

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERORIENTASI MASALAH PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Childina Rifka Amelia¹, Linda Zakiah², Nidya Chandra Muji Utami³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

[¹childina.rifka@gmail.com](mailto:childina.rifka@gmail.com), [²lindazakiah@unj.ac.id](mailto:lindazakiah@unj.ac.id), [³nidya-chandra@unj.ac.id](mailto:nidya-chandra@unj.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by the need to develop interactive problem-oriented video learning media in Pancasila education subjects in grade V of Elementary School. This study aims to determine whether interactive problem-oriented videos are suitable for use as learning media in grade V of Elementary School. This study uses the Research and Development (RnD) method with the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) model. The subjects of this study were 1 grade V teacher and 38 grade V students of Lenteng Agung 01 Elementary School. Data collection techniques in this study used observation, questionnaires and interviews. Based on the results of the study, it was found that students had difficulty in understanding the material on norms in my life in the Pancasila Education subject. Therefore, students need innovative and fun learning media to help them in the learning process. The conclusion of this study shows that the development of interactive problem-oriented videos is suitable for use as learning media that help students understand the material. This study is expected to provide useful guidance in designing, developing, and implementing learning media that are appropriate to the needs and environment of students.

Keywords: Interactive Video, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya pengembangan media pembelajaran video interaktif berorientasi masalah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah video interaktif berorientasi masalah layak digunakan untuk media pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Subjek penelitian ini yaitu 1 guru kelas V dan 38 siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Lenteng Agung 01. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, angket dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi norma dalam kehidupanku dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, siswa memerlukan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk membantu mereka dalam proses belajar. Kesimpulan dari penelitian ini

menunjukkan bahwa pengembangan video interaktif berorientasi masalah layak digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang bermanfaat dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan siswa

Kata Kunci: Video Interaktif, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pada era globalisasi dan modernisasi saat ini, pemahaman yang mendalam tentang Pancasila sangat diperlukan untuk menjaga keutuhan dan keberagaman bangsa (Diah Pebriyanti & Irwan Badilla, 2023). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk membangun kesadaran nasional dan identitas kebangsaan. Pendidikan Pancasila ditingkat sekolah dasar tidak hanya berperan sebagai wahana penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kesadaran nasional, menginternalisasi nilai-nilai moral, serta membentuk karakter generasi muda yang berintegritas dan bertanggung jawab. Penanaman nilai-nilai dalam masyarakat multikultural untuk sekolah dasar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam Pendidikan (Zakiah, Sarkadi, Marini, et al., 2023).

Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik yang menekankan pada pendidikan nilai dan norma, yang bertujuan untuk membentuk sikap dan perilaku siswa yang sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan, keadilan, dan tanggung jawab sosial. Pendidikan Pancasila dimaksudkan untuk mengatasi beberapa tantangan nasional, termasuk pergeseran nilai-nilai etika, menurunnya kesadaran akan nilai-nilai budaya, ancaman terhadap persatuan nasional, dan penurunan kemerdekaan (Zakiah et al., 2025).

Pembentukan nilai dan norma perlu ditanamkan sejak usia dini, karena pengaruhnya dalam menentukan sifat dan karakter anak di masa depan (Zakiah et al., 2023). Dengan mempelajari nilai-nilai Pancasila dan norma sosial, siswa diharapkan mampu untuk mengembangkan sikap saling menghargai, adil, dan aktif berpartisipasi dalam kehidupan

bermasyarakat (Gunawan et al., 2022). Namun, pada kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi sejumlah tantangan, terutama pada jenjang sekolah dasar.

Materi yang cenderung teoritis dan abstrak menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep seperti norma dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, metode pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas, seperti PowerPoint (PPT), berdampak pada rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Mihit, 2023). Minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran juga memperparah situasi ini, ditambah dengan kurangnya kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Hasil observasi di SDN Lenteng Agung 01 Jakarta Selatan menunjukkan bahwa pada materi "Norma dalam Kehidupanku", 50% siswa kelas V belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Guru menyampaikan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher-centered) dengan

metode ceramah, tanpa melibatkan keaktifan siswa. Selain itu, contoh-contoh norma yang diberikan terlalu abstrak dan tidak kontekstual, sehingga sulit dipahami siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan angket, mayoritas siswa juga merasa bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan tidak mendukung pemahaman materi.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, penggunaan video interaktif berorientasi masalah dinilai sebagai solusi potensial. Media ini memungkinkan siswa untuk melihat penerapan norma dalam konteks nyata melalui visualisasi dan simulasi, yang dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Kurniasih et al., 2023). Video interaktif juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif, di mana siswa dilibatkan secara langsung melalui kuis, gambar animasi, dan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa sebanyak 93,8% siswa tertarik menggunakan video interaktif sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video interaktif berorientasi

