



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
INTERAKTIF PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA
DI KELAS IV SD SWASTA MULIA MEDAN
T.A 2024/2025**

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING VIDEO ON
PANCASILA VALUES MATERIAL IN CLASS 4 SD
SWASTA MULIA MEDAN ACADEMIC
YEAR 2024/2025**

Rolando Fernandes Manurung, Dedi Holden Simbolon
Prodi PGSD, FKIP, Universitas Quality
Jl. Ngumban Surbakti No. 18 Medan Kode Pos 20132, Indonesia,
Telephone : +62 895-3168-2530, +62 852-6287-9238
Email : rolandofm511@gmail.com dediholdensimbolon@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan video pembelajaran berbasis ntraktif pada materi nilai nilai pancasila di kelas IV SD Swasta Mulia Medan. Jenis penelitian research and development dengan model PPE . Adapun lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Mulia Medan tepatnya berada di Jalan Kenanga Sari No. 33 Tanjung sari, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada Januari 2025 selama 1 hari. Subjek penelitian adalah sekolah Sd Swasta mulia Medan kelas IV yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lembar validasi, yang menunjukkan kevalidan, memiliki persentase nilai 92,3% untuk validator ahli materi dan 96,9% untuk validator ahli media, masing-masing termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, angket respons guru memiliki nilai 96,9%, yang menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis interaktif termasuk dalam kategori praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video tersebut valid dan bermanfaat selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: video interaktif, pengembangan,nilai nilai Pancasila.

ABSTRACT

This study aims to determine the validity and practicality of developing interactive learning videos on the topic of Pancasila values for fourth-grade



students at SD Swasta Mulia Medan. This research is categorized as research and development (R&D) using the PPE model. The study was conducted at SD Swasta Mulia Medan, located at Jalan Kenanga Sari No. 33, Tj Sari, Medan City, North Sumatra. The research took place in January 2025 over one day. The subjects of the study were 20 fourth-grade students at SD Swasta Mulia Medan. The results indicate that the validity of the developed video was assessed using validation sheets, with scores from the expert validators. With a score of 92.3% from the material expert validator and 96.9% from the media expert validator, it was deemed extremely valid. Using teacher response questionnaires, the practicality component was assessed, yielding a 96% score. These results suggest that the created interactive learning video falls under the practical category. The research's ultimate result is that the interactive learning film that was created is legitimate and useful for use in the educational process.

Keywords: interactive video, development, Pancasila values.

PENDAHULUAN

Media merupakan alat yang digunakan guru dalam menyampaikan berbagai materi pembelajaran pendidikan pancasila kepada siswa supaya lebih mudah dalam menyampaikannya. Yang merupakan bagian dari skema pendidikan, media ini berperan sangat penting dalam proses pembelajaran seperti memberikan stimulus yang sama, menciptakan persepsi yang sama, dan mempersamakan pengalaman setiap siswa. Media juga dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik dan menyampaikan materi pelajaran dengan lebih baik. Dengan menggunakan media video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran dapat dengan mudah tercapai dalam kurikulum.

Sejak usia dini, pendidikan pancasila memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Dalam era komputer dan internet saat ini, transformasi teknologi informasi menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan metode pembelajaran dan memberikan motivasi kepada semua siswa. Untuk mendukung pembelajaran Pancasila di kelas 4 sekolah dasar swasta mulia Medan, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah membuat video pembelajaran berbasis interaktif. Diharapkan bahwa penggunaan media interaktif akan meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan guru untuk menyampaikan pelajaran Pancasila.



Media ini dimaksudkan untuk membuat pendidikan lebih interaktif dan menyenangkan, sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Oleh karena itu, diharapkan bahwa guru memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pendidikan swasta MULIA MEDAN, terutama pada tingkat kelas 4, keberhasilan pembelajaran pendidikan pancasila tidak hanya tergantung pada materi yang baik disampaikan, tetapi juga pada metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa pada tingkat tersebut. Siswa kelas 4 biasanya memiliki pemahaman dan kesiapan kognitif yang semakin berkembang, sehingga pendekatan pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pengembangan media berbasis Video pembelajaran diharapkan guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang stimulatif bagi setiap siswa pada kelas 4 di SD Swasta mulia Medan.

