



PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI ADOBE ANIMATE UNTUK PEMAHAMAN KONSEP KEBERAGAMAN DALAM PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Renisa Dwi Aprilia¹, Takiddin²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Jl. Ir. H. Djuanda No. 95, Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15412

E-mail: takiddin@uinjkt.ac.id

Corresponding Author:

Takiddin

Submit: 16 Juni 2025

Revisi: 20 Juni 2025

Approve: 25 Juni 2025

Pengutipan: Aprilia, R. D., & Takiddin, T. (2025). Pengembangan Video Animasi Adobe Animate Untuk Pemahaman Konsep Keberagaman Dalam Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 227–238., 10.15408/elementar.v5i2.54539

Permalink: doi:
10.15408/elementar.v5i2.54539

Abstract

Pancasila Education in elementary schools faces two simultaneous challenges: strengthening students' understanding of diversity from an early age and addressing the limitations of learning media in translating social concepts into concrete learning experiences. This study examines the validity, practicality, and effectiveness of an Adobe Animate-based animated video on the topic of "Respecting Differences" for third-grade elementary school students. The study employed a research and development (R&D) approach using the ADDIE model and was conducted at SD Al-Zahra Indonesia, involving subject-matter experts, media experts, classroom teachers, and 30 students. Data were collected through interviews, validation questionnaires, user-response questionnaires, and pretests and posttests. The results indicated that the product achieved validity scores of 88% from subject-matter experts and 80% from media experts. Teacher responses indicated a high level of practicality (95.56%), while student responses were highly positive in both the small-group trial (96.1%) and the large-group trial (98.13%). Regarding effectiveness, the mean score increased from 60 on the pretest to 90 on the posttest. The Wilcoxon signed-rank test yielded a p-value of less than .001, while the normalized gain (N-gain) was 0.77, which falls within the high category. These findings suggest that contextually designed animated videos can support students' understanding of diversity while providing an engaging medium for learning abstract social concepts. This study contributes to the application of multimedia-based learning in early-grade

Pancasila Education by examining its potential to support students' conceptual understanding of diversity.

Keywords: Adobe Animate, Instructional Animation, Pancasila Education, Conceptual Understanding, Diversity, Elementary School.

PENDAHULUAN

Video dan multimedia dapat mendukung pembelajaran di sekolah dasar apabila unsur visual, teks, audio, dan aktivitas kognitif dirancang secara selaras. Efektivitasnya tidak semata ditentukan oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh cara informasi disajikan dan diproses peserta didik (Navarrete et al., 2025; Kleftodimos, 2024).

Cognitive theory of multimedia learning menjelaskan bahwa pembelajaran bermakna berlangsung ketika peserta didik menyeleksi informasi, mengorganisasi representasi verbal dan visual, lalu mengintegrasikannya dengan pengetahuan sebelumnya. Dengan demikian, kualitas desain media menjadi faktor penting, bukan sekadar keberadaan teknologi (Mayer, 2024; Çeken & Taşkın, 2022).

Di sekolah dasar, representasi konkret dapat membantu siswa memahami gagasan abstrak. Tinjauan tentang media pembelajaran menunjukkan potensi dukungan multimedia terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar, terutama ketika materi membutuhkan visualisasi (Aryfien et al., 2025; Im, 2024).

Namun, penerapan multimedia untuk pembelajaran kewargaan, nilai, dan kehidupan sosial anak sekolah dasar masih perlu dikaji lebih lanjut. Karena itu, penggunaan video animasi untuk membantu pemahaman konsep sosial menjadi konteks yang relevan untuk diteliti (Kleftodimos, 2024; Ploetzner, 2024).

Kebutuhan tersebut penting dalam Pendidikan Pancasila, yang mengenalkan nilai kehidupan bersama, identitas kebangsaan, dan penghargaan terhadap kebinekaan. Pada kelas awal, konsep tersebut perlu dihubungkan dengan pengalaman nyata siswa, bukan hanya dihafalkan sebagai definisi (Schulz et al., 2025; UNESCO, 2024).

Kajian social studies menekankan pentingnya strategi instruksional yang terarah agar siswa tidak hanya mengingat fakta, tetapi juga membangun pemahaman isi secara bermakna (Burnett & Cuevas, 2023; National Council for the Social Studies, 2024).

