

Pengembangan Media Video Animasi Cerita Rakyat “Siap Selem” pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Bonyoh

Ni Nyoman Suantini^{1*}, I Wayan Lasmawan², Desak Putu Parmiti³

^{1,2,3}Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding Author: suantini.2@student.undiksha.ac.id

Article Info

Received: 02 November 2024

Revised: 21 November 2024

Accepted: 28 November 2024

Correspondence:

Phone: +6285739608199

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk Menciptakan Media Video animasi cerita rakyat “*Siap Selem*” yang Valid, Praktis dan Efektif pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SD Negeri Bonyoh. Penelitian termasuk dalam jenis penelitian dengan metode *Reserch and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4-D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Metode Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode kuisisioner/ angket dan metode tes. Subjek dalam penelitian ini yakni terdapat 2 ahli materi, 2 ahli media, 2 guru dan siswa siswi kelas II SD negeri Bonyoh. Hasil penelitian menunjukkan karakteristik Media Video Animasi Cerita Rakyat “*Siap Selem*” siswa dapat menemukan sendiri dan langsung mengimplementasikan materi sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan berpusat pada siswa. Materi pembelajaran dikaitkan dengan kearifan lokal cerita rakyat “*Siap Selem*” yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, agar Media Video Animasi Cerita Rakyat “*Siap Selem*” lebih menarik dan menciptakan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa. Media Video Animasi Cerita Rakyat “*Siap Selem*” telah diujicobakan untuk mengetahui validitas materi, validitas media dan uji coba memiliki tujuan guna mendapatkan kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dari Media Video Animasi Cerita Rakyat “*Siap Selem*”. Hasil ujicoba menunjukan bahwa Media Video Animasi Cerita Rakyat “*Siap Selem*” tergolong valid dari segi isi. Untuk uji kelayakan materi diperoleh skor 99, 65% berkualifikasi sangat baik dan kelayakan media diperoleh skor 99, 5% tergolong sangat baik. Selanjutnya kepraktisan dari sisi guru diperoleh skor 4,70 tergolong sangat praktis, sedangkan kepraktisan dari sisi siswa diperoleh skor 4,80 tergolong sangat praktis. Akhirnya, dari segi efektivitas diperoleh persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 59, 64%. Jadi dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi Cerita Rakyat “*Siap Selem*” ini cukup efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD dalam materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila.

Kata Kunci: Video Animasi, “*Siap Selem*”, Penerapan Nilai-Nilai Pancasila, Hasil Belajar, Model 4D

Citation: Suantini, N. N., Lasmawan, I. W., & Parmiti, D. P. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Cerita Rakyat “Siap Selem” pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Bonyoh. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(4), 613-618. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.981>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter manusia yang berilmu dan bermoral. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan tidak hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk membentuk karakter siswa. Dalam Bab I Ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan bertujuan membantu peserta didik mengembangkan potensi diri secara menyeluruh, mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia. Pendidikan diharapkan tidak hanya membekali siswa untuk kepentingan pribadi, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk berkontribusi pada kemajuan masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam konteks ini, pendidikan karakter menjadi aspek esensial yang bertujuan membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga bermoral dan berakhlak mulia (Wahyudi, 2020).

Sebagai salah satu mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan, Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter warga negara. Tujuan utama Pendidikan Pancasila adalah membentuk siswa menjadi warga negara yang memahami hak dan kewajibannya, serta mampu mengaplikasikan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasution (2022), yang menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada pemahaman teoritis, tetapi juga penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata. Untuk mendukung hal ini, guru diharapkan dapat memanfaatkan sumber-sumber pembelajaran yang relevan dengan nilai-nilai kearifan lokal guna menciptakan generasi yang berkarakter dan memiliki jati diri bangsa.

Salah satu bentuk kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah cerita rakyat. Di Bali, cerita rakyat seperti "*Siap Selem*" mencerminkan nilai-nilai, norma, dan kepercayaan masyarakat Bali. Cerita ini mengandung nilai-nilai Pancasila, seperti kerja sama, kejujuran, dan kepedulian, yang dapat langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran memberikan nilai lebih karena tidak hanya memperkenalkan budaya lokal kepada siswa tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan relevan (Susanto, 2022).

