



# Analisis Video Animasi Berbasis Etnomatematika pada Penerapan P5 Kurikulum Merdeka

Meldiana Lestari, Mutiara Indah\*, Novia Apriyanti, Novita Cintia Ningrum, Oktarini Oktarini, Arman Arman

Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

**Abstrak:** Kurikulum Merdeka memberi kebebasan kepada guru dan murid untuk berkreasi dalam proses belajar. Salah satu pendekatan kreatif yang mungkin dilakukan adalah menggunakan video animasi yang memadukan matematika dan budaya lokal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah video animasi tersebut efektif dalam penerapan P5 Kurikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dalam pelaksanaannya menggunakan pendekatan investigasi pertemuan. Penelitian dilakukan dengan cara mengamati, mewawancarai, dan mengumpulkan dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi tersebut efektif dalam menyampaikan konsep matematika. Video animasi tersebut membuat konsep matematika menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, video animasi tersebut juga membantu peserta didik untuk memahami konsep matematika dalam konteks budaya lokal. Berdasarkan pada temuan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa video animasi tersebut merupakan media pembelajaran yang potensial dalam penerapan P5 Kurikulum Merdeka. Video animasi tersebut dapat membantu guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika secara lebih efektif.

**Kata Kunci:** etnomatematika, video animasi, keberagaman budaya, kurikulum merdeka

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.262>

\*Correspondence: Mutiara Indah

Email:

[mutiara.2020406405034@student.umpri.ac.id](mailto:mutiara.2020406405034@student.umpri.ac.id)

Received: 05-03-2024

Accepted: 19-04-2024

Published: 26-05-2024



**Copyright:** © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** The Merdeka Curriculum gives teachers and students the freedom to be creative in the learning process. One possible creative approach is the use of animated videos that integrate mathematics and local culture. The purpose of this study is to analyze whether the animated video is effective in implementing P5 of the Merdeka Curriculum. This research uses a qualitative descriptive method, which in its implementation uses an encounter investigation approach. The research was conducted through observation, interview and document collection. The results showed that the animated video was effective in teaching mathematical concepts. The animated video makes mathematical concepts more interesting and easier for students to understand. In addition, the animated video also helps students to understand mathematical concepts in the context of local culture. Based on the findings of this study, it can be concluded that the animated video is a potential learning medium in the implementation of P5 of the Merdeka Curriculum. The animated video can help teachers and learners to achieve mathematics learning objectives more effectively.

**Keywords:** Ethnomathematics, animated videos, cultural diversity, independent curriculum

## Pendahuluan

Perubahan kurikulum yang sering terjadi bisa berdampak positif dan negatif pada pembelajaran di sekolah. Kurikulum berperan penting sebagai panduan utama dalam pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang nyaman, mandiri, aktif, memiliki karakter dan bermakna. penelitian sepakat bahwa kurikulum berada pada posisi yang penting dalam membangun peradaban dan perkembangan generasi bangsa (U. Dewi et al., 2022; Sutjipto, 2016; Warsihna et al., 2021).

Kurikulum Merdeka atau Rencana Merdeka Pendidikan atau program pendidikan tahun 2022 merupakan penyempurnaan dari program pendidikan tahun 2013 (Purnomo, 2023; Suyadi, 2022; Wardani, 2023). Program pendidikan ini diperkenalkan oleh Dinas Pengajaran, Kebudayaan, Eksplorasi dan Inovasi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI). Inti dari program pendidikan ialah untuk meningkatkan penyebaran pelatihan di Indonesia dengan pembelajaran intrakurikuler yang berbeda (Dikdasmen, 2022). Guru dapat menggunakan perangkat ajar yang sesuai dengan minat dan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik memerlukan suatu metodologi dalam melaksanakannya. Pembelajaran berbasis proyek digunakan dalam kurikulum ini. Siswa didekati untuk melaksanakan materi yang telah mereka pelajari melalui usaha atau analisis kontekstual. Tugas ini dikenal dengan nama Tugas Penguatan Profil Mahasiswa Pancasila (P5). Hal ini menunjukkan bahwa proyek ini terintegrasi antar mata pelajaran. Pengalaman berkembang berbasis tugas ini dibawa oleh siswa dengan memperhatikan suatu permasalahan dan kemudian memberikan jawaban yang sebenarnya terhadap permasalahan tersebut (Dikdasmen, 2022).