masalah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi “Norma dalam Kehidupanku”. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (RnD) Menurut Sugiyono, (2016) Metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga Research and Development (R&D) merupakan sebuah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk tertentu atau menguji bagaimana kelayakan suatu produk. Model yang digunakan yaitu Model ADDIE merupakan salah satu konsep yang populer dan praktis yang digunakan dalam pengembangan perangkat pembelajaran termasuk media pembelajaran (Batubara, 2021). Konsep ADDIE dikemukakan oleh Robert Maribe Branch dalam buku Instructional Design: The ADDIE Approach. Ciri utama model ADDIE adalah penekanan pada kegiatan evaluasi formatif dilakukan disetiap langkah-langkahnya dan sumatif

dilakukan pada tahap akhir sebagai bentuk penilaian terhadap media yang dikembangkan.

Prosedur Penelitian ADDIE yaitu: (1) *Analysis*, Mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran Pendidikan pancasila melalui observasi, wawancara, dan angket, (2) *Design*, Merancang *flowchart* dan konsep untuk membuat media video interaktif berorientasi masalah, (3) *Development*, Mengembangkan dan membuat *storyboard* video interaktif berorientasi masalah berdasarkan *flowchart* yang telah dibuat, (4) *Implementation*, Menerapkan video interaktif berorientasi masalah dalam pembelajaran di kelas V, tetapi penelitian ini hanya sampai uji coba (5) *Evaluation*, Mengevaluasi dan kelayakan video interaktif berorientasi masalah melalui *feedback* dari guru dan siswa. Menciptakan produk dengan menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu proses perangkat yang paling efektif, karena ADDIE hanyalah sebuah proses yang berfungsi sebagai panduan kerangka kerja untuk situasi yang kompleks, sangat cocok untuk mengembangkan pendidikan produk dan sumber belajar lainnya (Zakiah & Komarudin, 2024). Subjek penelitian ini adalah 38 siswa

kelas V dan 1 wali kelas V di sekolah dasar negeri lenteng agung. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan angket kepada siswa. Instrumen yang digunakan adalah Angket untuk siswa terdiri dari 10 pertanyaan yang mengukur minat dan kesulitan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Serta angket untuk guru terdiri dari 10 pertanyaan yang mengukur kebutuhan, mengkonfirmasi hasil angket siswa dan pandangan terhadap penggunaan media video interaktif berorientasi masalah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media video interaktif yang dirancang untuk menunjang proses pembelajaran di kelas maupun sebagai sarana belajar mandiri diluar kelas. Media ini difokuskan pada materi "Norma dalam Kehidupanku".

Karakteristik Produk

Media pembelajaran video interaktif ini adalah hasil pengembangan media pembelajaran video interaktif yang sudah ada

sebelumnya. Di dalam media pembelajaran video interaktif terdapat beberapa komponen, yaitu:

- 1) Membuat desain tampilan. Media pembelajaran video interaktif membutuhkan desain tampilan berupa animasi yang menarik dan bagus. Pada media pembelajaran ini menggunakan animasi berbentuk 3D.
- 2) Materi. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran video interaktif berisi tentang Norma dalam kehidupanku. Pada materi menggunakan font arial dan font size 20.
- 3) Membuat desain karakter. Desain karakter pada media pembelajaran video interaktif ini berbentuk karakter animasi seperti tokoh-tokoh anak-anak dan orang tua untuk mempermudah siswa dalam memahami contoh-contoh norma.
- 4) Soal, Video ini berisi materi yang berorientasi pada masalah-masalah di kalangan siswa. Selanjutnya, siswa menjawab latihan soal dalam bentuk esai berdasarkan video tersebut.

5) Audio. Audio yang dimasukkan pada media pembelajaran video berupa voice over untuk menjelaskan materi dan backsound yang bertujuan untuk membuat media semakin menarik pada setiap scene.

