

**UJI KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDIO ANIMASI
“LAYAR HISTORY” MATERI SEJARAH KELAHIRAN PANCASILA PADA
PESERTA DIDIK KELAS V SDN KENITEN 1**

Isdela Oktovi Budiawati¹, Ilmawati Fahmi Imron², Aan Nurfahrudianto³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

[1isdelaoktovibdw@gmail.com](mailto:isdelaoktovibdw@gmail.com), [2ilmawati@unpkediri.ac.id](mailto:ilmawati@unpkediri.ac.id), [3aan@unpkediri.ac.id](mailto:aan@unpkediri.ac.id)

ABSTRACT

This study was conducted from the results of observations during the Pancasila Education learning, the history of the birth of Pancasila material implemented at SDN Keniten 1. In grade V students there are problems, namely they have difficulty understanding abstract material and the learning outcomes obtained from daily tests are still relatively low or below the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) which is below 75. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the animated video learning media "Layar History" on the history of the birth of Pancasila material. The model used in the development carried out in this study is the ADDIE model. The ADDIE model consists of five stages: namely 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The data analysis technique used was with the research subjects of grade V SDN Keniten 1 as many as 30 students. The results of the effectiveness of the animated video learning media were known through limited trials and extensive trials. Based on the results of limited trials after applying the media with 10 students as subjects, the results obtained were above the predetermined KKTP, which was 75 with a classical completion percentage of 100%. So it can be concluded that the animated video learning media "Layar History" is stated to be very effective for use in small-scale learning processes. Based on the results of extensive trials after applying the media with 20 students as subjects, the results obtained were above the predetermined KKTP, which was 75 with a classical completion percentage of 100%. So it can be concluded that the animated video learning media "Layar History" on the material on the history of the birth of Pancasila is stated to be very effective for use in large-scale learning processes.

Keywords: *animated video learning media, pancasila education, effectiveness test*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dari hasil observasi yang pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila, materi sejarah kelahiran Pancasila yang dilaksanakan di SDN Keniten 1. Pada peserta didik kelas V terdapat permasalahan yaitu mereka kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak dan hasil belajar yang diperoleh dari ulangan harian masih tergolong rendah atau dibawah Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran (KKTP) yakni dibawah 75. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi “Layar *History*” pada materi sejarah kelahiran Pancasila. Model yang digunakan pada pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Pada model ADDIE terdiri atas lima tahap: yaitu 1) analisis (analyse), 2) perancangan (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), dan 5) evaluasi (evaluation). Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan subjek penelitian kelas V SDN Keniten 1 sebanyak 30 peserta didik. Hasil dari keefektifan pada media pembelajaran video animasi diketahui dengan uji coba terbatas dan uji coba luas. Berdasarkan hasil uji coba terbatas setelah mengaplikasi media dengan subjek 10 peserta didik mendapatkan hasil nilai diatas KKTP yang telah ditentukan yaitu 75 dengan persentase ketuntasan klasikal 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran vidio animasi “Layar *History*” dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran skala kecil. Berdasarkan hasil uji coba luas setelah mengaplikasikan media dengan subjek 20 peserta didik mendapatkan hasil nilai diatas KKTP yang telah ditentukan yaitu 75 dengan persentase ketuntasan klasikan 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran vidio animasi “Layar *History*” pada materi sejarah kelahiran Pancasila dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran skala besar.

Kata Kunci: media pembelajaran video animasi, pendidikan pancasila, uji keefektifan

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia, dan peran pendidikan sangat penting dalam mengukur kemajuan sebuah negara. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pendidikan ialah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Menurut Ilmawati (2018) pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam

kehidupan manusia. Sedangkan menurut Dimiyati (2018) pendidikan adalah sebuah interaksi yang berorientasi pada tujuan. Interaksi ini terjadi antara guru dengan peserta didik dengan tujuan meningkatkan mental mereka sehingga mereka dapat menjadi manusia yang berakhlak, independent, dan kuat. Oleh karena itu, pembelajaran harus dijalankan secara optimal dengan mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi agar mampu meningkatkan kualitas pendidikan, menghadirkan suasa

kelas sesuai dengan tuntutan zaman, dan mampu mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan di masa depan. Salah satu pengembangan yang dapat dilakukan di bidang pendidikan adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dihasilkan dari pemanfaatan teknologi dapat berupa media audio visual, multimedia, audio, maupun media visual. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan proses belajar-mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan interaktif. Nurfadillah (2021) media pembelajaran penting digunakan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket kebutuhan (need assessment) yang dilakukan oleh peneliti di SDN Keniten 1, telah ditemukan beberapa permasalahan peserta didik kelas V dalam memahami materi sejarah kelahiran Pancasila. Permasalahan tersebut yaitu peserta didik kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak dan hasil belajar yang diperoleh dari ulangan harian masih tergolong rendah atau dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yakni dibawah

