



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK SISWA SMP

Suswiti¹⁾, Yusuf Hartono²⁾, L.R Retno Susanti³⁾

¹⁾Teknologi Pendidikan, FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang Sumatera Selatan
E-mail: 06032622428023@student.unsri.ac.id

²⁾Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang Sumatera Selatan
E-mail: yhartono@unsri.ac.id

³⁾Pendidikan sejarah, FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang Sumatera Selatan
E-mail: retno_susanti@fkip.unsri.ac.id

Abstract. This study aims to analyze the need for the use of audiovisual media in Pancasila Education learning at the Junior High School (SMP) level. This research is motivated by the low interest and understanding of students towards Pancasila material which is still dominated by conventional learning methods. The study used a quantitative descriptive approach with data collection through questionnaires distributed to 30 junior high school students. The research instrument covered four aspects of audiovisual media needs, namely pedagogical, technical, cognitive, and aesthetic. The results showed that 75% of students stated that role-playing helped understand the values of the Pancasila Student Profile, 73% considered video media effective in improving critical thinking skills, and 81% of students preferred video media that were interesting and easy to access. Meanwhile, 67% of students stated that technological facilities at school were sufficient to support learning, and 78% of students expected audiovisual media to be equipped with direct feedback. The novelty of this study lies in mapping the needs of role-playing-based audiovisual media according to the characteristics of junior high school students as a basis for developing Pancasila Education media oriented towards strengthening the Pancasila Student Profile. The findings of this study provide empirical contributions for teachers and media developers in designing more effective, contextual, and meaningful Pancasila Education learning.

Keywords: Pancasila education, audiovisual, needs analysis, junior high school

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bersifat fundamental dan strategis dalam kurikulum Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran ini berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik, menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila, serta memperkuat wawasan kebangsaan agar siswa memiliki pemahaman yang utuh tentang identitas dan jati diri bangsa Indonesia (Winarni et al., 2020). Nilai-nilai esensial seperti gotong royong, keadilan, dan persatuan menjadi substansi utama yang harus dipahami dan diinternalisasi oleh peserta didik sebagai pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Mini et al., 2024; Suntana et al., 2023). Namun demikian, implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada ceramah dan buku teks, dengan pemanfaatan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang

variatif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak dan normatif (Borman & Purwanto, 2019; Suprapmanto & Zakiyah, 2024).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media audiovisual, mampu meningkatkan efektivitas, daya tarik, dan kualitas proses pembelajaran (Wijaya et al., 2020). Media audiovisual memungkinkan siswa memahami konsep abstrak melalui integrasi rangsangan visual dan auditori yang bersifat interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Hartono et al., 2023). Pendekatan pembelajaran berbasis multimedia juga terbukti meningkatkan motivasi dan ketertarikan belajar siswa (Huang et al., 2023; Puspita et al., 2023). Meskipun demikian, pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum optimal dan cenderung tertinggal dibandingkan dengan mata pelajaran lain seperti IPA atau IPS (Novitasari et al., 2024; Purnawanto, 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk materi nilai-nilai kebangsaan masih sangat terbatas, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dan normatif.

Kondisi tersebut menegaskan adanya ketidaksesuaian antara kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada pembentukan karakter dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan di kelas. Karakteristik siswa SMP yang cenderung visual, aktif, dan menyukai pembelajaran interaktif belum sepenuhnya diakomodasi, sehingga berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mudah diakses, menarik secara visual, dan relevan dengan konteks kehidupan siswa masih sangat terbatas. Berdasarkan uraian tersebut, research gap dalam penelitian ini terletak pada belum adanya kajian yang secara sistematis mengidentifikasi kebutuhan siswa SMP terhadap penggunaan media pembelajaran audiovisual khusus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada efektivitas media atau pengembangan media pada mata pelajaran lain, tanpa memetakan kebutuhan, preferensi, dan karakteristik media yang sesuai dengan konteks pembelajaran nilai-nilai Pancasila di jenjang SMP.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kebutuhan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audiovisual dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP, mengidentifikasi elemen-elemen penting yang seharusnya dimiliki oleh media tersebut, serta merumuskan karakteristik media audiovisual yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa. Fokus penelitian diarahkan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan subjek siswa kelas VII SMP. Artikel ini secara sistematis membahas urgensi penggunaan media audiovisual, pemetaan kebutuhan siswa, serta implikasinya sebagai dasar pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan karakter peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media audiovisual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran empiris mengenai kebutuhan pembelajaran berdasarkan persepsi siswa (Ayirahma & Muchlis., 2024). Subjek

penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lalan, Kabupaten Musi Banyuasin, dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, karena seluruh siswa kelas VII dilibatkan sebagai responden penelitian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket (kuesioner) tertutup yang disusun oleh peneliti berdasarkan kajian literatur dan indikator kebutuhan media pembelajaran. Angket dirancang untuk menggali persepsi siswa mengenai kebutuhan media audiovisual berbasis video bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang mencakup lima aspek utama, yaitu: pedagogik, kognitif, teknis, estetika, dan evaluasi. Instrumen angket tidak melalui uji validitas dan reliabilitas secara statistik. Oleh karena itu, angket digunakan secara terbatas sebagai instrumen eksploratif untuk memperoleh gambaran awal (*preliminary needs assessment*) mengenai kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Hasil yang diperoleh tidak dimaksudkan untuk generalisasi luas, melainkan sebagai dasar perancangan dan pengembangan media audiovisual yang kontekstual sesuai dengan kondisi sekolah.

Tabel 1. Kisi-Kisi Analisis Kebutuhan Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Pedagogik	Pentingnya media video pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan bermain peran sesuai karakter profil pelajar pancasila	1
		Kemudahan siswa memahami materi teradap nilai-nilai dan profil pelajar pancasila	2,3
2	Kognitif	Media video bermain peran dapat meningkatkan berfikir kritis siswa	4
		Media video bermain peran dapat menerapkan profil pelajar pancasila dalam kehidupan sehari-hari	5
3	Teknis	Ketersediaan fasilitas penunjang media di sekolah	6
		Kemudahan dalam penggunaan media video pembelajaran	7
4	Estetika	Pentingnya animasi yang menarik	8
		Elemen visual dengan warna yang menarik	9
5	Evaluasi	Umpan balik terhadap quiz dalam media video pembelajaran	10

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase respon siswa pada setiap butir pernyataan. Hasil analisis digunakan untuk mengidentifikasi kecenderungan kebutuhan siswa dan menjadi landasan dalam perumusan desain media audiovisual yang akan dikembangkan.

Semua skor responden untuk satu pernyataan dijumlahkan, lalu diubah menjadi persentase dengan rumus:

$$P\% = \frac{\text{Total skor diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Karena persentase digunakan sebagai ukuran kebutuhan, maka kategorinya:

Tabel 2 Kriteria Analisis Kebutuhan

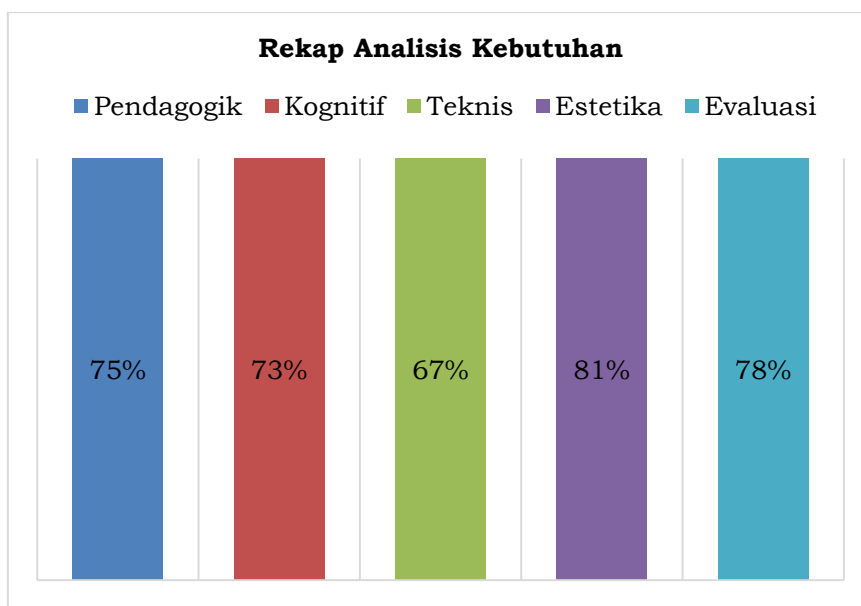
Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Tinggi / Sangat Membutuhkan
61% – 80%	Tinggi / Membutuhkan
41% – 60%	Cukup / Perlu
21% – 40%	Rendah
0% – 20%	Sangat Rendah

Hasil skor atau poin dari jawaban responden dihitung untuk menentukan kecenderungan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam perumusan desain media audio visual yang sesuai dengan karakteristik dan preferensi siswa.