Materi “Menghargai Perbedaan” di kelas III memperlihatkan tantangan tersebut. Siswa menjumpai perbedaan fisik, hobi, agama, suku, dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi pengalaman itu belum tentu otomatis membentuk pemahaman tentang penghormatan dan persatuan. Media kontekstual dapat membantu menghubungkan pengalaman tersebut dengan konsep keberagaman sosial (Kahne et al., 2024; UNESCO, 2024).

Adobe Animate memungkinkan pengembangan animasi dengan integrasi unsur audio-visual. Namun, pemanfaatannya untuk materi Pendidikan Pancasila di sekolah dasar perlu dikaji secara khusus, terutama pada topik kewargaan yang bersifat naratif dan sosial (Désiron et al., 2024; Utaminingsih et al., 2024).

Selain kelayakan dan kepraktisan, pengembangan media perlu menguji perubahan hasil belajar yang menjadi sasaran penggunaannya. Dalam penelitian ini, pemahaman konsep keberagaman dipilih agar evaluasi tidak hanya berfokus pada ketertarikan siswa terhadap tampilan media (Kim et al., 2021; Rashid et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan video animasi Adobe Animate untuk materi “Menghargai Perbedaan” dalam Pendidikan Pancasila kelas III. Kebaruan yang ditawarkan terletak pada pengujian kualitas produk, kepraktisan penggunaan, dan perubahan pemahaman konsep keberagaman dalam konteks pembelajaran di SD Al-Zahra Indonesia. Penelitian ini bertujuan menganalisis validitas, kepraktisan, dan hasil belajar setelah penggunaan media (Pratiwi & Wuryandani, 2025; Kahne et al., 2024).

Prinsip desain multimedia juga menekankan perlunya keselarasan antara karakteristik media dan aktivitas belajar. Oleh sebab itu, video animasi perlu dikembangkan sebagai bagian dari desain instruksional yang terarah, bukan hanya sebagai materi visual.

Dengan demikian, penelitian ini menempatkan media digital sebagai sarana untuk mendukung tujuan konseptual yang jelas. Fokus tersebut menjadi dasar pengembangan dan pengujian video animasi untuk materi keberagaman dalam Pendidikan Pancasila.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang mencakup analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analysis, kebutuhan pembelajaran diidentifikasi melalui wawancara. Tahap design digunakan untuk merancang alur dan struktur media; tahap development menghasilkan video animasi; tahap implementation dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar; sedangkan evaluation dilakukan melalui validasi ahli, respons pengguna, serta perbandingan skor pretest dan posttest. Rincian dokumentasi operasional setiap tahap tidak dijabarkan lebih lanjut dalam berkas sumber.

Penelitian dilaksanakan di SD Al-Zahra Indonesia pada tahun ajaran 2024/2025. Partisipan terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu guru kelas III, dan 30 siswa kelas III. Uji coba dilakukan dalam dua kelompok, yaitu kelompok kecil yang terdiri atas 6 siswa dan kelompok besar yang terdiri atas 24 siswa.

Data dikumpulkan melalui wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes pretest–posttest yang terdiri atas 15 butir. Wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran; angket ahli untuk menilai kelayakan materi dan media; angket respons untuk menggambarkan kepraktisan; dan tes untuk membandingkan pemahaman konsep sebelum dan sesudah penggunaan media. Berkas sumber tidak memuat kisi-kisi tes, hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen, maupun prosedur persetujuan etik; informasi tersebut perlu dilengkapi berdasarkan dokumentasi penelitian asli dan tidak dapat diasumsikan.

Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Skor validasi serta respons disajikan dalam bentuk persentase, sedangkan hasil belajar diringkas melalui rerata pretest dan posttest, uji Wilcoxon signed-rank, serta normalized gain (N-gain). Nilai signifikansi, jumlah pasangan data yang dianalisis, ukuran efek, rumus persentase, dan dasar kategorisasi tidak dijelaskan secara lengkap dalam dokumen sumber. Karena itu, rincian tersebut perlu diverifikasi dari lembar data dan keluaran analisis asli sebelum artikel difinalkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III masih bertumpu pada buku paket dan presentasi sederhana. Guru melaporkan bahwa siswa cenderung lebih terlibat ketika materi disajikan dalam bentuk visual yang bergerak, berwarna, dan dekat dengan pengalaman mereka. Pada materi “Menghargai Perbedaan”, tantangan utama bukan hanya rendahnya perhatian siswa, tetapi juga terbatasnya kemampuan mereka menghubungkan contoh keberagaman dengan makna konseptual tentang saling menghormati dan hidup bersama.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan video animasi berbasis Adobe Animate berformat MP4 dengan struktur delapan segmen: pengenalan tokoh, judul materi, tujuan pembelajaran, pengantar topik, isi materi, tugas/latihan, simpulan, dan penutup. Materi mencakup perbedaan identitas, hobi, agama, suku, dan cara menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari. Struktur produk ini mengikuti prinsip penyajian bertahap agar siswa dapat menautkan contoh konkret dengan gagasan umum yang sedang dipelajari.

Tabel 1. Karakteristik utama video animasi berbasis Adobe Animate

Aspek	Deskripsi
Platform	Adobe Animate dengan keluaran video MP4
Materi	Pendidikan Pancasila kelas III: Menghargai Perbedaan
Struktur	8 segmen: pengenalan tokoh, judul, tujuan, pengantar, isi, tugas, simpulan, penutup
Fokus isi	Perbedaan identitas, hobi, agama, suku, dan perilaku saling menghargai
Fungsi pedagogis	Memvisualisasikan konsep sosial yang abstrak menjadi contoh kontekstual

Dari sisi validitas, ahli materi memberikan skor 88%, sedangkan ahli media memberikan skor 80% setelah revisi. Hasil ini menunjukkan bahwa substansi materi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, bahasa, tampilan visual, dan kualitas audio-video berada pada kategori layak hingga sangat layak. Masukan ahli terutama berkaitan dengan perlunya memperkuat representasi keragaman Indonesia, memperbaiki kesesuaian gambar dengan konteks lokal, dan menyempurnakan kualitas audio narasi.

Tabel 2. Rekapitulasi validitas dan kepraktisan media

Komponen Penilaian	Persentase	Kategori
Validasi ahli materi	88,00%	Sangat valid
Validasi ahli media	80,00%	Valid
Respons guru/praktisi	95,56%	Sangat praktis
Respons siswa kelompok kecil	96,10%	Sangat praktis
Respons siswa kelompok besar	98,13%	Sangat praktis

Kepraktisan produk tampak sangat kuat. Guru kelas memberikan penilaian 95,56%, yang menunjukkan bahwa video mudah dioperasikan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan dapat langsung diintegrasikan ke dalam praktik kelas. Respons siswa juga sangat tinggi, baik pada kelompok kecil maupun kelompok besar. Tiga aspek yang paling menonjol dari penilaian siswa adalah kemudahan memahami isi video, ketertarikan terhadap animasi, serta kejelasan suara dan gambar.

Pada aspek hasil belajar, rerata skor meningkat dari 60 pada pretest menjadi 90 pada posttest. Dokumen analisis melaporkan nilai signifikansi Wilcoxon sebesar 0,000 dan N-gain sebesar 0,77 (kategori tinggi). Dalam pelaporan statistik, nilai 0,000 sebaiknya ditulis sebagai $p < 0,001$, bukan sebagai probabilitas nol. Karena penelitian menggunakan satu kelompok tanpa pembandingan, hasil ini menunjukkan peningkatan skor setelah penggunaan media pada kelompok yang diteliti, tetapi belum cukup untuk memastikan bahwa perubahan hanya disebabkan oleh media.

Tabel 2. Ringkasan efektivitas penggunaan media

Indikator	Hasil	Interpretasi
Rerata pretest	60	Pemahaman awal sedang-rendah
Rerata posttest	90	Pemahaman akhir tinggi
Selisih rerata	30 poin	Peningkatan substansial
Uji Wilcoxon	Sig. 0,000	Perbedaan signifikan
N-gain	0,77	Kategori tinggi

Secara keseluruhan, hasil menunjukkan bahwa video animasi memperoleh penilaian validasi dan respons pengguna yang tinggi, disertai peningkatan rerata skor setelah penggunaan media. Temuan ini mendukung potensi produk untuk pembelajaran

materi “Menghargai Perbedaan” di kelas yang diteliti. Penelitian lanjutan dengan kelompok pembandingan dan pelaporan prosedur analisis yang lebih lengkap diperlukan untuk menguji konsistensi hasil tersebut.