Media berbasis video pembelajaran ini memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Fitur seperti pada video dan simulasi dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak pendidikan pancasila, membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media berbasis video pembelajaran juga dapat menjadi alat yang berguna untuk membantu siswa memahami nilai-nilai pendidikan pancasila karena memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan retensi informasi. Misalnya, animasi dapat digunakan untuk menjelaskan nilai-nilai pancasila atau video pembelajaran yang menarik untuk menguji pemahaman siswa.

Pentingnya mengoptimalkan potensi peserta didik dalam menginternalisasi nilai-nilai pancasila, juga menjadi fokus dalam pengembangan media ini. Media berbasis video pembelajaran ini dapat dirancang untuk merangsang pemikiran kritis, dan membantu siswa mengaitkan nilai-nilai pancasila dengan situasi kehidupan sehari-hari, dan mengembangkan sikap positif terhadap keragaman dan toleransi dalam setiap suku dan agama. Akibatnya, pengembangan media pembelajaran berbasis video tidak hanya bertujuan untuk memudahkan



penyebaran materi, tetapi juga untuk membuat pembelajaran menyenangkan, menarik, dan relevan bagi siswa kelas empat. Dengan metode ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami nilai-nilai pancasila, tetapi juga dapat menerapkan nilai-nilai ini dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mencatat proses pembuatan media pembelajaran berbasis video, mengevaluasi bagaimana siswa mempelajari materi pancasila, dan mengevaluasi bagaimana mereka menggunakan media tersebut. Hasil dari wawancara dengan wali kelas IV di SD Swasta Mulia Medan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif dan video interaktif jarang digunakan dalam proses belajar mengajar hanya mengunduh dari YouTube. Oleh karena itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan media video pembelajaran pada pendidikan Pancasila. Media yang sering digunakan dalam pembelajaran seperti buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik kurang menarik dan berminat dalam kegiatan belajar mengajar. Fasilitas disekolah tersebut cukup memadai seperti LCD yang dapat digunakan pendidik agar memberikan materi yang lebih dengan media yang lain agar peserta didik menguasai materi tersebut.

Penggunaan media pembelajaran video interaktif memiliki kelebihan, yaitu mudah untuk dimanfaatkan dan dapat digunakan dalam banyak hal untuk jenjang pengajaran, dengan adanya gambar yang menarik penuh warna dan adanya suara yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Dengan banyak gambar dan warna, materi pembelajaran menjadi mudah dipahami dan tidak membuat siswa bosan. Hal ini juga dapat membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, yang membuat proses belajar lebih sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang akan meningkatkan motivasi siswa saat belajar. Hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Swasta Mulia Medan guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif dan video interaktif jarang digunakan dalam proses belajar mengajar hanya mendownload dari youtube.



