

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR PERATURAN BARIS-  
BERBARIS PESERTA DIDIK DI EKSTRAKURIKULER PASKIBRA**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh  
Safira Arum Nisa  
NIM 1906150

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2023**

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR PERATURAN BARIS-  
BERBARIS PESERTA DIDIK DI EKSTRAKURIKULER PASKIBRA**

Oleh:

Safira Arum Nisa

NIM 1906150

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan

© Safira Arum Nisa 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

SAFIRA ARUM NISA

NIM 1906150

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR PERATURAN BARIS-  
BERBARIS PESERTA DIDIK DI EKSTRAKURIKULER PASKIBRA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I**



Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.  
NIP. 197706132001122001

**Dosen Pembimbing II**



Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T.  
NIP. 920200119820710101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.  
NIP. 197706132001122001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR PERATURAN BARIS-BERBARIS PESERTA DIDIK DI EKSTRAKURIKULER PASKIBRA** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Desember 2023



Safira Arum Nisa

## UCAPAN TERIMA KASIH

*Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang,*

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan pendidikan S1. Selama proses penulis menempuh pendidikan hingga menyusun skripsi tentu tak lepas dari dukungan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga terkasih; orang tua, kakek, nenek, adik, paman, bibi, sepupu, serta keluarga besar lainnya. Ucapan terima kasih yang tidak cukup dituliskan oleh kata-kata.
2. Ibu Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., selaku Ketua Prodi Teknologi Pendidikan UPI, serta Dosen Wali dan Dosen Pembimbing I penulis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan.
3. Bapak Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T., selaku Dosen Pembimbing II yang penuh kesabaran membimbing skripsi penulis.
4. Dosen penguji proposal skripsi dan dosen penguji skripsi, Dr. Rusman, M.Pd., Dr. Deni Kurniawan, M.Pd., Hj. Ellina Rienovita, M.T., Ph.D., dan Della Amelia, M.Pd., terima kasih atas saran dan revisinya dalam skripsi penulis.
5. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan beserta staf dari program studi maupun pihak fakultas yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan S1 dan mengurus terkait administrasi selama penulis kuliah.
6. Bapak Dr Rusman, M.Pd., selaku *expert judgment* ahli media dan Teh Ghinanita Ardhi Ningrum, selaku *expert judgment* ahli materi yang telah memberikan masukan terhadap pengembangan multimedia interaktif yang penulis rancang.
7. Pihak SMP Negeri 3 Ngamprah, Bapak Samsul Buchori, M.Pd., dan pelatih Paskibra yang telah memberikan izin penelitian di sekolah.
8. Peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Paskibra SMPN 3 Ngamprah, terima kasih banyak sudah meluangkan waktunya sebagai sampel penelitian penulis.

9. Keluarga besar Arena Studi Apresiasi Sastra (ASAS) UPI dan UPI Generation yang merupakan Unit Kegiatan Mahasiswa dan Organisasi yang penulis ikuti sejak awal semester. Terima kasih sudah memberikan ilmu dan mewarnai masa kuliah penulis.
10. Rekan-rekan di unit kerja Hubungan Masyarakat UPI, terima kasih atas dukungan dan motivasinya untuk penulis tetap semangat kuliah dan menyelesaikan skripsi.
11. Yanti Agustina, Almh. Intan Safira A., dan Tomi Nugroho, sahabat penulis yang menemani, membantu, dan memberikan semangat.
12. Seluruh mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2019 dan keluarga besar Teknologi Pendidikan UPI yang mewarnai masa kuliah dan saling belajar di program studi ini.
13. Penulis ucapkan terima kasih banyak pula dengan tulus kepada pihak yang luput tertulis dan maaf atas kesalahan penulisan.