Namun, hasil pengamatan di SD Negeri Bonyoh menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila belum optimal. Proses pembelajaran masih

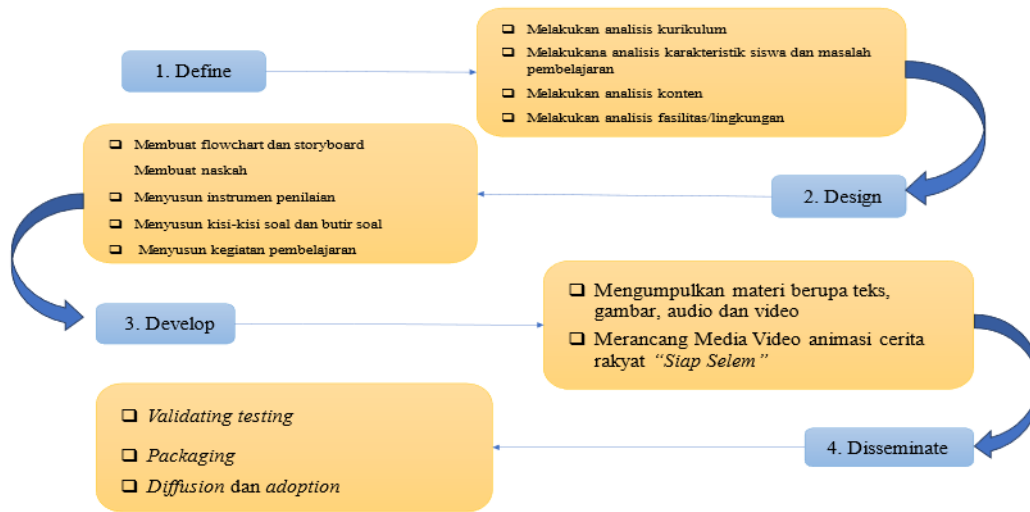
bersifat monoton dan cenderung berpusat pada guru, dengan buku pegangan sebagai satu-satunya sumber belajar. Buku yang digunakan sering kali tidak lengkap, menggunakan bahasa yang sulit dipahami siswa, dan tidak dilengkapi kunci jawaban, sehingga siswa kesulitan mengevaluasi diri. Akibatnya, hasil belajar siswa rendah, dengan skor rata-rata hanya mencapai 65,00, jauh di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80. Guru di SD Negeri Bonyoh, I Komang Adi Permana, juga mengungkapkan bahwa buku ajar kurikulum Merdeka kurang memberikan landasan teori yang memadai, sehingga siswa kesulitan menghubungkan teori dengan praktik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk mendukung proses pembelajaran (Julianto, 2013).

Penggunaan media video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*" menjadi solusi potensial untuk mengatasi masalah ini. Video animasi mampu menarik perhatian siswa melalui daya tarik visual dan auditori, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video animasi dapat secara signifikan meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Santoso, 2022). Media ini juga memungkinkan penyampaian nilai-nilai Pancasila secara konkret dan relevan dengan budaya lokal, sehingga lebih mudah dipahami siswa (Rizal & Maulana, 2021).

Selain itu, video animasi dapat mendorong partisipasi aktif siswa melalui diskusi, tanya jawab, dan kegiatan kelompok. Cerita rakyat yang diadaptasi ke dalam bentuk animasi dapat memicu ketertarikan siswa, terutama karena media ini menyajikan materi secara menarik dan dinamis. Penelitian oleh Nanda Hadiah Tullah (2022) juga mengungkapkan bahwa penggunaan video animasi memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam memvisualisasikan materi pembelajaran secara menarik dan memberikan stimulasi auditori yang efektif. Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bonyoh dapat berjalan lebih interaktif dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan ini termasuk jenis penelitian (*research*) dan pengembangan (*development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Four D*).