Hasil Penelitian

Analisis kebutuhan merupakan prosedur penting untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang ideal dengan praktik pembelajaran yang berlangsung. Melalui analisis ini, peneliti memperoleh dasar empiris untuk merumuskan solusi pembelajaran yang tepat dan kontekstual, sehingga pengembangan yang dilakukan didasarkan pada data nyata, bukan asumsi (Riyani et al., 2022; Yunita, 2023). Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan melalui penyebaran angket kepada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) guna mengidentifikasi kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang relevan, menarik, dan mendukung ketercapaian kompetensi. Hasil awal menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi pendekatan konvensional dan kurang interaktif, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis audiovisual yang mampu menyajikan materi secara lebih atraktif dan kontekstual (Nurchayanti & Tirtoni, 2023)

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang terdiri atas 10 butir pernyataan, yang dikelompokkan ke dalam lima aspek, yaitu pedagogik, kognitif, teknis, estetika, dan evaluasi. Angket disebarkan kepada 30 siswa, dan data dianalisis menggunakan persentase untuk menggambarkan kecenderungan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran audiovisual. Rekapitulasi hasil analisis kebutuhan siswa disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rekap Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis, aspek pedagogik memperoleh skor sebesar 75%, yang menunjukkan bahwa siswa memandang penting kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan materi Pendidikan Pancasila. Aspek kognitif memperoleh skor 73%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran diharapkan mampu mendukung pemahaman konsep dan proses berpikir siswa. Aspek teknis memperoleh skor 67%, menunjukkan kebutuhan akan media yang mudah digunakan dan didukung oleh fasilitas yang tersedia di sekolah. Aspek estetika memperoleh skor tertinggi, yaitu 81%, yang menunjukkan bahwa siswa sangat membutuhkan tampilan visual dan audio yang menarik untuk meningkatkan kenyamanan dan minat belajar. Sementara itu, aspek evaluasi memperoleh skor 78%, yang mengindikasikan bahwa siswa mengharapkan media pembelajaran dilengkapi dengan fitur evaluasi atau umpan balik untuk membantu refleksi pemahaman mereka. Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran audiovisual yang menekankan aspek estetika, pedagogik, dan evaluasi sangat diperlukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini menjadi dasar dalam perancangan media pembelajaran audiovisual yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.

Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa SMP memiliki kecenderungan positif terhadap penggunaan media audiovisual, khususnya video berbasis bermain peran, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran nilai akan lebih efektif apabila disajikan melalui media yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman belajar siswa. Mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari (Novitasari et al., 2024). Selain itu, penggunaan media audiovisual selaras dengan teori pembelajaran

multimedia yang menekankan pentingnya integrasi unsur visual dan verbal dalam meningkatkan pemahaman siswa. Respons siswa pada aspek pedagogik dan kognitif menunjukkan bahwa media video berbasis bermain peran mampu mendukung pemahaman konsep serta keterampilan berpikir kritis siswa dalam mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan permasalahan kehidupan sehari-hari (Ayirahma & Muchlis, 2023). Temuan ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, khususnya melalui pengalaman belajar yang bermakna dan reflektif.

Aspek estetika yang memperoleh persentase tertinggi mengindikasikan bahwa tampilan visual, audio, dan desain media menjadi faktor dominan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Suseno et al., 2020). Media audiovisual yang menarik, ringkas, dan mudah dipahami mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini cenderung bersifat konseptual dan normatif. Hal ini memperkuat teori dual coding yang menyatakan bahwa kombinasi visual dan audio dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep siswa.

Pada aspek teknis, hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun siswa mendukung penggunaan media audiovisual, ketersediaan sarana dan prasarana masih menjadi tantangan dalam implementasinya. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh desain media, tetapi juga oleh kesiapan lingkungan belajar dan dukungan fasilitas teknologi di sekolah. Oleh karena itu, pengembangan media perlu mempertimbangkan kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaan sesuai dengan kondisi sekolah.

Kebutuhan siswa terhadap umpan balik langsung melalui media video menunjukkan pentingnya peran evaluasi formatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media audiovisual yang dilengkapi kuis atau refleksi singkat dapat membantu siswa mengevaluasi pemahaman mereka secara mandiri serta memperkuat proses internalisasi nilai (Argiarta et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat pendukung evaluasi pembelajaran. Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa guru Pendidikan Pancasila perlu mengintegrasikan media audiovisual berbasis bermain peran sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk merefleksikan nilai-nilai Pancasila melalui contoh konkret dan kontekstual (Sari et al., 2023). Media video yang dirancang secara singkat, menarik, dan interaktif dapat dimanfaatkan sebagai pemantik diskusi, sarana pembelajaran nilai, serta alat evaluasi formatif di kelas.

