

**PENGEMBANGAN PLOTCAP EDUVID MATERI PENGAMALAN NILAI-NILAI
PANCASILA PADA SIKAP DAN PERILAKU BERMASYARAKAT
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI SUKAREJO**

Halya Wirdah Assidikia¹, Rapita Aprilia², Inge Ayudia³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Samudra

[¹halyawirda17@gmail.com](mailto:halyawirda17@gmail.com), [²Rapitaaprilia@unsam.ac.id](mailto:Rapitaaprilia@unsam.ac.id),

[³ingeayudia@unsam.ac.id](mailto:ingeayudia@unsam.ac.id)

ABSTRACT

Providing learning media that match the characteristics of elementary school students is essential to support meaningful learning in Pancasila Education. The topic of implementing Pancasila values in social life requires instructional media that present learning experiences in a concrete and contextual manner. This study was conducted to develop Plotcap Eduvid and evaluate its validity and practicality prior to classroom implementation. A Research and Development (R&D) method was employed using the 4D development model, which consists of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The participants involved one material expert, one media expert, one language expert, one fourth-grade teacher, and 31 fourth-grade students at SDN Sukarejo. Data were obtained through expert validation sheets and response questionnaires, and subsequently analyzed using descriptive quantitative techniques based on percentage scores. The validation process resulted in scores of 98.21% from the material expert, 81.25% from the media expert, and 82.50% from the language expert, indicating that the developed media was highly valid. Practicality testing also demonstrated highly positive responses from both the teacher and the students. These findings indicate that Plotcap Eduvid is suitable for use as a supporting instructional medium for teaching the implementation of Pancasila values in fourth-grade elementary schools.

Keywords : Plotcap Eduvid, learning media, Pancasila Education, 4D development model, elementary school.

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu upaya untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Salah satu materi yang memerlukan penyajian secara kontekstual ialah pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam sikap dan perilaku bermasyarakat. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media Plotcap Eduvid serta menilai tingkat kevalidan dan kepraktisannya sebelum digunakan dalam

pembelajaran. Penelitian menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Subjek penelitian terdiri atas seorang ahli materi, ahli media, ahli bahasa, seorang guru kelas IV, dan 31 peserta didik kelas IV SDN Sukarejo. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar validasi dan angket respon pengguna, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 98,21% dari ahli materi, 81,25% dari ahli media, dan 82,50% dari ahli bahasa yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan juga memperlihatkan respon yang sangat baik dari guru maupun peserta didik sehingga media dinilai praktis untuk digunakan. Berdasarkan hasil tersebut, Plotcap Eduvid layak dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Plotcap Eduvid, media pembelajaran, Pendidikan Pancasila, model 4D, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sejak jenjang sekolah dasar melalui penanaman nilai-nilai kebangsaan yang diwujudkan dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Pembelajaran pada mata pelajaran ini tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan peserta didik mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh sebab itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara kontekstual agar peserta didik mampu menghubungkan materi yang

dipelajari dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitarnya. (Saepuddin, 2024).

Seiring berkembangnya teknologi digital, pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar. Media yang menyajikan informasi melalui kombinasi visual, audio, dan cerita mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Penyajian materi melalui media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar juga dapat membantu guru

menyampaikan materi secara lebih sistematis dan bermakna. (Prillya, 2022).

Kondisi pembelajaran di kelas IV SDN Sukarejo menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran berbasis digital seperti Chromebook dan proyektor telah tersedia, namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penyampaian materi masih didominasi penggunaan buku teks sehingga variasi media pembelajaran yang digunakan guru relatif terbatas. Berdasarkan hasil observasi, situasi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran belum optimal, terutama ketika mempelajari materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Sikap dan Perilaku Bermasyarakat yang menuntut penyajian contoh-contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik karena memadukan unsur visual, audio, dan ilustrasi yang saling mendukung Koeswanti (2021). Penyajian materi melalui media video juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati contoh

