

## **THE DEVELOPMENT OF A LEARNING MEDIA FOR VISUALIZING THE PANCASILA VALUES BASED ON INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY**

Buchory MS, Selly Rahmawati, dan Setia Wardani  
Universitas PGRI Yogyakarta  
buchoryupy@yahoo.com

**Abstract:** The goal of the study is to design a learning media to improve the learning achievement of Pancasila values and to foster attitudes that reflect such values. Research Development (R & D) design was adopted. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, and tests and were analyzed using quantitative method, i.e. inferential statistics with the help of SPSS 16 program. Before performing the data analysis, a prerequisite test was done through normality and homogeneity test. Prerequisite test for hypothesis 1 indicated that the data were homogenous but not normal so that hypothesis 1 was further analysed using Mann Whitney U test. Prerequisite test for hypothesis 2 showed that data were homogeneous and normally distributed so that the analysis for hypothesis 2 was further carried out using an independent sample t-test. The results of this study show that (1) the design of the learning media for visualizing Pancasila values can be developed through 6 steps, namely research and collecting, planning, product draft development, initial field trial, revision and field trial; (2) media for the visualization of Pancasila values is found more effective to improve the learning achievement of Pancasila Values; (3) the media is more effective to improve attitudes reflecting Pancasila values.

**Keywords:** *media, visualization, pancasila values*

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUALISASI NILAI- NILAI PANCASILA BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar nilai Pancasila dan sikap yang memuat nilai-nilai Pancasila. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan (R & D). Pengumpulan data dengan observasi, angket, wawancara, dan tes. Data dianalisis menggunakan analisis kuantitatif statistik inferensial dengan bantuan spss 16. Sebelum melakukan analisis data, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan uji prasyarat untuk uji hipotesis 1 yaitu perbedaan prestasi diketahui bahwa data homogen namun tidak normal sehingga analisis hipotesis pertama diuji hipotesis dengan menggunakan Mann Whitney U test. Pada uji prasyarat untuk hipotesis 2 diketahui bahwa data homogen dan berdistribusi normal sehingga analisis untuk hipotesis ke-2 dilakukan menggunakan t-test *independent sample* dengan bantuan SPSS 16. Hasil penelitian disimpulkan: (1) perancangan media pembelajaran visualisasi nilai-nilai Pancasila dikembangkan dengan 6 langkah, yaitu penelitian dan pengumpulan, perencanaan, pengembangan draf produk, ujicoba lapangan awal, merevisi hasil uji coba dan uji coba lapangan; (2) media visualisasi nilai-nilai Pancasila lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar nilai Pancasila;

(3) media visualisasi nilai-nilai Pancasila lebih efektif untuk meningkatkan sikap yang mengandung nilai-nilai Pancasila.

***Kata Kunci: media pembelajaran, visualisasi, nilai Pancasila, teknologi informasi***

## **PENDAHULUAN**

Ketika globalisasi berubah dan mengikis cara-cara tradisional, identitas harus diciptakan dan diciptakan kembali secara lebih aktif dari sebelumnya. Identitas menjadi lebih didasarkan pada pilihan individu yaitu pada keputusan yang dibuat setiap orang tentang nilai-nilai apa yang harus dipeluk dan jalan mana yang harus dicapai (Giddens, 2000:65).

Sukandi (2010: 261-267) menyatakan bahwa korelasi antara tingginya tingkat krisis identitas nasional dengan tidak adanya komitmen kepada masyarakat dalam praktik nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bangsa. Tidak hanya itu, krisis menyebabkan tak henti-hentinya pengaruh gerakan fundamentalis agama seperti kekerasan, pengaruh nilai-nilai pergerakan ketegasan etnik yang kuat, nilai kesukuan primordial dan kepentingan yang kuat, dan pengaruh ideologi neo-liberalisme dengan seperangkat nilai-nilai, seperti individualisme, materialisme, sekularisme, hedonisme, rasionalisme, materialisme, tingginya budaya konsumerisme, dan pengaruh budaya pasar dengan nilai-nilai kapitalisme.

Amir (2013:54-57) mengemukakan bahwa Pancasila adalah ideologi bangsa yang semestinya menjadi semangat setiap denyut kehidupan warga negara dan kegiatan konstitusional, karena Pancasila dipandang sebagai akulturasi media dalam berbagai

pemikiran parsial tentang agama, pendidikan, budaya, politik, sosial dan bahkan ekonomi. Integrasi filosofi Pancasila sebagai pendidikan karakter bangsa Indonesia dapat memberikan solusi terbaik untuk pendidikan di Indonesia yang lebih diwarnai oleh nilai-nilai parsial dan tidak terpadu.

Munir dkk. (2016:14-19) mengemukakan bahwa dewasa ini muncul berbagai permasalahan yang mendera Indonesia. Permasalahan-permasalahan tersebut memperlihatkan telah tergerusnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Permasalahan tersebut diantaranya adalah masalah kesadaran perpajakan, korupsi, masalah lingkungan, disintegrasi bangsa, dekadensi moral, narkoba, masalah penegakan hukum yang berkeadilan, terorisme. Hal tersebut terjadi karena Pancasila yang seharusnya menjadi falsafah bangsa dan fondasi kehidupan masyarakat kenyataannya lebih sering dipajang sebagai simbol belaka. Hal tersebut terlihat dari banyaknya masyarakat yang tidak memahami dan mengamalkan Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Hasil survei yang dilakukan harian *Kompas* (1 Juni 2008), memperlihatkan pengetahuan masyarakat mengenai Pancasila rendah. Survei tersebut menunjukkan bahwa 48,4 % responden berusia 17-29 tahun menyebutkan kelima Pancasila salah atau tidak lengkap.

42,7 % responden berusia 30-45 tahun salah menyebutkan kelima Pancasila. Responden berusia 46 tahun ke atas lebih parah, yakni sebanyak 60,6 % yang salah.

Untuk mengatasi kurangnya pemahaman masyarakat terhadap Pancasila, maka penanaman nilai-nilai Pancasila sejak dini merupakan hal yang penting dilakukan. Bila masyarakat tidak memahami Pancasila maka identitas dan karakter bangsa dapat luntur karena arus globalisasi. Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai Pancasila sejak dini bagi generasi penerus bangsa sangat perlu dan penting untuk dilakukan.