Bandung, Januari 2024

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR PERATURAN BARIS-  
BERBARIS PESERTA DIDIK DI EKSTRAKURIKULER PASKIBRA**

**Safira Arum Nisa**

**1906150**

**ABSTRAK**

**Abstrak:** Era modern menuntut adaptasi teknologi dalam sistem pendidikan. Salah satu aspek modernisasi dalam pendidikan adalah pemanfaatan suatu media yang terintegrasi dengan teknologi secara efektif. Penelitian ini membahas ekstrakurikuler Paskibra (Pasukan Pengibar Bendera) terutama permasalahan terkait proses pelatihan yang terkendala ruang dan waktu, sehingga diperlukan upaya untuk peserta didik belajar secara mandiri melalui multimedia interaktif. Penelitian ini bertujuan menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil kemampuan dasar Peraturan Baris-Berbaris (PBB) peserta didik antara sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah *basic time-series design*. Sampel penelitian berjumlah 24 peserta didik yang aktif mengikuti kegiatan Paskibra. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda berjumlah 24 butir soal yang mencakup aspek aba-aba, aspek gerakan, dan aspek perubahan arah. Pengumpulan data dilakukan sebanyak tiga kali pada setiap *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yaitu statistik deskriptif dan parametris menggunakan uji hipotesis *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan dasar Peraturan Baris-berbaris (PBB) kepada peserta didik di ekstrakurikuler Paskibra. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji statistik yang membuktikan bahwa rata-rata skor *post-test* lebih tinggi dibandingkan skor *pre-test*, sehingga terdapat *selisih* antara skor *post-test* dengan *pre-test*. Peningkatan juga terjadi pada setiap aspek meliputi aspek aba-aba, aspek gerakan, dan aspek perubahan arah.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, Paskibra, Peraturan Baris-berbaris

**USE OF MULTIMEDIA INTERACTIVE FOR IMPROVE THE BASIC OF  
DRILL COMMANDS SKILLS FOR STUDENT IN PASKIBRA  
EXTRACURRICULAR**

**Safira Arum Nisa**

**1906150**

**ABSTRACT**

***Abstract:** The modern era demands the adaptation of technology within the education system. One aspect of modernization in education involves the effective utilization of media integrated with technology. This research discusses the Paskibra extracurricular activity (Flag Raising Troop), particularly concerning issues related to the training process constrained by space and time. Thus, requiring efforts for students to study independently through interactive multimedia. This research aims to analyze and describe the differences in the basic competence of drill commands (PBB) among students before and after using interactive multimedia. The study employs a quasi-experimental method with a basic time-series design. The research sample consists of 24 students active in Paskibra. Data collection involves a 24-item multiple-choice test covering command aspects, movement aspects, and changes in direction aspects. Data collection occurs three times for both pre-tests and post-tests. Data analysis methods include descriptive statistics and parametric analysis using the paired sample *t*-test. The research results indicate an improvement in the use of interactive multimedia on the basic competence of drill commands (PBB) among students in the Paskibra extracurricular. This improvement is supported by statistical test results demonstrating a higher average score in the post-test compared to the pre-test, indicating a difference between the post-test and pre-test scores. Improvement also occurs in each aspect, including command aspects, movement aspects, and changes in direction aspects.*

**Keywords:** *Drill Commands, Interactive Multimedia, Paskibra*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian .....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Multimedia Interaktif .....	8
2.1.1 Pengertian Multimedia Interaktif .....	8
2.1.2 Keunggulan dan Kekurangan Multimedia Interaktif .....	9
2.1.3 Elemen Multimedia Interaktif .....	10
2.1.4 Kriteria Multimedia Interaktif .....	15
2.1.5 Model-Model Multimedia Interaktif .....	16
2.1.6 Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran .....	17
2.2 Kegiatan Ekstrakurikuler .....	18
2.2.1 Pengertian Kegiatan Ekstrakurikuler .....	18
2.2.2 Tujuan dan Fungsi Kegiatan Ekstrakurikuler .....	20
2.2.3 Prinsip Kegiatan Ekstrakurikuler .....	21
2.3 Paskibra .....	21
2.3.1 Pengertian Paskibra .....	21