perilaku secara lebih nyata sehingga materi lebih mudah dipahami sesuai karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar Maulani (2022). Selain itu, penggunaan alur cerita (*story-based learning*) telah banyak dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami konsep melalui situasi yang kontekstual (Hidayat, 2023). Namun demikian, penerapan pendekatan tersebut pada pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Sikap dan Perilaku Bermasyarakat bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar, masih relatif terbatas (Hapsari (2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan Plotcap Eduvid, yaitu media pembelajaran berbasis video animasi yang memanfaatkan alur cerita sebagai sarana penyampaian materi. Media ini dirancang menggunakan aplikasi Plotagon Story, kemudian dipadukan dengan Canva dan CapCut sehingga menghasilkan video pembelajaran yang menyajikan ilustrasi, dialog, narasi, dan pesan moral secara terpadu. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan

konsep *story-based learning* dalam pengembangan media Plotcap Eduvid yang secara khusus disesuaikan dengan materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Sikap dan Perilaku Bermasyarakat untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian difokuskan pada pengujian kevalidan dan kepraktisan media sebagai dasar penilaian kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang berorientasi pada pembuatan sekaligus pengujian kelayakan suatu produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Plotcap Eduvid untuk materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Sikap dan Perilaku Bermasyarakat pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Proses pengembangannya mengacu pada model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate (Erny Winarty dkk, 2021:26).

Kegiatan penelitian dilaksana-

n di SDN Sukarejo. Tahap validasi melibatkan tiga orang validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, uji kepraktisan dilakukan dengan melibatkan satu orang guru kelas IV dan 31 peserta didik kelas IV sebagai pengguna media.

Pada tahap Define, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menentukan karakteristik media yang akan dikembangkan. Tahap Design difokuskan pada penyusunan rancangan produk, meliputi penyusunan alur cerita (*storyboard*), penulisan naskah, desain tampilan, serta penyusunan instrumen penelitian. Selanjutnya, tahap Develop mencakup proses pembuatan media menggunakan aplikasi Plotagon Story, Canva, dan CapCut, kemudian dilanjutkan dengan validasi ahli, penyempurnaan produk berdasarkan saran validator, serta uji kepraktisan kepada guru dan peserta didik. Tahap Disseminate dilakukan melalui penerapan media secara

terbatas di SDN Sukarejo sebagai lokasi penelitian (Erny Winarty dkk, 2021:27).

Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap aspek materi, media, dan bahasa, sedangkan angket respon diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan Plotcap Eduvid selama pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian menggunakan skala Likert empat tingkat dengan pilihan skor 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik), dan 1 (tidak baik). Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor setiap aspek penilaian menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil penilaian

ΣX = Jumlah skor yang diperoleh

ΣXi = Jumlah skor maksimum

Persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan

berdasarkan kriteria validitas dan kepraktisan untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan. (Rahayu, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengembangan Media Plotcap Eduvid

Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran **Plotcap Eduvid** menggunakan model pengembangan **4D** yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Tahap *Define* diawali dengan observasi terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Sukarejo. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks sehingga pemanfaatan media digital belum dilakukan secara optimal. Kondisi tersebut menjadi dasar dalam merancang media yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Selanjutnya, tahap *Design* dilakukan dengan menyusun *storyboard*, naskah video, desain karakter, materi pembelajaran, serta instrumen penelitian. Perancangan tersebut disesuaikan dengan capaian

pembelajaran dan tujuan pembelajaran agar materi yang disajikan tetap relevan dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik.

Tahap *Develop* menghasilkan produk berupa media Plotcap Eduvid yang dikembangkan menggunakan aplikasi Plotagon Story, kemudian disempurnakan melalui Canva dan CapCut. Produk yang telah selesai selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masukan yang diberikan para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan media sebelum diterapkan kepada pengguna.

Tahap *Disseminate* dilakukan secara terbatas di SDN Sukarejo dengan melibatkan guru dan peserta didik kelas IV. Penyebarluasan terbatas ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan pengguna terhadap media yang telah dikembangkan sekaligus mengetahui tingkat kepraktisannya dalam mendukung proses pembelajaran.

