

**PENGARUH MEDIA VIDIO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATA PELAJARAN PKN KELAS III DI SD ISLAM  
AL HIDAYAH SRENGSENG SAWAH**

Alyaa Putri Nurchahyaningsih<sup>1</sup>, Arum Fatayan<sup>2</sup>,  
<sup>1</sup>PGSD Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka  
<sup>1</sup>alyaaputrinur56@gmail.com, arum-fatayan@uhamka.ac.id<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*This research aims to explore the influence of learning video media on learning outcomes for class III PKN subjects at Al Hidayah Islamic Elementary School, Srengseng Sawah. The method used in this research is Pre Experimental Design with a one group pretest-posttest research design type. The respondents for this research consisted of 30 class III students. Learning outcome data was collected through tests before and after treatment using learning video media. Data analysis was carried out by comparing test scores before and after treatment to see whether there were significant differences in learning outcomes after using learning video media. The results of this research indicate that the use of learning video media has a positive influence on learning outcomes for class III PKN subjects at Al Hidayah Islamic Elementary School, Srengseng Sawah. There is a significant increase in students' understanding and learning achievement after using learning video media. The use of learning video media can improve learning outcomes for class III PKN subjects at Al Hidayah Islamic Elementary School, Srengseng Sawah. Recommendations for future research are to involve more respondents and consider using stronger research methods, such as an experimental research design with a control group.*

*Keywords: Learning Video Media, Learning Outcomes, PKN, Elementary School*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran PKN kelas III di SD Islam Al Hidayah Srengseng Sawah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre Experimental Design dengan tipe desain penelitian one group pretest-posttest. Responden penelitian ini terdiri dari 30 siswa kelas III. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes sebelum dan setelah perlakuan menggunakan media video pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan membandingkan skor tes sebelum dan setelah perlakuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar setelah menggunakan media video pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar mata pelajaran PKN kelas III di SD Islam Al Hidayah Srengseng Sawah. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media video pembelajaran. Penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKN kelas III di SD Islam Al Hidayah Srengseng Sawah. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah melibatkan lebih banyak responden dan mempertimbangkan penggunaan metode penelitian yang lebih kuat, seperti desain penelitian eksperimen dengan kelompok kontrol.

Kata Kunci: Media Video Pembelajaran, Hasil Belajar, PKN, Sekolah Dasar

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) memiliki peran penting dalam pendidikan peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran PKN bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila, demokrasi, hak asasi manusia, toleransi, dan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pembelajaran PKN melibatkan peserta didik dalam diskusi, debat, dan kegiatan kolaboratif lainnya. Hal ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah bersama. Keterampilan sosial ini penting dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan peserta didik .

Dalam era globalisasi, pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila dan kehidupan berbangsa dan bernegara menjadi semakin penting. Pembelajaran PKN membantu peserta didik memahami peran Indonesia dalam hubungan internasional, menghargai keragaman budaya, dan berkontribusi dalam membangun perdamaian dan

keadilan global (Wann Nurdiana Sari et al., 2023).

Pembelajaran PKN di tingkat SD juga dapat dilakukan melalui berbagai metode dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru PKN memiliki peran penting dalam menangani isu-isu yang muncul dalam pembelajaran PKN, seperti perilaku bullying atau kekerasan di sekolah. Selain itu, evaluasi pembelajaran dan asesmen juga penting untuk memantau perkembangan peserta didik dan memperbaiki proses pembelajaran .

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran PKN juga menjadi bagian penting dalam pengembangan profil pelajar Pancasila. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mempelajari secara mendalam tema-tema atau isu-isu penting, seperti gaya hidup berkelanjutan, toleransi, kesehatan mental, budaya, wirausaha, teknologi, dan kehidupan berdemokrasi (Ardiansyah et al., 2019). Mereka juga diajak untuk melakukan aksi nyata sebagai respon terhadap isu-isu tersebut .

Dengan demikian, pembelajaran PKN di tingkat SD memiliki peran yang sangat penting dalam

membentuk karakter, identitas nasional, sikap demokratis, toleransi, dan keterampilan sosial peserta didik. Pembelajaran PKN juga membantu peserta didik menghadapi tantangan global dan berkontribusi dalam membangun masyarakat yang harmonis dan berkeadilan.

Khususnya siswa tingkat Sekolah Dasar cenderung mendapatkan hasil pembelajaran yang rendah pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Anak-anak pada tingkat dasar memiliki kecenderungan untuk bermain, dan ini bisa menjadi salah satu alasan mengapa mereka mungkin tidak menyukai pembelajaran yang terfokus pada persoalan yang berat. Bermain adalah cara alami bagi anak-anak untuk belajar dan menjelajahi dunia di sekitar mereka. Melalui bermain, mereka dapat mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, imajinasi, dan interaksi sosial (Ardiansyah et al., 2019).