Proyek berbasis tema yang ditetapkan pemerintah dapat memperkuat Profil Pelajar Pancasila (Ceswara, 2018; Maisyaroh, 2023; Nor, 2022; Sari, 2020; Setiyono, 2023; Shodiq, 2023; Sutoyo, 2021; Wulandari, 2023). Proyek ini merupakan implementasi dari tujuan pendidikan nasional, yang bertujuan untuk mencetak peserta didik yang berkarakter dan kompeten. Profil Pelajar Pancasila memiliki enam dimensi, yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong royong; mandiri; bernalar kritis; dan kreatif (Nurani, 2022; Subaidi, 2020a, 2020b; Sudrajat, 2018; Zainuddin, 2020). Keenam dimensi tersebut menggambarkan karakter yang diharapkan dari lulusan kurikulum Merdeka. Salah satu dimensi yang menonjol adalah bernalar kritis, yang menekankan pentingnya kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan. Dimensi ini juga sejalan dengan dimensi berkebinekaan global, yang menuntut peserta didik untuk tetap terbuka terhadap budaya lain, sambil mempertahankan budaya asli Indonesia.

Matematika merupakan salah satu bagian ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan inovasi, baik sebagai

perangkat maupun dalam pengembangan matematika (Siagian, 2016). Dalam proses pembelajaran matematika, seorang guru dapat menggunakan alat manajemen seperti media untuk menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas tinggi. Untuk selanjutnya, para pendidik hendaknya membantu lebih lanjut mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Aritmatika, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Siswa yang belum sempurna berada pada tahap ujian fungsional yang kemudian digunakan sebagai alat untuk mempertimbangkan proyek P5, menjelaskan pengalaman pendidikan, dan membedakan pintu terbuka untuk pengembangan substansial ketika pemanfaatan media benar-benar diperlukan, khususnya untuk memahami ide-ide atau materi yang unik. Dalam kenyataannya, pembelajaran matematika masih kurang diminati oleh peserta didik. Hal ini disebabkan karena matematika sering dianggap sulit untuk dipahami, membosankan, dan mengharuskan siswa untuk berpikir keras. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami matematika dengan lebih mudah dan menarik. Media pembelajaran tersebut dapat membuat matematika menjadi lebih konkret dan abstrak, sehingga siswa dapat berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

Meskipun terdapat perbaikan signifikan dalam Kurikulum Merdeka, pengajaran matematika dalam konteks ini tetap menantang, oleh karena itu, perlu ditemukan metode pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip kurikulum ini dan dapat meningkatkan pemahaman serta minat siswa terhadap matematika. Salah satu pendekatan yang diusulkan yakni penerapan video berbasis etnomatematika. Pendekatan etnomatematika akan mendorong siswa untuk mengaitkan konsep matematika dengan budaya local mereka, menciptakan keterkaitan yang lebih nyata dan bermakna. Video analisis kemudian digunakan sebagai alat merefleksikan proyek P5 memperjelas proses pembelajaran dan mengidentifikasi peluang perbaikan.

Meskipun terdapat potensi manfaat, implementasi metode ini juga dapat menghadapi beberapa tantangan. Diantaranya kurangnya kesiapan guru dalam mengintegrasikan pendekatan etnomatematika dan menggunakan teknologi video sebagai alat pembelajaran. Selain itu perlu memastikan bahwa analisis video tidak hanya berfokus pada aspek teknis, akan tetapi pada konten etnomatematika dan pencapaian tujuan P5 juga.

Video pembelajaran adalah salah satu media pembelajarn yang mana menggabungkan dua unsur yakni audio dan visual secara bersamaan yang dipakai untuk memperbaiki hasil belajar siswa (Yunita & Wijayanti, 2017). Video animasi adalah rangkaian dari banyak gambar diam dan ketika diproyeksikan maka gambar akan bergerak dan tampak hidup, seperti kartun dan televisi (Syamsuar & Reflianto, 2019). Etnomatematika terdiri dari kata ethno dan math. Etno merupakan merek dagang yang digerakkan oleh marga tertentu. Matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan

angka, estimasi, berpikir. Etnomatematika tidak hanya berkonsentrasi pada budaya dan aritmatika, namun memberikan apresiasi dengan menyelamatkan masyarakat melalui matematika dan budaya. (Sabon Dominikus, 2021). Video animasi berbasis etnomatematika yang peneliti teliti yaitu berisi muatan matematika materi bangun datar dengan penjelasan menggunakan bahasa sunda.

Melalui penerapan video animasi berbasis etnomatematika, diharapkan bahwa pembelajaran matematika dapat menjadi lebih relevan, bermakna, dan sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka. Selain itu, metode ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sesuai dengan visi Profil Pelajar Pancasila dalam mencetak lulusan yang mandiri, berkebinekaan global, dan memiliki karakter yang kuat.

