

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA SISWA SEKOLAH DASAR

Mariani¹, Polintan Rehulina Sembiring²

^{1,2}Universitas Quality¹ PGSD FKIP Universitas Quality

¹marianim294@gmail.com ²polintanrehulinasem@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of interactive learning videos on elementary school students' learning motivation and understanding of the application of Pancasila values. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The research sample consisted of 40 fourth-grade elementary school students divided into an experimental class and a control class, with 20 students in each group. The experimental class participated in learning activities using interactive videos containing illustrations of Pancasila values, reflective questions, quizzes, and feedback, while the control class participated in conventional learning activities. Data were collected using a learning motivation questionnaire and a test of students' understanding of the application of Pancasila values. Data analysis involved normality tests, homogeneity tests, independent samples t-tests, and N-Gain calculations. The results showed that the average learning motivation score of the experimental class increased from 66.80 to 84.20, while students' understanding of the application of Pancasila values increased from 58.00 to 84.50. The hypothesis test results indicated significant differences between the experimental and control classes in learning motivation and students' understanding, with significance values below 0.05. Therefore, interactive learning videos have a positive effect on elementary school students' learning motivation and understanding of the application of Pancasila values.

Keywords: *Interactive Learning Video, Learning Motivation, Pancasila Values, Pancasila Education, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar dan pemahaman penerapan nilai-nilai Pancasila siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experiment dan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas 40 siswa kelas IV sekolah dasar yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing berjumlah 20 siswa. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan video interaktif

yang memuat ilustrasi penerapan nilai Pancasila, pertanyaan reflektif, kuis, dan umpan balik, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan tes pemahaman penerapan nilai-nilai Pancasila. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, *independent samples t-test*, dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen meningkat dari 66,80 menjadi 84,20, sedangkan pemahaman penerapan nilai-nilai Pancasila meningkat dari 58,00 menjadi 84,50. Hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada motivasi belajar dan pemahaman siswa dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Dengan demikian, video pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dan pemahaman penerapan nilai-nilai Pancasila siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Video Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Nilai-Nilai Pancasila, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk siswa yang memahami nilai-nilai kebangsaan serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya diarahkan pada kemampuan menghafal sila-sila Pancasila, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam menunjukkan perilaku yang sesuai dengan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan sosial. Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B menekankan bahwa siswa perlu mampu menunjukkan makna sila-sila

Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Pembelajaran nilai-nilai Pancasila sering menghadapi kendala karena materi yang disampaikan bersifat abstrak dan berkaitan dengan sikap maupun perilaku. Siswa dapat menyebutkan bunyi sila Pancasila, tetapi belum tentu mampu menentukan tindakan yang sesuai dengan nilai Pancasila ketika menghadapi situasi nyata di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pembelajaran yang hanya menggunakan ceramah dan

buku teks berpotensi membuat siswa kurang aktif serta kesulitan menghubungkan materi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu menghadirkan contoh konkret, menarik perhatian siswa, dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan video pembelajaran interaktif. Video pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran berbasis audio-visual yang menyajikan kombinasi gambar, animasi, suara, teks, narasi, pertanyaan, kuis, dan umpan balik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Berbeda dengan video biasa yang hanya ditonton secara pasif, video pembelajaran interaktif memberi kesempatan kepada siswa untuk merespons, menjawab pertanyaan, memilih tindakan yang tepat, serta mengamati contoh perilaku yang sesuai maupun tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Kajian mengenai pembelajaran berbasis video menunjukkan bahwa

fitur visual, teks, aktivitas siswa, kuis, dan unsur interaktif merupakan bagian penting yang dapat mendukung efektivitas pembelajaran.

Penggunaan video dalam pembelajaran sekolah dasar dapat membantu siswa memahami materi yang sulit dijelaskan hanya melalui kata-kata. Video juga dapat menampilkan contoh konkret perilaku yang sesuai maupun tidak sesuai dengan nilai Pancasila. Video dapat menampilkan contoh konkret perilaku yang mencerminkan nilai Pancasila, seperti berdoa sebelum belajar, menghargai perbedaan agama, membantu teman, bekerja sama, bermusyawarah, menghargai pendapat, bersikap adil, dan bertanggung jawab. Melalui penyajian visual dan situasi nyata, siswa lebih mudah menghubungkan konsep Pancasila dengan pengalaman mereka di rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis video dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pengembangan video pembelajaran menggunakan Canva juga telah diterapkan pada

pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.

Selain membantu pemahaman materi, video pembelajaran interaktif juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan yang membuat siswa memiliki perhatian, minat, semangat, ketekunan, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Pada siswa sekolah dasar, media yang menarik secara visual, menggunakan warna, animasi, suara, cerita, serta aktivitas interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Ketika siswa tertarik terhadap media pembelajaran yang digunakan, mereka akan lebih aktif memperhatikan, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengikuti pembelajaran sampai selesai.

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media video untuk pembelajaran, penelitian yang secara khusus menguji pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar dan pemahaman penerapan nilai-nilai Pancasila masih perlu dilakukan.

Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media, kelayakan media, atau peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini tidak hanya mengukur kemampuan siswa menjawab pertanyaan tentang Pancasila, tetapi juga mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menentukan tindakan yang mencerminkan nilai Pancasila pada berbagai situasi kehidupan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus variabel dan bentuk pengukuran hasil belajar. Penelitian ini tidak hanya menilai kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan tentang pengertian atau bunyi sila-sila Pancasila, tetapi juga mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, memilih, dan menentukan tindakan yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila pada berbagai situasi kehidupan. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji motivasi belajar siswa sebagai dampak penggunaan video pembelajaran interaktif. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kekhasan karena menghubungkan penggunaan media video interaktif

dengan aspek kognitif dan afektif siswa secara bersamaan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.
2. Mengetahui pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap pemahaman penerapan nilai-nilai Pancasila siswa sekolah dasar.

Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar dan pemahaman penerapan nilai-nilai Pancasila siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experiment. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan video pembelajaran interaktif dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas eksperimen	O ₁	Video pembelajaran interaktif	O ₂
Kelas kontrol	O ₃	Pembelajaran konvensional	O ₄

Keterangan:

- O₁ dan O₃ : Pengukuran awal motivasi dan pemahaman siswa
- O₂ dan O₄ : Pengukuran akhir motivasi dan pemahaman siswa
- X : Pembelajaran menggunakan video interaktif

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV pada salah satu sekolah dasar. Sampel penelitian terdiri atas 40 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu 20 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik *cluster sampling* karena pembagian siswa telah ditetapkan berdasarkan kelas yang tersedia.

Materi yang digunakan adalah penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Materi meliputi contoh perilaku di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Video pembelajaran interaktif dirancang dengan memuat:

1. Ilustrasi masalah yang dekat dengan kehidupan siswa.

2. Contoh perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai Pancasila.
3. Pertanyaan pilihan yang harus dijawab siswa.
4. Penjelasan mengenai alasan jawaban benar atau salah.
5. Kuis singkat pada akhir video.
6. Kegiatan refleksi mengenai perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian dilakukan dalam tiga tahap utama. Tahap pertama adalah persiapan, yang meliputi penyusunan video pembelajaran, instrumen angket, instrumen tes, serta validasi instrumen. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap ketiga adalah pengumpulan dan analisis data.

Tabel 2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Kegiatan Kelas Eksperimen	Kegiatan Kelas Kontrol
1	Pretest dan pengisian angket motivasi	Pretest dan pengisian angket motivasi
2	Video interaktif nilai sila pertama dan kedua	Ceramah dan buku teks
3	Video interaktif nilai sila ketiga dan keempat	Ceramah dan diskusi
4	Video interaktif nilai sila kelima dan kuis	Ceramah dan latihan soal
5	Posttest dan pengisian	Posttest dan pengisian

	angket motivasi	angket motivasi
--	-----------------	-----------------

Data penelitian dikumpulkan menggunakan dua instrumen:

a. Angket Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar terdiri atas 20 pernyataan dengan skala Likert. Indikator motivasi belajar meliputi:

- Ketekunan dalam mengikuti pembelajaran.
- Perhatian terhadap materi.
- Ketertarikan terhadap kegiatan belajar.
- Keaktifan dalam menjawab pertanyaan.
- Keinginan menyelesaikan tugas.
- Rasa percaya diri dalam belajar.

Tes pemahaman terdiri atas 20 soal pilihan ganda berbasis situasi atau kasus sederhana. Soal mengukur kemampuan siswa dalam:

- Mengidentifikasi nilai Pancasila.
- Menentukan perilaku yang sesuai dengan nilai Pancasila.
- Menjelaskan alasan penerapan suatu sila.
- Memilih solusi terhadap permasalahan kehidupan sehari-hari.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai

maksimum, dan standar deviasi. Statistik inferensial dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan *independent samples t-test*. Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan skor N-Gain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena video interaktif mampu menarik perhatian siswa melalui kombinasi gambar, suara, animasi, dan pertanyaan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa tidak hanya menyaksikan video secara pasif, tetapi juga diminta untuk memberikan jawaban, menentukan pilihan, dan melakukan refleksi terhadap perilaku yang ditampilkan.

Video pembelajaran membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Media berbasis video telah dilaporkan dapat mendukung peningkatan motivasi belajar siswa

sekolah dasar, terutama ketika materi disajikan dengan bentuk visual yang mudah dipahami. Media interaktif juga dapat membantu mengonkretkan materi yang bersifat abstrak bagi siswa sekolah dasar.

Peningkatan motivasi belajar terlihat dari perhatian siswa ketika menyaksikan video, keberanian menjawab pertanyaan, serta antusiasme dalam mengikuti kuis. Siswa menjadi lebih tertarik karena contoh penerapan nilai Pancasila disajikan melalui situasi yang dekat dengan pengalaman mereka, seperti membantu teman, menghormati perbedaan, mengikuti musyawarah, dan melaksanakan tugas piket secara adil.