2.3.2 Manfaat Paskibra .....	22
2.3.3 Peraturan Baris-Berbaris (PBB).....	23
2.3.4 Materi Peraturan Baris-Berbaris (PBB).....	23
2.4 Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	27
2.5 Kerangka Berpikir .....	28
2.6 Asumsi dan Hipotesis Penelitian .....	30
2.6.1 Asumsi.....	30
2.6.2 Hipotesis Penelitian.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian .....	32
3.2 Desain Penelitian .....	32
3.3 Variabel Penelitian .....	33
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian .....	34
3.4.1 Populasi.....	34
3.4.2 Sampel.....	35
3.5 Instrumen Penelitian .....	35
3.6 Teknik Analisis Instrumen .....	36
3.6.1 Uji Validitas.....	36
3.6.2 Uji Reliabilitas.....	38
3.7 Prosedur Penelitian .....	38
3.7.1 Tahap Perencanaan.....	38
3.7.2 Tahap Pelaksanaan.....	39
3.7.3 Tahap Akhir Penelitian.....	39
3.8. Teknik Analisis Data .....	39
3.8.1 Analisis Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	39
3.8.2 Uji Normalitas.....	40
3.8.3 Uji Hipotesis.....	40
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
4.1 Deskripsi Penelitian .....	42
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian .....	49
4.3 Hasil Penelitian Berdasarkan Rumusan Masalah .....	46
4.4 Analisis Data .....	53

4.4.1 Uji Normalitas.....	53
4.4.2 Uji Hipotesis.....	54
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian .....	58
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>67</b>
5.1 Simpulan .....	67
5.2 Implikasi .....	68
5.2.1 Implikasi Teoritis.....	68
5.2.3 Implikasi Praktis.....	69
5.3 Rekomendasi .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian .....	29
Gambar 4.1 Perbandingan Skor Rata-rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Keseluruhan ...	46
Gambar 4.2 Perbandingan Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> , dan Selisih Aspek Aba-aba .....	47
Gambar 4.3 Perbandingan Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> , dan Selisih Aspek Aba-aba Setiap Seri .....	48
Gambar 4.4 Perbandingan Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> , dan Selisih Aspek Gerakan .....	49
Gambar 4.5 Perbandingan Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> , dan Selisih Aspek Gerakan Setiap Seri .....	50
Gambar 4.6 Perbandingan Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> , dan Selisih Aspek Perubahan Arah .....	52
Gambar 4.7 Perbandingan Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> , dan Selisih Aspek Aspek Perubahan Arah setiap Seri .....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Basic Time-Series</i> .....	32
Tabel 3.2 Hubungan Antar Variabel .....	33
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian .....	37
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian .....	38
Tabel 4.1 Hasil Skor <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen .....	43
Tabel 4.2 Hasil Skor <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen .....	44
Tabel 4.3 Skor Selisih <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen .....	45
Tabel 4.4 Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Aspek Aba-aba .....	46
Tabel 4.5 Hasil Skor Rata-Rata <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> , Selisih setiap Seri .....	47
Tabel 4.6 Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Aspek Gerakan .....	49
Tabel 4.7 Hasil Skor Rata-rata <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> , Selisih setiap Seri .....	50
Tabel 4.8 Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Aspek Perubahan Arah .....	51
Tabel 4.9 Hasil Skor Rata-rata <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> , Selisih setiap Seri .....	52
Tabel 4.10 Uji Normalitas .....	54
Tabel 4.11 Uji Hipotesis Umum .....	55
Tabel 4.12 Uji Hipotesis Aspek Aba-Aba .....	56
Tabel 4.13 Uji Hipotesis Aspek Gerakan .....	57
Tabel 4.14 Uji Hipotesis Aspek Perubahan Arah .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	79
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	80
Lampiran 3. Buku Bimbingan Skripsi.....	81
Lampiran 4. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	83
Lampiran 5. Soal Instrumen Tes.....	85
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	90
Lampiran 7. Garis Besar Isi Media (GBIM).....	92
Lampiran 8 Storyboard Multimedia Interaktif PASKIBRAKU.....	93
Lampiran 9. Multimedia Interaktif PASKIBRAKU.....	94
Lampiran 10. <i>Expert Judgment</i> (Ahli Media).....	96
Lampiran 11. <i>Expert Judgment</i> (Ahli Materi).....	99
Lampiran 12. Tabulasi Data.....	101
Lampiran 13. Dokumentasi.....	107