Namun, ketika anak-anak memasuki lingkungan sekolah, mereka seringkali dihadapkan pada tuntutan akademik yang lebih serius dan struktur pembelajaran yang lebih terstruktur (Ananda, 2017). Mereka harus belajar tentang matematika,

ilmu pengetahuan, bahasa, dan lainnya. Bagi beberapa siswa, ini bisa menjadi tantangan besar karena mereka biasanya lebih suka bermain daripada belajar.

Salah satu alasan mengapa siswa tingkat dasar mungkin lebih suka bermain adalah karena bermain memberikan kesenangan dan kebebasan bagi mereka. Ketika mereka bermain, mereka dapat mengikuti minat dan keinginan mereka sendiri. Mereka dapat menggali imajinasi mereka dan bereksperimen dengan cara yang mereka sukai. Namun, ketika mereka harus belajar hal-hal yang dianggap "berat", mereka mungkin merasa terbatas dan terkurung (Apriliani et al., 2021).

PKN merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepedulian siswa terhadap negara dan masyarakat. Namun, banyak siswa yang kurang tertarik atau merasa bosan dengan mata pelajaran ini. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran PKN adalah kurikulum yang tidak menarik. Kurikulum yang terlalu teoritis dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat membuat

mereka kehilangan minat dalam mempelajari mata pelajaran ini. Siswa cenderung lebih tertarik pada mata pelajaran yang praktis dan dapat memberikan manfaat langsung bagi kehidupan mereka.

Metode pengajaran yang kurang interaktif juga dapat menjadi faktor penyebab kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran PKN. Jika guru hanya mengandalkan ceramah dan pembelajaran yang pasif, siswa mungkin merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode pengajaran yang kurang interaktif juga dapat membuat siswa sulit memahami materi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kurangnya sumber belajar yang menarik juga dapat menyebabkan kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran PKN. Jika siswa hanya mengandalkan buku teks yang kering dan tidak menarik, mereka mungkin kehilangan minat dalam mempelajari mata pelajaran ini. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menyediakan sumber belajar yang beragam dan menarik, seperti video, gambar, atau materi interaktif lainnya (Afrija et al., 2022).

Untuk mengatasi persoalan tersebut. Penting bagi guru untuk

menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan kreatif sehingga pembelajaran tersebut diajarkan tidak kaku dan tidak sulit diterima oleh siswa yang pemikirannya masih cenderung santai, pola pikir yang masih bercabang, kefokuskan yang masih terbagi dengan bermain.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan data berupa angka dan statistik untuk menjawab pertanyaan penelitian. Salah satu metode penelitian kuantitatif yang digunakan adalah Pre Eksperimental Desain. Pada penelitian ini, tipe desain penelitiannya adalah One Group Pretest-Posttest Design.

Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah siswa kelas III di SD ISLAM AL HIDAYAH SRENGSENG SAWAH. Jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat pengaruh dari suatu perlakuan atau intervensi terhadap variabel yang diteliti.

Penelitian dengan menggunakan One Group Pretest-Posttest Design memiliki langkah-langkah yang jelas. Pertama,

dilakukan pengambilan data awal atau pretest terhadap responden sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Setelah itu, dilakukan perlakuan atau intervensi yang ditujukan kepada responden. Setelah perlakuan atau intervensi selesai dilakukan, dilakukan pengambilan data akhir atau posttest terhadap responden.

Dengan menggunakan metode penelitian ini, peneliti dapat melihat perubahan yang terjadi pada variabel yang diteliti sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau intervensi. Dengan adanya pretest dan posttest, peneliti dapat mengukur dampak yang ditimbulkan oleh perlakuan atau intervensi tersebut.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Uji Instrumen**

##### **a. Uji Validitas**

Uji validitas menentukan derajat validitas alat ukur yang digunakan dan kesesuaian antara alat ukur dengan apa yang diukur. Semakin tinggi efektivitas suatu alat ukur, semakin cepat alat tersebut mencapai tujuannya atau semakin akurat alat ukur tersebut dapat mewakili apa yang diukurnya. Suatu alat ukur

mempunyai tingkat efektivitas yang tinggi apabila dapat memenuhi fungsi pengukuran atau memberikan hasil pengukuran yang sesuai dengan tujuan pengukuran (Zaky et al., 2022).