Namun berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan pada SDN se-kelurahan Ngestiharjo Bantul (SDN Rejodadi, SDN Sonosewu, SDN Kadipiro 1, SDN Kadipiro 2, dan SDN Kadipiro 3), diketahui bahwa pembelajaran nilai-nilai Pancasila di SD masih menggunakan media gambar saja yaitu berupa gambar simbol Pancasila. Pada wawancara pra penelitian yang dilakukan pada guru PKn kelas V di SD se-kelurahan Ngestiharjo Bantul diketahui bahwa 100% dari guru PKn kelas V di lima SD tersebut tidak menggunakan media atau hanya menggunakan media gambar dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran Pancasila memiliki karakteristik materi yang memuat banyak teori hafalan dan nilai-nilai yang sulit untuk didemonstrasikan dengan alat peraga. Selain itu dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila, tidak adanya alat visualisasi Pancasila lainnya selain gambar simbol-simbol Pancasila yang digunakan untuk menjelaskan tentang nilai-nilai Pancasila.

Sadiman (2008:31) menyebutkan beberapa kekurangan dari media gambar yaitu gambar/foto hanya merekam persepsi mata, terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan belajar mengajar, memiliki ukuran terbatas untuk kelompok besar.

Daryanto (2011:101) mengemukakan bahwa kelemahan-kelemahan dari media gambar antara lain. Beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali jika diproyeksikan melalui proyektor. Gambar adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga. Kecuali jika dilengkapi dengan beberapa gambar untuk objek yang sama atau adegan yang diambil dilakukan dari berbagai sudut pemotretan yang berlainan. Gambar tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup. Namun demikian, beberapa gambar yang disusun secara berurutan dapat memberikan kesan gerak dapat saja dicobakan, dengan maksud meningkatkan daya efektivitas proses belajar mengajar.

Seperti yang dijelaskan diatas, penggunaan media gambar dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila ini sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya dari nilai-nilai yang ada dalam Pancasila sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Dalam pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Sonosewu, diketahui bahwa 35 siswa atau 79,5% siswa kelas V tidak lolos KKM untuk materi yang terkait dengan nilai Pancasila. Selain itu kurangnya pemahaman siswa

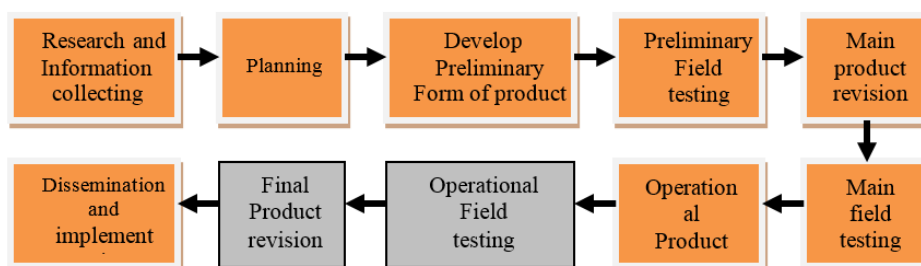
terhadap pembelajaran nilai-nilai Pancasila juga berdampak pada sikap Pancasila yang kurang terinternalisasi dalam diri siswa. Hal tersebut terlihat dari perilaku siswa yang kurang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Contohnya ada beberapa siswa yang bercanda pada saat berdoa di awal pembelajaran, ada beberapa siswa yang memperlakukan temannya dengan semena-mena dan beberapa siswa tidak mau mengerjakan piket kelas bersama. Selain itu pada saat diskusi ada beberapa siswa yang memaksakan pendapatnya sebagai jawaban diskusi dan melarang siswa perempuan atau siswa yang kurang pintar untuk ikut berpendapat dalam diskusi. Sikap-sikap tersebut jelas tidak sesuai dengan sila pertama sampai sila kelima Pancasila.

Berdasarkan hasil pra penelitian tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut; (1) Guru yang hanya menggunakan media gambar simbol Pancasila dalam menjelaskan nilai-nilai Pancasila; (2) Penggunaan

media gambar tidak dapat melukiskan nilai-nilai Pancasila; (3) Nilai PKn siswa terkait materi yang mengandung nilai Pancasila tidak memenuhi KKM; (4) Sikap beberapa siswa yang tidak sesuai dengan nilai Pancasila. Untuk itu pengembangan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan nilai-nilai Pancasila berbasis TIK sangat diperlukan untuk meningkatkan prestasi belajar dan sikap yang memuat nilai-nilai Pancasila siswa kelas V SD.

## METODE

Rancangan penelitian yang diajukan ini menguji pengembangan media visualisasi nilai-nilai Pancasila. Pengembangan model menggunakan siklus tahapan pengembangan *Research & Development* (R&D). Borg and Gall (2003: 775) mengemukakan sepuluh langkah yang harus ditempuh dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian R&D

Pada penelitian dan pengembangan ini, langkah-langkah tersebut diaplikasikan secara operasional hanya sampai langkah ke 7 sehingga tidak sampai pada langkah 8, dan 9. Dalam penelitian skala kecil, penelitian dapat dihentikan pada langkah 7. Hal

tersebut karena pada langkah 8 dan 9 lapangan operasional dalam penelitian ini memiliki cakupan yang sangat luas.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media visualisasi ini adalah observasi, angket, dan tes.

Observasi dilakukan untuk mengevaluasi kinerja produk terkait penggunaan produk pengembangan saat ujicoba awal. Angket dalam penelitian ini ada dua macam, pertama angket untuk validator, ahli materi, ahli media, respon guru dan respon siswa dan yang kedua angket untuk mengukur sikap siswa yang mengandung nilai-nilai Pancasila. Angket sikap nilai-nilai Pancasila ini dikembangkan dari aspek Penerapan 5 sila Pancasila (Rukiyati, 2008:65-72). Adapun indikator untuk sila pertama yaitu pengakuan adanya kausa prima (sebab pertama) yaitu Tuhan Yang Maha Esa, menjamin penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agamanya dan menjamin berkembang dan tumbuh suburnya kehidupan beragam, toleransi umat antar umat dan dalam beragama. Aspek sila kedua dijabarkan dalam indikator menempatkan manusia sesuai dengan hakikatnya sebagai makhluk Tuhan, menjunjung tinggi kemerdekaan sebagai hak segala bangsa dan mewujudkan keadilan dan peradaban yang tidak lemah.