Gambar 1 . Tahapan Penelitian Pengembangan menggunakan model 4D (Sumber: Gay, 1981: 10)

Subjek penelitian yakni para ahli dalam penelitian ini terdiri atas: dua orang ahli konten/isi/materi pembelajaran Pendidikan Pancasila SD, dua orang ahli media pembelajaran, dua orang praktisi (guru), dan siswa kelas II sekolah dasar yang berjumlah 20 orang.

Instrumen penelitian untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan tes pilihan ganda, instrumen untuk mengukur validitas dan kepraktisan menggunakan kuesioner. Berikut ini kisi-kisi soal pilihan ganda untuk memperoleh efektivitas media video animasi cerita rakyat “Siap Selem”.

Tabel 1. Kisi-kisi Tes Pilihan Ganda

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Peserta Didik mampu menerapkan nilai sila pertama (Ketuhanan Yang Maha Esa) dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	Menerapkan sikap menghargai perbedaan agama di dalam keluarga dan berdoa sesuai keyakinan.	C3 (Aplikasi)	4, 17, 20	3
2	Peserta Didik mampu menerapkan nilai sila kedua (Kemanusiaan yang Adil dan Beradab) dengan sikap peduli dan adil dalam keluarga.	Menentukan sikap peduli dan adil dalam keluarga, seperti menghibur adik yang menangis atau berbagi mainan.	C4 (Analisis)	1, 5, 12, 18,	5
3	Peserta Didik mampu menunjukkan nilai sila ketiga (Persatuan Indonesia) dengan sikap mendukung dan menjaga keharmonisan keluarga.	Menerapkan sikap yang mencerminkan persatuan dan kesatuan, misalnya menjaga kerukunan dan mendukung anggota keluarga.	C3 (Aplikasi)	8, 9, 16,	5
4	Peserta Didik mampu menunjukkan nilai sila keempat (Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan).	Menyimpulkan sikap musyawarah untuk menyelesaikan masalah dan membuat keputusan bersama di keluarga.	C5 (Evaluasi)	9	2
5	Peserta Didik mampu menunjukkan nilai sila kelima (Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia) dengan sikap gotong royong dan bertanggung jawab di rumah.	Menganalisis sikap gotong royong dan tanggung jawab dalam pekerjaan rumah dan mengelola keuangan pribadi.	C4 (Analisis)	6, 7, 10, 13, 14	5

Sebelum instrumen tes untuk mengukur efektivitas media video animasi cerita rakyat "Siap Selem" digunakan, terlebih dahulu harus diuji coba, hasilnya yakni instrumen tes pilihan ganda dinyatakan valid dan reliabel.

Selanjutnya, analisis data menggunakan metode analisis kuantitatif untuk mengukur validitas dan kepraktisan dan kualitatif berupa saran atau masukan dalam pengembangan media video animasi

cerita rakyat "Siap Selem", untuk menguji efektivitas media video animasi cerita rakyat "Siap Selem" menggunakan *gain-skor*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

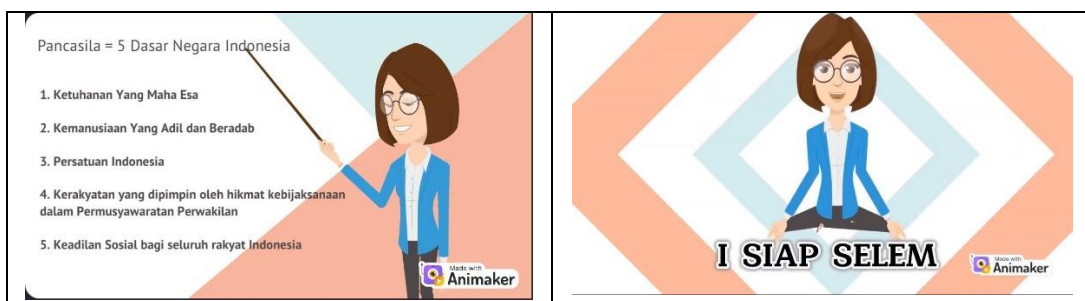
Rancangan media video animasi cerita rakyat "Siap Selem" dengan komponen-komponen sebagai berikut