Alur pengembangan media pada penelitian ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 2. Tahapan Pengembangan Model 4D
(Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974)

Gambar 1 Tahapan Pengembangan Model 4D

Penerapan model 4D memberikan tahapan pengembangan yang sistematis sehingga media yang dihasilkan disusun berdasarkan kebutuhan pembelajaran di lapangan. Setiap tahap saling berkaitan, mulai dari identifikasi kebutuhan, penyusunan rancangan, pengembangan produk, hingga penyebarluasan terbatas. Tahapan tersebut memungkinkan media yang dikembangkan memperoleh penyempurnaan berdasarkan masukan validator sebelum digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang menyatakan bahwa model 4D dirancang untuk menghasilkan perangkat pembelajaran melalui tahapan yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang lebih baik (Erny Winarty dkk, 2021:26).

2. Validitas Media Plotcap Eduvid

Kelayakan media Plotcap Eduvid ditentukan melalui proses validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek ketepatan isi, kualitas tampilan, serta penggunaan bahasa sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Penilaian dari ketiga validator menunjukkan bahwa Plotcap Eduvid memenuhi kriteria yang sangat baik pada setiap aspek yang dinilai.

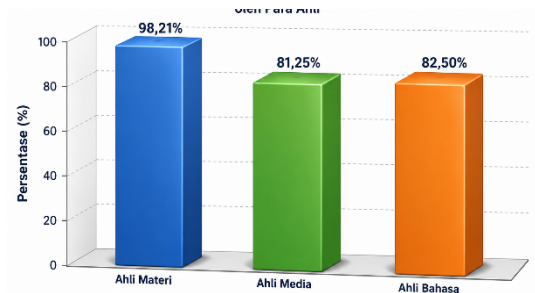
Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan persentase sebesar 98,21%, ahli media sebesar 81,25%, dan ahli bahasa sebesar 82,50%. Ketiga hasil tersebut berada pada kategori sangat valid, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan sesuai masukan dari para validator. Ringkasan hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Validasi Media Plotcap Eduvid

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	98,21%	Sangat Valid
Ahli Media	81,25%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	82,50%	Sangat Valid

Sumber: Data hasil penelitian (2026)

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perbandingan hasil validasi dari setiap validator, data tersebut disajikan kembali dalam bentuk diagram batang pada **Gambar 2**.



Gambar 2 Hasil Validasi Media Plotcap Eduvid

Persentase yang tinggi pada validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik materi **Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Sikap dan Perilaku Bermasyarakat**. Sementara itu, penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa aspek visual, tata letak, ilustrasi, audio, dan penyajian video telah mendukung proses pembelajaran secara efektif. Di sisi lain, hasil validasi ahli bahasa mengindikasikan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Temuan tersebut memperlihatkan-

kan bahwa pengembangan Plotcap Eduvid telah memperhatikan prinsip penyajian multimedia yang memadukan unsur visual dan verbal secara terpadu. Menurut Mayer (2021) penyajian informasi melalui kombinasi gambar, teks, narasi, dan animasi dapat mendukung proses belajar karena peserta didik menerima informasi melalui lebih dari satu saluran kognitif sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Dengan demikian, karakteristik Plotcap Eduvid yang menggabungkan animasi, dialog, ilustrasi, dan narasi mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Rofi'i (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video memperoleh penilaian valid dari para ahli dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis video dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas penyajian materi di sekolah dasar.

3. Kepraktisan Media Plotcap Eduvid

Setelah media Plotcap Eduvid dinyatakan valid oleh para validator, tahap berikutnya adalah menguji tingkat kepraktisan media melalui respon guru dan peserta didik. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran, kejelasan penyajian materi, serta tanggapan pengguna terhadap media yang telah dikembangkan.

