



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA LOKAL KARO *SUMBANG SI SIWAH* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 047164 SEBERAYA

Anggy B Br Karo Sekali^{1*}, Juwita Tindaon², Eti Muliani³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
 Universitas Quality Berastagi

*Email : bernadettakarosekali@gmail.com, wietaniez@gmail.com, etimuliani88@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5117>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital interaktif yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca teks narasi siswa kelas IV SDN 047164 Seberaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman membaca siswa serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas IV SDN 047164 Seberaya Tahun Pelajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes pemahaman membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital interaktif memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh respon sangat baik dari guru dan siswa. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemahaman membaca siswa setelah menggunakan media komik digital interaktif. Dengan demikian, media komik digital interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman membaca teks narasi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Video Pembelajaran, Budaya Lokal Karo, Sumbang Si Siwah, Pendidikan Pancasila, ADDIE.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan perubahan sosial pada abad ke-21. Transformasi pendidikan yang ditandai dengan digitalisasi pembelajaran menuntut guru untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami (Chen & Yang, 2021; Almulla, 2023). Salah satu bentuk implementasi teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik (Han & Ellis, 2023). Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin penting karena mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik (Khairul et al., 2023).

Media video pembelajaran merupakan salah satu media digital yang banyak digunakan karena mampu mengintegrasikan unsur visual dan audio sehingga materi dapat disajikan secara lebih konkret dan menarik. Penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa karena mampu menghadirkan representasi materi yang lebih nyata dibandingkan pembelajaran konvensional (Zhang & Ma, 2023). Selain itu, media video juga dapat meningkatkan partisipasi aktif, keterampilan berpikir kritis, serta motivasi belajar peserta didik



(Azzahra et al., 2023). Namun, hasil observasi di SDN 047164 Seberaya menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan media sederhana sehingga peserta didik kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran kontekstual adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik melalui penanaman nilai-nilai Pancasila, moral, dan norma kehidupan bermasyarakat. Akan tetapi, berbagai penelitian menunjukkan bahwa materi Pendidikan Pancasila sering dianggap abstrak dan kurang menarik karena lebih banyak disampaikan dalam bentuk konsep teoritis sehingga peserta didik cenderung menghafal tanpa memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Elfira et al., 2022). Salah satu materi yang sering menimbulkan kesulitan adalah “Norma dalam Kehidupanku” yang membahas norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep norma dengan pengalaman nyata peserta didik melalui pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber belajar.

Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran merupakan bentuk penerapan etnopedagogi yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih kontekstual sekaligus melestarikan budaya daerah. Penelitian Desfriyanti et al. (2021) menunjukkan bahwa budaya lokal dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan karakter dan rasa cinta terhadap identitas budaya bangsa. Temuan tersebut diperkuat oleh Endang dan Nurjannah (2021) yang menyatakan bahwa nilai budaya memiliki peran penting dalam pembentukan karakter generasi muda. Salah satu budaya lokal yang memiliki relevansi kuat dengan materi norma adalah budaya Karo *Sumbang Si Siwah*, yaitu sembilan larangan dan pantangan yang mengatur cara berbicara, berpakaian, duduk, berjalan, makan, berpikir, bekerja, mandi, dan memandang. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan norma kesopanan dan norma kesusilaan yang diajarkan dalam Pendidikan Pancasila. Namun demikian, penelitian Laura Derbina et al. (2025) menunjukkan bahwa eksistensi *Sumbang Si Siwah* mulai mengalami penurunan akibat pengaruh globalisasi dan berkurangnya pewarisan budaya kepada generasi muda. Di sisi lain, Lina Marlisa (2023) menemukan bahwa penggunaan teknologi tanpa pengawasan yang memadai berkontribusi terhadap munculnya berbagai perilaku negatif dan krisis moral pada anak usia sekolah dasar sehingga diperlukan upaya penguatan karakter melalui pendidikan.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis video maupun mengintegrasikan budaya lokal dalam proses pembelajaran, tetapi sebagian besar masih dilakukan secara terpisah. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media video pembelajaran berbasis budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Norma dalam Kehidupanku” untuk siswa sekolah dasar masih sangat terbatas. Kesenjangan penelitian tersebut menjadi dasar penting bagi pengembangan media yang mampu mengintegrasikan teknologi pembelajaran, pendidikan karakter, dan pelestarian budaya lokal dalam satu produk pembelajaran yang kontekstual. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media video pembelajaran berbasis budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah* yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep norma secara lebih konkret melalui visualisasi perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah* serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dihasilkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video pembelajaran berbasis budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah* pada materi Norma dalam Kehidupanku dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2022). Model



ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel sehingga memungkinkan proses pengembangan media dilakukan secara terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dihasilkan.

Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 047164 Seberaya. Analisis dilakukan terhadap kebutuhan peserta didik, kurikulum, materi pembelajaran, serta kondisi sarana dan prasarana sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menggunakan media konvensional dan peserta didik mengalami kesulitan memahami materi Norma dalam Kehidupanku yang bersifat abstrak. Tahap design dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, merancang alur video, menyusun storyboard, menentukan materi yang akan ditampilkan, serta mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah* ke dalam konten video. Selanjutnya, pada tahap development dilakukan proses produksi media yang meliputi pengambilan gambar, penyusunan narasi, pengeditan video, serta validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas V SDN 047164 Seberaya sebagai sekolah implementasi dan siswa kelas V SDN 040444 Kabanjahe sebagai sekolah uji coba. Jumlah peserta didik pada kelas V SDN 047164 Seberaya sebanyak 24 siswa, sedangkan pada SDN 040444 Kabanjahe sebanyak 32 siswa. Selain peserta didik, penelitian ini juga melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli bahasa yang bertugas melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. Tahap implementation dilakukan dengan mengujicobakan media video pembelajaran kepada peserta didik untuk memperoleh data mengenai kepraktisan dan efektivitas media. Tahap evaluation dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil validasi serta umpan balik dari pengguna.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan tes. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengamati kondisi pembelajaran di kelas, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli, respon guru, dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Norma dalam Kehidupanku.

Data hasil validasi ahli, respon guru, dan respon siswa dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan kriteria kelayakan tertentu. Efektivitas media dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video pembelajaran. Menurut Mayer (2015), analisis N-Gain dapat digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan pemahaman peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran. Nilai N-Gain dihitung menggunakan perbandingan skor pretest dan posttest, kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media video pembelajaran berbasis budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah* yang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran berbasis budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah* pada materi Norma dalam Kehidupanku untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran berdurasi 11 menit 56 detik yang memuat materi norma dalam kehidupan sehari-hari dengan mengintegrasikan sembilan nilai budaya Karo *Sumbang Si Siwah*, yaitu *Sumbang Perkundul*, *Sumbang Pengerana*, *Sumbang Pengeren*, *Sumbang Perpan*, *Sumbang Perdalan*, *Sumbang Pendahin*, *Sumbang Perukuren*, *Sumbang Peridi*, dan *Sumbang Peruus*. Video dirancang menggunakan



kombinasi narasi, ilustrasi visual, contoh perilaku, serta situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual.

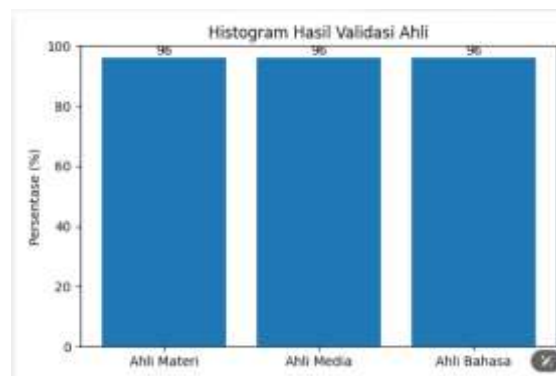
Hasil Validasi Ahli

Kelayakan media diuji melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dari ahli materi, 96% dari ahli media, dan 96% dari ahli bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran berada pada kategori **sangat layak** untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	96	Sangat Layak
Ahli Media	96	Sangat Layak
Ahli Bahasa	96	Sangat Layak