Tabel. 2 Komponen-Komponen media video animasi cerita rakyat "Siap Selem"

No	Frame Video	Keterangan
1.	Pembuka	Pada halaman pembuka Menampilkan logo undiksha, dan kampus merdeka. Serta menampilkan salam Harmoni
2	Pengenalan Materi dasar Pancasila	Ilustrasi lima sila Pancasila ditampilkan dengan narasi: "Pancasila adalah dasar negara Indonesia, terdiri dari lima sila: Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan." Teks: "Pancasila sebagai pedoman hidup berbangsa dan bernegara."
3	Video Cerita Rakyat "Siap Selem"	Cerita rakyat Siap Selem dalam bentuk Video animasi yang menarik. Narasi menceritakan <i>Siap Selem</i> yang menunjukkan nilai-nilai Pancasila.
4	Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila	Ilustrasi contoh penerapan nilai-nilai Pancasila ditampilkan. Narasi: "Bagaimana kita dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari?" Teks: Contoh penerapan nilai-nilai Pancasila.
5	Penutup	Narasi: "Terima kasih! Mari kita terapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari." Teks: "Pancasila adalah pedoman hidup kita."



Gambar 2. Cover Media video animasi cerita rakyat "Siap Selem"



Gambar 3. Pengenalan Materi dasar Pancasila



Gambar 4. Video Cerita Rakyat "Siap Selem"



Gambar 5. Penerapan Nilai-Nilai Pancasila



Gambar 6. Penutup

Hasil Validitas media video animasi cerita rakyat "Siap Selem"

Tabel. 3 Hasil Penilaian Validitas Ahli Materi Pendidikan Pancasila

No	Pakar Materi	Jumlah Skor	SMI	Persentase
1	Pakar Materi I	150	150	100%
2	Pakar Materi II	143	150	95,3%
Jumlah		293	300	-
Persentase		97,6%		

Berdasarkan hasil rekapitulasi validitas isi materi dalam media video animasi cerita rakyat "Siap Selem" ke dua pakar memperoleh total validitas materi yakni 97,6% pada kualifikasi valid.

Tabel 4. Hasil Penilaian Validitas Ahli Media

No	Pakar Media	Jumlah Skor	SMI	Persentase
1	Pakar Media I	100	100	100%
2	Pakar Media II	99	100	99%
Jumlah		199	200	-
Persentase		99,5%		

Berdasarkan hasil rekapitulasi validitas isi media ke dua pakar memperoleh total validitas media yakni 99,5% pada kualifikasi valid.

Hasil uji Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan siswa terhadap kepraktisan media video animasi cerita rakyat "Siap Selem" 4,80 (lampiran) dan berada pada interval $4,00 < Mk \leq 5,00$. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia

interaktif pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis dan hasil kepraktisan guru memperoleh hasil 4,70 berada pada interval $4,00 < Mk \leq 5,00$ yang menunjukkan bahwa media video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*" termasuk dalam kategori sangat praktis.

Hasil Uji Efektivitas media video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*"

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif

No	Statistic	Pretest	Posttest
1	Mean	56	82
2	Median	60	80

Tabel 6. Hasil Uji Gain-skor

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	20	.00	.88	.5906	.19610
Ngain_persen	20	.00	87.50	59.0644	19.60995
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas II sebesar 0,59 termasuk dalam kategori sedang dan nilai rata-rata N-gain skor persen sebesar 59,06 dalam kategori cukup efektif.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk pengembangan berupa sebuah media pembelajaran inovatif, yaitu media video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*" yang dikhususkan pada mata Pelajaran Pendidikan pancasila materi penerapan nilai-nilai Pancasila untuk menunjang siswa kelas II sekolah dasar. Media video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*" telah melalui proses validasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validitas tersebut ditentukan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain melalui serangkaian tahap validasi oleh para ahli di bidangnya masing-masing, produk media yang dikembangkan juga telah diujicobakan kepada praktisi pembelajaran dan peserta didik untuk mengukur tingkat kepraktisan dan efektivitasnya. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*" yang dikembangkan valid, praktis dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Ditinjau dari aspek media pembelajaran, media video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*" sangat baik dan layak diimplementasikan dalam proses