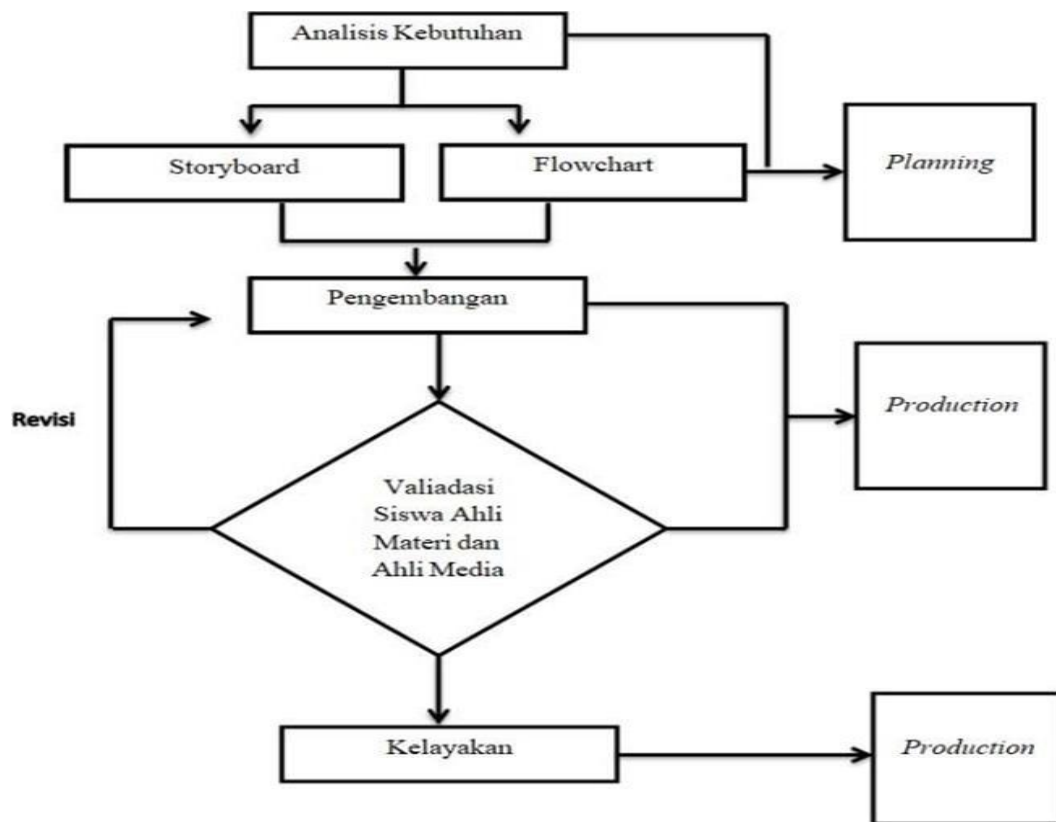
Media yang sering digunakan dalam pembelajaran seperti buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik kurang menarik dan berminat dalam kegiatan belajar mengajar.

Fasilitas disekolah tersebut cukup memadai seperti LCD yang dapat digunakan pendidik agar memberikan materi yang lebih dengan media yang lain agar peserta didik menguasai materi tersebut. Penggunaan media pembelajaran video interaktif memiliki kelebihan, yaitu mudah untuk dimanfaatkan dan dapat digunakan dalam banyak hal untuk jenjang pengajaran, dengan adanya gambar yang menarik penuh warna dan adanya suara yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

Dengan banyak gambar dan warna, materi pembelajaran menjadi mudah dipahami oleh siswa dan tidak membuat mereka bosan. Hal ini juga dapat membuat siswa tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar lebih sesuai dengan yang diharapkan.. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa pada saat belajar. Peneliti tertarik melakukan suatu penelitian yang berjudul “*Pengembangan video pembelajaran berbasis interaktif pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV SD SWASTA MULIA MEDAN TAHUN AJARAN 2024/2025* “.

BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengembangkan produk yang sebelumnya sudah ada. Rancangan penelitian ini dibuat berdasarkan model penelitian dan pengembangan oleh Richey and Klein. Dalam hal ini Richey and Klein (Sugiono 2016:39) menyatakan The focus of Design and Development Reseach can be on front-end analysis. Planning, Production, and Evaluation (PPE). Fokus dari Perancangan dan penelitian Pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi dan Evaluasi. Metode ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk pengembangan percobaan. Inti dari penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah membuat produk yang akan bermanfaat bagi satu bidang. Produk yang dihasilkan mungkin bukan produk baru, tetapi telah ditingkatkan untuk menjadi lebih efisien, efektif, efisien, dan praktis



