

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI
SMP**

TESIS

Oleh

Rohimah

NIM: 06032622428020

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMP**

TESIS

Oleh

Rohimah

NIM :06032622428020

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

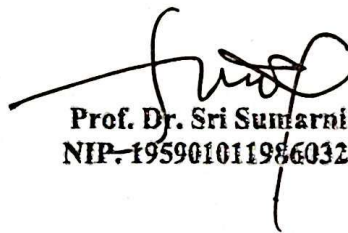
Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D
NIP. 196312211989112001**

Pembimbing 2,



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001**

Mengetahui:

Dekan FKIP,




**Dr. Hartono, M.A.
NIP. 196710171993011001**

Koordinator Program Studi,



**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
NIP. 197001232006041001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rohimah
NIM : 06032622428020
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Karakter Peduli Lingkungan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 26 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Rohimah

NIM. 06032622428020

PRAKATA

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Karakter Peduli Lingkungan Pada Mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP”* dengan sebaik-baiknya. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan serta doa dari banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua orang tua, mertua, suami tercinta, kedua putra dan seluruh keluarga besar. Terima kasih atas doa yang tak pernah putus serta kasih sayang yang selalu mengiringi setiap langkah penulis. Dukungan tanpa lelah, kesabaran yang luar biasa, dan nasihat penuh makna yang telah diberikan menjadi sumber kekuatan terbesar dalam menyelesaikan perjalanan ini.
2. Pemerintah Kabupaten Musi Banyuasin, khususnya kepada Bapak Dr. H. Iskandar Syahranto, M.H, atas dukungan yang diberikan dalam bentuk program beasiswa yang sangat berarti bagi penulis. Bantuan tersebut telah memberikan kesempatan dan kemudahan bagi penulis dalam menempuh studi pada jenjang magister. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh jajaran Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Musi Banyuasin atas izin, fasilitas, serta dukungan yang diberikan selama proses penelitian berlangsung. Segala bentuk perhatian dan bantuan tersebut memiliki peran penting dalam penyelesaian tesis ini.
3. Ibu Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D selaku pembimbing I terima kasih atas segala bentuk bimbingan, arahan, dan dukungan yang telah diberikan selama

proses penyusunan tesis ini. Nasihat, waktu, serta kesabaran yang beliau curahkan menjadi kontribusi yang sangat berarti dalam membantu penulis menyelesaikan tesis ini secara optimal.

4. Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku pembimbing II, terima kasih atas bimbingan, dukungan, serta motivasi yang telah diberikan selama masa studi. Perhatian dan kebijakan yang beliau berikan telah memberikan kemudahan serta kelancaran bagi penulis dalam menjalani proses akademik hingga terselesaikannya tesis ini.
5. Bapak Yanto, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Bayung Lencir serta teman guru semuanya yang telah memberikan dukungan serta memberikan saya kesempatan untuk dapat menyelesaikan studi ini tepat pada waktunya.
6. Sahabat-sahabat seperjuangan di Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, terima kasih atas kehadiran kalian yang begitu berarti selama perjalanan studi ini. Kebersamaan kita, diskusi penuh makna, serta semangat yang terus menyala menjadi sumber kekuatan dan inspirasi yang tak tergantikan dalam melewati setiap tantangan bersama. Kenangan dan dukungan kalian akan selalu tersimpan dalam hati penulis sebagai bagian penting dari perjalanan ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di SMP.

Palembang, 26 Juli 2025
Penulis



Rohimah
NIM. 06032622428020

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Lembar Pengesahan	ii
Pernyataan	iii
Prakata	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel	iv
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran	xiii
Abstrak.....	xiv
<i>Abstrack</i>	xv
Ringkasan.....	xvi
<i>Summary</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Karakter Peduli Lingkungan.....	9
2.1.1. Pengertian Karakter Peduli Lingkungan	9
2.1.2. Indikator Karakter Peduli Lingkungan.....	10
2.2 Media Pembelajaran	11
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	11
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	15
2.3 Video Animasi	17
2.3.1 Pengertian Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran	17
2.3.2 Kelebihan Video Animasi	17
2.3.3 Kekurangan Video Animasi	19
2.3.4 Video Animasi Mempengaruhi Karakter Peduli Lingkungan	20
2.3.5 Macam-Macam Alat Pembuat Video Animasi.....	19
2.4 Pendidikan Pancasila	28
2.4.1 Pengertian Pendidikan Pancasila	28
2.4.2 Tujuan Pendidikan Pancasila.....	29
2.5 Karakteristik Peserta Didik di SMP.....	31
2.6 Model-Model Penelitian Pengembangan.....	33
2.7 Penelitian Relevan	42
2.8 Kerangka Berpikir	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1 Jenis Penelitian.....	46
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	46
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	47

3.4 Prosedur Penelitian	47
3.4.1. Tahap Analisis	49
3.4.2. Tahap Desain	51
3.4.3. Tahap Pengembangan.....	52
3.4.4. Tahap Implementasi	54
3.4.5. Tahap Evaluasi	55
3.5 Teknik Pengumpulan Data	55
3.5.1. Observasi.....	56
3.5.2. Wawancara.....	57
3.5.3. Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	59
3.5.4. Analisis Kebutuhan Guru	61
3.5.5. <i>Walkthrough</i>	63
3.5.5.1 Lembar Validasi Ahli Materi.....	63
3.5.5.2 Lembar Validasi Ahli Media	65
3.5.5.3 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	67
3.5.6. Lembar Kepraktisan.....	69
3.5.7. Tes.....	72
3.6 Teknik Pengolahan Data.....	76
3.6.1. Pengolahan Data Observasi	76
3.6.2. Pengolahan Data Wawancara.....	77
3.6.3. Pengolahan Data Kebutuhan Peserta Didik.....	77
3.6.4. Pengolahan Data Kebutuhan Guru.....	78
3.6.5. <i>Walkthrought</i>	79
3.6.6. Angket Kepraktisan Produk.....	80
3.6.7. Tes	81
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	82
4.1 Hasil Penelitian	82
4.1.1 Hasil Tahap Analisis	82
4.1.2 Hasil Tahap Perencanaan	94
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan	106
4.1.4 Penerapan	148
4.1.5 Tahap Evaluasi	151
4.2 Pembahasan	153
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	157
5.1 Kesimpulan	157
5.2 Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	160
LAMPIRAN.....	172