3	Varians	164,73	64,47
4	Std. Deviasi	12,83	8,02
5	Nilai Minimum	40	70
6	Nilai Maksimum	80	95

Berdasarkan deskripsi data hasil belajar *pretest* diperoleh mean 56, median 60, varians 164,73, standar deviasi 12,83, nilai minimum 40, dan nilai maksimum 80, sedangkan untuk hasil belajar *posttest* memperoleh mean 82, median 80, varians 64,47, standar deviasi 8,02, nilai minimum 70, dan nilai maksimum 95.

pembelajaran. Penyajian materi, pemilihan jenis huruf, tata letak, audio, video, dan komposisi warna pada media ini sudah sesuai dengan kaidah-kaidah pengembangan media pembelajaran. Hal tersebut senada dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa semua media layak diterapkan dalam pembelajaran hendaknya mengikuti aturan/prinsip-prinsip dasar pengembangan media, yang meliputi dimensi penyajian materi, jenis huruf, tata letak, komposisi warna dan lainnya (Rehusisma et al., 2017; Saputa et al., 2020). Ketepatan dalam melakukan penyajian visual akan memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan minat belajar peserta didik. Keteraturan tata letak, ketepatan pemilihan huruf dan komposisi warna yang baik dapat mendukung kondisi belajar peserta didik dan mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih baik (Ahmadi et al., 2021; Fitriyani, 2019).

Pemanfaatan Media video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*" dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan, dengan memanfaatkan multimedia interaktif menjadikan pendidik bukan satu-satunya sumber belajar bagi siswa dan pemanfaatan Media video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*" diharapkan dapat membuat siswa aktif dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik lebih maksimal (Sugiharto et al., 2022; Tasya et al., 2023).

Pembelajaran menggunakan media video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*" dapat mengurangi hambatan pemahaman bagi siswa (Harminawati et al.,

2023; Hasri et al., 2023; Leonie & Astuti, 2022). Penggunaan media video animasi cerita rakyat "Siap Selem" berdampak terhadap guru dan siswa, dampaknya bagi guru yakni guru mudah dalam menyampaiakan pembelajaran dan siswa mengapresiasi serta senang terhadap pembelajaran (Candrawaty et al., 2022).

Keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada ruang lingkup materi dalam produk media dalam penelitian ini hanya terbatas padamateri penerapan nilai-nilai Pancasila, untuk kelas II Sekolah Dasar, jenjang dan muatan pembelajaran yang dikembangkan dalam media, serta jumlah subjek yang digunakan dalam uji efektivitas produk.

