mampu meningkatkan sikap dan keterampilan peserta didik, seperti nilai kebersamaan, toleransi, tanggung jawab, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok dan membagi tugas secara adil. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan karakter dan keterampilan sosial peserta didik.

B. Saran

Agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang telah dikembangkan hendaknya dimanfaatkan secara optimal oleh guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi *Kerja Sama di Lingkunganku* kelas IV Sekolah Dasar. Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu audio-visual yang mendukung pemahaman peserta didik melalui penyampaian materi yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Guru disarankan untuk memutar media ini menggunakan LCD proyektor atau perangkat sejenis agar seluruh peserta didik dapat menyimak dengan jelas. Selain itu, media ini dapat dikombinasikan dengan aktivitas diskusi kelompok, kerja sama dalam menyelesaikan tugas, atau kegiatan reflektif lainnya guna memperkuat nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam materi. Produk ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi, baik secara daring maupun luring, serta dapat diakses ulang oleh peserta didik sebagai bahan belajar mandiri.

2. Saran Diseminasi Produk

Untuk memperluas pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan, disarankan agar produk ini didiseminasikan ke sekolah-sekolah dasar lain yang memiliki karakteristik dan kebutuhan pembelajaran yang serupa. Diseminasi dapat dilakukan melalui kegiatan akademik seperti

seminar, lokakarya, forum kelompok kerja guru (KKG), maupun pertemuan rutin antar pendidik di tingkat gugus atau kecamatan. Selain itu, institusi terkait seperti pihak sekolah atau dinas pendidikan setempat dapat memfasilitasi penyebaran produk melalui media digital atau platform pembelajaran daring. Melalui upaya diseminasi ini, diharapkan media pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe dapat digunakan secara lebih luas serta menjadi inspirasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini masih terbatas pada materi *Kerja Sama di Lingkunganku* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media serupa pada materi dan jenjang kelas yang berbeda, agar manfaat dari media berbasis *Sparkol Videoscribe* dapat dirasakan secara lebih luas. Diharapkan, pengembangan lanjutan ini dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditia, I. M., & Dewi, D. A. (2022). Pendidikan Pancasila: Sebuah Upaya Membangun Karakter bangsa Indonesia Yang Kuat Dengan Berlandaskan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1647–1659.
- Adna, S. F., & Nasution, N. B. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Whiteboard Animation Pada Guru-Guru Mgmp Matematika Smp Kota Pekalongan. *Jurnal Berdaya Mandiri*, 3(1), 436–445. <https://doi.org/10.31316/jbm.v3i1.981>
- Ahmadiyanto, A. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980-993., 6(2), 980–993.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>
- Al Munawwarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Journal Mathrmatics*, 8(2), 430–437.
- Alramadhani, S., & Febrianto, P. T. (2023). Analisa Learning Loss (Ketertinggalan Pembelajaran) Yang Terjadi Di SDN Mrecah 1 Tanah Merah. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 68–87. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i4.2362>
- Ananda, M. T., Walidi, A., Reinita, & Arwin. (2024). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ACTIVE LEARNING TIPE ROLE REVERSAL QUESTION. *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian*, 4(1), 1–7.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Dariyadi, M. W. (2018). Penggunaan Software “Sparkol Videoscribe” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV*, 4(4), 272–282.
- Faujiah, S., Mayasari, L. I., & Ulfa, M. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media kartu kata pada pelajaran bahasa indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 165–169. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1294%0Ahttps://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/1294/890>

- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 145–158. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7386>
- Friska, S. Y., Susilawati, W. O., & Retma, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantu Book Creator Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, 3(1), 217–228.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>
- Hasan, A. A. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI APLIKASI VIDEOSCRIBE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 9(2), 140–155.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Kemendikbudristek. (2022). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi*, 9–46. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>
- Khairani, A., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Materi Statistika Kelas IV SD.

- QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 219–238.
<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.898>
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(2), 219–231.
- Kurniawaty, J. B. (2022). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *JAGADDHITA: Jurnal Kebhinnekaan Dan Wawasan Kebangsaan*, 1(2), 23–32. <https://doi.org/10.30998/v1i2.986>
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & S. (2023). *DIMENSI MEDIA PEMBELAJARAN (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. www.sonpedia.com.
- Latifah, N., Hasan, N., & Fitria, Y. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas Iv Sdn Sukamurni 1 Kabupaten Tangerang. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 40. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i1.3463>
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Mooduto, R., Djamen, A. C., & Liando, O. E. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Mobile di SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(4), 575–584. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i4.5822>
- Mustafa, P. S., & Masgumelar, N. K. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan dalam Pendidikan Jasmani. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 31–49. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i1.1093>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 3928–3939.
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Nursella, Anita, Y., Rahmatina, & Ladiva, H. B. (2025). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN CANVA DI KELAS V

SDN 02 PEKAN S. *Pendas : Jurnal*, 10.

- Parapat, K. M., Falih Daffa, M., & Siregar, N. A. (2024). Hakikat Media Pembelajaran di Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5), 656–662. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12463592>
- Pawestri, C. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336–348. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6800>
- Qolbiyah, A., Sonzarni, & Ismail, M. A. (2022). Implementation of the Independent Learning Curriculum At the Driving School. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(1), 01–06. <https://doi.org/10.31004/jpion.v1i1.1>
- Reinita, & Mihalova, D. (2024). Effectiveness Of Powtoon For Bhinneka Tunggal Ika Elements Based On A Saintific Approach In Class IV. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 61–68. <https://doi.org/10.30997/dt.v11i1.9922>
- Reinita, & Sспен, A. P. (2025). Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 534–538.
- Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). *Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar*. <https://math.upi.edu/id/media-pembelajaran-untuk-siswa-sekolah-dasar-pada-masa-pandemi-covid-19/13210/30/07/09/38/>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sa'diyah, M. K., & Anggraeni, D. D. (2022). Penguatan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(3), 7–16. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i3.44>
- Saftari, M., & Fajriah, N. (2019). Penilaian Ranah Afektif Dalam Bentuk Penilaian Skala Sikap Untuk Menilai Hasil Belajar. *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 7(1), 71–81. <https://doi.org/10.35438/e.v7i1.164>

- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963>
- Santoso, A. T. (2022). Pengembangan Media Sparkol Videoscribe Berbasis Problem Based Learning Kelas IV Di Sd Negeri Winong. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 19(1), 2022.
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sarki, M., & Reinita. (2024). *PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) MODEL IN PANCASILA EDUCATION FOR FOURTH GRADE STUDENTS AT*. 4(12), 11400–11413.
- Setiawati, I., Mahfuroh, L., & Azha, N. F. (2024). Pentingnya Pembelajaran PKN di SD Untuk Menumbuhkan Kesadaran Berdemokrasi Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.472>
- Setiawati, S. M. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Setiowati, D. P., Kuntadi, C., & Pramukty, R. (2023). Pengaruh Kompetensi Internal, Objektivitas, Dan Independensi Terhadap Efektivitas Audit Internal. *Jurnal Economina*, 2(7), 1803–1815. <https://doi.org/10.55681/economina.v2i7.675>
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE TENTANG PERSIAPAN KEMERDEKAAN RI SD KELAS V. *Doctoral Dissertation, State University of Surabaya*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. In *Surya Cahya*.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.
- Vawanda, E. J., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran

Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*.

Waldi, A., Reinita, Ladiva, H. B., & Luthfi, Z. F. (2019). Penguatan Civic Disposition (watak kewarganegaraan) bagi Guru Sekolah Dasar dalam Mempersiapkan Generasi Muda. *JP-IPTEKS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 No 2.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Widiatmaka, P. (2016). Kendala Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Karakter Peserta Didik di Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 13.

Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 165–174. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>