## Metode

Pengembangan penelitian ini menggunakan strategi eksplorasi subjektif ekspresif atau metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2010), penelitian kualitatif adalah suatu penelitian dengan cara mengumpulkan data dalam bentuk diagram, kata, kalimat, dan gambar. Penelitian deskriptif adalah penelitian pemeriksaan untuk menggambarkan suatu keadaan atau fenomena-fenomena yang ada. Desain penelitian ini merupakan eksplorasi subyektif atau penelitian kualitatif yang dimana daalam pelaksanaannya menggunakan pendekatan investigasi pertemuan. Menurut Tohirin (2013: 42), analisis wawancara sendiri merupakan metodologi strategis yang luas, diterapkan pada jenis diskusi dan teks, baik yang terjadi secara normal maupun yang telah diatur sebelumnya. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi subjektif. Informasi subjektif didapatkan melalui wawancara dengan guru kelas IV UPT SD 3 Tanjung Rusia berdasarkan pedoman wawancara, serta observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, verifikasi/penarikan kesimpulan, dan pengumpulan data. Untuk menguji validitas data, dilakukan triangulasi data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa data yang digunakan absah dan sesuai fakta dilapangan.

Beberapa langkah yang dilakukan dalam penulisan artikel ini yaitu: pertama, menentukan sampel sumber data; kedua, memilih metode pengumpulan data yang tepat; ketiga, mengumpulkan data dari berbagai sumber yang relevan; keempat, melakukan analisis data dengan prosedur yang sesuai; dan kelima yaitu membuat sebuah kesimpulan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian kualitatif menunjukkan bahwa beberapa konsep video animasi berbasis etnomatematika dalam penerapan P5 Kurikulum Merdeka dapat diajarkan melalui video animasi yang didalamnya terdapat unsur keberagaman budaya, seperti bahasa daerah dan makanan khas daerah yang dikaitkan dalam pembelajaran matematika. Materi matematika yang diajarkan dalam video yang ditampilkan yakni terkait bangun datar yang didalamnya disisipkan terkait makanan daerah berdasarkan bentuk bangun datar dan bentuk makanannya.

Setelah melakukan wawancara dan observasi di SD Negeri 3 Tanjung Rusia pada hari Rabu, 22 November 2023 dapat dianalisis bahwasannya penggunaan video animasi dalam pembelajaran matematika dapat digunakan dengan baik. Dalam penerapannya guru di sana memutar video animasi berbasis etnomatematika yakni dengan memasukkan unsur perbedaan bahasa yang ada di Indonesia dalam videonya. Siswa terlihat antusias dan siswa dapat belajar matematika dengan dipadukan dengan pengenalan unsur-unsur budaya yang ada di Indonesia sehingga meskipun dengan belajar matematika siswa tetap dapat memahami budaya-budaya yang ada di Indonesia sehingga pada penerapan Kurikulum Merdeka yakni P5, guru dan siswa dapat memenuhi tuntutan kurikulum tersebut.

Dapat dilihat bahwa penggunaan video animasi secara penuh sangat bermanfaat, terutama bagi para guru. Guru tidak lagi mengandalkan metode ceramah atau pidato sepanjang hari, dan menjadi lebih mudah untuk mengendalikan perhatian siswa yang tidak fokus. Selain itu, guru juga lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran. Siswa juga dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga mereka merasa terlibat dalam situasi yang nyata. Hal ini meningkatkan inspirasi, energi, dan minat siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Merujuk pada penelitian sebelumnya yang relevan oleh Putu Diah Purnami Dewi, pada tahun yang tidak disebutkan dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Datar Siswa Kelas 1 SD menggunakan Model ADDIE". Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran yang pantas digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat memperbaiki hasil belajar siswa kelas 1 SD.

Didukung juga dengan penelitian lainnya oleh Suci Astafrina, dkk pada tahun 2022 dengan judul "Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dari Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar" menyatakan bahwa pada kemampuan mendengarkan siswa saat mengikuti latihan penguasaan dengan menggunakan rekaman yang dimeriahkan dalam pembelajaran topikal kelas V telah berkembang. Penggambaran tersebut ditunjukkan dengan melihat nilai belajar pretest dan posttest siswa SD 10 Tangan. Sementara itu, dari segi hasil belajar, cenderung terlihat adanya peningkatan dengan diramaikannya rekaman pengalaman pendidikan di SDN 10 Tangan-tangan.

Dengan adanya penerapan etnomatematika dalam video animasi nya siswa dalam belajar matematika tidak hanya dapat menghitung saja namun dapat sekaligus belajar terkait budaya yang ada.