Gambar : Alur Pengembangan PPE

Analisis Kevalidan

Teknik analisis kevalidan yang digunakan untuk melihat kevalidan Media Pembelajaran yaitu berdasarkan skala likert. Menurut Sa'adah dan Wahyu (2022) Kategori Presentase Kevalidan sebagai berikut

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Penilaian	Kriteria Kevalidan
85.01%-100%	Sangat Valid
70.01%-85%	Valid
50.01%-70%	Kurang Valid
1%-50%	Tidak Valid

Analisis Kepraktisan

Teknik analisis kepraktisan Menggunakan angket respon peserta didik yang berdasarkan skala likert. Penskoran pada angket uji kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 2 Pedoman Penskoran Angket Respon Peserta Didik dan Guru

Interval Skor	Kategori
80% - 100%	Sangat Praktis
60% - 80%	Praktis
40% - 60%	Cukup Praktis
20% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber: Sa'adah dan Wahyu (2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Perencanaan

Tahap planning penelitian adalah tahap awal dalam penelitian yang bertujuan untuk menentukan tujuan dan arah penelitian. Tahap ini juga disebut sebagai tahap pra-riset.. Produksi media biasanya dirancang dalam tiga tahap: praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Sebelum produksi, ada persiapan awal yang perlu dilakukan. Tahap produksi sendiri adalah tahap penting dalam produksi media, di mana pembuatan video produk sendiri adalah tahap akhir, yang mencakup editing, validasi, uji coba, revisi, dan desiminasi.. Pengembangan metode baru dimulai dengan masalah dalam model sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan dengan melihat proses belajar siswa kelas IV SD SWASTA MULIA MEDAN.

Tahap planning media ajar atau perencanaan media pembelajaran meliputi:

1. Analisis kebutuhan siswa IV SD SWASTA MULIA MEDAN.
2. Merumuskan tujuan pembelajaran menggunakan media video
3. Merumuskan butir materi setelah melihat video
4. Menyusun kegiatan interaksi dengan siswa
5. Memilih video pembelajaran yang berhubungan dengan pendidikan pancasila
6. Mempersiapkan kebutuhan dalam pembuatan media ajar video

Produksi

Tahapan Produksi Media: Biasanya, rancangan media dibuat dalam tiga tahap: praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap ini, pembuatan video interaktif adalah salah satu proses produksi. Video interaktif adalah gabungan dari media audio visual yang bergerak. Siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan secara langsung karena media audio visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan..Dalam membuat video interaktif perlu dipersiapkan langkah langkah berikut ini :

Langkah 1 : Persiapkan Materi dengan detail dan lengkap

Slide materi sangat penting saat membuat video pembelajaran. cara merangkum video pembelajaran untuk membuat materi harus selalu diingat untuk membuat tayangan slide yang efektif, ringkas, dan menarik secara visual untuk membangkitkan niat belajar. contoh naskah video pembelajaran Agar lebih menarik, coba download beberapa template PowerPoint. Template tidak hanya nyaman, mereka juga pasti meningkatkan tampilan slide Anda. Untuk mendapatkan dapat mengunduh berbagai template PowerPoint dari sini.

2. Langkah 2 : Persiapkan alat untuk membuat video pembelajaran

Membuat video penjelasan dengan video materi berikut, tentunya siapkan kamera handphone atau kamera webcam kemudian tripod untuk menstabilkan gerakan resolusi kamera agar tampak dengan jelas untuk merekam video pembelajaran presentasi.

3. Langkah 3 : Jangan lupa persiapkan untuk menentukan green screen atau layar hijau

Sebagai background agar nantinya tidak sulit untuk menghilangkan background gambar latar belakang yang sesuai dengan materi yang menjadi tema video tutorial.