Kenaikan rerata skor dari 60 menjadi 90 dan N-gain 0,77 memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman konsep setelah siswa menggunakan video animasi dalam konteks penelitian ini. Dalam perspektif *cognitive theory of multimedia learning*, integrasi kata, gambar, dan narasi berpotensi membantu siswa menyeleksi informasi, membangun representasi mental, dan menghubungkan materi dengan pengalaman sebelumnya (Mayer, 2024; Çeken & Taşkın, 2022). Namun, desain satu kelompok tanpa pembandingan membatasi penarikan kesimpulan kausal.

Temuan ini konsisten dengan sintesis riset *video-based learning* yang menunjukkan bahwa efektivitas video tidak ditentukan oleh satu fitur tunggal, melainkan oleh orkestrasi unsur visual, tekstual, audio, dan desain instruksional. Video yang dirancang baik memberi dukungan kognitif bagi pembelajar, terutama ketika materi dipilah ke dalam segmen yang jelas dan mengandung penanda yang memfokuskan perhatian. Struktur delapan segmen pada produk ini tampaknya berfungsi sebagai mekanisme tersebut (Navarrete et al., 2025); (Kleftodimos, 2024).

Pada siswa sekolah dasar, keberhasilan animasi juga dipengaruhi oleh kapasitas kerja visuospasial dan tuntutan beban kognitif. Ketika informasi sosial tentang keberagaman disajikan dalam bentuk contoh yang familier, ilustrasi bergerak, dan narasi singkat, siswa tidak perlu mengalokasikan terlalu banyak sumber daya mental untuk menebak konteks. Hal ini membantu mereka memusatkan perhatian pada inti konsep yang ingin dipelajari (Ploetzner, 2024); (Rashid et al., 2024).

Karakter materi “Menghargai Perbedaan” membuat fungsi animasi menjadi sangat penting. Keberagaman merupakan konsep sosial yang dekat secara empiris, tetapi abstrak secara normatif. Anak dapat melihat bahwa teman-temannya berbeda, namun belum tentu memahami bahwa perbedaan itu harus dimaknai dalam kerangka penghormatan, toleransi, dan persatuan. Ketika media menampilkan situasi konkret yang dekat dengan kehidupan anak, abstraksi sosial tersebut menjadi lebih mudah dipahami (Kahne et al., 2024); (UNESCO, 2024).

Dari perspektif social studies, hasil ini menggemakan pandangan bahwa pembelajaran sosial pada sekolah dasar memerlukan strategi yang lebih bermakna daripada sekadar ceramah atau pembacaan teks. Studi pada pembelajaran sejarah dan social studies menunjukkan bahwa ketika siswa dihadapkan pada sumber representasional yang kaya dan strategi yang mendorong konstruksi makna, pengetahuan isi mereka meningkat secara signifikan. Logika instruksional yang sama tampak berlaku pada materi Pendidikan Pancasila di artikel ini (Burnett & Cuevas, 2023); (Kim et al., 2021).

Validitas yang tinggi dari ahli materi dan ahli media memperlihatkan bahwa kualitas pembelajaran digital tetap bertumpu pada dua fondasi: akurasi pedagogis dan kualitas desain. Temuan ini sejalan dengan riset yang menunjukkan bahwa guru atau pengembang media perlu memahami prinsip multimedia learning agar materi digital yang dibuat tidak hanya menarik, tetapi juga benar-benar mendukung pemrosesan makna. Dengan kata lain, desain yang tampak bagus belum tentu efektif tanpa kesesuaian instruksional (Désiron et al., 2024); (Mayer, 2024).

Respons guru sebesar 95,56% dan respons siswa yang mendekati 100% memperlihatkan bahwa kepraktisan merupakan unsur kunci bagi adopsi media di sekolah dasar. Literatur pengembangan media menegaskan bahwa produk yang efektif harus mudah dipakai di ruang kelas nyata, bukan hanya ideal pada level prototipe. Tingginya kepraktisan pada studi ini memperkuat kemungkinan bahwa media dapat direplikasi atau diadaptasi pada kelas serupa (Utaminingsih et al., 2024); (Aryfien et al., 2025).