75. Permasalahan tersebut karena proses pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada guru atau biasa disebut dengan istilah teacher center. Pada pembelajaran materi sejarah kelahiran Pancasila, guru hanya menggunakan buku paket dan buku LKS (Lembar Kerja Siswa). SDN Keniten 1 juga belum maksimal dalam menggunakan sarana dan prasarana sekolah, salah satunya penggunaan chromebook dan proyektor. Alasan guru jarang menggunakan chromebook yaitu belum mahir dalam menggunakannya dan dianggap menyulitkan karena membutuhkan waktu lama untuk memasang proyektor. Pembelajaran monoton tersebut menyebabkan pengetahuan peserta didik masih belum maksimal. Selain itu, saat mengajar di dalam kelas guru hanya menggunakan buku paket sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik dalam kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa pemaparan yang disampaikan di atas perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Media pembelajaran yang efektif harus dirancang sesuai dengan perkembangan zaman dan berfungsi

sebagai alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran. Sehingga salah satu solusi yang ditawarkan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran yang bisa membantu guru dalam memanfaatkan sarana dan prasana yang terdapat di SDN Keniten 1 agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu video animasi “layar history” agar peserta didik lebih mengerti dan mendapat gambaran secara nyata tentang sejarah kelahiran Pancasila.

Peneliti memilih video animasi “layar history” sebagai media karena karakteristik peserta didik sekolah dasar masih menyukai animasi bergambar, bergerak, dan bersuara. Dalam pembelajaran menggunakan media video animasi “layar history” materi disajikan dengan cara yang menarik dan di lengkapi dengan soal evaluasi melalui Quizizz dan game dengan bantuan website Wordwall sehingga dengan media pembelajaran video animasi “layar history” dapat meningkatkan semangat dan minat peserta didik dalam menyimak pembelajaran dan memahami materi. Video animasi “layar history” memberikan pengalaman belajar yang

visual dan menghibur, membantu peserta didik untuk terlibat secara aktif, kreatif, menyenangkan, dan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang materi-materi yang sedang diajarkan oleh guru.

Tujuan dari media pembelajaran video animasi “layar history” yaitu dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih hidup sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan. Menurut Apriansyah (2020) media pembelajaran video animasi ini mempunyai keunggulan dalam meningkatkan minat belajar dan menghadirkan keceriaan dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik. Dikombinasikan dengan animasi dalam video pembelajaran, peserta didik dapat dengan mudah memahami dan mengingat apa yang telah dipelajari. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi “layar history” pada materi sejarah kelahiran Pancasila untuk peserta didik kelas V di SDN Keniten 1.

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis (bagi sekolah, bagi guru, bagi peserta didik, dan bagi peneliti). Manfaat

teoritis, secara umum penelitian ini mampu memberikan tambahan pengetahuan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pembentukan Negara Kesatuan Republik Indonesia untuk peserta didik kelas IV di SDN Keniten 1. Manfaat praktis antara lain 1) bagi sekolah, dengan harapan penelitian ini digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan kepedulian sekolah dalam pengembangan media pembelajaran. 2) bagi guru, dengan harapan penelitian ini dapat digunakan sebagai penunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Selain itu, memotivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran. 3) bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat belajar peserta didik, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. 4) bagi peneliti, dapat meningkatkan wawasan peneliti dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian ini sering digunakan untuk

mengembangkan atau memvalidasi produk yang akan digunakan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini, nantinya akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang dapat dikembangkan yakni berupa video animasi "Layar History" materi sejarah kelahiran Pancasila.

