



Pengembangan Video Pembelajaran Wilayah NKRI untuk Pendidikan Pancasila

Hasan Basri¹, Rusijono², Lamijan Hadi Susarno³

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: hasan.basri010298@gmail.com, rusijono@unesa.ac.id, lamijansusarno@unesa.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-01-10 Revised: 2025-02-20 Published: 2025-03-11 Keywords: <i>Learning Videos; Region of the Republic of Indonesia; Pancasila Education.</i>	This study focuses on developing and evaluating the feasibility of an learning video on the Independence Proclamation for civic education using the ADDIE model. The development process involved expert validation and student feedback to assess the video's quality and effectiveness. The target population was grade VII students at SMP Darussalam, with 30 students purposively sampled to provide feedback. Data collection tools included expert validation sheets, which evaluated the video's content, design, and educational value, and student questionnaires, which captured usability, engagement, and clarity. Results from expert assessments indicated the video met high feasibility standards, while student feedback highlighted its clarity and engagement, demonstrating its effectiveness as a learning medium. The findings suggest that the video has strong potential to support civic education and foster active student engagement in learning about the Independence Proclamation. This study contributes to innovative multimedia-based civic education strategies.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-01-10 Direvisi: 2025-02-20 Dipublikasi: 2025-03-11 Kata kunci: <i>Video Pembelajaran; Wilayah NKRI; Pendidikan Pancasila.</i>	Studi ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran tentang Wilayah NKRI dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model ADDIE. Proses pengembangan melibatkan validasi ahli dan umpan balik dari siswa untuk menilai kualitas serta efektivitas video tersebut. Populasi target dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Darussalam, dengan sampel purposif sebanyak 30 siswa yang memberikan umpan balik. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli, yang menilai aspek konten, desain, dan nilai edukatif video, serta kuesioner siswa yang mengukur aspek keterpakaian, keterlibatan, dan kejelasan materi. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa video memenuhi standar kelayakan yang tinggi, sementara umpan balik siswa menyoroti kejelasan dan daya tariknya, sehingga menunjukkan efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa video memiliki potensi kuat untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami Wilayah NKRI. Studi ini berkontribusi pada strategi inovatif dalam Pendidikan Pancasila berbasis media video.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan pesat abad ke-21, terutama dalam bidang sains, teknologi informasi, dan globalisasi, telah membawa perubahan mendalam dalam dunia pendidikan. Sekolah kini menghadapi tuntutan yang semakin besar untuk mengadopsi pendekatan pengajaran inovatif yang mampu melibatkan siswa serta membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan modern (David & Hill, 2021). Inti dari upaya ini adalah integrasi teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, yang menggabungkan pemahaman konseptual dengan aplikasi praktis (de Lange et al., 2020; Utama et al., 2022).

Dalam konteks ini, guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator dan pengelola pembelaa-

jaran. Peran mereka mencakup perancangan lingkungan belajar yang dinamis dan didukung oleh multimedia untuk menginspirasi kreativitas serta berpikir kritis (Hudain et al., 2023). Dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), hal ini berarti tidak hanya membangun kompetensi akademik, tetapi juga menanamkan nilai moral dan etika yang berlandaskan Pancasila, guna mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan memiliki wawasan yang luas (Firdausy & Purnomo, 2023; Shefira et al., 2024).

Penelitian pendidikan semakin menyoroti efektivitas penggunaan video pembelajaran dalam mengatasi tantangan tersebut. Video pembelajaran, dengan menggabungkan elemen audio dan visual, dapat menyederhanakan konsep yang kompleks serta membuat proses

belajar lebih menarik dan mudah diakses (Agustini & Ngarti, 2020; Istiqomah & Widodo, 2021). Selain itu, media ini juga meningkatkan retensi pengetahuan dan mengakomodasi berbagai gaya belajar, sehingga menjadi solusi yang menjanjikan bagi tantangan pendidikan modern (Cahyaningtias & Ridwan, 2022; Chairani, 2021).