Aspek sila ketiga dijabarkan dalam indikator nasionalisme, cinta bangsa dan tanah air, menggalang persatuan dan kesatuan bangsa, dan menghilangkan penonjolan kekuatan atau kekuasaan, keturunan dan perbedaan warna kulit. Aspek sila keempat dijabarkan dalam indikator demokrasi, mengusahakan putusan bersama secara bulat, baru sesudah itu diadakan tindakan bersama, dalam melakukan keputusan diperlukan kejujuran bersama. Aspek sila kelima dijabarkan dalam indikator kemakmuran yang merata bagi seluruh rakyat dalam arti dinamis dan meningkat, seluruh

kekayaan alam dan sebagainya dipergunakan bagi kebahagiaan bersama menurut potensi masing-masing dan melindungi yang lemah agar kelompok warga masyarakat dapat bekerja sesuai dengan bidangnya. Indikator-indikator tersebut kemudian disusun dalam 31 butir pernyataan dengan menggunakan kalimat yang sesuai dengan karakteristik anak SD.

Tes yang digunakan dalam pengembangan produk media ini adalah tes prestasi, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman nilai-nilai Pancasila. Indikator dari tes ini adalah memberikan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, mengidentifikasi dampak memiliki sikap tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan memahami makna nilai-nilai Pancasila. Indikator tersebut dikembangkan dalam 20 butir soal tes pemahaman nilai-nilai Pancasila.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian validator, ahli media, ahli materi, respon guru dan siswa serta hasil ujicoba produk dengan menggunakan tes dan angket sikap kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Hasil penilaian kualitas produk pengembangan dianalisis secara deskriptif. Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Ketentuan Tingkat Validitas

Persentase (%)	Keterangan	Kriteria Valid
<b>85-100</b>	Sangat Baik	Sangat Valid (tidak perlu revisi)
<b>75-84</b>	Baik	Valid (tidak perlu revisi)
<b>60-74</b>	Cukup	Cukup valid (tidak perlu revisi)
<b>40-59</b>	Kurang	Kurang valid (revisi)
<b>0-39</b>	Gagal	Tidak valid (revisi)

Sumber: Sunarti dan Rahmawati (2012:184)

Hasil data ujicoba produk dengan menggunakan tes dan angket sikap dilakukan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran dengan media visualisasi nilai-nilai Pancasila dianalisis dengan teknik analisis kuantitatif statistik inferensial. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Uji homogenitas dilakukan dengan cara *Levene statistic*.

Setelah dilakukan uji prasyarat, maka dapat ditentukan jenis uji statistik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan prestasi dan sikap siswa. Apabila data memiliki distribusi normal dan variansi yang homogen, maka dapat dilakukan uji statistik parametrik

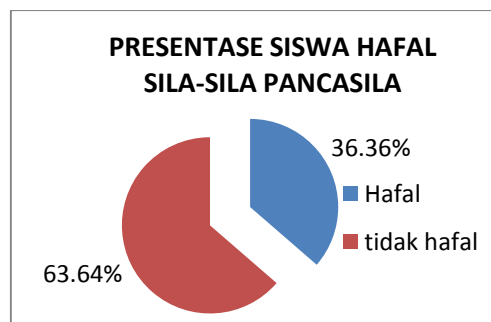
dengan *t-test independent sample* dengan bantuan program SPSS 16. Apabila data tidak berdistribusi normal, dilakukan uji statistik nonparametrik, yaitu dengan Mann Whitney U test.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Rancangan Media Pembelajaran berupa Visualisasi Nilai-nilai Pancasila untuk Pembelajaran Pancasila yang Menarik bagi Siswa SD

Berdasarkan survei yang dilakukan terhadap siswa kelas V SD Sonosewu diketahui bahwa beberapa anak di SD Sonosewu tidak hafal Pancasila.

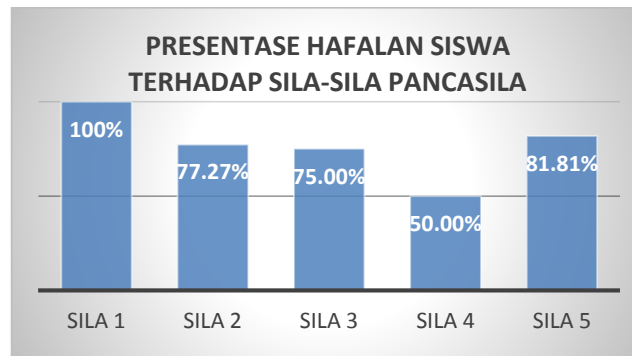


Gambar 2. Presentase Tingkat Hafalan Sila-sila Pancasila Siswa

Dalam survei dari dua kelas Va dan Vb di SD Sonosewu tersebut diketahui bahwa banyak siswa kelas

V yang tidak hafal dengan sila-sila Pancasila. Secara lebih rinci berikut

presentase hafalan sila-sila Pancasila berdasarkan sila-silanya.



Gambar 3. Diagram Presentase Hafalan Sila-sila Pancasila Siswa

Berdasarkan diagram batang tersebut, diketahui bahwa seluruh siswa hafal sila pertama, Namun pada sila kedua, ketiga, keempat dan kelima banyak siswa yang masih tidak hafal. Selain itu berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara terhadap guru diketahui bahwa banyak siswa yang memang masih belum hafal sila-sila Pancasila karena banyak siswa yang kurang memperhatikan saat pelajaran PKn khususnya tentang Pancasila. Pelajaran PKn di SD tersebut telah menggunakan beberapa media pembelajaran berupa gambar, power point dan vidio yang diambil dari youtube. Namun belum pernah mengembangkan media pembelajaran sendiri. Menurut guru tersebut, pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan untuk menambah motivasi siswa dalam memperhatikan pelajaran dan meningkatkan prestasi.