Metode penelitian *Research and Development* (R&D) terdiri dari beberapa model pengembangan, salah satunya adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*). Pada model ADDIE ini terdapat 5 tahapan yakni tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Menurut Mulyatiningsih (2016) pengembangan Research and Development (R&D) bisa digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti metode pembelajaran, model

pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan dapat digunakan juga untuk membuat sebuah bahan ajar.

Keutamaan dari model pengembangan ADDIE ini yakni gampang dipahami dan alurnya sangat jelas, sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan produk berbasis video animasi yang mempunyai tujuan untuk mempermudah dan memperlancar suatu proses pembelajaran serta dapat digunakan dalam menaikkan hasil belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini, untuk mengetahui keefektifan hasil belajar menggunakan media video animasi “*layar history*” ini yaitu dengan melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas dengan menyebarkan post-test sebanyak 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai tentang materi sejarah kelahiran Pancasila. Nilai yang didapatkan kemudian dibandingkan dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), kemudian langkah selanjutnya adalah menghitung ketuntasan belajar peserta didik secara menyeluruh. Langkah-langkah yang digunakan

untuk mendapatkan data keefektifan media dapat dilakukan dengan rumus berikut.

1. Menghitung nilai hasil belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai hasil belajar} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

Keterangan:

TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh siswa)

TSh = total skor maksimal

2. Selanjutnya ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikan dapat menggunakan rumus berikut.

$$p = \frac{l}{n} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan:

p = presentase kelulusan siswa secara klasikal

l = jumlah siswa yang lulus KKTP

n = jumlah siswa keseluruhan

3. Langkah terakhir yaitu mengubah nilai hasil belajar siswa dalam bentuk kata-kata seperti tabel berikut.

Tabel 1 Kriteria Keefektifan

Presentase	Kategori	Keterangan
0% - 20%	Tidak efektif	Sangat tidak efektif untuk digunakan
21%-40%	Kurang efektif	Kurang efektif digunakan

41% -60%	Cukup efektif	Boleh digunakan setelah revisi besar
61% -80%	Efektif	Boleh digunakan setelah revisi kecil
81% -100%	Sangat efektif	Sangat efektif digunakan

(Sumber: Rahayuningtyas, 2022)

Berikut ini adalah data dari hasil uji keefektifan terbatas dan keefektifan luas.

1. Uji Keefektifan Terbatas

Uji keefektifan terbatas pada media video animasi “Layar *History*” ini dikatakan sangat valid oleh ahli media dan ahli materi. Untuk berikutnya produk media pembelajaran ini dilakukan uji coba terbatas yang dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Keniten 1 dengan subjek uji coba terbatas berjumlah 10 peserta didik yang dipilih secara acak. Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 21 April 2025. Dengan dilaksanakan uji coba terbatas ini maka akan diketahui tingkat dari keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran video animasi “Layar *History*” pada materi sejarah kelahiran Pancasila. Pada pelaksanaan ini dilakukan langkah-langkah dalam uji coba terbatas sebagai berikut.

- a) Memilih secara acak 10 peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
- b) Produk media pembelajaran video animasi “Layar *History*” pada materi sejarah kelahiran Pancasila dikenalkan pada peserta didik dengan memutar media dan menjelaskan apa saja elemen yang terdapat dalam media tersebut.
- c) Melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi “Layar *History*” pada materi sejarah kelahiran Pancasila.
- d) Setelah melakukan pembelajaran, peserta didik mengerjakan soal post test guna menguji keefektifan media pembelajaran video animasi “Layar *History*” pada materi sejarah kelahiran Pancasila.
- e) Menganalisis hasil dari uji coba terbatas.

Hasil keefektifan uji terbatas didapatkan dari hasil belajar peserta didik. Uji terbatas dilakukan setelah peserta didik mendengarkan penjelasan media pembelajaran video animasi “Layar *History*” pada materi sejarah kelahiran Pancasila. Setelah melakukan pengaplikasian media pembelajaran video animasi “Layar *History*” terhadap 10 subjek peserta didik, kemudian peserta didik

mengerjakan soal post-test. Berikut adalah hasil dari uji coba post-test.