Studi ini memperkenalkan pengembangan video pembelajaran tentang "Wilayah NKRI" sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Darussalam. Dengan mengontekstualisasikan materi sejarah dalam kerangka multimedia, penelitian ini berupaya menjembatani kesenjangan antara metode tradisional dan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Tujuan utama penelitian ini adalah mengevaluasi kelayakan dan efektivitas video sebagai sumber belajar dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi siswa dalam Pendidikan Pancasila.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media video pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Darussalam dengan mengacu pada model ADDIE. Model ADDIE, yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, menyediakan kerangka kerja sistematis dalam pembuatan dan penyempurnaan sumber belajar (Norouzkhani et al., 2025; Shakeel et al., 2023). Tahap Implementasi dan Evaluasi sengaja dikecualikan untuk memberikan fokus lebih mendalam pada proses desain dan validasi, sebagaimana direkomendasikan dalam pengembangan media awal (Spatioti et al., 2022). Hasil penelitian ini bertujuan memberikan dasar yang kuat bagi implementasi dan evaluasi lebih lanjut dalam konteks pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Alur Penelitian Model ADDIE
(Tahap yang Diselesaikan)

Tahap Analisis mengidentifikasi tantangan spesifik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Darussalam. Wawancara dengan guru dan

tinjauan terhadap bahan ajar mengungkapkan ketergantungan yang berlebihan pada buku teks dan metode pengajaran tradisional, yang berkontribusi terhadap rendahnya keterlibatan siswa serta hasil belajar yang kurang optimal. Tahap ini menekankan kebutuhan mendesak akan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Tahap Desain melibatkan perancangan kerangka kerja untuk video pembelajaran. Storyboard dan naskah rinci dikembangkan agar selaras dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk siswa kelas VII. Strategi pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik audiens target, memastikan bahwa konten yang disajikan tidak hanya sesuai dengan prinsip pedagogis, tetapi juga menarik secara visual. Proses desain ini mengintegrasikan konsep sejarah dan kewarganegaraan ke dalam kerangka multimedia, sehingga gagasan abstrak menjadi lebih relevan dan mudah dipahami.

Pada tahap Pengembangan, video pembelajaran diproduksi dengan menggabungkan visual berkualitas tinggi, animasi, dan narasi suara untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan profesional. Validasi dilakukan oleh para ahli di bidang media, konten, dan pedagogi guna memastikan bahwa video memenuhi standar pendidikan yang ketat. Proses validasi menggunakan lembar umpan balik terstruktur dengan skala Likert untuk menilai berbagai aspek, seperti relevansi konten, desain visual, dan efektivitas pembelajaran. Masukan dari para ahli diintegrasikan dalam revisi bertahap untuk menyempurnakan video pembelajaran.

Populasi target dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas VII di SMP Darussalam. Metode purposive sampling digunakan dengan fokus pada siswa yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dari populasi tersebut, sebanyak 30 siswa dipilih untuk memberikan respons terhadap video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Alat pengumpulan data mencakup lembar validasi ahli dan kuesioner siswa. Lembar validasi digunakan untuk menilai kualitas media berdasarkan aspek konten, desain, dan nilai edukatif, sedangkan kuesioner siswa mengukur persepsi pengguna terkait keterpakaian, keterlibatan, dan kejelasan video pembelajaran (Coelho et al., 2022).

Pendekatan mixed-methods digunakan dalam analisis data. Umpan balik kualitatif dari para ahli dikategorikan dan disintesis untuk mengidentifikasi area utama yang perlu diperbaiki.

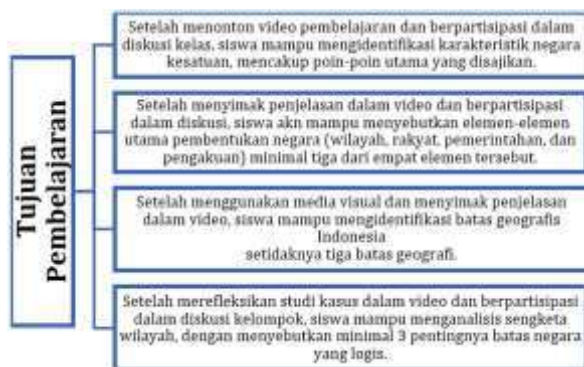
Data kuantitatif, seperti skor validasi dan persentase respons siswa, dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, yang diklasifikasikan dalam rentang "Sangat Layak" hingga "Tidak Layak."

Dengan berfokus pada tahapan model ADDIE, penelitian ini memastikan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan relevan secara kontekstual dan memiliki kualitas tinggi, sehingga dapat menjadi dasar yang kuat untuk penerapan dan evaluasi lebih lanjut dalam lingkungan pembelajaran di kelas.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan video pembelajaran dengan topik "Wilayah NKRI" dilakukan secara sistematis dengan mengikuti model ADDIE, dengan fokus pada tahapan Analisis, Desain, dan Pengembangan. Hasil dan pembahasan menyoroti temuan utama, implikasinya, serta keterkaitannya dengan penelitian pendidikan yang telah ada.