Prosedur yang dilakukan dalam penerapan video animasi berbasis etnomatematika di SD N 3 Tanjung Rusia yakni: 1) guru membuka pembelajaran dengan salam, 2) memberikan pertanyaan yang memberikan stimulus kepada siswa, 3) guru menayangkan video animasi berbasis etnomatematika yang diunduh diwebsite. 4) siswa diminta menonton dan mengamati video tersebut, 5) guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait isi video yang telah ditayangkan.

Diketahui bahwa dalam proses mengembangkan , mengidentifikasi, dan memilih video animasi dalam proses pembelajaran guru perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan melalui video animasi. Kemudian mencari serta mengidentifikasi video animasi yang tersedia dari berbagai sumber, dan memastikan apakah video animasi tersebut berkualitas/layak digunakan atau tidak, serta mempertimbangkan prinsip P5 salah satunya yaitu keselamatan dan kenyamanan siswa dalam menonton video.

Penggunaan media video animasi sebagai alat bantu pembelajaran di UPT SDN 3 Tanjung Rusia masih belum umum dan hanya diterapkan di beberapa kelas. Kendala utama yang muncul dalam penerapannya melibatkan keterbatasan fasilitas dan infrastruktur teknologi di sekolah, terbatasnya akses internet, dan kekurangan pengetahuan teknologi di kalangan tenaga pendidik di UPT SDN 3 Tanjung Rusia.

Hambatan lainnya melibatkan keterkaitan antara video animasi dan kurikulum P5, terutama dalam konteks materi cinta alam yang dikaitkan dengan materi matematika yang berhubungan. Video tersebut menyampaikan materi seperti bentuk -bentuk bangun datar atau ruang yang ada pada materi matematika. Hal ini bertujuan agar siswa dapat belajar dengan baik, tidak hanya di dalam kelas dan sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Tujuan dari adanya penerapan video animasi dalam mendukung P5 salah satunya yakni untuk dapat mengembangkan empati dan minat siswa terhadap lingkungannya melalui cerita dan karakter animasi yang menarik serta menyampaikan pesan-pesan moral terkait materi yang ditampilkan. Tujuan ini dicapai dengan cara mengintegrasikan video animasi dengan memilih video yang mengajarkan konsep lingkungan, dan setelah pemutaran video diadakan diskusi terkait pesan moral yang terkandung didalamnya.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran mendapatkan respon yang positif dari peserta didik. Siswa jadi lebih tertarik dalam belajar, dan membuat adanya perubahan dalam pemahaman mereka terkait materi matematika dan pengenalan budaya yang ada di Indonesia yang dikemas dalam video animasi berbasis etnomatematika.

Secara umum SD Negeri 3 Tanjung Rusia dalam penerapan P5 yakni dengan rutin mengadakan upacara bendera setiap hari Senin, menerapkan tata tertib dan peraturan sekolah yang mencerminkan nilai-nilai pancasila, selalu melibatkan orang tua dan masyarakat dalam berbagai kegiatan sekolah, serta mengadakan kerjabakti membersihkan lingkungan sekolah setiap jumat pagi. Dengan adanya kegiatan tersebut diharapkan timbul rasa kerja sama, gotong royong, cinta tanah air, serta menghargai perbedaan antar teman sebaya. Dalam penerapan ini adanya tantangan yang dihadapi SD N 3 Tanjung Rusia ini yakni sulit untuk menilai seberapa baik siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai P5. Namun adapula keberhasilan dalam penerapan P5 ini yaitu siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan karakter positif dan rasa kebersamaan antar siswa.

Video animasi yang ditayangkan ke peserta didik pastinya ada kaitannya dengan P5, salah satunya yakni terkait keragaman budaya dan berpikir kritis dimana pada videonya terdapat unsure-unsur etnis yang dikaitkan dengan materi pembelajaran yaitu materi bangun datar dan diselipkan penggunaan bahasa daerah.

Dengan penggunaan video animasi berbasis etnomatematika ini menjadi bahan evaluasi bagi pihak sekolah juga dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Disini tentu saja berbagai indikator yang ada dianalisis dan dilihat berdampak tidaknya.

## Simpulan

Simpulan yang bisa diambil berdasarkan paparan pembahasan dan hasil bahwasannya materi matematika yang diaplikasikan menggunakan video animasi di SD Negeri 3 Tanjung Rusia juga dikaitkan dengan budaya yang ada di Indonesia. Guru telah mengaplikasikannya dengan baik dan didalam videonya tidak hanya menampilkan materi matematika tetapi dengan adanya fitur kebudayaan yang membuat menarik peserta didik dalam proses pembelajaran, maka dapat diambil kesimpulan dalam keterampilan menyimak dan memahami materi selama mengikuti proses belajar dengan penerapan video animasi dalam pembelajaran matematika kelas 4 mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari hasil wawancara dan observasi.

