

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Siswa pada Materi Pengenalan Lingkungan Sekitar

Nira Safitri*

Universitas Bina Bangsa Getsempena

*Email: nirasafitri172@gmail.com

Abstrak

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan agar mampu menjalankan perannya di masa depan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini seharusnya mendorong pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya melalui penggunaan video animasi. Namun, di SDN Sungai Kuruk III, pemanfaatan media video animasi dalam proses pembelajaran masih tergolong minim, khususnya pada pembelajaran materi mengenal lingkungan sekitar yang masih mengandalkan media buku cetak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 42,3% dan meningkat menjadi 85,6% pada posttest. Validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dan layak digunakan. Selain itu, hasil uji kepraktisan berdasarkan respon guru dan siswa juga menunjukkan kualitas yang sangat baik. Ditinjau dari aspek keefektifan, peningkatan nilai pretest dan posttest tersebut membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi mampu meningkatkan HOTS serta menambah pengetahuan siswa kelas IV SDN Sungai Kuruk III pada materi mengenal lingkungan sekitar.

Kata Kunci: HOTS, mengenal lingkungan sekitar, video animasi

Abstract

Education is a conscious effort to prepare students through guidance, teaching, and training activities to be able to carry out their roles in the future. The current rapid technological developments should encourage the use of more innovative learning media, one of which is through the use of animated videos. However, at SDN Sungai Kuruk III, the use of animated video media in the learning process is still relatively minimal, especially in learning about the surrounding environment which still relies on printed books. Therefore, this study aims to develop learning media in the form of animated videos that meet the criteria of being valid, practical, and effective. The development model used in this study is the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study showed an

increase in students' higher-order thinking skills (HOTS), as indicated by an average pretest score of 42.3% and an increase to 85.6% in the posttest. Validation by media experts and material experts showed that the developed media was in the very good category and was suitable for use. In addition, the results of the practicality test based on teacher and student responses also showed very good quality. Viewed from the effectiveness aspect, the increase in pretest and posttest scores proves that the development of interactive learning media based on animated videos is able to increase HOTS and increase the knowledge of fourth grade students of SDN Sungai Kuruk III on the material on getting to know the surrounding environment.

Keywords: *animated videos, getting to know the surrounding environment, HOTS*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan agar mampu menjalankan perannya di masa depan. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, pemerintah telah menetapkan Standar Nasional Pendidikan sebagai kriteria minimal sistem pendidikan di Indonesia, sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 yang juga menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum. Kurikulum dipahami sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan ajar, serta metode pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan tertentu (Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013).

Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dan menjadi fondasi utama dalam menentukan arah masa depan bangsa dan negara. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan harus menjadi perhatian utama dan diwujudkan melalui kerja sama berbagai pihak. Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beragam faktor, antara lain peserta didik, pendidik, kurikulum, sarana dan prasarana, manajemen sekolah, proses pembelajaran, serta hubungan antara sekolah dan masyarakat (Nurgiansah, 2022). Pendidikan tidak hanya bertujuan mengembangkan kecerdasan intelektual, tetapi juga kecerdasan yang bersifat menyeluruh, termasuk sikap, karakter, dan keterampilan, sebagaimana tercantum dalam tujuan pendidikan nasional yang termuat dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.

Rumusan tujuan pendidikan nasional juga menekankan pembentukan karakter dan akhlak mulia sebagai identitas bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai-nilai moral dan norma sosial. Dalam konteks ini, Pendidikan Pancasila memiliki peran penting sebagai bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang berfokus pada internalisasi nilai-nilai ideologi Pancasila kepada peserta didik agar mereka tumbuh menjadi warga negara yang berkualitas dan berkarakter. Pendidikan Pancasila bertujuan mengenalkan sekaligus menanamkan ideologi Pancasila sebagai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara (Raichanah, 2023).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan empat capaian elemen utama dalam Pendidikan Pancasila, yaitu Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Salah satu materi dalam elemen Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 adalah materi mengenal lingkungan sekitar, yang menekankan kemampuan peserta didik untuk mengidentifikasi, membedakan, dan menghargai keberagaman identitas masyarakat berdasarkan budaya, suku bangsa, bahasa, agama, dan kepercayaan.

Seiring perkembangan kebijakan pendidikan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim, menggagas Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan kemandirian dan kebebasan belajar peserta didik. Kurikulum ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengakses dan mengembangkan pengetahuan baik melalui pendidikan formal maupun nonformal, serta menuntut kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang kontekstual dan bermakna (Fatmawati & Yusrizal, 2020). Kurikulum berfungsi sebagai rancangan pembelajaran yang mencakup bahan ajar, pengalaman belajar, serta strategi pembelajaran yang menjadi pedoman bagi pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar (Fatmawati & Yusrizal, 2021).