Tabel 2 Hasil Post-Test Uji Coba Keefektifan Terbatas

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai Post Test	Keterangan
1	Abi Putra Masrullah	75	95	Tuntas
2.	Adam Rahmatulloh	75	80	Tuntas
3.	Ahmad Nur Fajar	75	80	Tuntas
4.	Adia Jesica	75	95	Tuntas
5.	Achmad Okky Faris	75	85	Tuntas
6.	Aluna Kusuma	75	90	Tuntas
7.	Andini Vina	75	85	Tuntas
8.	Dista Putri	75	80	Tuntas
9.	Aulia Ramadani	75	90	Tuntas
10.	Aura Amelia Adinata	75	90	Tuntas
Skor yang Diperoleh	-	870	-	-
Skor Maksimal	750	1000	-	-
Rata-Rata	75	87	-	-
Ketuntasan Klasikal	-	-	-	100%

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{l}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{10}{10} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

p = persentase kelulusan siswa secara klasikal

l = jumlah siswa yang lulus KKTP

n = jumlah siswa keseluruhan

Berdasarkan hasil post-test uji coba terbatas setelah mengaplikasi media pada siswa kelas V di SDN Keniten 1 dengan subjek 10 peserta didik mendapatkan hasil nilai diatas

KKTP yang telah ditentukan yaitu 75 dengan persentase ketuntasan klasikal 100% sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran vidio animasi “Layar History” dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran skala kecil (Rahayuningtyas, 2022).

2. Uji Keefektifan Luas

Setelah media pembelajaran vidio animasi “Layar *History*” pada materi sejarah kelahiran Pancasila sudah dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi, yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan uji coba secara luas. Uji coba secara luas ini dilakukan oleh peserta didik kelas V SDN Keniten 1 dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik. Uji coba luas ini merupakan pembenahan dari uji coba terbatas yang sebelumnya siswa terkendala dalam memasukkan kode quiziz. Perbaikan yang dilakukan di uji coba luas ini yaitu peneliti membuka quiziz terlebih dahulu, baru memberikan kode baru kepada 20 siswa kelas V. Uji coba luas dilaksanakan pada tanggal 22 April 2025. Uji coba luas ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran vidio animasi “Layar *History*” yang sudah dikembangkan. Pada pelaksanaan ini

dilakukan langkah-langkah dalam uji coba luas sebagai berikut.

- a) Memilih secara acak 20 peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
- b) Produk media pembelajaran video animasi “Layar *History*” pada materi sejarah kelahiran Pancasila dikenalkan pada peserta didik dengan memutar media dan menjelaskan apa saja elemen yang terdapat dalam media tersebut.
- c) Melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi “Layar *History*” pada materi sejarah kelahiran Pancasila.
- d) Setelah melakukan pembelajaran, peserta didik mengerjakan soal post test guna menguji keefektifan media pembelajaran video animasi “Layar *History*” pada materi sejarah kelahiran Pancasila.
- e) Menganalisis hasil dari uji coba luas.
- f) Deskripsi uji coba luas.

Hasil keefektifan uji coba luas didapatkan dari hasil belajar peserta didik. Uji coba luas dilakukan setelah peserta didik mendengarkan penjelasan media pembelajaran video animasi “Layar *History*” pada materi sejarah kelahiran Pancasila. Setelah melakukan pengaplikasian media

pembelajaran video animasi “Layar *History*” terhadap 20 subjek peserta didik, kemudian peserta didik mengerjakan soal post-test.

Tabel 2 Hasil Post-Test Uji Coba Keefektifan Luas

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai Post Test	Keterangan
1.	Viko Alexander	75	95	Tuntas
2.	Ahmad Fitra	75	90	Tuntas
3.	Geysa Octaviana	75	90	Tuntas
4.	Gigih Prasetyo	75	85	Tuntas
5.	Kamila Az-zahra	75	95	Tuntas
6.	Mayzhara Bilkis	75	90	Tuntas
7.	Desvita Sari	75	85	Tuntas
8.	Moch. Rachel Putra	75	100	Tuntas
9.	Azqi Pratama	75	95	Tuntas
10.	Melvin Nizar	75	85	Tuntas
11.	Zafira Icha	75	100	Tuntas
12.	M. Pandu Prayoga	75	95	Tuntas
13.	Natasya Alkarin	75	80	Tuntas
14.	Verdian Kevin	75	85	Tuntas
15.	Moch. Fero Maulana	75	90	Tuntas
16.	Okta Bunga Sari	75	95	Tuntas
17.	Anya Karina Dewi	75	100	Tuntas
18.	Prasetyawan Basakara	75	95	Tuntas
19.	Rangga Bintang Aldiano	75	100	Tuntas
20.	Salsabila Novita Sari	75	100	Tuntas
Skor Perolehan	-	1.850	-	
Skor Maksimal	750	2.000	-	
Rata-Rata	75	92,5	-	
Ketuntasan Klasikal	-	-	-	100%