Penggunaan video pembelajaran interaktif juga berpengaruh terhadap pemahaman penerapan nilai-nilai Pancasila. Siswa pada kelas eksperimen memperoleh hasil posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Video memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat hubungan antara nilai Pancasila dan perilaku nyata. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal sila-sila Pancasila, tetapi mampu memahami

cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan ini sejalan dengan arah pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar yang menekankan kemampuan siswa dalam menunjukkan makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila juga menunjukkan bahwa media video dapat digunakan untuk membantu pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Keunggulan video pembelajaran interaktif terletak pada adanya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pertanyaan dan umpan balik yang terdapat dalam video membantu siswa mengetahui kesalahan serta memperbaiki pemahamannya. Fitur interaktif seperti kuis, aktivitas siswa, visual, dan teks merupakan karakteristik penting dalam desain pembelajaran berbasis video.

Meskipun demikian, penggunaan video pembelajaran interaktif perlu didukung oleh perangkat teknologi, jaringan listrik,

serta kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Guru juga perlu memastikan bahwa video tidak terlalu panjang, menggunakan bahasa yang sesuai dengan usia siswa, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi setelah menyaksikan video.

Tabel 3. Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa

Kelompok	Pretest	Posttest
Kelas eksperimen	66,80	84,20
Kelas kontrol	67,10	74,50

Berdasarkan Tabel 3, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat sebesar 17,40 poin, sedangkan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol meningkat sebesar 7,40 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelas yang menggunakan video pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel 4. Rata-Rata Pemahaman Penerapan Nilai-Nilai Pancasila

Kelompok	Pretest	Posttest	N-Gain
Kelas eksperimen	58,00	84,50	0,63
Kelas kontrol	59,00	71,00	0,29

Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata nilai pemahaman siswa pada kelas eksperimen meningkat

dari 58,00 menjadi 84,50. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,63 berada pada kategori sedang. Pada kelas kontrol, rata-rata nilai meningkat dari 59,00 menjadi 71,00 dengan N-Gain sebesar 0,29 yang berada pada kategori rendah.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Nilai Sig.	Kriteria	Kesimpulan
Motivasi belajar	0,001	Sig. < 0,05	Terdapat perbedaan signifikan
Pemahaman nilai Pancasila	0,000	Sig. < 0,05	Terdapat perbedaan signifikan

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi motivasi belajar dan pemahaman penerapan nilai-nilai Pancasila lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar dan pemahaman penerapan nilai-nilai Pancasila siswa sekolah dasar. Selama proses pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan respons yang lebih aktif dibandingkan kelas kontrol. Siswa lebih antusias ketika menyaksikan video yang menampilkan situasi kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan gotong royong, musyawarah kelas, menghormati teman yang berbeda agama, dan berbagi tugas piket secara adil.

Siswa juga lebih berani menyampaikan pendapat ketika diminta menentukan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pertanyaan interaktif yang muncul dalam video membantu siswa menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman mereka sendiri. Selain itu, umpan balik langsung pada video membantu siswa memahami alasan suatu perilaku dapat dikategorikan sesuai atau tidak sesuai dengan nilai Pancasila.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan hasil tes siswa, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan kontekstual.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, video pembelajaran interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar serta pemahaman penerapan nilai-nilai Pancasila siswa sekolah dasar. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan video interaktif menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman yang lebih tinggi

dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Video pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila melalui contoh perilaku konkret, pertanyaan reflektif, kuis, dan umpan balik. Oleh karena itu, guru sekolah dasar dapat menggunakan video pembelajaran interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan video pembelajaran multimedia menggunakan Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 SDN Sukamaju. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1511–1518. doi: 10.51169/ideguru.v9i3.1163
- Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2023). A closer look into recent video-based learning research: A comprehensive review of video characteristics, tools, technologies, and learning effectiveness. *arXiv*. doi: 10.48550/arXiv.2301.13617
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. doi: 10.29333/aje.2019.426a
- Widiana, I. W., Kertih, I. W., Kristiantari, M. G. R., Parmiti, D. P., & Adijaya, M. A. (2022). The effect of project-based assessment with value clarification technique in improving students' civics learning outcomes by controlling the family environment. *European Journal of Educational Research*, 11(4), 1969–1979. doi: 10.12973/eujer.11.4.1969
- Yusria, S. (2024). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar PKn siswa sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila fase B*.
- Adriannuh, F., Sihombing, E. L., Widodo, S. T., & Istiyani, F. (2023). Efektivitas media Papan Garuda dalam penerapan nilai-nilai Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3793–3803. doi: 10.31004/basicedu.v7i6.6395
- Afrindo, R., Perdana, D. R., Nuraini, S., & Rapani. (2025). Pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 220–230. doi: 10.36989/didaktik.v11i03.7731
- Atika, D., Masniladevi, M., Anita, Y., & Fitria, Y. (2025).

Pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan di kelas IV sekolah dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 8690–8698. doi: 10.54373/imeij.v6i5.4090

Fajriyah, N., & Nuruddin, M. (2022). The development of animated video learning media on Theme 7 Subtheme 2 Learning 1 in Grade IV SDN Tejo 1 Mojoagung. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(1), 70–77. doi: 10.33752/ijpse.v3i1.2806