Gambar 2. Tujuan Pembelajaran dalam format BACD (*Behavior, Audience, Conditions, Degree*)

Video pembelajaran dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang mendalam, yang mengidentifikasi kesenjangan dalam pengajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Darussalam. Para guru melaporkan bahwa pendekatan tradisional berbasis buku teks menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dan hasil belajar yang kurang optimal. Video ini dirancang untuk mengatasi tantangan tersebut dengan mengintegrasikan konten yang menarik secara visual dan relevan secara kontekstual, serta disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas VII.

Pada tahap desain, *storyboard* dan naskah dikembangkan untuk memastikan bahwa

konten sesuai dengan kurikulum sekaligus memiliki daya tarik visual yang tinggi. Produksi akhir mengintegrasikan animasi, visual berkualitas tinggi, dan narasi suara, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang profesional dan menarik.

Tabel 1. Storyboard

No	Visual	Informasi
1.		Animasi interaktif, seperti globe berputar.
2.		Pertanyaan pembuka yang menantang.
3.		Visualisasi peta dunia.
4.		Simple and appealing infographics, with animations explaining key concepts such as sovereignty, territory, and governance.
5.		Animasi interaktif untuk menjelaskan konsep utama seperti kedaulatan.
6.		Video dokumenter tentang sengketa wilayah, yang menyoroti kasus-kasus.
7.		Pulau-pulau di sekitar garis khatulistiwa, dengan garis penanda lokasi Indonesia.
9.		Gambar Soekarno yang menunjuk ke peta, menyoroti perbedaan pendapatnya dengan Hatta.

		Visualisasi proses pemungutan suara, yang menunjukkan hasil akhir.
10.	 lintang 6° LU - 11° LS dan bujur 95° BT - 141° BT.	Peta Indonesia dengan panah penanda batas wilayah.
11.		Gambar keindahan alam Indonesia serta animasi tentang proses pembentukan wilayahnya.
12.		Fakta menarik tentang Indonesia, seperti danau terluas.
13.	Membuat peta sederhana dari wilayah tempat tinggal 	Animasi yang mendorong partisipasi dalam simulasi, seperti membuat peta sederhana.
14.	Mengapa wilayah yang luas dan beragam seperti Indonesia dapat menjadi kekuatan sekaligus tantangan bagi bangsa? 	Pertanyaan terbuka yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berdiskusi dengan teman.

Video pembelajaran divalidasi oleh ahli media, konten, dan pedagogi, dengan skor kelayakan rata-rata 91,7%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Hasil validasi ini sejalan dengan prinsip Mayer & Moreno (2010) yang menyatakan bahwa integrasi elemen visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman konsep dalam lingkungan pembelajaran multimedia. Ringkasan hasil validasi ahli disajikan dalam Tabel 2, yang menunjukkan tingginya kelayakan video pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Aspek	Skor Ideal	Skor	Persentase
Kualitas Konten	20	18	90%
Kualitas Media	40	36	90%
Desain Pembelajaran	20	19	95%
Rata-Rata			91.7%

Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran memenuhi standar tinggi dalam

hal akurasi konten, desain media, dan efektivitas pembelajaran. Umpan balik dari ahli media, konten, dan pedagogi menekankan relevansi dan kejelasan video, dengan beberapa saran minor untuk meningkatkan transisi dan penyelarasan dengan tujuan pembelajaran.

Hasil survei menunjukkan bahwa respon siswa sangat positif, dengan skor keterlibatan dan kegunaan sebesar 96,7%. Temuan ini mendukung pernyataan Deng (2024) bahwa alat multimedia seperti video pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa melalui konten yang menarik secara visual dan relevan secara kontekstual. Selain itu, Clark & Mayer (2023) menekankan bahwa desain multimedia yang berpusat pada pengguna secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar. Respon siswa yang sangat positif ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Respons Siswa

Aspek	Skor Ideal	Skor	Persentase
Kejelasan Konten	300	292	97.33%
Relevansi	300	291	97.00%
Kemenarikan Visual	300	292	97.33%
Interaktivitas	300	284	94.67%
Aksesibilitas	300	292	97.33%
Rata-Rata			96.7%

Siswa melaporkan bahwa video pembelajaran mudah diikuti, menarik secara visual, dan efektif dalam menjelaskan materi. Banyak yang menyatakan bahwa video ini meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka tentang Wilayah NKRI. Menurut Li et al. (2022), penyajian materi melalui multimedia memungkinkan pemrosesan informasi yang lebih mendalam melalui saluran visual dan verbal.