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan Aplikasi Pengembangan.....	27
Tabel 2.2. Persamaan dan Perbedaan Penelitian Saat Ini Dengan Sebelumnya ...	44
Tabel 3.1. Jadwal Penelitian.....	47
Tabel 3.2. Kisi-kisi Observasi	56
Tabel 3.3. Instrumen Observasi	57
Tabel 3.4. Kisi-kisi Wawancara	58
Tabel 3.5. Instrumen Wawancara.....	58
Tabel 3.6. Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	59
Tabel 3.7. Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	60
Tabel 3.8. Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Guru.....	61
Tabel 3.9. Instrumen Analisis Kebutuhan Guru.....	62
Tabel 3.10. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	63
Tabel 3.11. Instrumen Validasi Ahli Materi	64
Tabel 3.12. Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 3.13. Instrumen Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 3.14. Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa.....	68
Tabel 3.15. Instrumen Validasi Ahli Bahasa	69
Tabel 3.16. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	70
Tabel 3.17. Instrumen Kepraktisan Produk.....	71
Tabel 3.18. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	72
Tabel 3.19. Instrumen Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	74
Tabel 3.20. Kategori Penilaian.....	76
Tabel 3.21. Skoring Skala Guttman	77
Tabel 3.22. Kategori Penilaian Skala Guttman	77
Tabel 3.23. Skoring Skala Guttman	78
Tabel 3.24. Kategori Penilaian Skala Guttman.....	79
Tabel 3.25. Skala Likert	79
Tabel 3.26. Kriteria Penilaian Validasi Ahli	79
Tabel 3.27. Kriteria Penilaian Angket Respon.....	80
Tabel 3.28. Kriteria Tingkat N-Gain.....	81
Tabel 4.1. Rekapitulasi Hasil Observasi	83
Tabel 4.2. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	87
Tabel 4.3. Tanggapan Peserta Didik Terhadap Kebutuhan Media Pembelajaran Video Animasi	89
Tabel 4.4. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru	90
Tabel 4.5. Tanggapan Guru Terhadap Kebutuhan Media Pembelajaran Video Animasi	92
Tabel 4.6. Analisis Tujuan Pembelajaran	93
Tabel 4.7. Storyboard Layout Video Animasi	98
Tabel 4.8. Storyboard Prototype Video Animasi.....	116
Tabel 4.9. Hasil Validasi Ahli Materi	128
Tabel 4.10. Interpretasi Hasil Validasi Ahli Materi	128
Tabel 4.11. Perubahan Hasil Revisi Ahli Materi	129
Tabel 4.12. Hasil Validasi Ahli Bahasa	130

Tabel 4.13. Interpretasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	130
Tabel 4.14. Perubahan Hasil Revisi Ahli Bahasa	131
Tabel 4.15. Hasil Validasi Ahli Media	133
Tabel 4.16. Interpretasi Validasi Ahli Media	133
Tabel 4.17. Perubahan Hasil Revisi Ahli Media	134
Tabel 4.18. Rekapitulasi Hasil <i>Expert Review</i>	136
Tabel 4.19. Produk Akhir Video Animasi	138
Tabel 4.20. Rekapitulasi Hasil <i>One To One</i>	149
Tabel 4.21. Rekapitulasi Hasil <i>Small Group</i>	150
Tabel 4.22. Rekapitulasi Rerata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	152

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model Pengembangan ADDIE	35
Gambar 2.2. Model Pengembangan 4D.....	36
Gambar 2.3. Model Pengembangan Dick And Carey.....	38
Gambar 2.4. Model Pengembangan Hannafi And Pech	39
Gambar 2.5. Model Pengembangan Assure.....	39
Gambar 2.6. Alur Desain Evaluasi Formatif	40
Gambar 2.7. Kerangka Berpikir Penelitian.....	45
Gambar 3.1. Diagram Alir.....	48
Gambar 4.1. Data Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	79
Gambar 4.2. Data Hasil Analisis Kebutuhan Guru	83
Gambar 4.3. Flowchart Video Animasi	87
Gambar 4.4. Tahap Pembuatan Dialog dan Narasi pada Chat GPT	98
Gambar 4.5. Tahap Pembuatan Visualisasi dan Animasi Menggunakan Leonardo AI	99
Gambar 4.6. Tahap Pembuatan Animasi AI Menggunakan Hailuo AI	100
Gambar 4.7. Halaman Awal Platform Canva.....	101
Gambar 4.8. Halaman Menu Desain Canva	101
Gambar 4.9. Halaman Pemilihan Template	102
Gambar 4.10. Halaman Pemilihan Latar Belakang	102
Gambar 4.11. Halaman Penambahan Elemen Visual Teks	103
Gambar 4.12. Halaman Penambahan Ikon Bergerak	103
Gambar 4.13. Halaman Penerapan Animasi Elemen	104
Gambar 4.14. Halaman Penambahan Audio Musik Latar	104
Gambar 4.15. Managemen Halaman Dan Transisi	105
Gambar 4.16. Halaman Preview dan Ekspor	105
Gambar 4.17. Halaman Lumi Education	106
Gambar 4.18. Diagram Data Hasil Pretest Dan Posttest	145
Gambar 4.19. Diagram Hasil Belajar	147

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Tesis	171
Lampiran 2 Surat Pengajuan Judul Tesis	173
Lampiran 3 Kartu Bimbingan	174
Lampiran 4 Kartu Revisi Reviewer Seminar Proposal	190
Lampiran 5 Surat Tugas Validator	198
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Desain	199
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi	201
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa	203
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian	205
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian Dinas Kabupaten Musi Banyuasin	206
Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Penelitian	207
Lampiran 12 Hasil uji satu-satu (<i>one to one</i>)	208
Lampiran 13 Hasil uji kelompok kecil (<i>small group</i>)	212
Lampiran 14 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	216
Lampiran 15 ST Ujian Seminar Hasil	236
Lampiran 16 Kartu Revisi Seminar Hasil	238
Lampiran 17 ST Ujian Akhir Tesis	242
Lampiran 18 Kartu Revisi Ujian Tesis	246
Lampiran 19 Modul Ajar	247
Lampiran 20 Hasil Observasi	270
Lampiran 21 Hasil Wawancara	271
Lampiran 22 Surat Keterangan Penggunaan Produk	273
Lampiran 23 Dokumentasi	274
Lampiran 24 Daftar Riwayat Hidup	276

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMP

Oleh :