Dalam Kurikulum Merdeka, peserta didik diharapkan memiliki kompetensi abad ke-21 yang dikenal sebagai kompetensi 4C, yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*), dan kemampuan berkomunikasi (*communication*). Kompetensi ini berkaitan erat dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, yang menjadi tuntutan penting di era digital saat ini (Kemendikbud, 2019). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Belajar, Milawati, M.Pd, 2021). Media pembelajaran juga menjadi sarana komunikasi dan sumber informasi, baik dalam bentuk elektronik maupun non-elektronik, yang mendukung terjadinya interaksi pembelajaran secara efektif (Mengajar, P. M., 2023).

Media pembelajaran, khususnya media interaktif, memiliki peran signifikan dalam menunjang keberhasilan proses belajar. Penggunaan media yang tepat di kelas dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai pelengkap sekaligus unsur penting dalam mencapai tujuan pembelajaran (Wulandari, Widyaningrum, & Arini, 2021). Oleh karena itu, pengembangan multimedia pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak. Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya karena mengangkat materi mengenal lingkungan sekitar yang berfokus pada konteks lokal daerah Aceh Tamiang.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman materi, serta memberikan pengaruh positif secara psikologis. Pembelajaran yang dikemas secara

menarik melalui media inovatif memungkinkan siswa untuk lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses belajar. Salah satu media yang dinilai mampu melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah media interaktif berbasis video animasi.

Video animasi merupakan media pembelajaran yang menampilkan gambar bergerak sehingga menciptakan ilusi gerakan. Animasi dapat dibuat melalui berbagai teknik, seperti animasi digital, pengambilan gambar berurutan, maupun kombinasi keduanya, dengan berbagai jenis seperti animasi 2D, 3D, dan stop motion (Thomas, 2019). Seiring perkembangannya, video animasi menjadi sarana komunikasi yang efektif karena mampu menyampaikan konsep atau informasi yang kompleks secara menarik dan mudah dipahami, tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai media edukatif (Novita, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 Desember 2023 di kelas IV SD Negeri Sungai Kuruk III, diketahui bahwa sarana dan prasarana sekolah tergolong memadai, seperti ruang kelas yang nyaman, ketersediaan listrik, perpustakaan, dan perangkat infokus. Namun, dalam proses pembelajaran, guru masih terbatas menggunakan media berupa gambar yang tersedia dalam buku guru, sehingga siswa terlihat kurang antusias, mudah bosan, dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nainggolan dan Shelsa Br (2023) yang menyatakan bahwa media video animasi valid digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada sekaligus memanfaatkan sarana sekolah secara optimal. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media interaktif berbasis video animasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi mengenal lingkungan sekitar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), minat, serta hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sungai Kuruk III.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang berfokus pada pengembangan suatu produk sekaligus pengujian tingkat kevalidannya. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang meliputi tahapan analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi, validasi oleh ahli media, pelaksanaan tes, serta penyebaran angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan beberapa pengujian, yaitu uji keefektifan, uji reliabilitas, dan uji N-gain. Pada pelaksanaan penelitian, peserta didik diberikan pretest dan posttest untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi

mengenai lingkungan sekitar di kelas IV SD Negeri Sungai Kuruk III. Pengukuran kemampuan siswa dilakukan menggunakan soal-soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) guna mengetahui perbedaan kemampuan berpikir siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis, peneliti melakukan kajian awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran serta menilai kelayakan pengembangan media baru pada materi mengenai lingkungan sekitar. Kegiatan analisis dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Sungai Kuruk III yang berlokasi di Kecamatan Seruway, Kabupaten Aceh Tamiang. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket sebagai satu-satunya media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran berlangsung secara monoton, kurang interaktif, dan belum mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa banyak siswa kurang fokus selama pembelajaran berlangsung, cenderung melakukan aktivitas lain, serta mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan. Selain itu, strategi pembelajaran yang digunakan belum mampu memfasilitasi partisipasi aktif siswa secara optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang bersifat interaktif, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi.

Pada tahap desain, peneliti mulai merancang media pembelajaran interaktif berbasis video animasi secara sistematis. Tahap ini bertujuan untuk mempermudah proses pengembangan media serta memastikan kesesuaian antara materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Perancangan meliputi penyusunan skenario pembelajaran, pembuatan alur video animasi, penyusunan soal dan pertanyaan berbasis HOTS, serta penentuan konten visual dan audio yang digunakan. Video animasi dirancang menggunakan aplikasi Canva dan CapCut dengan durasi kurang lebih 11 menit. Desain video difokuskan pada pengenalan lingkungan sekitar yang relevan dengan konteks lokal Aceh Tamiang, seperti rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas daerah, alat musik tradisional, bahasa daerah, tarian, serta tradisi masyarakat setempat. Pengintegrasian kearifan lokal dalam media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kedekatan materi dengan kehidupan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran yang telah dirancang selanjutnya divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Proses validasi dilakukan melalui pertemuan langsung dengan dosen ahli yang bertujuan untuk menilai kelayakan, kesesuaian isi materi, tampilan media, serta kejelasan penyajian video animasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Meski demikian, para validator juga memberikan sejumlah saran perbaikan, terutama terkait ketelitian dalam penulisan keterangan dan penyempurnaan

tampilan visual agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Saran dan masukan tersebut kemudian dijadikan dasar untuk melakukan revisi media sebelum diujicobakan pada tahap selanjutnya.