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku dan Artikel Jurnal:**

- Afandi, A. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi adobe premiere pro untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan smk negeri 2 surabaya di era pandemi. *Jurnal IT-EDU*. 05(02): 638-645
- Aqip, Z., dan Sujak. (2011). *Panduan dan aplikasi pendidikan karakter*. Bandung: Yrama Widya.
- Amri, S., Jauhari, A., Elisah., T. (2011). *Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian pendidikan: Metode dan paradigma baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi program teori dan praktek dalam konteks pendidikan dan nonpendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aripin, B. B. (2012). *Buku panduan: Paskibra pasukan pengibar bendera*. Pandeglang.
- Arikunto. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Edisi Ke-16. Jakarta: Rajawali Pers.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia
- Cahyani, N. M. S., dan Suniasih, N. W. (2022). Media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di

indonesia muatan ips kelas v sd. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 6(1): 1-11

*Chapter thirteen: Quasi-experimental and single-case experimental designs.*

(2019). (pp. 342-343). SAGE Publications, Inc.

Collins, A., and Halverson, R. (2018). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. Teachers College Press.

Creswell, J. W., and Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th edition)*. California: SAGE Publications.

Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Darmawan. (2013). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Daryanto. (2013). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dolot, A. (2018). The characteristics of generation z. *E-mentor*, 74(2), 44-50.

Effendi, D., dan Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

Fakhruzzaini, M., Pradhana, F. R., dan Putra, O. V. (2022). Media pembelajaran aba-aba baris berbaris tiga bahasa (arab, inggris, indonesia) menggunakan media audio visual berbasis android. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1).

Hanifa, I., dan Astuti, F. (2022). Perbedaan hasil belajar seni tari menggunakan multimedia interaktif dengan media konvensional pada siswa di smp n 1 talamau. *Jurnal Sendratasik*. 11(3): 391-401.



- Hasanah, S. U. (2019). Kegiatan ekstrakurikuler paskibra dalam rangka pembinaan karakter semangat kebangsaan peserta didik . *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 3(2), 211-225.
- Jalil, J. (2018). *Pendidikan karakter: Implementasi oleh guru, kurikulum, pemerintah dan sumber daya pendidikan*. Sukabumi: CV Jejak.
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, A. W. (2020). Effectiveness of Interactive Multimedia-Based Learning With Basic Skills Ability Towards Conventional Gymnastic. *In The 3rd International Conference on Sports Sciences and Health 2019 (ICSSH 2019)* (pp. 10-13). Atlantis Press.
- Lambert, J., and Cuper, P. (2008). Multimedia technologies and familiar spaces: 21st century teaching for 21st century learners. *Contemporary Issues in technology and teacher education*, 8(3), 264-276.
- Marliani, W., Mulyadi, Y., & Suhendar, I. F. (2020). Peranan pendidikan ekstrakurikuler paskibra dalam pembinaan karakter peserta didik di ma negeri 1 cianjur. *Jurnal Pendidikan Politik, Hukum Dan Kewarganegaraan*, 9(2).
- Mayer, R. E. (2019). How multimedia can improve learning and instruction. In J. Dunlosky & K. A. Rawson (Eds.), *The Cambridge handbook of cognition and education* (pp. 460–479). *Cambridge University Press*. <https://doi.org/10.1017/9781108235631.019>
- Mulyoto, M., Sumardjoko, B., dan Eko Supriyanto, S. H. (2019). Pengembangan perangkat pembelajaran peraturan baris-berbaris berbasis blended learning di pusdik binmas lemdiklat polri (Tesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