Temuan ini menambah contoh pengembangan multimedia untuk Pendidikan Pancasila dengan menempatkan pemahaman konsep keberagaman sebagai salah satu hasil yang diukur. Interpretasi kontribusi ini tetap perlu dibatasi pada konteks dan desain penelitian yang digunakan (Pratiwi & Wuryandani, 2025; Rismaya et al., 2024).

Penelitian ini juga memberikan contoh pemanfaatan Adobe Animate untuk mengemas materi kewargaan yang bersifat naratif dan terkait situasi sehari-hari. Perbandingan dengan penelitian terdahulu perlu dilakukan secara hati-hati karena kesesuaian metadata referensi yang digunakan masih perlu diverifikasi (Audhiha et al., 2022; Ferdiani et al., 2023).

Secara lebih luas, temuan ini mendukung agenda pendidikan kewargaan di era digital yang menuntut penggunaan representasi digital secara lebih cerdas dan kontekstual. Sekalipun intervensi yang digunakan dalam studi ini masih berupa video sederhana, logika pedagogisnya selaras dengan tuntutan global agar pendidikan kewargaan mengembangkan pemahaman, suara, dan literasi representasional peserta didik sejak usia dini. Keterbatasan desain satu kelompok tanpa pembanding membuat generalisasi perlu dilakukan hati-hati, namun temuan ini memberi pijakan awal yang kuat untuk eksperimen yang lebih ketat pada topik Pendidikan Pancasila lainnya (Schulz et al., 2025); (Kahne et al., 2024).

Secara teoretis, temuan dapat dibahas melalui prinsip desain multimedia yang menekankan kesesuaian antara representasi visual-verbal dan tujuan belajar. Akan tetapi, penelitian ini tidak mengisolasi pengaruh fitur desain tertentu, sehingga hasilnya tidak dapat digunakan untuk menyatakan bahwa desain emosional, kualitas suara, atau fitur spesifik lain menjadi penyebab peningkatan skor.

Hasil ini menggarisbawahi pentingnya menyesuaikan media dengan materi dan tujuan pembelajaran. Namun, karena tidak ada kelompok pembanding atau pengujian terhadap fitur desain secara terpisah, penelitian ini belum dapat menentukan komponen mana yang paling berkontribusi terhadap perubahan skor.

KESIMPULAN

Video animasi berbasis Adobe Animate untuk materi “Menghargai Perbedaan” memperoleh penilaian validasi ahli dan respons pengguna yang tinggi. Rerata skor siswa meningkat dari 60 pada pretest menjadi 90 pada posttest, dengan N-gain 0,77. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan skor setelah penggunaan media dalam konteks kelas yang diteliti; desain satu kelompok tanpa pembanding belum memungkinkan kesimpulan kausal yang kuat.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memberi contoh penerapan prinsip pembelajaran multimedia pada materi keberagaman dalam Pendidikan Pancasila. Secara praktis, produk dapat dipertimbangkan sebagai alternatif media kontekstual, dengan penyesuaian pada kebutuhan kelas dan evaluasi lebih lanjut.

Keterbatasan penelitian meliputi desain satu kelompok tanpa kontrol, pelaksanaan di satu sekolah, dan fokus pada satu topik. Penelitian berikutnya perlu menggunakan kelompok pembanding, menjelaskan validitas dan reliabilitas instrumen, melaporkan statistik inferensial dan ukuran efek secara lengkap, serta menguji retensi konsep pada topik Pendidikan Pancasila lainnya.