Rohimah

06032622428020@student.unsri.ac.id

Pembimbing

Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D.

umi.chotimah@fkip.unsri.ac.id

Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

sri_sumarni@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis karakter peduli lingkungan pada matapelajaran Pendidikan Pancasila di SMP yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VIII SMPN 7 Bayung Lencir, dengan subjek penelitian sebanyak 71 peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Development Research (DR)* dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE dan Evaluasi Tesser. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, *expert review*, *one to one*, *small group* dan *pretest-posttest*. Hasil validasi memperoleh skor rata-rata 89% untuk materi, 89.2% untuk bahasa dan 95.6% untuk media dengan skor rata-rata keseluruhan 92.6% yang menunjukkan kategori “sangat valid”. Nilai praktikalitas dengan *one-to-one* diperoleh skor 91.9% dan *small group* 90.4% dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 91.15%, yang menunjukkan kategori “sangat praktis”. Selanjutnya efektifitas dari media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang diukur melalui uji coba lapangan pada kegiatan *pretest* 57.51% dan *posttest* dengan nilai rata-rata 85.10% dan perhitungan skor *N-Gain* rata-rata 0.62, yang termasuk kategori “sedang”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP.

Kata Kunci: Media_Pembelajaran, Video_Animasi, Pembelajaran_Berbasis_Karakter, Karakter_Peduli_Lingkungan, Pendidikan_Pancasila

DEVELOPMENT OF ANIMATED VIDEO LEARNING MEDIA BASED ON ENVIRONMENTALLY CONSCIOUS CHARACTERS IN THE SUBJECT OF PANCASILA EDUCATION IN JUNIOR HIGH SCHOOLS

Author:

Rohimah

06032622428020@student.unsri.ac.id

Mentor:

Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D.

umi.chotimah@fkip.unsri.ac.id

Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

sri_sumarni@fkip.unsri.ac.id

Master's Program in Educational Technology

ABSTRACT

This study aims to produce valid, practical, and effective learning media in the form of animated videos based on characters who care about the environment for Pancasila Education subjects in junior high schools. This study was conducted in class VIII of SMPN 7 Bayung Lencir, with 71 students as research subjects. The type of research used was Development Research (DR) by adopting the ADDIE development model and Tessmer Evaluation. Data were collected through interviews, observations, expert reviews, one-to-one and small group discussions, and pre- and post-tests. The validation results obtained an average score of 89% for the material, 89.2% for the language, and 95.6% for the media, with an overall average score of 92.6%, indicating a 'highly valid' category. The practicality score for one-to-one was 91.9% and for small groups 90.4%, with an overall average score of 91.15%, indicating a 'highly practical' category. Furthermore, the effectiveness of character-based animated video learning media can be seen from the learning outcomes of students measured through field trials in pre-tests 57.51% and post-tests average score of 85.10% and the calculation of an average N-Gain score of 0.62, which falls into the 'moderate' category. Based on these results, it can be concluded that animated video learning media based on environmentally conscious characters is proven to be valid, practical, and effective for use as learning media for Pancasila Education in junior high schools.

Keywords: Learning_Media, Animated_Videos, Character_Based_Learning, Environmentally_Conscious_Characters, Pancasila_Education

RINGKASAN

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Karakter Peduli Lingkungan pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan Pendidikan Pancasila, yang masih banyak mengandalkan buku teks dan penjelasan lisan. Hal tersebut menjadikan pembelajaran kurang menarik, serta cenderung hanya menekankan aspek kognitif tanpa diimbangi dengan pembentukan karakter peserta didik. Padahal, Pendidikan Pancasila memegang peran penting dalam membentuk generasi yang berakhlak mulia, berwawasan kebangsaan, dan memiliki kepedulian terhadap lingkungan. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21, guru dituntut menghadirkan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan bermakna. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis karakter peduli lingkungan yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa sekaligus menanamkan nilai karakter dalam proses pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kualitas media pembelajaran melalui uji validitas oleh para ahli, uji praktikalitas berdasarkan respon guru dan siswa, serta uji efektivitas melalui peningkatan hasil belajar siswa dan perubahan sikap peduli lingkungan.

Penelitian ini dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE dengan evaluasi Tessmer. Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang diberikan kepada guru serta peserta didik untuk mengetahui kondisi pembelajaran di lapangan. Tahap perancangan mencakup penyusunan desain media video animasi berdasarkan kurikulum kelas VIII semester genap serta integrasi nilai karakter peduli lingkungan. Tahap pengembangan dilakukan melalui pembuatan produk video animasi yang kemudian divalidasi oleh

ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah tahap pengembangan kemudian tahap implementasi, maka media akan di uji coba terbatas (*small group*) kepada peserta didik kelas VIII untuk memperoleh data kepraktisan dan umpan balik pengguna. Terakhir yaitu tahap evaluasi dilakukan melalui kegiatan *pretest* dan *posttest* untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan perolehan skor rata-rata 92.6%. Media ini juga dinilai sangat praktis, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil *one to one* dan *small group* dengan perolehan skor rata-rata 91.15%. Selain itu, media terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata pretest sebesar 57.51 meningkat menjadi 85.10 pada saat posttest dengan perolehan nilai N-Gain sebesar 0.62 yang termasuk dalam kategori sedang.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di SMP. Kehadiran media ini menjadi alternatif inovatif bagi guru untuk memperkaya metode pembelajaran yang variatif dan inovatif. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa media animasi berbasis karakter dapat dikembangkan lebih luas, tidak hanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, tetapi juga pada mata pelajaran lain yang relevan dengan pembentukan karakter dan penguatan profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, hasil penelitian ini berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran sekaligus pembentukan generasi muda yang berpengetahuan, berkarakter, serta memiliki kepedulian tinggi terhadap kelestarian lingkungan.

SUMMARY

This study is entitled Development of Character-Based Environmental Animation Video Learning Media in Pancasila Education Subjects in Junior High Schools. This study was motivated by the limited learning media used by teachers in teaching Pancasila Education, which still relies heavily on textbooks and verbal explanations. This makes learning less interesting and tends to emphasise only cognitive aspects without being balanced with character building in students. In fact, Pancasila Education plays an important role in shaping a generation with noble character, national insight, and concern for the environment. In line with the demands of 21st-century learning, teachers are required to deliver innovative, interactive, and meaningful learning. Therefore, this study was conducted to develop learning media in the form of animated videos based on characters who care about the environment, which are expected to improve students' understanding while instilling character values in the learning process.