KESIMPULAN

Validitas isi materi memperoleh validitas materi yakni 97,6% pada kualifikasi valid, validitas isi media yakni 99,5% pada kualifikasi valid. Hasil uji kepraktisan siswa terhadap kepraktisan media video animasi cerita rakyat "Siap Selem" pada skor 4,80 berada pada kategori sangat praktis dan hasil kepraktisan oleh guru yakni pada skor 4,70 pada kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain score* tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* untuk kelas II sebesar 0,59 termasuk dalam kategori sedang dan nilai rata-rata *N-gain skor* persen sebesar 59,06 dalam kategori cukup efektif. Simpulan media video animasi cerita rakyat "Siap Selem" valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- Akca, B. (2008). *Problem-Based Learning in Science Education*. Journal of Turkish Science Education. 6(1), 26-36.
- Ali, B., & Poerwanto, B. (2017). *Motivasi Dan Hasil Belajar Statistika Menggunakan Multimedia Pembelajaran Program Studi Teknik Informatika Uncp*. Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika, November 2017. <http://journal.uncp.ac.id/index.php/Pedagogy/article/view/704>
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). *Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa*. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 5(3), 2857-2868. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2024). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Allyn & Bacon.
- Apriansyah, M. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. Jurnal PenSil, 9(1), 9-18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aris shoimin. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-ruz media.
- Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. 2018. *Analisis Keterampilan Bepikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013*. Jurnal Penelitian Pendidikan, (Online), Vol.35 No.1. (<https://journal.unnes.ac.id>, diakses 06 Februari 2021)
- Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. 2022. Nomor 009/H/KR/2022 tentang *Dimensi, Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Candiasa, I Made. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian Desertasi Aplikasi ITEMA dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Perss.
- Candiasa, M. 2010. *Statistik Multivariat*. Singaraja: Undiksha.
- Dantes, N. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Hoogland, K. (2003). *Mathematical literacy and numeracy*. 1-7. https://www.gecijferdheid.nl/Publicaties/HooglandJablonka_UK.PDF
- Irdiyanti, Lieska Sukma. 2018. *Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa di SMPN 1 Kedungwaru Melalui Pemberian Soal Open-Ended Materi Teorema Pythagoras Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Tulungagung: Jurusan Tadris Matematika IAIN Tulungagung.
- Isnaini, S. N., Firman, & Desyandri. (2023). *Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar*. ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar, 7(1), 42-51.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2024). *Cooperative Learning and Technology Integration: Emerging Trends and Applications*. International Journal of Educational Technology, 33(2), 45-63.
- Kemendikbud Ristek. (2022a). *Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*. 9-46. ult.kemdikbud.go.id

- Kemendikbud. (2017b). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Panduan Gerakan Literasi Nasional, 50
- Keputusan Menteri RI, "Kepmen No 262 Tahun 2022 Tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pemulihan Pembelajaran," Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Republik Indonesia. Jakarta, 2022, [Online]. Available: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemananager/download/kurikulummerdeka/Kepmen No 262 Perubahan 56 Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pemulihan Pembelajaran.pdf>
- Nurrawi, A. E. P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarok, S. (2023). *Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 29-38.
- Normaya, Karim. (2015). *Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Jucama Di Sekolah Menengah Pertama*, EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 3, Nomor 1, April 2015, hlm 92 - 104.
- Sari, L. K., & Putra, R. A. (2024). *Pengaruh penggunaan media visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 156-170.
- Setiawan, A., & Rahayu, D. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran Bahasa Terhadap Kemampuan Mendengarkan Siswa*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 15(1), 40-50. <https://doi.org/10.1234/jpbs.v15i1.789>
- Setiawati, D., & Fatmawati. (2023). *Pendekatan Paradigma Pedagogi Reflektif Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kompetensi 4C Di Abad 21*. Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah, 8(1), 12-22.
- Shilpy A, Octavia, (2020). *Model-Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish
- Slameto, 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor Yg Mempengaruhinya*. Jakarta: PT, Rineka Cipta
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. 2018. *Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 2(4), 371-381. DOI: <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Wardhana, I. R., & Lutfianto, M. (2018). *Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Matematika Siswa*. UNION, 6(2), 172174
- Widayanti, R. and Dwi Nur'aini, K. (2020), "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika dan Aktivitas Siswa", Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(1), p. 12. doi: 10.33365/jm.v2i1.480.
- Widiastuti, E. R., & Kurniasih, M. D. (2021). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Software Cabri 3D V2 terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa*. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 1687-1699. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.690>
- Wijaya, H., Santoso, A., & Pramono, S. (2023). *Efektivitas media visual dalam meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran sains*. Jurnal Pendidikan IPA, 19(4), 410-425.
- Wijaya, T. T., Ying, Z., & Purnama, A. (2024). *Integrasi Teknologi Digital dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa: Studi Kasus di Sekolah Menengah Indonesia*. Cakrawala Pendidikan, 43(1), 80-92.
- Yelmidayati. (2021). *Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat (STM) di Kelas IV SDN 53 Kuranji Kecamatan Kuranji*. Ekasakti Educational Journal, 1(2).
- Zuriah, N. 2006. *Metodelogi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.