Validitas dalam penelitian menyatakan sejauh mana alat ukur penelitian dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu penelitian dapat mengukur apa yang diukur(Akbar et al., 2022) . Dalam hal ini, uji validitas digunakan untuk menentukan apakah butir soal yang digunakan dalam mengukur hasil belajar pembelajaran PKN dapat secara akurat mengungkapkan apa yang sebenarnya diukur oleh soal-soal tersebut.

Validitas isi adalah salah satu jenis validitas yang digunakan untuk mengukur kemampuan tes dalam mengukur cakupan substansi elemen yang ingin diukur. Validitas isi menunjukkan sejauh mana pertanyaan, tugas, atau butir dalam suatu tes mampu

mewakili secara keseluruhan dan proporsional perilaku sampel yang dikenai tes tersebut (Ibrohim et al., 2020). Dalam konteks ini, validitas isi digunakan untuk menilai apakah butir soal yang digunakan dalam mengukur hasil belajar pembelajaran PKN mampu mewakili secara keseluruhan dan proporsional perilaku siswa yang ingin diukur.

Hasil pada uji validitas penelitian ini, yaitu nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel berdasarkan uji signifikan 0.05, artinya bahwa item-item tersebut diatas valid. Sehingga dapat dikatakan bahwa setiap butir soal yang dipergunakan dalam mengukur hasil belajar pembelajaran PKN layak atau valid digunakan.

#### **b. Uji Reliabilitas**

Dalam penelitian kuantitatif, uji validitas dan reliabilitas sangat penting. Validitas dan reliabilitas yang buruk dapat menghasilkan hasil penelitian yang tidak akurat atau tidak dapat dipercaya (Hasnidar & Elihami, 2020). Oleh karena itu, peneliti harus memastikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan

memiliki validitas dan reliabilitas yang baik .

Validitas dan reliabilitas saling terkait erat. Hasil penelitian yang valid juga harus dapat diandalkan atau reliabel . Validitas mengacu pada sejauh mana instrumen pengukuran dapat mengukur apa yang sebenarnya ingin diukur, sedangkan reliabilitas mengacu pada sejauh mana instrumen pengukuran dapat menghasilkan hasil yang konsisten dan stabil (Siswinarti, 2019).

Suatu survei dianggap andal atau dapat diandalkan jika jawaban atas pertanyaannya konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas tes mengacu pada tingkat stabilitas, konsistensi, kekuatan prediksi, dan akurasi tes. Pengukuran yang andal adalah yang dapat memberikan data yang andal. Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan didapatkan nilai Cronbach's Alpha 0.925 yang lebih besar dari 0,6 sehingga memenuhi syarat reliabilitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa item yang dipergunakan andal atau reliabel jika digunakan dari waktu-ke waktu.

## 2. Hasil uji normalitas

| Tests of Normality |                                 |    |      |              |    |      |
|--------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|                    | Statistic                       | Df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Pretest            | .135                            | 30 | .169 | .944         | 30 | .120 |
| Posttest           | .163                            | 30 | .040 | .957         | 30 | .259 |

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas data *pretest* maupun *posttest* yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Shapiro Wilk* pada program SPSS for windows versi 25 dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha=0,05$ ). Cara mengetahui signifikansi (Sig.) jika signifikansi yang diperoleh  $> \alpha$  (0,05), maka sampel berdistribusi normal dan jika signifikansi yang diperoleh  $< \alpha$  (0,05), maka sampel tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil yang didapatkan pada uji normalitas pada masing-masing data menunjukkan bahwa terdapat nilai signifikansi. Pada table Shapiro Wilk ini menunjukkan bahwa data *pretest* memiliki nilai sig. 0,120 yang mana lebih besar  $> \alpha$  (0,05). Pada table Shapiro Wilk ini menunjukkan bahwa data *posttest* memiliki nilai sig. 0,259 yang mana lebih besar  $> \alpha$  (0,05).

Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok *pretest* berdistribusi normal dan data pada kelompok *posttest* berdistribusi normal.

## 3. Hasil uji homogenitas

Uji normalitas data *pretest* maupun *posttest* yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Shapiro Wilk* pada program SPSS for windows versi 25 dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha=0,05$ ). Cara mengetahui signifikansi (Sig.) jika signifikansi yang diperoleh  $\geq \alpha$  (0,05), maka sampel homogen dan jika signifikansi yang diperoleh  $< \alpha$  (0,05), maka sampel heterogen.

Berdasarkan hasil yang didapatkan pada uji homogenitas pada data menunjukkan bahwa terdapat nilai signifikansi. Pada table ***Test of Homogeneity of***

**Variances** ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memiliki nilai sig. 0,662 yang mana lebih besar  $> \alpha$  (0,05). Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok pretest dan posttest bersifat homogen.