The purpose of this study was to produce valid, practical, and effective animated video learning media based on environmentally conscious characters for use in Pancasila Education lessons in junior high schools. In addition, this study also aimed to test the quality of learning media through validity tests by experts, practicality tests based on teacher and student responses, and effectiveness tests through improvements in student learning outcomes and changes in environmentally conscious attitudes.

This study was designed using the ADDIE development model with Tessmer evaluation. The needs analysis stage was conducted through observation, interviews, and questionnaires given to teachers and students to determine the learning conditions in the field. The design stage included the preparation of animated video media designs based on the eighth-grade even semester curriculum and the integration of environmentally conscious character values. The development stage was carried out through the creation of animated video products, which were then validated by subject matter experts, media experts, and language experts. After the development stage, the implementation stage followed, in which the media was tested in a small group of eighth-grade students to obtain data on its

practicality and user feedback. Finally, the evaluation stage was carried out through pre-tests and post-tests to see the improvement in student learning outcomes before and after using the media.

The results of the study indicate that the animated video learning media based on environmentally conscious characters is highly valid based on the validation results from media experts, subject matter experts, and language experts, with an average score of 92.6%. This media is also considered highly practical, as shown by the one-to-one and small group results with an average score of 91.15%. In addition, the media proved to be effective in improving student learning outcomes, with an average pretest score of 57.51 increasing to 85.10 on the posttest, with an N-Gain score of 0.62, which is in the moderate category.

The conclusion of this study is that character-based animated video learning media on environmental awareness in Pancasila Education subjects is valid, practical, and effective for use in junior high school learning. The presence of this media is an innovative alternative for teachers to enrich their learning methods in a varied and innovative way. The implication of this study is that character-based animation media can be developed more broadly, not only in Pancasila Education subjects but also in other subjects relevant to character building and strengthening the profile of Pancasila Students. Thus, the results of this study contribute to improving the quality of learning and shaping a young generation that is knowledgeable, has good character, and has a high concern for environmental sustainability.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki pengaruh yang begitu besar dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkarakter, cerdas, dan terampil baik dulu, sekarang dan masa yang akan datang. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Pendidikan berfungsi sebagai instrumen strategis untuk mentransfer dan mentransformasikan nilai serta pengetahuan sebagai upaya membentuk karakter. Selain itu, pendidikan dianggap sebagai pilar fundamental dalam membangun pribadi manusia yang berakhlak dan berkualitas (Chotimah *et al.*, 2025).

Salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan Indonesia adalah Pendidikan Pancasila. Sebagai refleksi nilai-nilai luhur bangsa, Pendidikan Pancasila memiliki posisi strategis dalam membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan pada Pancasila (Mawadha *et al.*, 2024). Mata pelajaran ini berperan penting dalam menumbuhkan generasi muda yang bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan lingkungan (Nur *et al.*, 2023). Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diperkenalkan pada nilai-nilai fundamental seperti cinta tanah air, semangat gotong royong, keadilan, persatuan, serta kepedulian sosial (Permata *et al.*, 2025). Nilai-nilai tersebut sangat relevan dengan peran pemuda dalam kehidupan bermasyarakat, karena pemuda sebagai agen perubahan memegang peranan vital sebagai kekuatan moral, pengawas sosial, dan motor penggerak dalam pembangunan nasional (Lubis & Putri, 2024). Mereka memiliki tanggung jawab untuk melanjutkan nilai-nilai luhur budaya bangsa sebagai fondasi moral dan pilar perubahan menuju masa depan yang lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang inovatif dalam pembelajaran Pendidikan

Pancasila agar nilai-nilai tersebut dapat tertanam kuat dan diwujudkan dalam tindakan nyata generasi muda (Isma & Yusuf, 2025). Namun, di era globalisasi saat ini, muncul berbagai tantangan yang dapat menghambat internalisasi nilai-nilai tersebut. Arus informasi yang cepat, perubahan sosial-budaya, dan gaya hidup modern seringkali membuat generasi muda kurang peduli terhadap nilai-nilai kebangsaan maupun isu-isu lingkungan (Ruwaidah *et al.*, 2024).

Peran Pendidikan Pancasila dalam menghadapi tantangan global menjadi sangat krusial, terutama dalam upaya mengatasi permasalahan lingkungan. Salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan adalah dengan mengajarkan kepada peserta didik tentang pentingnya kepedulian dalam menjaga lingkungan serta memupuk rasa tanggung jawab sosial sebagai bagian dari masyarakat (Gumilar *et al.*, 2024). Tantangan global seperti pemanasan global, polusi udara, deforestasi, hingga penurunan kualitas air sebagian besar diakibatkan oleh aktivitas manusia yang mengabaikan prinsip-prinsip keberlanjutan (Putro, 2024). Kondisi ini semakin memperkuat urgensi mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk menginternalisasi pendidikan karakter sebagai upaya menghadapi tantangan lingkungan global. Internalisasi ini penting karena karakter tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan atau sikap, tetapi merupakan seperangkat sifat, perilaku, dan nilai moral yang melekat pada diri seseorang serta menjadi ciri khas yang membedakannya dari individu lain (Harefa & Harefa, 2023).

Penanaman karakter peduli lingkungan menjadi semakin relevan mengingat kondisi bumi yang kian terancam, sementara kebutuhan manusia terhadap sumber daya alam terus meningkat. Masalah lingkungan kini menjadi isu global yang krusial dan memerlukan perhatian serta aksi nyata dari semua pihak, termasuk dunia pendidikan (Sundari *et al.*, 2023). Oleh karena itu, pendidikan Pancasila memegang peran strategis dalam menumbuhkan kesadaran, kepedulian, rasa tanggung jawab, serta perilaku ramah lingkungan pada peserta didik sejak dini.