Pada tahap implementasi, media pembelajaran interaktif berbasis video animasi diujicobakan kepada siswa kelas IV SD Negeri Sungai Kuruk III. Uji coba dilakukan pada tanggal 17–27 Mei 2024 dengan tujuan memperoleh umpan balik langsung dari pengguna media, baik siswa maupun guru. Selama proses implementasi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari meningkatnya perhatian, keterlibatan aktif, serta respons positif terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Guru juga memberikan tanggapan positif karena media tersebut dinilai mampu membantu menjelaskan materi secara lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami konsep lingkungan sekitar.

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi akhir terhadap media pembelajaran berdasarkan masukan dari validator dan hasil implementasi di lapangan. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Saran utama dari validator adalah perlunya ketelitian lebih lanjut dalam penulisan teks dan keterangan dalam video animasi. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, peneliti melakukan revisi akhir sehingga media pembelajaran siap digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, khususnya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan bermakna. Media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk menjawab kebutuhan siswa kelas IV SD Negeri Sungai Kuruk III yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi mengenal lingkungan sekitar. Video animasi mampu menyajikan informasi secara visual dan audio secara bersamaan, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih konkret dan menarik.

Pembahasan hasil penelitian ini difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi. Dari aspek kevalidan, hasil penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dan layak digunakan. Hal ini menandakan bahwa media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kaidah penyusunan media pembelajaran yang baik. Validitas yang tinggi menunjukkan bahwa konten materi, tampilan visual, serta alur penyajian video animasi telah memenuhi standar pembelajaran.

Dari aspek kepraktisan, hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dinilai sangat praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi, sementara siswa merasa lebih tertarik dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Media ini juga mampu menciptakan interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat pasif.

Dari aspek keefektifan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan HOTS siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 42,8 yang meningkat menjadi 85,6 pada posttest setelah penggunaan media

pembelajaran berbasis video animasi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada materi mengenal lingkungan sekitar. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis video animasi terbukti mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri Sungai Kuruk III.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi mengenal lingkungan sekitar di kelas IV SD Negeri Sungai Kuruk III dinyatakan sangat baik dan layak digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media dan ahli materi yang berada pada kategori sangat baik, serta hasil uji kepraktisan berdasarkan respons guru dan siswa yang menyatakan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, dari segi keefektifan, media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan Higher Order Thinking Skills (HOTS) siswa, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 42,8 menjadi 85,6 pada posttest. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya, diharapkan media video animasi dapat dikembangkan dengan menambahkan variasi gambar dan animasi yang lebih menarik, diterapkan pada materi pembelajaran lain maupun jenjang kelas yang berbeda, serta disertai dengan waktu perancangan dan revisi produk yang lebih optimal agar kualitas media yang dihasilkan menjadi lebih baik dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, H., Sumarni, S., & Sunaryanto, S. (2019). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik kelas III tema keperluan sehari-hari. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Anggriani, N. Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan hasil belajar di sekolah dasar. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran)*, 6(1).
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan media video pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329.
- Dwizar, F. Z., & Nasution, A. G. J. (2023). Penerapan Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 388–395.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KOPENDIK: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Husna Nur Dinni. (2018). HOTS (Higher Order Thinking Skills) dan kaitannya dengan kemampuan literasi matematika. *PRISMA*, 1, 170–176.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80–86.
- Nainggolan, S. B. (2023). Pengembangan video animasi pada muatan pelajaran PPKn materi simbol-simbol Pancasila dan pengamalan sila Pancasila kelas II sekolah dasar.
- Nurgiansah, T. H. (2021). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurmaharani, R., Yuhana, Y., & Pribadi, R. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan Powtoon untuk meningkatkan kemampuan HOTS. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9(2), 443–452.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Jakarta: Tira Smart.
- Susilowati, Y., & Sumaji, S. (2021). Interseksi berpikir kritis dengan Higher Order Thinking Skills (HOTS) berdasarkan taksonomi Bloom. *Jurnal Silogisme*, 5(2), 62–71.
- Wulandari, A. P., Widyaningrum, A., & Arini, A. (2021). Peran media pembelajaran dalam menunjang proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 3928–3936.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2).