#### **Perencanaan**

Berdasarkan penelitian pendahuluan tersebut, kemudian disusun rencana peneltian pengembangan media pembelajaran nilai-nilai Pancasila untuk kelas V SD. Tujuan pembelajaran yang dipilih dalam pengembangan media visualisasi nilai-nilai Pancasila ini adalah memberikan contoh perilaku

yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, mengidentifikasi dampak memiliki sikap tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan memahami makna nilai-nilai Pancasila. Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah tentang nilai-nilai sila Pancasila, makna sila Pancasila, dan perilaku yang sesuai dengan sila Pancasila. Tahap perencanaan pertama adalah penyusunan RPP, Bahan ajar, serta evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran PKn khususnya nilai-nilai Pancasila ini dilihat dari segi pemahamannya terhadap nilai-nilai Pancasila dan sikap terhadap nilai-nilai pancasila. Penilaian pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dilihat dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa. Pengukuran sikap terhadap nilai-nilai Pancasila dilakukan dengan menggunakan angket sikap Pancasila.

Tahap perencanaan kedua adalah pembuatan skenario film yang dapat visualisasi nilai-nilai Pancasila yaitu sebagai berikut. Beberapa anak yang sedang berpuasa bermain bersama dengan anak yang beragama lain dengan rukun. Mereka menjalankan ibadah sesuai agama masing-masing dan saling menghormati ibadah temannya yang beragama lain (visualisasi nilai sila

pertama Pancasila). Ketika banjir datang, jembatan di selatan desa ambruk padahal jembatan tersebut merupakan satu-satunya jalan penghubung dari desa ini ke gereja. Akibatnya warga yang beragama kristen dan katholik harus melewati jalan memutar dengan jarak tempuh yang cukup jauh untuk bisa sampai di gereja.

Andi dan teman-teman yang mengetahui hal tersebut kemudian mengemukakan masalah tersebut pada saat sarasehan kelurahan. Pak lurah menyetujui untuk membantu menyelesaikan masalah tersebut karena desa ini milik semua warga baik yang muslim maupun non muslim, sehingga menjadi adil ketika semua warga kepentingan warga yang non muslim juga (visualisasi nilai sila kelima Pancasila). Untuk menyelesaikan masalah tersebut warga melakukan musyawarah (visualisasi nilai sila keempat Pancasila). Hasil musyawarah tersebut adalah untuk membuat jembatan kayu untuk mengganti jembatan yang ambruk. Wahyu yang tidak menghormati keputusan musyawarah warga ingin menggagalkan pembuatan jembatan tersebut.

Warga saling bergotong royong untuk membangun jembatan

(visualisasi nilai sila ketiga dan kedua Pancasila). Ketika warga bergotong royong membangun jembatan, wahyu akan melepas tali jembatan. Namun Andi yang mengetahui niat buruk Wahyu mengngagetkan Wahyu. Wahyupun jatuh ke dalam sungai dan sakit. Walaupun Wahyu melakukan kesalahan tapi Andi dan teman-temannya tetap menjenguk dan memaafkan Wahyu (visualisasi nilai sila kedua Pancasila).

Tahap perencanaan ketiga adalah penyusunan karakter tokoh film animasi sebagai berikut. Karakter tokoh yang berperan dalam film ini adalah Andi berkarakter cerdas dan suka menolong; Antok berkarakter suka marah-marah; Jono berkarakter penakut; Wahyu berkarakter serakah dan selalu iri; Adit berkarakter suka mengadu domba; Bambang berkarakter selalu menurut kepada Wahyu; Mela gadis keturunan cina yang berkarakter pandai dan suka menolong; Ibu Mela berkarakter kikir dan cerewet; Bapak Andi berkarakter tegas dan jujur; Ibu Andi berkarakter baik dan mandiri; dan Pak Lurah berkarakter tegas dan bijak. Peneliti kemudian mendesain gambar animasi masing-masing tokoh dalam cerita ini sebagai berikut



Gambar 4. Desain Tokoh Media Visualisasi Nilai-nilai Pancasila

Tahap perencanaan keempat adalah mendesain setting tempat dalam film tersebut yaitu berlatar sebuah desa bernama Sukamaju yang

hijau dan penuh dengan pepohonan dengan setting rumah Andi, taman desa Sukamaju, kelurahan, jembatan dan rumah Wahyu.





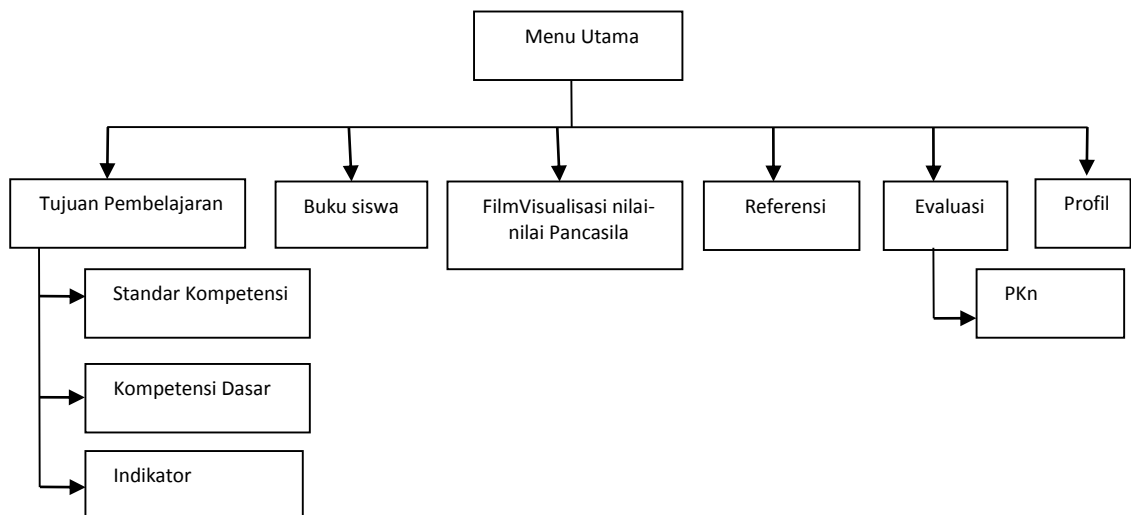
Gambar 5. Desain Setting Tempat Media Visualisasi Nilai-nilai Pancasila

### Pengembangan Draf Produk

Setelah tahap perencanaan, maka langkah selanjutnya adalah pengembangan draf product instrumen evaluasi (tes pemahaman dan angket) yang telah disusun dalam tahap perencanaan dilakukan validasi isi dan validasi konstruk oleh validator yang ahli dalam bidang PKn. Setelah melakukan perbaikan instrumen sesuai saran