Upaya ini idealnya dimulai sejak usia anak-anak, agar karakter peduli lingkungan dapat tertanam kuat dan berkembang menjadi bagian dari kebiasaan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sumarni *et*

al., 2021) yang menyebutkan pembentukan karakter idealnya dioptimalkan pada usia dini sebagai fondasi kepribadian di masa depan. Pada tahap perkembangan ini, anak sangat mudah menyerap nilai-nilai baru dan membentuk kebiasaan yang akan dibawa hingga dewasa (Gusmawanti *et al.*, 2022). Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Oktamarina, 2021) dengan judul “Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Sejak Dini Melalui Kegiatan Green School di PAUD Uswatun Hasanah Palembang” yang menyatakan bahwa stimulasi karakter pada individu sebaiknya dimulai dari tahap perkembangan awal. Salah satu nilai yang krusial untuk ditanamkan adalah kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan. Selain itu pada penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar 020254 Kota Binjai (Martauli & Sihalo, 2022) dengan judul “Penanaman Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak-Anak Melalui Program “*Green And Clean*” juga menyebutkan penanaman pendidikan karakter berbasis pelestarian lingkungan sebaiknya dilakukan sejak usia dini, karena anak yang dibekali dengan nilai-nilai moral sejak kecil berpotensi tumbuh menjadi individu yang berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Menanamkan karakter peduli lingkungan sangat penting dimulai sejak dini dikarenakan kebiasaan baik dalam hal menjaga kebersihan lingkungan akan menjadi bekal kebiasaan anak ketika anak tumbuh dewasa atau dalam jenjang pendidikan selanjutnya termasuk di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Meskipun upaya penanaman karakter peduli lingkungan telah dilakukan pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Sekolah Dasar (SD), namun pada kenyataannya, karakter peduli lingkungan peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih diperlukan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Samili *et al.*, 2023) dengan judul “Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dalam Menjaga Kebersihan lingkungan Sekolah Pada Siswa SMP Negeri 12 Kota Tidore Kepulauan” menyebutkan kepedulian peserta didik terhadap lingkungan perlu ditingkatkan agar dapat mempengaruhi pengetahuan dan perilaku secara berkelanjutan serta mendorong kegiatan atau tindakan konkret yang luas dalam upaya memperbaiki kerusakan lingkungan. Berdasarkan hasil observasi yang

dilakukan di SMP Negeri 7 Bayung Lencir pada tanggal 16 nopember 2024, diperoleh data bahwa kepedulian peserta didik terhadap lingkungan masih tergolong rendah yaitu hanya 30%. Fenomena ini terlihat dari perilaku sehari-hari peserta didik yang kurang mencerminkan kepedulian terhadap lingkungan, seperti masih sering membuang sampah sembarangan, kurang inisiatif dalam menjaga kebersihan kelas, dan jarang terlibat aktif dalam kegiatan kebersihan sekolah.

Dari hasil observasi tersebut, diketahui bahwa karakter peduli lingkungan merupakan salah satu nilai penting yang perlu ditanamkan kepada peserta didik sebagai bagian dari pendidikan karakter. Namun, upaya penanaman karakter ini seringkali menghadapi kendala ketika proses pembelajaran kurang menarik atau tidak kontekstual dengan kehidupan peserta didik. Di sinilah peran media pembelajaran menjadi sangat strategis, karena media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai karakter secara lebih efektif (Chotimah & Juainah, 2021). Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk lebih tertarik dan termotivasi dalam proses belajar. Media pembelajaran juga berperan dalam mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, sehingga proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih efektif dan efisien (Kusnulyaningsih *et al.*, 2022).

Dalam era digital saat ini, peserta didik lebih akrab dengan teknologi dibandingkan dengan media pembelajaran yang konvensional. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa generasi digital. Oleh karena itu, pendidik sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran harus melakukan inovasi dan kebaruan sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya dengan membuat media pembelajaran video animasi yang mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Video animasi dihasilkan melalui proses penggabungan sejumlah gambar diam yang telah diberi efek visual tertentu sehingga menghasilkan tampilan yang hidup dan menarik (Lia *et al.*, 2023).

Kelebihan media pembelajaran video animasi adalah kemampuannya untuk menarik perhatian, menampilkan aksi-aksi atau konsep imajinatif dengan bentuk

visual yang berbeda, serta meningkatkan retensi. Animasi juga memungkinkan visualisasi konsep kompleks, mengulang kembali suatu peristiwa yang sulit atau membutuhkan biaya besar jika dilakukan di dunia nyata, dan menggabungkan sejumlah besar data ilmiah ke dalam paket yang lebih sederhana (Saefudin *et al.*, 2023). Sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa menjadi lebih mampu dalam menguasai konsep dan menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan materi pelajaran (Andrasari, 2022). Keunggulan video animasi yaitu dapat mengintegrasikan elemen visual, audio, dan narasi sehingga pesan dapat tersampaikan secara efektif dan tidak membosankan. Media video animasi memungkinkan penyampaian karakter peduli lingkungan melalui tokoh-tokoh di dalam video lebih efektif dengan alur cerita yang relevan dan pesan moral yang kuat.

Pengembangan video animasi sudah dilakukan oleh beberapa penelitian sebelumnya dan memberikan keberhasilan dalam penelitian yang dikembangkan. Diantaranya penelitian oleh (Masykuroh & Khairunnisa, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Mengenal Sampah Untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini” menyatakan bahwa analisis terhadap media video animasi menunjukkan hasil yang sangat tinggi. Para ahli materi menilai media ini sangat valid dengan skor 83%, ahli media dengan skor 80%, guru dan orang tua dengan skor 100%, menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan diterima dengan sangat baik.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Saefudin *et al.*, 2023) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan” mengatakan bahwa video animasi yang dirancang untuk perangkat Android sangat cocok diterapkan dalam proses belajar-mengajar untuk meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya menjaga lingkungan. Penilaian dari para ahli materi (92,65%), ahli media (84%), guru (94,80%), dan siswa sendiri (91,30%) yang termasuk dalam kategori “sangat valid”.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memberikan sejumlah manfaat yang signifikan. Pertama, animasi yang menarik mampu mengundang perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Kedua, penggunaan bahasa yang sederhana dan jelas memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang kompleks. Terakhir, penyajian materi dalam bentuk animasi visual yang menarik membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Dewayanti *et al.*, 2023). Sehubungan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, kebaruan pada penelitian ini adalah produk video animasi yang dibuat semenarik mungkin berbasis karakter peduli lingkungan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan yang inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada tanggal 21 nopember 2024, menyebutkan media pembelajaran yang sering digunakan meliputi buku teks pelajaran, gambar, koran. Seseekali, guru juga memanfaatkan video dari platform seperti YouTube untuk mendukung pembelajaran di kelas. Meskipun penggunaan video animasi masih jarang, guru mengungkapkan bahwa media tersebut cukup efektif dalam menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup. Temuan ini menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi yang lebih interaktif dan menarik. Media animasi dinilai memiliki keunggulan dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, serta mudah dipahami. Selain itu, video animasi juga efektif dalam menyampaikan pesan moral melalui alur cerita yang inspiratif.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP menjadi suatu kebutuhan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Karakter Peduli Lingkungan pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan pada matapelajaran Pendidikan Pancasila di SMP yang valid?
- 1.2.2 Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan pada matapelajaran Pendidikan Pancasila di SMP yang praktis?
- 1.2.3 Apakah media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan pada matapelajaran Pendidikan Pancasila di SMP efektif terhadap hasil belajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan pada matapelajaran pendidikan Pancasila di SMP yang valid
- 1.3.2 Menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan pada matapelajaran pendidikan Pancasila di SMP yang praktis
- 1.3.3 Mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan pada matapelajaran Pendidikan Pancasila di SMP.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis. Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, manfaat penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Manfaat Teoritis
 - 1.4.1.1 Berkontribusi pada pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya terkait dengan desain media pembelajaran berbasis video