Evaluasi

Tahap evaluasi adalah proses untuk menilai, mengukur, dan mengamati suatu kegiatan, program, atau kebijakan. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan tersebut telah dicapai, serta untuk meningkatkan efektivitasnya. Tahapan evaluasi dapat meliputi: Menentukan topik evaluasi, Merancang kegiatan evaluasi, Mengumpulkan data, Mengelola data, Melaporkan evaluasi.

Evaluasi memiliki tujuan untuk meninjau apakah video pembelajaran multimedia menggunakan canva yang telah dikembangkan sudah layak atau tidak. Evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi formatif yang telah dilaksanakan sebelumnya pada setiap tahapan pengembangan. Adapun setiap pelaksanaan tahapan pada model PPE telah dilakukan evaluasi dan merevisi atau melakukan perbaikan. Berdasarkan temuan-temuan di atas, maka pada tahapan evaluasi dalam pengembangan video pembelajaran multimedia menggunakan canva memiliki kelayakan media sangat baik. Dilihat dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang sudah memenuhi kualifikasi sangat baik

KESIMPULAN

. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, kemudian dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran media video interaktif pada materi pancasila yang meliputi dari beberapa tahapan dari tahapan pengembangan analysis (analisis), production (produksi) dan evaluation (evaluasi).

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan video pembelajaran berbasis interaktif pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV SD Swasta Mulia Medan T.A 2024/2025, maka peneliti menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada validator. Lembar validasi pada validator Media video pembelajaran memperoleh 96,9% dan validator Materi memperoleh 92,3% dengan kategori sangat valid. Dengan data yang diperoleh tersebut Media pembelajaran berbasis interaktif memiliki kualitas valid.
2. Untuk mengetahui Kepraktisan video pembelajaran berbasis interaktif yang dikembangkan didapat dari data angket respon peserta didik terhadap video pembelajaran interaktif dengan hasil

persentase 95,25% dengan kategori praktis digunakan dan penilaian yang dilakukan guru kelas IV dengan persentase 96% dengan kategori sangat praktis. Dengan data tersebut maka video pembelajaran berbasis interaktif praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Acetylena, S. (2018). Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara. Pertama. Malang: Madani.
- Barnawi, & Arifin, M. (2017). Kinerja Guru Profesional. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Fauziah, Mardita Putri, and Mimin Ninawati. "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6505–6513.
- Marlina. dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ahmad Rivai, Nana Sudjana. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo. Kaelan. (2013). Negara kebangsaan Pancasila (Kultural, Historis, Filosofis, Yuridis, dan Aktualisasinya). Yogyakarta: Pradikma
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik. Yayasan Kita Menulis.
- Marlina, dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran SD/MI. Yayasan penerbit muhammad zaini
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5).
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5)

- Nusa Putra. 2012. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Pakpahan, dkk. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Smaldino, Sharon. E., Lowther, Deboran. L., Russel, James.D. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: KENCANA
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Jakarta: Prenada Media.
- Zulvira dkk (2021:1849) mengatakan bahwa peserta didik sekolah dasar kelas rendah adalah peserta didik yang berada pada periode opera Anggara, W.
- P. H. D., Aliani, S., Putri, R. H., Nuraeni, A., & Nugraha, R. G. (2022). Penerapan pancasila dalam mewadahi perilaku siswa di sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 2079–2088.
- Hendiyani, F. F., Juli, J., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Media Animasi berbasis StoryTelling untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Proklamasi pada Siswa Kelas V. *Journal on Education*, 06(01), 5488–5504.
- Karochmah, D. N., Nugraha, R. G., Syahid, A. A., Indonesia, U. P., & Barat, J. (2024). Pengembangan Media “Rahayuning Bawana” untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Peserta Didik dalam Pembelajaran Seni Tari. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 1119–1126.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25–32.
- Novitasari, D., Ladamay, I., & Wadu, L. B. (2019). Upaya pembentukan karakter religius islam pada siswa melalui keteladanan di sekolah menengah kejuruan. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan*, 3, 174–181.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310–7316. sional konkret.