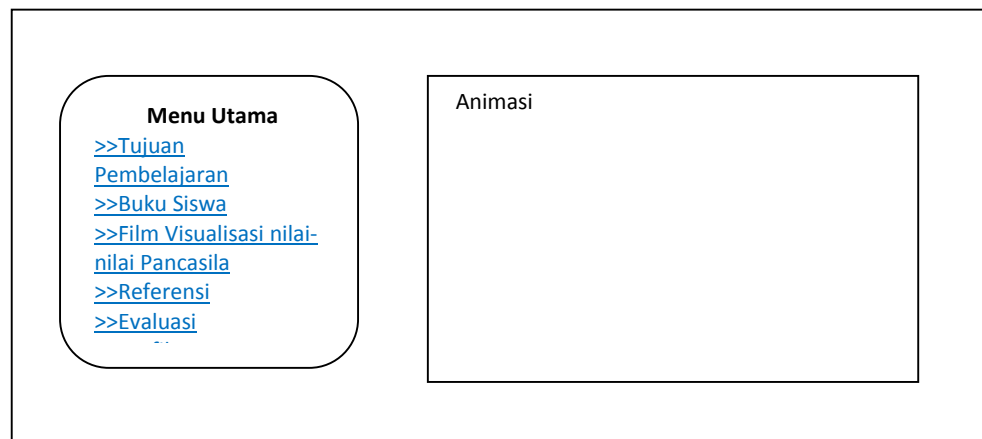
validator maka instrumen tersebut dapat diuji coba.

Bahan pembelajaran dan skenario diaplikasikan dalam bentuk film animasi sesuai dengan *story board* yang telah disusun dengan menggunakan program makromedia flash. Adapun desain rancangan media tersebut memiliki stuktur menu ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Struktur Menu Media Visualisasi Nilai-nilai Pancasila

Desain Halaman utama dalam media visualisasi nilai-nilai Pancasila ini ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Desain Menu Utama Media Visualisasi Nilai-nilai Pancasila

Setelah pembuatan film animasi tersebut selesai, validasi desain dilakukan dengan meminta ahli materi dan media untuk menilai produk media yang telah dibuat. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kekurangan, kekuatan, dan kualitas dari produk media. Dalam penelitian ini melibatkan dua orang ahli materi dan dua orang ahli media sebagai validator.

Validasi materi dilakukan untuk menilai produk media dari aspek isi dan pembelajaran. Pada aspek isi terdiri dari indikator identitas produk, petunjuk pemakaian produk, kesesuaian alokasi waktu dengan waktu pembelajaran, kesesuaian produk dengan isi materi, Kejelasan isi materi dalam produk, ketepatan penulisan isi materi, keruntutan/kesistematian materi,

keberfungsian evaluasi. Indikator-indikator dari aspek isi ini dikembangkan menjadi 20 butir pernyataan angket. Pada aspek pembelajaran terdiri dari indikator kesesuaian produk dengan tujuan dan konsep pembelajaran, kejelasan tujuan dan konsep, pemberdayaan (siswa, lingkungan dan IPTEK), kontekstual dan aktualitas, kesesuaian jenis produk dengan materi pembelajaran, kemampuan produk dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Indikator aspek pembelajaran ini dikembangkan dalam 20 butir pernyataan angket validasi materi.

Ahli materi yang melakukan validasi kualitas dan produk media ini merupakan guru kelas Va dan Vb SD Sonosewu, yang hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Ahli Materi I	AhliMateri II	KriteriaPenilaian
Aspek Isi	82,2%	80%	Baik
Aspek Pembelajaran	80%	80%	Baik

Sesuai dengan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa ahli materi menyatakan kualitas

media pembelajaran visualisasi nilai-nilai Pancasila ini masuk dalam kriteria baik dilihat dari aspek isi dan

aspek pembelajarannya. Hal tersebut berarti kesesuaian produk dan kejelasan dengan isi materi pembelajaran sudah baik. Produk ini juga telah memiliki kesesuaian, kejelasan dan kemampuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Validasi media dilakukan untuk menilai produk media dari desain tampilan, komunikasi visual, dan rekayasa perangkat lunak. Indikator dari aspek desain dan tampilan komunikasi visual adalah tampilan produk, fasilitas kepada user, efek suara, efek teks, efek gambar dan efek animasi, desain, bentuk dan tata letak, interaktifitas dan kemudahan produk untuk di mengerti, keruntutan alur pembelajaran, ide dan penguangan gagasan, pengepakan media. Indikator-indikator dalam aspek

desain dan tampilan komunikasi visual tersebut dijabarkan dalam 25 butir pernyataan angket ahli media. Pada aspek rekayasa perangkat lunak terdiri dari indikator reliabilitas produk, pemeliharaan/pengelolaan produk, usabilitas/kemudahan pengoperasian, ketepatan pemilihan aplikasi, kopatibilitas/kemudahan instalasi program, reusabilitas/pemanfaatan kembali. Indikator aspek rekayasa perangkat lunak ini dikembangkan dalam 10 butir pernyataan dalam angket validasi materi

Ahli media yang melakukan validasi media dalam penelitian ini adalah dosen Teknik Informatika UPY. Adapun penilaian ahli media adalah sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Ahli Media I	Ahli Media II	Kriteria Penilaian
Aspek Tampilan	88,57%	82,85%	baik
Aspek Pemograman	100%	84%	baik

Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa ahli media menyatakan kualitas media pembelajaran visualisasi nilai-nilai Pancasila ini masuk dalam kriteria baik

#### Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal ini dilakukan terhadap beberapa siswa SD Sonosewu. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan pada uji coba lapangan. Data hasil ujicoba tersebut diukur dalam angket respon siswa dan angket respon guru. Pada angket respon guru aspek yang dikembangkan adalah kontribusi media terhadap siswa, kesesuaian

tampilan media dengan materi dan karakteristik siswa, kesesuaian bentuk evaluasi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, inovasi pembelajaran dan pemanfaatan media dalam pembelajaran *student center*. Aspek tersebut kemudian dijabarkan dalam berbagai indikator dan dikembangkan menjadi 20 butir pernyataan dalam angket respon guru. Pada angket respon siswa terdiri dari aspek sikap siswa terhadap media, usabilitas/ kemudahan mengoperasikan, Interaktivitas atau kemudahan produk untuk dimengerti, pemahaman siswa terhadap isi media, dan kemandirian siswa dalam menggunakan media. Berdasarkan

hasil dari angket tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Hasil Angket Respon Guru dan Respon Siswa