animasi dan penerapan nilai-nilai pendidikan karakter peduli lingkungan.

- 1.4.1.2 Memberikan wawasan baru mengenai cara mengintegrasikan nilai-nilai karakter peduli lingkungan ke dalam desain media pembelajaran berbasis animasi, yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian lebih lanjut.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1.4.2.1 Bagi peserta didik: pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan dapat memperbaiki sikap kepedulian peserta didik terhadap lingkungan.
- 1.4.2.2 Bagi pendidik: pengembangan produk tersebut membantu pendidik untuk dapat mengembangkan video animasi berbasis karakter peduli lingkungan dan menjadikannya alat bantu media dalam proses pembelajaran.
- 1.4.2.3 Bagi sekolah: pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis karakter peduli lingkungan dapat menjadi referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di SMP.
- 1.4.2.4 Bagi peneliti lain: dapat digunakan sebagai informasi dan masukan serta rujukan dalam melakukan penelitian yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Akhbar Syah, P. G., & Hartono, M. (2021). Survei Aktivitas Fisik SMP N 1 Borobudur Kabupaten Magelang Di Masa Pandemi Covid - 19 Tahun 2020. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(2), 471–477. <https://doi.org/10.15294/inapes.v2i2.45635>
- Amanda Putri, A., & Thamrin, H. (2023). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Menjaga Kebersihan di UPT SDN 066048 Medan. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 3(2), 640–648. <https://doi.org/10.58466/jurnalpengabdianmasyarakatdaninovasi.v3i2.1125>
- Amelia, F., Arief, Z. A., & Herwati. (2021). Monograf Pendidikan Agama Islam Berbasis Android. In *Widina* (Vol. 1, Nomor 69).
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Andreas, S., & Babys, M. (2024). *Filsafat Artificial Intelligence (AI) dan Kemanfaatan Untuk Mewujudkan Indonesia Yang Berperadaban*. 5(2), 1021–1042.
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Annisabrina, I. (2023). *pengembangan media pembelajaran komik strip digital untuk mendukung pembelajaran diferensiasi di kelas iv sd: Vol. VIII* (No. I).
- Apriliani, H. N., Lyesmaya, D., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Karakter Peduli Lingkungan Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Buku Siswa Kelas Iv. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(2), 20. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i2.824>
- Arifin, M. R., Arisanti, K., & Mufidah, N. Z. (2023). Analisa Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Dalam Mewujudkan Sekolah Bersih dan Sehat. *Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 7(2), 1413–1420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i2.4925/http>

- Arlina, Ulantika, B., Khoiron, F., Iswani, J. T., & Ananta, M. F. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Asri, W., & Sahabuddin, E. S. (2022). *Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Green School Untuk Meningkatkan Kepedulian Siswa Sekolah Dasar Pada Lingkungan Use of Green School-Based Animated Video Media to Increase Primary School Students' Concern for the Environment*. 2(6), 139–145.
- Atmojo, J. T., Ningrum, A. N., Handayani, R. T., Widiyanto, A., & Darmayanti, A. T. (2024). *Jurnal Ilmiah Permas : Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*. 14, 1081–1088.
- Bella Aprillianti, Prabowo, T., Sari, Y. A., & Marini, A. (2022). Pengembangan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Video Stop Motion Animation Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal of the Japan Welding Society*, 91(5), 328–341. <https://doi.org/10.2207/jjws.91.328>
- Chotimah, U., & Juainah, N. (2021). Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan Building religious , honesty , discipline and student curiosity characters in online HOTS-based citizenship education learning Building religious , honesty , discipline , and student curiosity character through. *Jurnal Civics: Media kajian Kewarganegaraan*, 18(1), 118–126.
- Chotimah, U., Kurnisar, K., Sulkipani, S., Fatihah, H., & Mariyani, M. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis TIK bagi Guru Dalam MGMP PPKN SMP. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 72. <https://doi.org/10.17977/um050v5i2p72-80>
- Chotimah, U., Syarifuddin, S., Hiltrimartin, C., Mariyani, M., & Karunia, R. R. (2025). Evaluation of Pancasila Student Profile Strengthening in Junior High Schools Using the CIPP Model. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 1411–1423. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6259>
- Dewayanti, A., Sri Suryanti, H. H., & Wicaksono, A. G. (2023). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187–195. <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>
- Dewi, D. A. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Project Citizen Berbasis Digital Untuk Peningkatan Civic Literacy Siswa Smp Era Kewarganegaraan Digital*. 1. repository.upi.edu

- Diana Dwi Lestari, Ida Sulistyawati, & Imas Srinana Wardani. (2022). Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 01–05. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v1i2.27>
- Dimiyati, Fatah, A., & Sudiana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Berbantuan Doratoon. *Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(3), 193–203. <http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan>
- Effendi, R., Salsabila, H., & Malik, A. (2018). Pemahaman Tentang Lingkungan Berkelanjutan. *Modul*, 18, 75. <https://doi.org/10.14710/mdl.18.2.2018.75-82>
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i1.136>
- Fajar, M. M., Eka Murtinugraha, R., & Arthur, R. (2023). Kajian Literatur: Efektivitas Media Video Animasi pada Pembelajaran Bersifat Teori. *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan dan Teknik Sipil (E-Journal)*, 1(3), 148–163.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Fatanna, G. M., Amin, M., & Rahman, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Materi Perkalian Dengan Metode Matematika Gasing (Gampang, Asyik, Dan Menyenangkan). *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 40–51. <https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i1.68>
- Febiyanti, H. (2024). Video Animasi Sebagai Media Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jpgmi*, 10(1), 24.
- Fuadi, A. (2021). *Tahta Media Group*.
- Gumilar, D. A., Lailufar, H. F., Herawati, N., Sofiyani, N. E., Salsyabella, R. C., Hermayanti, R. A., Rahmadini, R., & Furnamasari, Y. F. (2024). Membangun Karakter Bangsa: Peran Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Etika Generasi Muda. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 1988–1999. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.995>