B. Pembahasan

Yang et al. (2024) menekankan pentingnya penerapan teori pembelajaran dalam merancang media edukatif untuk mencapai hasil yang optimal. Data kualitatif menunjukkan bahwa video pembelajaran tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Çeken & Taşkın (2022), yang menyatakan bahwa multimedia dapat mengurangi beban kognitif dengan memvisualisasikan konsep yang kompleks. Selain itu, pertanyaan interaktif dan narasi dalam video telah terbukti mendukung pembelajaran aktif (Kestin & Miller, 2022).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan efektivitas alat multimedia dalam pendidikan. Studi oleh Agustini & Ngarti (2020) serta Istiqomah & Widodo (2021) menunjukkan bahwa video pembelajaran meningkatkan pemahaman dan juga retensi dengan mengintegrasikan elemen auditif dan visual. Penelitian ini menambah wawasan dalam bidang tersebut dengan mengatasi tantangan spesifik dalam Pendidikan Pancasila (PPKn) serta menyajikan konsep sejarah dalam format yang menarik dan modern.

Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini menunjukkan kesesuaiannya dengan kebutuhan desain pembelajaran berbasis teknologi. Seperti yang dijelaskan oleh Adeoye et al. (2024), model ini menyediakan kerangka kerja yang andal untuk memastikan kualitas media pembelajaran. Selain itu, integrasi elemen visual-spasial dalam video mendukung retensi informasi yang lebih baik, sejalan dengan penelitian Alhazmi (2024). Selain itu, skor kelayakan dan keterlibatan yang tinggi menekankan pentingnya menyesuaikan media pendidikan dengan preferensi dan kebutuhan belajar audiens target. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat multimedia, seperti video pembelajaran, dapat menjembatani kesenjangan antara metode pengajaran tradisional dan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Meskipun video pembelajaran terbukti sangat efektif, tahap implementasi dan evaluasi belum dieksplorasi dalam penelitian ini. Penelitian selanjutnya sebaiknya berfokus pada pengujian dampak video dalam lingkungan kelas nyata serta pengukuran hasil belajar jangka panjang. Selain itu, penambahan elemen interaktif, seperti kuis tertanam atau pemicu diskusi, dapat lebih meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pengembangan video pembelajaran bertema "Wilayah NKRI" bertujuan untuk mengatasi tantangan metode pengajaran tradisional dalam mata pelajaran PPKn di SMP Darussalam. Dengan menggabungkan konten yang menarik secara visual dan berbasis pedagogi yang kuat, video ini menawarkan solusi modern untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi siswa.

Mengikuti model ADDIE, penelitian ini menyelesaikan tahap Analisis, Desain, dan Pengembangan, menghasilkan video pembelajaran berkualitas tinggi yang telah divalidasi oleh para ahli serta mendapat respons positif dari siswa.

Hasil validasi dengan skor kelayakan rata-rata 91.7% menunjukkan bahwa video pembelajaran ini memenuhi standar tinggi dalam kualitas konten, desain media, dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, skor keterlibatan siswa sebesar 96.7% menegaskan bahwa video ini praktis dan menarik dalam mendukung pembelajaran di kelas. Temuan ini mengonfirmasi bahwa integrasi alat multimedia dalam pembelajaran PPKn dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar serta menyelaraskan praktik pendidikan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Studi ini menekankan potensi video pembelajaran sebagai media pembelajaran inovatif, memberikan pendidik media yang efektif untuk menyampaikan konsep kompleks dalam format yang mudah dipahami dan menarik. Selain dalam pembelajaran PPKn, pendekatan ini juga dapat diadaptasi ke berbagai mata pelajaran guna memenuhi beragam kebutuhan dan preferensi belajar siswa.

B. Saran

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan video pembelajaran agar mencakup lebih banyak topik serta mengintegrasikan elemen interaktif, seperti kuis atau diskusi, guna meningkatkan pembelajaran aktif. Evaluasi efektivitas video dalam konteks pembelajaran di kelas nyata dan eksplorasi metode pembelajaran hibrida yang mengombinasikan sumber daya daring dan luring akan memberikan wawasan lebih dalam terhadap dampaknya. Lembaga pendidikan juga didorong untuk berinvestasi dalam pengembangan alat multimedia dan program pelatihan guru, sehingga dapat memaksimalkan manfaat inovasi ini dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis serta inklusif.