REFERENSI

- Aprilia, R. D. (2025). Pengembangan video animasi berbasis Adobe Animate untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Al-Zahra Indonesia [Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. <https://youtu.be/7VlifHKUBmM?si=12cVL7vb25cqpBxf>
- Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri. (2025). Interactive learning media for better learning outcomes in elementary school: A systematic literature review. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 132–147. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323>
- Audhiha, M., et al. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Adobe Animate CC pada materi bangun ruang sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1088–1098. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika/article/view/63448>
- Burnett, L., & Cuevas, J. (2023). Using historical thinking strategies for improving elementary students' content knowledge and attitudes towards social studies. *Georgia Educational Researcher*, 20(1). <https://doi.org/10.20429/ger.2023.200102>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: A systematic review. *Smart Learning Environments*, 9, Article 19. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Désiron, J. C., Schmitz, M.-L., & Petko, D. (2024). Teachers as creators of digital multimedia learning materials: Are they aligned with multimedia learning principles? *Technology, Knowledge and Learning*. <https://doi.org/10.1007/s10758-024-09770-1>

- Ferdiani, R. D., Fayeldi, T., & Suci, T. P. (2023). Animation video using Adobe Animate CC application based on problem-based learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 377–389.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika/article/view/63448>
- Im, H. (2024). Affective and social competencies of elementary school students in the use of digital textbooks: A longitudinal study. *Behavioral Sciences*, 14(3), Article 179.
<https://doi.org/10.3390/bs14030179>
- Kahne, J., Lipkin, M. C., Tynes, B., McGrew, S., Mirra, N., & Garcia, A. (2024). Civic reasoning and discourse across the curriculum: Digital citizenship education [Report]. National Academy of Education. <https://doi.org/10.31094/2024/3/4>
- Kim, J. S., Relyea, J. E., Burkhauser, M. A., Scherer, E., & Rich, P. (2021). Improving elementary grade students' science and social studies vocabulary knowledge depth, reading comprehension, and argumentative writing: A conceptual replication. *Educational Psychology Review*, 33, 1935–1964.
<https://doi.org/10.1007/s10648-021-09609-6>
- Kleftodimos, A. (2024). Computer-animated videos in education: A comprehensive review and teacher experiences from animation creation. *Digital*, 4(3), 613–647.
<https://doi.org/10.3390/digital4030031>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36, Article 8.
<https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- National Council for the Social Studies. (2024). Position statement on powerful, purposeful teaching and learning in elementary social studies.
<https://www.socialstudies.org/position-statements/position-statement-powerful-purposeful-teaching-and-learning-elementary-social>
- Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2025). A closer look into recent video-based learning research: A comprehensive review of video characteristics, tools, technologies, and learning effectiveness. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 35, 1631–1694.
<https://doi.org/10.1007/s40593-025-00481-x>

- Ploetzner, R. (2024). Learning changes in educational animation: Visuospatial working memory is more predictive than subjective task load. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1389604. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1389604>
- Pratiwi, L., & Wuryandani, W. (2025). Analysis of interactive multimedia needs in strengthening character responsibility in Pancasila education learning in elementary schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(3), 415–426. <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i3.86152>
- Rashid, N., Khanum, N., & Raheem, F. (2024). The effect of animation as a teaching tool on students' learning: An experimental study. *Media Literacy and Academic Research*, 7(1). https://www.mlar.sk/wp-content/uploads/2024/06/7_Rashid.pdf
- Rismaya, D., Fajrie, N., Hariyadi, A., Rondli, W. S., & Azman, M. N. A. (2024). Pancasila principles interactive media (MEINSIPA) with games using Scratch programming for elementary school students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/86152>
- Schulz, W., Ainley, J., Fraillon, J., Losito, B., Agrusti, G., Damiani, V., & Friedman, T. (2025). Education for citizenship in times of global challenge: IEA International Civic and Citizenship Education Study 2022 international report. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-65603-3>
- UNESCO. (2024). Global citizenship education in a digital age: Teacher guidelines. UNESCO. https://unesco-asp.dk/wp-content/uploads/2025/02/Global-Citizenship-education-in-a-digital-age_UNESCO_2024.pdf
- Utaminingsih, S., Machfud, Santosa, & Kassymova, G. K. (2024). Development of learning management with animated video to increase motivation and learning outcomes. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 41(2), 31–42. https://www.researchgate.net/profile/G-Kassymova/publication/379120063_Development_of_Learning_Management_with_Animated_Video_to_Increase_Motivation_and_Learning_Outcomes/links/65fc096ea8baf573a1ca427a/Development-of-Learning-Management-with-Animated-Video-to-Increase-Motivation-and-Learning-Outcomes.pdf