- Gusmawanti, S., Fitriani, Y., & . F. (2022). Pembinaan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui PHP2D Di Desa Cimoyan Kecamatan Taktakan Kota Serang. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 297–305. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.381>
- Handayani, R., Noor, I. G., & Dewi, R. S. (2024). Peran Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah dalam Membentuk Generasi Cerdas dan Bertanggung Jawab terhadap Kelestarian Alam. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 372–377. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.560>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hastuti, C. P., Chotimah, U., Ratna, E., & Waty, K. (2025). Analysis of Student Needs in Developing Pancasila Learning Media Based on AI Avatar Generator : Developing Character Education in the Digital Era. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17, 1906–1921. <https://doi.org/10.35445/alishlah>.
- Hidayat, W., & Putro, K. Z. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar: Profil Pelajar sebagai Aset Bangsa. *Journal of Nusantara Education*, 3(2), 79–90. <https://doi.org/>
- Hulqi, R. H., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Pengembangan Video Animasi Materi Tata Surya Kelas VI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Mi Muhammadiyah 2 Kedungbanteng. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 237. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.12873>
- Ifrianti, S., & Ningrum, A. R. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosional Peserta Didik di Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 6(2), 252–270. <https://doi.org/10.19109/jip.v6i2.7085>
- Indrayani, S. A., Rahmadani, C., Saputra, R. H., Salsabila, B. L., Shofa, Z. N., & Islam, P. A. (2023). *Orientasi Pendidikan Pancasila Perspektif*. 1(November), 39–48.

- Isma, N., & Yusuf, M. (2025). *The Influence of the Implementation of Extracurricular Activities of the Islamic Propagation Agency on the Practice of Religious Worship at Mutia Rahma Bulu Cina Middle School , Hamparan Perak District*. 5(1), 211–215. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Jannah, M., N, F., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Jayadin Ilham, M., & Agaman, I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Citizen Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Civic Disposition Peserta Didik di Kelas V SDN Taloyon Kecamatan Pagimana. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 1842–1862. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Kamil, G. (2021). Penerapan Model Desain Instruksional Dick and Carey Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Viii Semester Genap Smp Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Perspektif*, 1(1), 100–111. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.24>
- Khasanah, I., Anggraeni, N. N. H., & Chotimah, U. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII.2 dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode di-SMPN 33 Palembang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 765–770. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.349>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–486. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Muh.Fitrah, & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*.
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>

- Lubis, H. F. A., & Putri, S. M. (2024). Jurnal Pemerintahan Dan Politik. *Universitas Indo Global Mandiri*, 602(2014210124), 2023.
- Martauli, E. D., & Sihalohe, N. K. (2022). Penanaman Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak-Anak Melalui Program “Green And Clean.” *Jurnal Pengabdian Bukit Pengharapan*, 2(2), 1–6.
- Martin, D. (2024). *Analisis Penggunaan Aplikasi Doratoon Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual*. 2(3), 711–722.
- Masykuroh, K., & Anggrainy, A. (2024). July 2024 Accepted: 10. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(2), 215–226.
- Masykuroh, K., & Khairunnisa. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Mengenal Sampah Untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 190–201.
- Mawadha, P., Alfiana, R., Yulifianti, R., Sr, R., Mahendra, T., Sofwan, M., Jambi, U., Jambi -Muara Bulian NoKM, J., Jambi Luar Kota, K., & Muaro Jambi, K. (2024). Kontribusi Nilai-Nilai Pancasila sebagai Landasan dalam Membangun Nilai Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 06(03), 16513–16520.
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon Pada Tema Makanan Sehat di Kelas V Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 901–908. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.371>
- Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Mutia. (2022). Karakteristik Anak Usia Pendidikan Menengah. *Jurnal Al-Fikrah*, 11(1), 14–28. <https://doi.org/10.54621/jiaf.v11i1.229>
- Mutmainah, M., & Purwowododo, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(2), 83–90. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i2.2285>
- Mutmainnah, Udin, T., Sianturi, M. K., Nasution, S. I., Purnomo, A., Rifai, A., Nur, S., Awaru, O. T., & Syamsuddin, N. (2022). Sistem Model Dan Desain Pembelajaran. In *Desain Pembelajaran*. <https://doi.org/10.62083/c111fd20>

- Nur, R., Truvadi, L., Agustina, R., & Salam, I. (2023). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan dan Implikasi. *Jurnal Advances in Social Humanities Research*, 1(4), 501–510.
- Nurafifah, Firman, Mirnawati, La Fua, J., & Yusuf, M. (2022). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Online Di Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 57–66. <https://doi.org/10.58230/>
- Nurhasanah, A., & Alfurqan. (2024). Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Manasik Haji di PAUD Mawar. *Tazakka: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 2(02), 92–106. <https://doi.org/10.24036/tazakka.v2i02.37>
- Nurhayati, S., & Masykuroh, K. (2024). Pengembangan video animasi. *E-Journal Teknologi Pendidikan*, 3 No 1(11180162000006), 305–314. <https://doi.org/10.29313/ga>
- Nurrohmah, N. (2022). Penanaman Nilai Karakter Peduli Lingkungan Melalui Pemanfaatan Lingkungan Dan Bahan Bekas Sebagai Alat Peraga Edukatif. *Al-Athfal: Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 13–29.
- Oktamarina, L. (2021). Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Sejak Usia Dini Melalui Kegiatan Green School di PAUD Uswatunn Hasanah Palembang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 37–44.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pandawangi.S. (2021). Metodologi Penelitian. *Journal information*, 4, 1–5.
- Pasaribu, B. S., Herawati, A., Utomo, K. W., & Aji, R. H. S. (2022). Metodologi Penelitian. In *UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN*. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi Penelitian.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi%20Penelitian.pdf)
- Permata, I., Rambe, S., Khaitami, R., & Ayu, D. (2025). *Dampak Pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap Penguatan Karakter Siswa di Sekolah Dasar Muhammadiyah 17 Medan*. 9(1), 9457–9467.
- Putri, N. O., Suryarini, D. Y., & Desiningrum, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Perkembangan Teknologi Transportasi Bahasa Indonesia Kelas III SD. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 20. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i2.931>