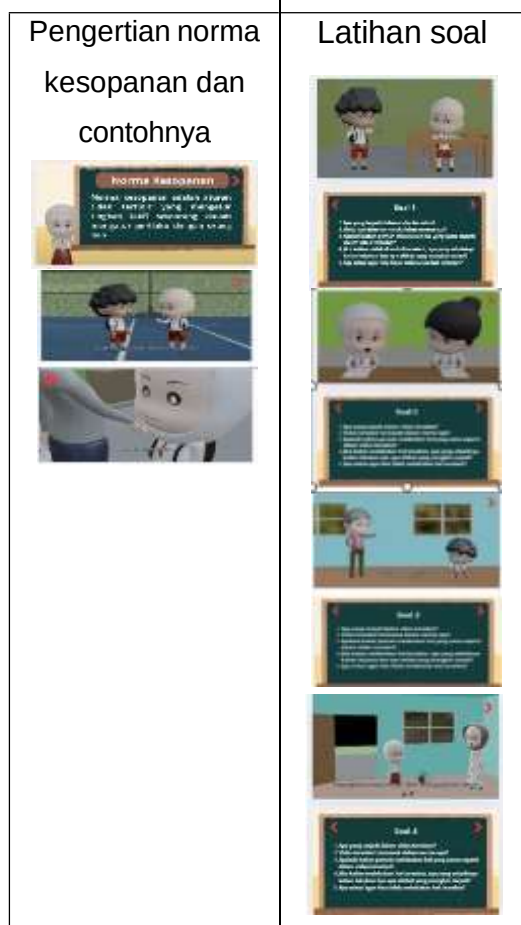
Hasil Proses Pengembangan

Tahap pertama pada pengembangan media ini peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap kondisi pembelajaran di sekolah. Dilakukan beberapa analisis seperti analisis kondisi dan fasilitas sekolah, ketersediaan buku sebagai sumber belajar dan analisis kebutuhan Siswa dalam proses pembelajaran. Analisis dilakukan dengan Teknik wawancara terhadap guru dan penyebaran angket kepada Siswa. Diperoleh hasil mayoritas Siswa (66%) memilih membutuhkan media pembelajaran yang menarik serta mendukung proses pembelajaran dan sebanyak (60%) memilih video interaktif untuk membantu siswa dalam pembelajaran di kelas. Setelah analisis dilakukan, kemudian membuat desain seperti flowchart dan storyboard yang sudah

menjadi keseluruhan menjadi sebuah produk.

Tabel 1. Desain ilustrasi prototipe

Halaman awal 	Judul 
Menjelaskan CP dan TP 	Materi awal  
Macam-macam norma 	Pengertian norma agama dan contohnya   
Pengertian norma hukum dan contohnya   	Pengertian norma kesusilaan dan contohnya   



Setelah media pembelajaran siap digunakan, selanjutnya peneliti melakukan uji validasi kepada para ahli yang meliputi ahli media, materi dan bahasa. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi perolehan nilai yang didapatkan:

No.	Aspek	Jumlah Ahl	Skor kriterium	Skor perolehan	Persentase
1.	Kualitas media video	1	25	23	92%
2.	Penggunaan bahasa		20	20	100%
3.	Layout video		15	15	100%
Jumlah			60	58	97,33%

Gambar 1 rekapitulasi ahli media

No.	Aspek	Jumlah Ahli	Skor kriteria	Skor perolehan	Persentase
1.	Kesesuaian media dengan materi	1	25	24	96%
2.	Kelengkapan materi		15	15	100%
3.	Tingkat ketertarikan dan keterlibatan		10	10	100%
Jumlah			50	49	98,67%

Gambar 2 rekapitulasi ahli materi

No.	Aspek	Jumlah Ahli	Skor kriteria	Skor perolehan	Persentase
1.	Kesesuaian Bahasa dengan perkembangan peserta didik	1	10	10	100%
2.	Kejelasan bahasa		15	14	93,33%
3.	Kesatuan dan organisasi bahasa		15	15	100%
Jumlah			40	39	97,78%

Gambar 3 rekapitulasi ahli bahasa

Setelah melakukan uji validasi oleh para ahli dan dinyatakan layak untuk digunakan, peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas V sekolah dasar dengan tahapan uji *coba one to one*, *small group* dan *field test* dengan responden 38 siswa. Berikut ini merupakan rekapitulasi respon Siswa terhadap media pembelajaran:

No.	Responden	Total Perolehan Skor (dalam bentuk %)
1.	<i>One to one</i>	95,33%
2.	<i>Small group</i>	93,67%
3.	<i>Field test</i>	88,76%
Rata-rata presentase		92,59%

Gambar 4 rekapitulasi uji coba siswa

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Selasa 11 Maret 2025 dan Rabu 12 Maret 2025 di SDN Lenteng Agung 01. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah media pembelajaran untuk siswa. Media pembelajaran yang dihasilkan, yaitu media pembelajaran video interaktif berorientasi masalah. Produk ini diperuntukkan bagi siswa kelas V sekolah dasar. Muatan pembelajaran yang dipilih, yaitu muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Norma dalam Kehidupanku".