Aspek Penilaian	Penilaian Guru	Kriteria
Kualitas media berdasarkan angket respon guru	84,37%	Baik
Kualitas media berdasarkan angket respon siswa	86,67%	Baik sekali

Hasil angket respon guru tersebut menunjukkan kualitas media pembelajaran visualisasi nilai-nilai Pancasila tergolong kriteria baik dalam tampilan, evaluasi dan memiliki peran dan kontribusi yang baik dalam pembelajaran. Sedangkan hasil angket respon siswa menunjukkan media pembelajaran visualisasi nilai-nilai Pancasila juga termasuk kriteria baik sekali karena membuat siswa semangat dan antusias dalam belajar, mudah digunakan, membuat siswa lebih memahami isi materi dan dalam penggunaannya siswa tidak memerlukan bantuan dari orang lain.

#### Revisi Hasil Uji Coba

Berdasarkan uji coba awal diketahui bahwa kualitas media berdasarkan respon guru dan siswa termasuk dalam kategori baik. Walaupun begitu, guru memberikan beberapa saran perbaikan yaitu tentang jeda pembicaraan antar

pemain terlalu lama dan volume suara beberapa karakter yang terlalu kecil sehingga tidak terdengar. Berdasarkan saran tersebut, dilakukan revisi produk media visualisasi nilai-nilai Pancasila yaitu dengan mensetting waktu pembicaraan dan volume pembicaraan dalam film animasi tersebut.

#### Uji Coba Lapangan

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran visualisasi nilai-nilai Pancasila. Dalam hal ini hasil ujicoba dijadikan pembandingan antara pembelajaran menggunakan media visualisasi nilai-nilai Pancasila dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar. Uji coba dilakukan pada dua kelas, yaitu untuk kelas kontrol dan eksperimen. Deskripsi data untuk kelas kontrol dan eksperimen tersebut ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Deskripsi Data Prestasi Pemahaman Nilai-nilai Pancasila Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas kontrol	Kelas eksperimen
Mean	50	77,05
Median	52,5	80
Standar Deviasi	24,53	18,43
Nilai Minimum	10	25
Nilai Maksimum	90	100

Frekuensi nilai pemahaman nilai-nilai Pancasila dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Frekuensi Nilai Pemahaman Nilai-nilai Pancasila

Kelas kontrol			Kelas Eksperimen		
Nilai	Frekuensi	Presentase	Nilai	Frekuensi	Presentase
10	1	4,5	25	1	4,5
18	1	4,5	50	1	4,5
20	1	4,5	55	1	4,5
25	1	4,5	58	2	9,1
28	1	4,5	73	2	9,1
30	3	13,6	75	1	4,5
35	1	4,5	80	4	18,2
40	1	4,5	83	2	9,1
48	1	4,5	85	1	4,5
58	2	9,1	88	2	9,1
63	1	4,5	93	1	4,5
68	2	9,1	98	3	13,6
70	2	9,1	100	1	4,5
73	1	4,5	Total	22	100,0
85	1	4,5			
88	1	4,5			
90	1	4,5			
Total	22	100,0			

Prestasi siswa kelas eksperimen yang menggunakan media visualisasi nilai-nilai pancasila lebih baik dalam pemahaman nilai-nilai pancasila dibandingkan dengan siswa kelas kontrol yang hanya menggunakan media gambar.

#### **Prestasi Belajar Siswa SD Dengan Media Pembelajaran Berupa Visualisasi Nilai-nilai Pancasila**

Untuk menguji hipotesis pertama adalah perbedaan prestasi dilakukan uji prasyarat yaitu uji homogenitas dan uji normalitas yang dilakukan dengan bantuan program SPSS 16. Hasil uji homogenitas dan normalitas dapat dilihat dalam Tabel 8 dan 9.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
Prestasi pemahaman nilai-nilai Pancasila	5,296	,066	Homogen

Tabel 9. Uji Normalitas

Media		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> Statistic	Sig.	Keterangan
Prestasi	Media Gambar	0,156	0,174	Berdistribusi Normal
	Media visualisasi nilai-nilai Pancasila	0,200	0,022	Berdistribusi tidak normal

Data prestasi pemahaman nilai-nilai pancasila homogeny, namun tidak normal. Untuk mengetahui perbedaan tersebut dilakukan uji hipotesis apakah ada perbedaan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media visualisasi

nilai-nilai Pancasila dan media gambar. Uji hipotesis dilakukan secara nonparametrik dengan Mann Whitney U test. Pada Tabel 10 berikut adalah hasil uji t-test yang telah dilakukan.

Tabel 10. Hasil Uji t-test

Nilai Mann-Whitney U	Nilai z	Nilai signifikansi uji Mann-Whitney U	Keterangan
94,00	-3,479	0.001	Terdapat perbedaan prestasi yang significant antara media gambar dan media visualisasi nilai-nilai Pancasila

Nilai signifikansi 0,001 maka  $H_0$  ditolak jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar dengan menggunakan media gambar dan media visualisasi nilai-nilai Pancasila. Bila dilihat berdasarkan mean sikap dengan menggunakan media gambar yaitu 108,73, sedangkan mean dengan menggunakan media visualisasi nilai-nilai Pancasila 109,36 maka dapat dikatakan bahwa media visualisasi nilai-nilai Pancasila lebih efektif dalam meningkatkan

sikap yang mengandung nilai-nilai Pancasila.

#### **Sikap Siswa SD dengan Media Pembelajaran berupa Visualisasi Nilai-nilai Pancasila**

Untuk menguji hipotesis kedua yaitu perbedaan sikap dilakukan uji prasyarat yaitu uji homogenitas dan uji normalitas yang dilakukan dengan bantuan program SPSS 16. Hasil uji homogenitas dapat dilihat dalam Tabel 11 dan 12.