## Daftar Pustaka

Ceswara, D. F. (2018). Implementation of Human Rights Values in the Pancasila Precepts. *Lex Scientia Law Review*, 2(2), 227–240. <https://doi.org/10.15294/lesrev.v2i2.27581>

- Dewi, A. U. (2021). Curriculum Reform In The Decentralization Of Education In Indonesia: Effect On Students' achievements. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 158–169.
- Dewi, U., dkk. (2022). Pembelajaran Daring Untuk Mendukung Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 1.
- Dominikus, WS (2021). Hubungan Etnomatematika Adonara dan Matematika Sekola: Etnografi Matematika di Adonara. *Media Nusa Kreatif (MNC Publishing)*.
- Kemdikbud. (2020). Buku panduan merdeka belajar-kampus merdeka. Direktorat jenderal pendidikan tinggi kementerian pendidikan dan kebudayaan.
- Laurens, T. (2016). Analisis Etnomatematika Dan Penerapannya Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Lemma: Maluku*.
- Maisyaroh, M. (2023). Strengthening character education planning based on Pancasila value in the international class program. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(1), 149–156. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i1.24161>
- Nor, B. (2022). Development of Economic Learning Model Based on Pancasila Values. *International Journal of Instruction*, 15(1), 259–276. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15115a>
- Nurani, Y. (2022). Digital Media based on Pancasila Values to Stimulate Character Building in Early Childhood. *Journal for ReAttach Therapy and Developmental Diversities*, 5(1), 41–49.
- Purnomo, A. R. (2023). Embedding Sustainable Development Goals to Support Curriculum Merdeka Using Projects in Biotechnology. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(1), 406–433. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.1.23>
- Sari, A. M. (2020). The development of optical devices learning book integrated with Pancasila practice values. *Journal of Physics: Conference Series*, 1440(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012036>
- Satria risky, dkk (2022). Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.
- Setiyono, J. (2023). Universal Values of Pancasila in Managing the Crime of Terrorism. *Cosmopolitan Civil Societies*, 15(2), 48–63. <https://doi.org/10.5130/ccs.v15.i2.8084>
- Shodiq, M. (2023). Student perception of nurse communication learning with patients according to pancasila values. *Bali Medical Journal*, 12(2), 2009–2011. <https://doi.org/10.15562/bmj.v12i2.4438>
- Siagian, D. M. (2016). “Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika” . *Mes (Journal Of Mathematics Education And Science)*. 2, (1), 58–67.

- Subaidi. (2020a). Strengthening character education in Indonesia: Implementing values from moderate Islam and the Pancasila. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(2), 120–132.
- Subaidi. (2020b). Strengthening character education in Indonesia: Implementing values from moderate Islam and the Pancasila. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(2), 120–132.
- Sudrajat, T. (2018). Harmonization of Regulation Based on Pancasila Values Through the Constitutional Court of Indonesia. *Constitutional Review*, 4(2), 301–325. <https://doi.org/10.31078/consrev426>
- Sugiyono, S. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sutjipto, S. (2016). Pengembangan Kurikulum Dengan Memanfaatkan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Suatu Gagasan. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2).
- Sutoyo. (2021). MORAL VALUE SYSTEM IN PANCASILA-BASED NATIONAL DEVELOPMENT: FACING NEW NORMAL. *Journal of Legal, Ethical and Regulatory Issues*, 24(6), 1–12.
- Suyadi. (2022). COVID-19 ambassadors: Recognizing Kampus Mengajar at the Merdeka Belajar Kampus Merdeka program humanitarian projects in the tertiary education curriculum. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.902343>
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Tohirin. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Wardani, H. K. (2023). EANALYSIS OF THE IMPACT OF THE MERDEKA CURRICULUM POLICY ON STAKEHOLDERS AT PRIMARY SCHOOL. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 11(2), 513–530. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v11i2.801>
- Warsihna, J.,dkk. (2021). Kesiapan Guru Dalam Mengimplementasikan Buku Panduan Pembelajaran Pasca Bencana. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 142.
- Wulandari, T. (2023). Development of learning models for inculcating Pancasila values. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(3), 1364–1374. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i3.25687>
- Yunita dan Wijayanti. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Jurnal LP3M Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa Yogyakarta*. 3 (2): 153-160
- Zainuddin, H. M. (2020). Implementation of grebeg pancasila values against the character of children in primary schools. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3452144.3452190>