Berikut histogramnya:



Gambar 1. Histogram Hasil Validasi Ahli

Histogram menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah* memperoleh persentase validasi sebesar 96% dari ahli materi, 96% dari ahli media, dan 96% dari ahli bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori **sangat layak** dan memenuhi aspek kelayakan isi, kelayakan media, serta kelayakan bahasa untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Tingginya nilai validasi menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan bahasa mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar, serta tampilan visual dan audio video telah memenuhi prinsip media pembelajaran yang baik.

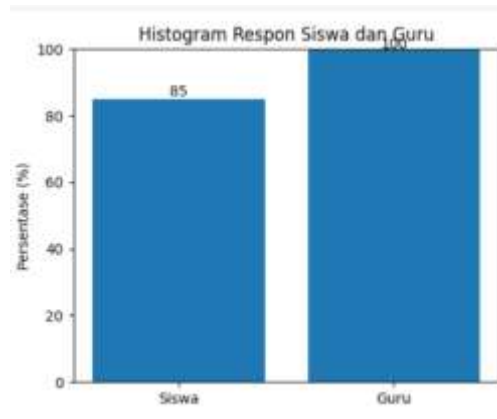
Hasil Respon Guru dan Siswa

Kepraktisan media diukur melalui angket respon guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa respon siswa di sekolah uji coba memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, respon guru pada tahap implementasi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik.

Tabel 2. Hasil Respon Pengguna

Responden	Persentase (%)	Kategori
Siswa	85	Sangat Praktis
Guru	100	Sangat Baik

Berikut histogramnya:



Gambar 2. Histogram Respon Siswa dan Guru terhadap Media Pembelajaran

Histogram menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah* memperoleh respon positif dari pengguna. Respon siswa mencapai 85% dengan kategori **sangat praktis**, sedangkan respon guru mencapai 100% dengan kategori **sangat baik**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Norma dalam Kehidupan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi norma secara lebih konkret dan kontekstual.

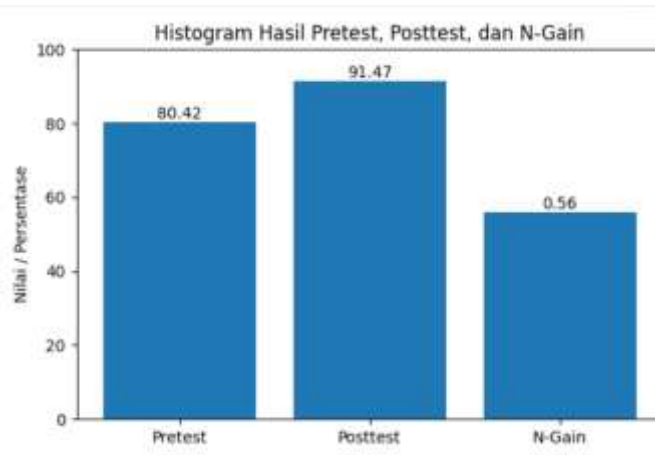
Hasil Efektivitas Media

Efektivitas media diukur melalui perbandingan nilai pretest dan posttest peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media video pembelajaran berbasis budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah*. Nilai rata-rata pretest sebesar 80,42 meningkat menjadi 91,47 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 yang termasuk kategori sedang.

Tabel 3. Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain

Indikator	Nilai
Rata-rata Pretest	80,42
Rata-rata Posttest	91,47
N-Gain	0,56
Kategori	Sedang

Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami konsep norma dalam kehidupan sehari-hari secara lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media.