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
Sikap nilai-nilai Pancasila	8,045	0,057	Homogen

Tabel 12. Uji Normalitas

Media		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> Statistic	Sig.	Keterangan
Sikap nilai-nilai Pancasila	Media Gambar	0,154	0,192	Berdistribusi normal
	Media visualisasi nilai-nilai Pancasila	0,171	0,094	Berdistribusi normal

Sikap siswa terhadap nilai-nilai Pancasila diukur dengan menggunakan angket. Berdasarkan uji prasyarat untuk hipotesis ke dua yaitu untuk mengetahui perbedaan sikap diketahui data dari kedua variabel tersebut homogen dan normal. Untuk mengetahui perbedaan tersebut dilakukan uji

hipotesis apakah ada perbedaan sikap siswa dengan menggunakan media visualisasi nilai-nilai Pancasila dan media gambar. Uji hipotesis dapat dilakukan secara parametrik dengan menggunakan t-test. Hasil pengujian hipotesis tersebut adalah seperti disajikan pada Tabel 9.

Tabel 13 Hasil Uji Hipotesis dengan Uji t-test

Nilai t	Nilai signifikansi t-test	Mean Difference	Std. Error Difference	Keterangan
-2,329	0,044	-,545	1,658	Ada perbedaan sikap yang signifikan antara media gambar dengan media visualisasi nilai-nilai Pancasila

Hasil uji menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sikap dengan menggunakan media gambar dan media visualisasi nilai-nilai Pancasila. Bila dilihat dari nilai t yang negatif maka media gambar kurang efektif dibandingkan dengan media visualisasi nilai-nilai Pancasila dalam meningkatkan sikap siswa.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas diketahui bahwa nilai t hitung prestasi belajar nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan media gambar dan menggunakan

media pembelajaran visualisasi nilai-nilai Pancasila adalah 0,296 dan nilai signifikansi 0,024 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi dengan menggunakan media gambar dan media visualisasi nilai-nilai Pancasila. Sedangkan berdasarkan nilai t yang negatif berarti media gambar kurang efektif dari pada media visualisasi nilai-nilai Pancasila. Jadi media visualisasi nilai-nilai Pancasila efektif untuk meningkatkan prestasi belajar.

Nilai signifikansi sikap yang memuat nilai-nilai Pancasila yang menggunakan media gambar dan

media pembelajaran visualisasi nilai-nilai Pancasila adalah 0,039 maka maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sikap dengan menggunakan media gambar dan media visualisasi nilai-nilai Pancasila. Kemudian dilihat berdasarkan perbedaan mean sikap yang memuat nilai-nilai Pancasila yang menggunakan media gambar dan media pembelajaran visualisasi nilai-nilai Pancasila, terlihat bahwa media gambar kurang efektif dari pada media visualisasi nilai-nilai Pancasila. Jadi media visualisasi nilai-nilai Pancasila efektif untuk meningkatkan sikap yang memuat nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan Teori yang dikemukakan oleh Munir (2008: 18) kelebihan film animasi adalah sebagai berikut. (a) Membawa informasi dalam satu bentuk dasar yang dipertontonkan. (b) Memberikan penekanan karena informasi yang berubah dan bergerak dapat menarik perhatian penonton melihat topik dan merangsang pengguna untuk melakukan sesuatu tindakan. (c) Menyediakan jembatan visual dan menarik perhatian pengguna secara tidak disadari dari topik-topik yang disediakan. (d) Peserta didik akan lebih cepat belajar dan memiliki sikap yang baik. (e) Fleksibel, (f) Praktis, (g) Konsisten, dan (h) Menarik perhatian.

Rahmatullah (2013:178) mengemukakan bahwa media film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar. Pemanfaatan film animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Beberapa teori tersebut dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran dengan film animasi dapat membuat informasi menjadi lebih jelas lagi dan memberikan penekanan-penekanan terhadap informasi-informasi yang penting sehingga dapat memperdalam pemahaman siswa. Selain itu media film animasi juga sangat menarik sehingga siswa perhatian siswa terhadap pelajaran menjadi meningkat sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu dalam teori tersebut dinyatakan bahwa media film animasi juga membuat siswa memiliki sifat yang baik. Jadi media film animasi dapat menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap terhadap materi pelajaran dan orang lain.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Rohman (2009:vi) menyatakan bahwa penanaman nilai-nilai Pancasila yang dilakukan dengan memberikan materi yang kontra dan persoalan yang dilematis dengan metode pembelajaran *Cases-Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk di diskusikan oleh siswa sehingga siswa mampu mengkaji secara mendalam dengan melakukan penalaran moral. Pelaksanaan metode pembelajaran *Cases-Based Learning* dalam pelajaran terbukti dapat menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan siswa dapat bersikap dan berperilaku secara mandiri, menghargai, tanggung jawab serta kekeluargaan. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan hasil penelitian Tuti Fauziah (1998:vi) yaitu bahwa pendekatan analisis nilai pada Sekolah Dasar dalam pembelajaran PPKN dapat



mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Indonesia yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari

Kedua penelitian di atas dan penelitian ini menunjukkan internalisasi nilai dalam sikap siswa dapat terjadi dengan mempertimbangkan aspek pembelajaran yang mendorong pemaknaan terhadap realitas. Pemaknaan atas nilai inilah yang mewarnai pemaknaan dan penyikapan manusia terhadap lingkungan dan kenyataan di sekelilingnya.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dow Su (2008:1365-1374) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media teknologi informasi komunikasi dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik dalam konsep ilmu yang ditargetkan dan memberikan sikap positif terhadap pembelajaran sains. Senada dengan itu Akcay, Durmaz, Tuysuz, dan Feyzioglu (2006:44-48) juga melakukan penelitian dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan efek pembelajaran berbasis komputer dan metode tradisional pada siswa sikap dan prestasi terhadap kimia analitik. Hasil penelitian ini adalah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kedua kelompok eksperimen dan antara kelompok eksperimen pada sikap komputer dan sikap kimia analitik ditemukan. Selanjutnya, Prestasi kimia analitik dalam kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi dari kelompok kontrol.

Hal tersebut sama dengan penelitian yang dilakukan oleh

Harwood dan McMahon (1997:617-631) yang membuktikan bahwa intervensi dengan menggunakan media video pada kurikulum terpadu ini positif dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa kimia dan sikap di tingkat kemampuan dan seluruh populasi multikultural beragam. Selanjutnya, data menunjukkan bahwa video adalah alat instruksional yang dapat digunakan secara efektif untuk membawa sesuatu yang abstrak, dunia yang jauh dari pengetahuan siswa ke dalam fokus dekat dan dalam ranah bermakna pribadi dari masing-masing siswa. Selain itu hasil penelitian ini juga senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Rotbain, Marbach Ad dan Stavy (2008: 49-58) menunjukkan bahwa penggunaan animasi komputer dalam pembelajaran biologi meningkatkan nilai prestasi.

Hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramatullah (2013: vi) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dan peningkatan prestasi antara kelas eksperimen yang menggunakan film animasi. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Sunarti, Rahmawati dan Wardhani (2016:58-68) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi dengan menggunakan media pembelajaran game animasi. Media pembelajaran game animasi lebih efektif dibandingkan media gambar.

Ke-enam penelitian diatas dan penelitian ini menyatakan bahwa efektifitas berbasis TIK dapat dipahami dengan mempertimbangkan tiga aspek fundamental dalam pembelajaran yaitu parameter jenis media

berbasis TIK yang menarik, desain yang unik dan fungsi representasi media terhadap materi yang mendukung pembelajaran. Hasil tersebut menekankan bahwa informasi yang dimasukkan secara verbal dan visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Teknologi memainkan peran penting dalam membantu siswa memahami konsep dan konsep yang abstrak dan dapat mengintegrasikan pembelajaran individu yang bermakna.

Jadi media visualisasi nilai-nilai Pancasila berbasis TIK yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat meningkatkan prestasi dan sikap-sikap yang memuat nilai Pancasila dapat dipahami karena beberapa argumentasi sebagai berikut. (1) Media film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. (2) Media pembelajaran dengan film animasi dapat membuat informasi menjadi lebih jelas dan memberikan penekanan-penekanan terhadap informasi-informasi yang penting sehingga dapat memperdalam pemahaman siswa. (3) Media film animasi sangat menarik sehingga siswa perhatian siswa terhadap pelajaran menjadi meningkat sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. (4) Media film animasi dapat membuat siswa memiliki sifat yang baik. Jadi media film animasi dapat menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap terhadap materi pelajaran dan orang lain. (5) Media film animasi ini mendorong pemaknaan terhadap realitas

sehingga mempengaruhi pemaknaan dan penyikapan manusia (sikap). (6) Informasi yang dimasukkan secara verbal dan visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. (7) Teknologi dapat membantu siswa memahami konsep dan konsep yang abstrak dan dapat mengintegrasikan pembelajaran individu yang bermakna.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Perancangan media pembelajaran visualisasi nilai-nilai Pancasila untuk siswa SD dikembangkan dengan 6 langkah penelitian dan pengembangan yaitu penelitian dan pengumpulan, perencanaan, pengembangan draf produk, ujicoba lapangan awal, merevisi hasil uji coba dan ujicoba lapangan.
2. Media visualisasi nilai-nilai Pancasila lebih efektif dibandingkan media gambar untuk meningkatkan prestasi. Hal ini terbukti nilai signifikansi 0.001 dan mean prestasi belajar nilai-nilai Pancasila yang menggunakan media visualisasi nilai-nilai Pancasila (109,36) lebih besar dari nilai mean media gambar (108,73).
3. Media visualisasi nilai-nilai Pancasila lebih efektif dibandingkan media gambar untuk meningkatkan sikap yang memuat nilai-nilai Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,044 dan nilai  $t$  (-2,329). Nilai  $t$  negatif berarti media gambar kurang efektif dari pada media visualisasi nilai-nilai Pancasila.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas PGRI Yogyakarta khususnya LPPM, kepala sekolah, guru dan siswa SD Sonosewu, mahasiswa yang telah ikut membantu penelitian ini, serta redaktur dan reviewer Jurnal *Cakrawala Pendidikan* yang telah memuat hasil penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akcaj, Durmaz, Tuysuz, dan Feyzioglu, *Effects Of Computer Based Learning On Students' Attitudes And Achievements Towards Analytical Chemistry*. The Turkish Online Journal of Educational Technology, Vol. 5 Issue 1 article 6, 2006, h. 44-48.  
<http://www.tojet.net/articles/v5i1/516.pdf>.
- Amir, Syafruddin. 2013. Pancasila As Integration Philosophy of Education And National Character. *International Journal Of Scientific & Technology Research*. Volume 2, Issue 1, hlm. 54-57.
- Azwar, Saifuddin. 2011. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Borg & Gall. 2003. *Education Research*. New York: Allyn and Bacon
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.
- Dow Su, King. *An Integrated Science Course Designed With Information Technologies To Enhance University Student's Learning Performance*, Computers and Education An International Journal, Vol. 51, 2008, h 1365-1374, <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131508000171>.
- Fauziah, Tuti. 1998. *Implementasi Pendekatan Analisis Nilai pada Sekolah Dasar dalam Pembelajaran PPKN*. Tesis. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Giddens, A. 2000. *Runaway World: How Globalization Is Reshaping Our Lives*. New York: Routledge.
- Harwood, M. McMahon. *Effects of Integrated Video Media on Student Achievement and Attitudes in High School Chemistry*. Journal Of Research In Science Teaching, Vol. 34, No. 6, 1997. PP. 617-631.  
<http://www.primaryaccess.org/community/IES%20Science%20Visualization/Visualization%20Articles/RHarwoodMcMahon1997.pdf>.
- Munir, Mustansyir dan Nurdin. 2016. *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Direktorat Jenderal dan Pembelajaran dan

- Kemahasiswaan  
Kemenristekdikti.
- Rahmattullah, Muhammad.  
*Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar*, 2013. H. 178-186, <http://ejournal.unesa.ac.id/article/4272/19/article.pdf>.
- Rohman, M. Said Abdul. 2009. *Cases-Based Learning sebagai Upaya Penanaman Nilai-Nilai Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kudus*. Skripsi. Semarang: Jurusan Hukum dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri.
- Rotbain, Marbach dan Stavy, *Using a Computer Animation To Teach High School Molecular Biology*. J Sci Educ Technol, Vol. 17, 2008, h. 49-58, <http://link.springer.com/article/10.1007/s10956-007-9080-4?no-access=true>.
- Sadiman, Arief S. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukandi. 2010. Pemahaman Dan Orientasi Nilai Pancasila Mahasiswa Sebagai Wahana Pendidikan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Volume 43 , Number 3, hlm. 261-271
- Sunarti, Rahmawati, dan Wardhani. 2016. Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa kelas V Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*. Volume XXXV no 1, hlm. 58-68.