#### 4. Hasil uji Hipotesis

Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah uji t. Uji t merupakan uji hipotesis yang digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan dari hasil perlakuan (*treatment*). Uji t digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok atau lebih dan menguji apakah perbedaan antara kelompok-kelompok tersebut signifikan secara statistik. Dalam konteks penelitian ini, uji t dilakukan untuk membandingkan hasil belajar mata pelajaran PKN dengan menggunakan media video pada kelas eksperimen (Setiyawan & Hasti Yuniarta, 2018).

Hipotesis pada uji adalah  $H_a$  diterima apabila  $thitung > ttabel$  (95%) artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran PKN dengan menggunakan media video. Sebaliknya  $H_a$  ditolak jika  $thitung <$

$tt_{(95\%)}$ , artinya tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran PKN dengan menggunakan media video.

Menurut analisis uji t dari kelas eksperimen menghasilkan *thitung* 13.079. Berdasarkan tabel t, nilai *ttabel* dengan  $df = 29$  dengan taraf kepercayaan 95 % (taraf signifikan 0.05) adalah **2.04523**. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hipotesis ( $H_a$  diterima, sedangkan  $H_o$  ditolak). Jika demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dari perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran PKN dengan menggunakan media video.

#### 5. Hasil uji effect size

Uji *effect size* akan dilakukan untuk mengetahui seberapa besar dampak pembelajaran PKN dengan media video. Uji *effect size* merupakan uji lanjutan statistik yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu perlakuan. Cara perhitungan *effect size* :

$$D = \frac{\text{rata} - \text{rata kelompok}}{\text{Standart deviasi}} = \frac{8,93333}{3,74104} = 2,387927$$

Berdasarkan perhitungan *effect size* adalah 2,387. Melihat tabel interpretasi *effect size* yang dihasilkan, nilai *effect size* yang dihasilkan menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan peneliti memberikan dampak terhadap skor hasil belajar berada pada kategori tinggi. Artinya pembelajaran PKN dengan menggunakan media video memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Islam Al Hidayah Srensens Sawa.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar mata pelajaran PKN pada siswa kelas III di SD Islam Al Hidayah Srengseng Sawah. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKN.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan

media video pembelajaran memiliki peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep dan keterampilan PKN dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Media video pembelajaran mampu memberikan visualisasi yang lebih baik dan mengaktifkan daya pikir siswa, sehingga memudahkan mereka untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan media video pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PKN, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas.

Dalam konteks pendidikan di era digital seperti sekarang ini, penggunaan media video pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru dan sekolah untuk mempertimbangkan penggunaan media video pembelajaran sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKN..

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku :**

Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

### **Jurnal :**

Afrija, A. P., Latifah, K. M., Nida, M. L., & Marini, A. (2022). Analisis Efektivitas Video Pembelajaran dalam Membangun Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 341–356.

Akbar, W., Aritonang, I. B., & Martin, R. (2022). Penerapan Media Digital Powtoon dalam Pembelajaran PPKn sebagai Metode Pembelajaran Siswa. *Prosiding Pendidikan Dasarendidikan Dasar*, 1, 67–73. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.172>

Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>

Apriliani, M. A., Maksum, A.,

Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129.

<https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>

Ardiansyah, H., Sindu, I. G. P., & Putrama, I. M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia (Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Singaraja). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 319.

<https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18386>

Hasnidar, H., & Elihami, E. (2020). PENGARUH PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PKN MURID SEKOLAH DASAR. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 42–47. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.327>

Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1-3.

Ibrohim, I., Mansyur, S., Syah, M., Ruswandi, U., Uin, P., Gunung, S., & Bandung, D. (2020). Jurnal Educatio FKIP UNMA. *Ejournal.Unma.Ac.Id*, 6(2), 548–560.

<https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.594>

Setiyawan, H., & Hasti Yuniarta, T.

- N. (2018). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKE AND GIVE PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 162. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3859>
- Siswinarti, P. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique Bermediakan Video Terhadap Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 41–49. <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i1.18084>
- Wann Nurdiana Sari, Wawan Shokib Rondli, Ummi Khoirun Nisa, & Isyti Nihayati. (2023). Analisis Penerapan Media Video dalam Pembelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 130–134. <https://doi.org/10.56799/jceki.v2i2.1348>
- Zaky, N., Setiawan, D., & Sriadhi, S. (2022). Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantuan Media Video terhadap Minat dan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7958–7969. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3586>