Gambar 3. Histogram Perbandingan Nilai Pretest, Posttest, dan N-Gain



Histogram menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video pembelajaran berbasis budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah*. Nilai rata-rata pretest sebesar 80,42 meningkat menjadi 91,47 pada posttest. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,56 termasuk dalam kategori **sedang**, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi *Norma dalam Kehidupanku*. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media video pembelajaran mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan kontekstual

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Tingginya hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila serta mampu mengintegrasikan nilai budaya lokal ke dalam materi norma secara tepat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Desfriyanti et al. (2021) yang menyatakan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran mampu meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dari aspek kepraktisan, respon positif yang diberikan oleh guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media video mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Peserta didik lebih mudah memahami materi karena disajikan melalui contoh-contoh nyata yang berasal dari budaya yang dekat dengan kehidupan mereka. Hasil ini mendukung penelitian Han dan Ellis (2023) yang menyatakan bahwa media digital berbasis audiovisual dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dari aspek efektivitas, peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui nilai N-Gain kategori sedang menunjukkan bahwa media video pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman peserta didik mengenai norma dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan penelitian Zhang dan Ma (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik melalui kombinasi visual dan audio yang membantu proses konstruksi pengetahuan. Selain meningkatkan hasil belajar, media yang dikembangkan juga berperan dalam memperkenalkan dan melestarikan nilai budaya lokal Karo kepada generasi muda sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif tetapi juga penguatan karakter dan identitas budaya peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya pada materi Norma dalam Kehidupanku.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran berbasis budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah* pada materi Norma dalam Kehidupanku untuk siswa kelas V Sekolah Dasar melalui model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah sesuai dari aspek isi, tampilan, maupun penggunaan bahasa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari aspek kepraktisan, media memperoleh respon siswa sebesar 85% dengan kategori sangat praktis dan respon guru sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Selain itu, media juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest dari 80,42 menjadi 91,47 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis budaya lokal Karo *Sumbang Si Siwah* dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi norma sekaligus



mendukung pelestarian budaya lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Almulla, M. A. (2023). The effectiveness of project-based learning in improving students' learning outcomes. *Education Sciences*, 13(2), 1–15. <https://doi.org/10.3390/educsci13020115>
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). Project based learning to improve students' creative thinking skills. *Journal of Science Education*, 3(1), 49–60.
- Branch, R. M. (2022). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Chen, C. H., & Yang, Y. C. (2021). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*, 34, 100404. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100404>
- Desfriyanti, D., Yanti, F., & Murniati, E. (2021). Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran untuk memperkuat karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 145–156.
- Elfira, N., Siregar, R., & Lubis, M. (2022). Implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam penguatan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6734–6742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3210>
- Endang, S., & Nurjannah, N. (2021). Nilai budaya lokal sebagai sumber pembelajaran karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 35–42.
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2021). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102, 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Han, S., & Ellis, R. A. (2023). Project-based learning and student engagement in science education: A systematic review. *Journal of Educational Research*, 116(4), 321–336. <https://doi.org/10.1080/00220671.2023.2178435>
- Khairul, A., Simanjuntak, E., & Hutabarat, T. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(3), 201–212.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2021). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 24(3), 267–285. <https://doi.org/10.1177/13654802211001256>
- Laura Derbina, G., Tarigan, R., & Sembiring, B. (2025). Eksistensi nilai budaya Sumbang Si Siwah pada generasi muda Karo di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Nusantara*, 8(1), 45–58.
- Lina Marlisa, S. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 88–98.
- Mayer, R. E. (2015). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nurfadillah, S., & Rahayu, N. (2022). Pengembangan media video pembelajaran berbasis budaya lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 721–732.
- Pratiwi, D., & Lestari, A. (2024). Etnopedagogi sebagai pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal pada pendidikan dasar. *Jurnal Obsesi*, 8(1), 112–124. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5123>
- Putri, R., Yusnira, Y., & Sari, M. (2022). Pemanfaatan media video dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 133–141.
- Rahmawati, N., & Fitriani, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 58–70.
- Saputra, H., & Wulandari, R. (2023). Integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(2), 97–108.
- Zhang, L., & Ma, Y. (2023). Project-based learning in science education: A meta-analysis study. *Journal of Educational Research*, 116(1), 1–14. <https://doi.org/10.1080/00220671.2022.2161234>