Dengan demikian, pengembangan media audiovisual berbasis bermain peran dinilai relevan dan strategis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP. Media ini tidak hanya mendukung pemahaman kognitif, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan sikap dan internalisasi nilai-nilai Pancasila secara lebih bermakna dan kontekstual, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik masa kini.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media audiovisual berbasis bermain peran sangat diperlukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP. Media ini dinilai mampu mendukung pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila melalui penyajian materi yang interaktif, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa. Secara umum, siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media audiovisual sebagai sumber belajar yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong penguatan karakter dan keterampilan berpikir kritis.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa guru Pendidikan Pancasila disarankan untuk memanfaatkan dan mengembangkan media audiovisual berbasis bermain peran sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Media tersebut dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret, menarik, dan bermakna, serta membantu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam mendukung inovasi pembelajaran melalui penyediaan sarana dan prasarana teknologi yang memadai.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji keefektifan media audiovisual berbasis bermain peran melalui desain eksperimen atau penelitian pengembangan (R&D), sehingga dampaknya terhadap hasil belajar dan pembentukan karakter siswa dapat diukur secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat melibatkan subjek yang lebih luas dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh temuan yang lebih komprehensif dan generalisasi yang lebih kuat.

Daftar Pustaka

- Argiarta, A., S, M. A. C., Noviyanti, S., & Sofwan, S. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1322–1329. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10615>.
- Ayirahma, R. M., & Muchlis, M. (2023). Pengembangan E-LKPD Berorientasi Model PBL Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Asam Basa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(6), 675–683. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i6.1961>.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.
- Hartono, H., Ariska, M., & Susanti, R. (2023). Profile Analysis of Basic Science Process Skills for Students of SMP Negeri 2 Pagaralam Using the Test of Basic Process Skills. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 24(3), 584–593. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v24i3.pp584-593>.
- Huang, X., Huss, J., North, L., Williams, K., & Boyd-Devine, A. (2023). Cognitive and motivational benefits of a theory-based immersive virtual reality design in science learning. *Computers and Education Open*, 4 (May 2022), 100124. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100124>.
- Hurri, I., & Widiyanto, R. (2018). Pembelajaran IPS Berbasis Nilai Kearifan Lokal

- Untuk Meningkatkan Kepedulian Sosial Siswa Smp. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(1), 12–23. <https://doi.org/10.20961/jdc.v2i1.18338>.
- Mini, S., Sdn, D. I., Nurbaidah, R., & Wuryaningrum, R. (2024). *Model Pjbl Berbantuan Media Infografis Dalam Pembelajaran P5 Tema Kearifan Lokal Melalui Kebun*. 09.
- Novitasari, M., Susanti, L. . R., Waty, E. R. K., & Raharjo, M. (2024). the Effect of Implementation of Canva Based Digital Handout Development on Pancasila Phase B Education Subject Using the Ricosre Learning Model in Primary School. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(3), 435–445. <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i3.8992>.
- Nurchayanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 265–270. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605>.
- Purnawanto, A. T. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 15(2), 76–87. <https://naikpangkat.com/implementasi-profil-pelajar-pancasila-dalam-kurikulum-merdeka/>.
- Puspita, A. A., Fitri, A. F., & Yuliani, N. V. (2023). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran IPA pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Sekolah Dasar. *Snhrp*, 2(202), 117–126. <https://ejerp.id-sre.org/index.php/pjer/article/view/54%0Ahttps://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/805%0Ahttps://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/805/736>.
- Riyani, R., Zamzaili, & Haji, S. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar matematika smp berbasis etnomatematika benteng marlborough bengkulu. *Junal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 2536–2542. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8548/6485>.
- Sari, A., Octaria, D., Utari, R. S., Somakim, S., Hiltrimartin, C., Hartono, Y., & Darmawijoyo, D. (2023). Infographic Development through Instagram to Reduce Mathematics Anxiety and Increase Student Learning Outcomes. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 7(2), 349. <https://doi.org/10.31764/jtam.v7i2.12512>.
- Sinta, B., Hartono, Y., Indaryanti, Scristia, & Yusup, M. (2020). Designing creative problem solving-based student worksheet for higher order thinking skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1480(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1480/1/012045>.
- Suntana, I., Rusliana, I., Asdak, C., & Gazalba, L. (2023). Ideological distrust: re-understanding the debate on state ideology, normalization of state-religion relationship, and legal system in Indonesia. *Heliyon*, 9(3), e14676. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14676>.
- Suprapanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). Analisis Permasalahan Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 199–204. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i2.232>.
- Susanti, L. R. R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker untuk Pembelajaran Sejarah Indonesia Kuno dengan Materi Kebudayaan Megalitik Pasemah. *El-Buhuth*, 3(1), 11–20. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/el-Buhuth/article/download/2790/pdf/>.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics*

- Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>.
- Wijaya, E., Melly, N., Program, S., Manajemen, S., & Ekonomi, F. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kemampuan dan Kepercayaan Siswa. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(02), 136–147.
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>.
- Yunita, Y. (2023). Telaah Kompetensi Guru di Era Digital dalam Membangun Warga Negara yang Baik. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(1), 73–86. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5958>.