Media pembelajaran video interaktif dapat diakses darimana saja, kapan saja dan siapa saja. Media ini memanfaatkan smartphone, komputer atau laptop dalam penggunaannya. Produk ini sendiri dikembangkan sebagai upaya dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan video interaktif ini dapat

menambah pengalaman belajar siswa. penggunaan media ini merupakan pengalaman yang baru bagi siswa, sebelumnya siswa belum pernah belajar menggunakan video interaktif sehingga siswa memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Sejalan dengan itu Stefani & Haryudo, (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dimengerti. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dapat bersaing dalam era yang berpusat pada teknologi.

Penggunaan media video interaktif juga dapat meningkatkan partisipasi siswa di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Firmansah & Firdaus (2021) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif antara media pembelajaran video interaktif dengan minat belajar dan hasil belajar siswa. Siswa bersemangat dan antusias dalam mempelajari materi yang diberikan pada saat uji coba. Beberapa siswa pun tidak segan untuk bertanya maupun

menyampaikan pendapatnya dalam proses pembelajaran. Siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menandakan bahwa siswa memiliki minat belajar yang tinggi.

Video interaktif ini sangat membantu siswa dalam menyampaikan materi-materi yang sulit dipahami. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al., (2021) Media Pembelajaran Video Interaktif yaitu media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan berbagai gambar, gerak, suara, grafik dalam waktu bersamaan yang bersifat interaktif sehingga dapat menarik minat penerima informasi dalam pembelajaran penggunaan media pembelajaran video interaktif didalamnya menyediakan materi dengan berbagai ilustrasi visual dan audio dan berbagai gambar animasi menarik sehingga diharapkan untuk lebih mudah dipahami. Dengan demikian, materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa karena disajikan dalam bentuk video interaktif yang dikemas dengan contoh-contoh nyata yang dialami siswa.

Video interaktif merupakan jenis video yang dirancang untuk

melibatkan penonton secara aktif dalam proses menonton. video interaktif memungkinkan penonton untuk berinteraksi langsung dengan konten di dalamnya, seperti memilih materi yang akan dibahas, menekan tombol untuk melihat informasi tambahan, dan menentukan cerita sesuai pilihan mereka. Jenis video ini sering digunakan dalam dunia pendidikan karena sangat dapat meningkatkan partisipasi siswa, pemahaman siswa, serta membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan fitur-fitur interaktif yang ditawarkan, video ini mendorong pembelajaran yang lebih aktif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data yang terkumpul setelah melakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video interaktif berorientasi masalah pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar dinyatakan sangat layak digunakan menjadi media pembelajaran di sekolah. Hal ini dibuktikan dengan adanya skor dari para ahli, siswa dan pendidik yang menyatakan media video interaktif berorientasi masalah ini layak sebagai

media pembelajaran dalam membantu siswa dalam memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*.
- Diah Pebriyanti, & Irwan Badilla. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1325–1334. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6050>
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 145–158. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7386>
- Gunawan, R. Z., Fatma, &, & Najicha, U. (2022). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Moral Pelajar Di Era Modern. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 422–427.
- Mihit, Y. (2023). Dinamika dan Tantangan dalam Pendidikan Pancasila di Era Globalisasi: Tinjauan Literatur. *EDUCATIONIST: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2023(1), 357–366.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Siti Rohmah Kurniasih, Mulyawan Safwandy Nugraha, & Hafid Muslih. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2 SE-Articles), 245–264. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)
- Stefani, S. T., & Haryudo, S. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 5(2), 193–200. <https://doi.org/10.26740/jvte.v5n2.p193-200>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Zakiah, L., & Komarudin, K. (2024). *The Sundanese Cultural Story Book As A Learning Media For Local Wisdom-Based in Pancasila and Civic Education Learning For Elementary School Students In Bandung* (Issue Icep). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-376-4>
- Zakiah, L., Sarkadi, & Marini, A. (2023). Teachers' strategies in teaching social tolerance to elementary school students in Jakarta, Indonesia. *Issues in Educational Research*, 33(2), 839–855.
- Zakiah, L., Sarkadi, Marini, A., & Ariatmi, S. Z. (2025). Digital Storybook Based on Local Wisdom Representing Students' Cultural Literacy and Citizenship. *AIP Conference Proceedings*,

3142(1).

<https://doi.org/10.1063/5.026203>

1

Zakiah, L., Sarkadi, Marini, A.,
Komarudin, & Kusmawati, A. R.
C. A. P. (2023). Implementation
of Teaching Multicultural Values
Through Civic Education for
Elementary School Students.
*Journal of Social Studies
Education Research*, 10(3), 364–
386.
[https://jsser.org/index.php/jsser/a
rticle/view/3043](https://jsser.org/index.php/jsser/article/view/3043)