$$p = \frac{l}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{10}{10} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Keterangan:

p = persentase kelulusan siswa secara klasikal

l = jumlah siswa yang lulus KKTP

n = jumlah siswa keseluruhan

Berdasarkan hasil post-test uji coba luas setelah mengaplikasikan media pada siswa kelas V di SDN Keniten 1 dengan subjek 20 peserta didik mendapatkan hasil nilai diatas KKTP yang telah ditentukan yaitu 75 dengan persentase ketuntasan klasikan 100% sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran vidio animasi "Layar History" pada materi sejarah kelahiran Pancasila dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran skala besar (Rahayuningtyas, 2022).

Tingkat keefektifan dari pengembangan media pembelajaran vidio animasi "Layar History" pada materi sejarah kelahiran Pancasila untuk peserta didik kelas V SDN Keniten 1 dapat diukur dari hasil belajar siswa mengerjakan post-test dalam uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil post-test uji terbatas setelah mengapikasi media pada siswa kelas V dengan subjek 10 peserta didik mendapatkan hasil nilai diatas KKTP yang telah ditentukan yaitu 75 dengan persentase

ketuntasan klasikal 100 %. Dengan demikian media pembelajaran vidio animasi "Layar History" dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran skala kecil.

Berdasarkan hasil post-test uji coba luas yang dilakukan oleh 20 peserta didik kelas V SDN Keniten 1 diketahui peserta didik mendapatkan hasil nilai diatas KKTP yang telah ditentukan 75 dengan ketuntasan klasikan 100% sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran vidio animasi "Layar History" pada materi sejarah kelahiran Pancasila dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran skala besar.

D. Kesimpulan

Keefektifan media pembelajaran vidio animasi "Layar History" dapat diketahui dari post-test dalam uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil post-test uji coba terbatas pada siswa kelas V dengan subjek 10 peserta didik mendapatkan hasil nilai diatas KKTP yang telah ditentukan yaitu 75 dengan persentase ketuntasan klasikal 100%. Dengan demikian media vidio animasi "Layar History" dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran skala kecil.

Berdasarkan hasil post-test uji coba luas yang dilakukan oleh 20 peserta didik kelas V SDN Keniten 1 diketahui bahwa memperoleh hasil nilai diatas KKTP telah ditentukan dengan ketuntasan klasikan 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran vidio animasi "Layar *History*" pada materi sejarah kelahiran Pancasila dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran skala besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman & Arif, P. 2019. *Explore Sejarah Indonesia Jilid 3*. Jakarta: Penerbit Duta.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nunung, S, J. 2020. *Pengembangan Afektif Anak Usia Dini*. Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Nugraheti, S., Tiara, I. & Tika, F. 2023. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Nugroho, D. (2020). Pemanfaatan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 12(1), 15-27.
- Rahayu, S. (2020). Peran Feedback Real-Time dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa: Studi Kasus Penggunaan Quizizz. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 134-142.
- Salma, R. 2020. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Tasik Malaya: Edu Publisher.
- Septy, N. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Setyawan, B., & Prasetyo, A. (2021). Efektivitas Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Berbasis Quizizz. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 3(4), 201-214.
- Dasar. Yogyakarta: CV. AA. Rizky.
- Wahyuni, R. (2019). Teknologi dalam Pendidikan: Studi Pemanfaatan Quizizz di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 9(3), 45-58.
- Wahyudi. 2022. *Mengenal Lebih Dekat Tokoh Perancang Pancasila*. Surabaya: CV Media Edukasi Creative.
- Wijastuti. 2022. *Memahami Pancasila dari Masa Ke Masa*. Jawa Tengah: Cahya Ghasni.