- Munadi, Y. (2010). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi.
- Munir. (2012). *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nasution, A. A., Harahap, B., Harahap, R. A., & Wahdi, N. (2022). Socialization of the use of multimedia as a learning tool to improve the skills of mas darul ilmi students. *IJCS: International Journal of Community Service*, 1(1), 48-61.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Tangerang: Pascal Books.
- Pardede, L., dkk. (2022). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Paskibra terhadap Pembentukan Karakter Siswa di UPT SMP Negeri 37 Medan. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*. 5(9), 3371–3377.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.877>
- Pertiwi, N. P. N., dan Wahyudi. (2022). Media pembelajaran digital berbasis instagram untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. 6(2): 402-414.
- Prihany, N. N. (2016). *Analisis dan pembuatan media pembelajaran paskibraka kabupaten gunungkidul*. (Skripsi, Universitas AMIKOM Yogyakarta).
- Putra, N. L. J. (2018). Upaya pembentukan jiwa kepemimpinan peserta didik melalui kegiatan Paskibra. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 10(1), 32-50.
- Rusman., Kurniawan, D., dan Riyana, C., (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sa'adiyyah, A. M., dan Hidayat, D. R. (2019). Peran ekstrakurikuler Paskibra untuk meningkatkan kedisiplinan peserta didik di smpn 2 cadasari kabupaten

- pandeglang. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, dan Politik*, 2(2), 158-167.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. (2018). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Saylendra, N. P., Sanusi, A. R., & Adha, M. M. (2020). Faktor penghambat kegiatan ekstrakurikuler paskibra dalam menerapkan karakter disiplin peserta didik . *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 79-86.
- Shilviana, K., dan Hamami, T. (2020). Pengembangan kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler. *Palapa*, 8(1), 159-177.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective (teori-teori pembelajaran: Perspektif pendidikan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sitompul, Setiawan, & Purba. (2017). Pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar desain sistem instruksional pendekatan tpack. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(2), 141–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i2.8761>.
- Smaldino, S. E., Lowther, dan D. L., & Russel, J. D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sudarmo, S., Arifin, A., Pattiasina, P. J., Wirawan, V., and Aslan, A. (2021). The Future of Instruction Media in Indonesian Education: Systematic Review. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1302-1311.
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., dan Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan video editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160-166.

- Surjono, D. H. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tongco MDC. (2007). Purposive sampling as a tool for informant selection. *Ethnobotany Research & Applications*. 5:147-158.
- Triprayogo, R., Sutapa, P., Festiawan, R., Anugrah, S. M., dan Iwandana, D. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jurusan Tunggal Pencak Silat Berbasis Android. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(2), 1-8.
- Umar. (2014). Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*. 11(1): 131-145.
- Vicente, P. N. (2020). Interactive media. *The SAGE internasional encyclopedia of mass media and society*. California: SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781483375519>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Wibowo, A. Y. dan Andriyani, D. F. (2015). *Pengembangan ekstrakurikuler olahraga sekolah*. Yogyakarta: UNY Press
- Widiyanto, M. A. (2013). *Statistika terapan*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wina, S. (2014). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Wiyani, N, A. (2013). *Konsep, praktik, dan strategi membumikan pendidikan karakter di sd*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

### **Peraturan Perundangan:**

- Menurut Peraturan Panglima Tentara Nasional Indonesia Nomor 58 Tahun 2018 Tentang Peraturan Baris Berbaris Tentara Nasional Indonesia.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 tahun 2014 Tentang Kegiatan Eksstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Menengah.

**Sumber Online:**

DITSMP KEMDIKBUD. (2022, Agustus 15). *5 Manfaat yang kamu dapat ketika menjadi paskibraka*. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/5-manfaat-yang-kamu-dapat-ketika-menjadi-paskibraka/>

Wahono, Romi Satrio.(2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <http://romisatriowahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-mediapembelajaran/>