- Putro, H. (2024). Melangkah Menuju Lingkungan yang Berkelanjutan : Tantangan dan Solusi untuk Masa Depan Bumi Melangkah Menuju Lingkungan yang Berkelanjutan : Tantangan Utama yang Dihadapi dalam Menjaga Keberlanjutan Lingkungan di. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), 111–120.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Penelitian LPMU UMJ*, 1–7.
- Rabiah, R., & Widodo, S. T. (2023). Pengembangan Video Animasi Doratoon Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 12(2), 86–91. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i2.73385>
- Raharjo, M., & Safitri, E. R. (2024). Needs Analysis in Determining the Suitability of Interactive Infographic Learning Media in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 603–613.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Cindy Nurhaliza Primar, N. (2022). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rasyidah, N. A., Akmal, M. F., Hukum, F., Lambung, U., Brigjend, J., Basri, H., Universitas, J., Utara, K. B., & Selatan, K. (2024). Urgensi Pembuatan Regulasi Penggunaan Ai (Artificial Intelligence) Di Indonesia *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia (Jphi) Pendahuluan Teknologi adalah suatu sistem yang dirancang oleh manusia dengan tujuan untuk mempermudah dan menghasilkan tingkat efis.* 42–51.
- Raynanda, Z., & Kadir, D. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon Pada Materi Komposisi Dan Dekomposisi Bangun Datar Kelas Iv Di Sd It Darussalam Deli Tua. 09(September), 207–217.
- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.

- Rizki Arisuci, D., & Utomo, E. S. (2024). Pengaruh media pembelajaran aplikasi powtoon terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 3(2), 193–208. <https://doi.org/10.31980/pme.v3i2.1477>
- 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>
- Ruwaidah, A. I. S., Salsabil, A. M., Safitri, A., Hanapiah, F. N., Khotimah, H. H., Aulia, N. F., Noviyanti, N. S., Azzahra, S. F., & Furnamasari, Y. F. (2024). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Generasi Muda yang Berkarakter dan Berwawasan Kebangsaan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2696–2704. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1129>
- Saefudin, A., Setiawan, A. H., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 94–103. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8132>
- Samili, A. O., Ibrahim, F., Salam, R., Adjam, S., Hasim, J., Khairun, U., Nahdlatul, U., & Maluku, U. (2023). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dalam Menjaga Kebersihan lingkungan Sekolah Pada Siswa SMP Negeri 12 Kota Tidore Kepulauan. 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.3387/j.oasis.v1i1.5700>
- Santoso, M., Cahyani, A., & Baihaqi, M. I. (2024). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka SMP di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 8(1), 43. https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/911
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>
- Sari, R. P., Purnomo, B., & Meihan, A. M. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 10111–10121.

- Sarumaha, Y. A., & Fatimatuzzahro, F. (2024). Sumpah Pemuda: Semangat Yang Menyala Dalam Dunia Pendidikan. *Proficio*, 5, 801–809. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JPF/article/view/3697>
- Septiadi, R., Santyadiputra, G. S., & Agustini, K. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ipa Kelas Viii Di Sekolah Menengah Pertama. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1), 36–47.
- Setiabudi, F. (2023). Hubungan Aktivitas Fisik Dan Kebugaran Jasmani Dengan Prestasi Belajar Pjok Peserta Didik Kelas Viii Di Smp Negeri 5 Purbalingga. In *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam: Vol. VIII* (Nomor I).
- Sukaesih, D. P. K. E., Khairasyani, I., Listiani, S., Rachmadani, N. O., Sakiinah, A. N., Hanjani, S. S., Ainni, P. N., & Santoso, G. (2023). Sumpah Pemuda Sebagai Persatuan Bangsa Untuk Membangun Negara Yang Berdikari. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(2), 360–370. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/359>
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/>
- Sulistiana, D. (2024). “ Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Project Citizen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn”
- Sumarni, S., Alwi, Z., & Oktarina, S. (2021). Kesantunan Berbahasa Sebagai Implementasi Pendidikan Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini Di Kota Palembang. *Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran*, 2(1), 83–97.
- Sumarni, S., Andika, W. D., Chotimah, U., & Astika, R. T. (2021). *Hula Hoop Dance to Stimulate Child's Characters in Kindergarten*. 524(Icce 2020), 241–245. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210204.037>
- Sumarni, S., Chotimah, U., Pendidikan, T., Sriwijaya, U., Anak, P., Dini, U., Sriwijaya, U., Sriwijaya, U., Husna, L. A., Mengingat, K., & Sumarni, S. (2023). Anak Usia Dini Menggunakan Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 211–220. <https://doi.org/10.29313/ga>
- Sundari, S., Salsabilah, M., Aulia, I., & Armar, M. A. (2023). Pentingnya Peduli Lingkungan terhadap penanaman Nilai Karakter Siswa. *Journal on Education*, 5(4), 11627–11631. <http://jonedu.org/index.php/joe>

- Suri, P., Annisa, M., Nasution, R. D., Nuran, A. A., & Yusuf, N. (2024). *Jurnal Darma Agung Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pembelajaran Contextual Oral Language Skills*. 176–187.
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917–1928. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>
- Suryatna, Y., Sumartini, T. A., Sari, P. D., & Ningrum Mustiko, I. D. (2023). *PANCASILA*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Syafi'ah, R., & Sandy, K. (2021). Analisis Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar Negeri Adiwiyata II Bangoan Tulungagung. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30736/atl.v5i1.284>
- Taqiyya, W., Finanda, M. F., Mulya, S. S., Azzahra, A., & ... (2024). Pentingnya Pendidikan Pancasila dalam Mengembangkan Karakter Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab 2023 Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan...*, 8, 2088–2093. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article>
- Tsania, A., & Wahyu Kurniawati. (2024). Peran Guru dalam Menanamkan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1078–1085. <https://doi.org/10.31004/>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yanti, I., Febriyanti, I., & Khairuddin. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Di Smp Negeri 2 Bukittinggi. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1), 35–45. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i1.102>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>