DAFTAR RUJUKAN

Adeoye, M., Wirawan, K., Pradnyani, M., & Septiarini, N. (2024). Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and

- Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13, 202–209.
<https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.18403>
- Alhazmi, K. (2024). The Effect of Multimedia on Vocabulary Learning and Retention. *World Journal of English Language*, 14, 390.
<https://doi.org/10.5430/wjel.v14n6p390>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55–62.
<https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia Learning Principles in Different Learning Environments: A Systematic Review. In *Smart Learning Environments* (Vol. 9, Issue 1). Springer.
<https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Chairani. (2021). *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 06 Lebong TA 2021/2022*. CV. Tatakata Grafika.
<https://books.google.co.id/books?id=imWKEAAAQBAJ>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & sons.
<https://books.google.co.id/books?id=QhLeEAAAQBAJ&lpg>
- Coelho, L. C. P., Emidio, Z. H. F., Daniel, A. C. Q. G., Sudré, M. R. S., & Veiga, E. V. (2022). Construction and validation of educational videos content for hypertensive children in times of COVID-19. *Revista Gaucha de Enfermagem*, 43(special issue).
<https://doi.org/10.1590/1983-1447.2022.20220084.en>
- David, S. A., & Hill, C. (2021). Postgraduate students' experiences and perspectives on transformation of teaching and learning in tertiary education. *Education+ Training*, 63(4), 562–578.
<https://doi.org/10.1108/ET-05-2020-0122>
- de Lange, T., Møystad, A., & Torgersen, G. (2020). How can video-based assignments integrate practical and conceptual knowledge in summative assessment? Student experiences from a longitudinal experiment. *British Educational Research Journal*, 46(6), 1279–1299.
<https://doi.org/10.1002/berj.3632>
- Deng, R. (2024). Effect of video styles on learner engagement in MOOCs. *Technology, Pedagogy and Education*, 33(1), 1–21.
<https://doi.org/10.1080/1475939X.2023.2246981>
- Firdausy, S. I., & Purnomo, H. (2023). Analisis Efektivitas Pembelajaran Dalam Perbandingan Pemahaman Siswa Sd Pada Mata Pelajaran PKN. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*, 6(1), 8–13.
<https://ejournal.undar.or.id/index.php/Thalaba/article/view/92>
- Hudain, M. A., Kamaruddin, I., Irvan, I., Juhanis, J., Weraman, P., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video: Apakah berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar pada Anak? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4881–4891.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4924>
- Istiqomah, N., & Widodo, S. A. (2021). Efektivitas penggunaan video pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di masa pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung IV*, 2(1).
<https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sen diksa/article/view/18008/6093>
- Kestin, G., & Miller, K. (2022). Harnessing active engagement in educational videos: Enhanced visuals and embedded questions. *Physical Review Physics Education Research*, 18(1).
<https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEdu cRes.18.010148>
- Li, W., Yu, J., Zhang, Z., & Liu, X. (2022). Dual Coding or Cognitive Load? Exploring the

- Effect of Multimodal Input on English as a Foreign Language Learners' Vocabulary Learning. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.834706>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2010). Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_6
- Norouzkhani, N., Norouzi, S., Faramarzi, M., Bahari, A., Shirvani, J. S., Eslami, S., & Tabesh, H. (2025). Developing and evaluating a gamified self-management application for inflammatory bowel disease using the ADDIE model and Sukr framework. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, 25(1), 11. <https://doi.org/10.1186/s12911-024-02842-3>
- Shakeel, S. I., Al Mamun, M. A., & Haolader, M. F. A. (2023). Instructional design with ADDIE and rapid prototyping for blended learning: validation and its acceptance in the context of TVET Bangladesh. *Education and Information Technologies*, 28(6), 7601–7630. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11471-0>
- Shefira, A., Dewi, N. R., & Octaviani, R. (2024). Inovasi Pembelajaran PKN di Era Digital dengan Pemanfaatan Teknologi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.447>
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. In *Information (Switzerland)* (Vol. 13, Issue 9). MDPI. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Sutama, I. W., Astuti, W., Endah Nur, D., & Sangadah, L. (2022). *Pengembangan Open Ended Play Untuk Meningkatkan Kompetensi Abad 21 (4CS) Pada Anak Usia 4-6 Tahun*. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jgp/article/view/28292/10364>
- Yang, H., Larson, M. B., & Wong, R. M. (2024). Applying Learning Theories Through Research and Imagination. *International Journal of Designs for Learning*, 15(3), 139–152. <https://doi.org/10.14434/ijdl.v15i3.37195>