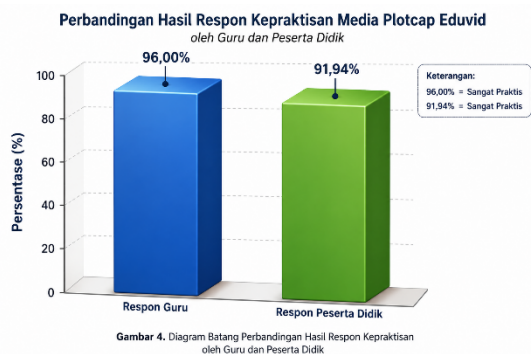
Hasil penilaian menunjukkan bahwa guru memberikan persentase sebesar 96,00%, sedangkan respon peserta didik mencapai 91,94%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa Plotcap Eduvid mudah digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Ringkasan hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Kepraktisan Media Plotcap Eduvid

Responden	Persentase	Kategori
Guru	96,00%	Sangat Praktis
Peserta Didik	91,94%	Sangat Praktis

Untuk memperjelas perbandingan hasil respon guru dan peserta didik, data tersebut disajikan kembali

dalam bentuk diagram batang pada Gambar 3.



Gambar 3 Perbandingan Respon Guru dan Peserta Didik

Tingginya nilai kepraktisan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah dalam kegiatan pembelajaran. Guru menilai bahwa Plotcap Eduvid membantu penyampaian materi secara lebih sistematis serta mempermudah proses pembelajaran melalui penyajian video animasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Di sisi lain, respon peserta didik memperlihatkan bahwa tampilan visual, animasi, narasi, dan alur cerita mampu menarik perhatian selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, media ini mendukung pemahaman peserta didik terhadap contoh pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat melalui penyajian

situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media berbasis multimedia mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Menurut Mayer (2021), kombinasi unsur visual dan verbal dalam suatu media pembelajaran dapat membantu peserta didik mengolah informasi secara lebih efektif karena informasi diterima melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Karakteristik tersebut tercermin pada Plotcap Eduvid yang mengintegrasikan animasi, ilustrasi, dialog, narasi, dan pesan moral dalam satu kesatuan media pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Rofi'i (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video memperoleh respon positif dari pengguna karena mampu meningkatkan kualitas penyajian materi dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Dengan demikian, Plotcap Eduvid tidak hanya memenuhi aspek kelayakan berdasarkan penilaian para ahli, tetapi

juga memperoleh tanggapan yang sangat baik dari pengguna sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Plotcap Eduvid sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Sikap dan Perilaku Bermasyarakat bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan melalui tahapan Define, Design, Develop, dan Disseminate sehingga produk yang dihasilkan telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta capaian pembelajaran yang berlaku.

Berdasarkan hasil penilaian para validator, Plotcap Eduvid menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik. Validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 98,21%, ahli media 81,25%, dan ahli bahasa 82,50%, sehingga media dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji kepraktisan juga memperlihatkan respon yang

sangat positif, yaitu 96,00% dari guru dan 91,94% dari peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, memperoleh tanggapan yang baik dari pengguna, serta dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba media hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah responden yang terbatas serta difokuskan pada pengujian aspek validitas dan kepraktisan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan Plotcap Eduvid pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda serta menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar menggunakan desain eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Dkk, E. W. (2021). *Calculus Model Of RD & D (Model RD & D Pendidikan dan Sosial)*. KBM Indonesia.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning, 3rd ed.* Cambridge University Press.

Jurnal :

- Hapsari, D. (2025). Story Based Learning dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter Indonesia*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpki>
- Hidayat, N. (2023). *Storytelling dalam Pembelajaran Deepublish*. Deepublish.
- Koeswanti, W. A. D. P. & H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, Vol.4 Nomo*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/download/41223/20303/103126>
- Maulani, S. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia (JPTI), Vol.2 Nomo*. <https://jpti.journals.id/index.php/jpti/article/download/134/94/1037>
- Prillya. (2022). *Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila*. Alfabeta.
- Rahayu. (2022). Research and Development dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 13 Nom*.
- Rofi'i, A. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio, Vol.8 Nomo*. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/download/4010/2294/17800>
- Saepuddin. (2024). Pancasila Values as Basic Values for Elementary School Students in the National Education System. *Jurnal Basicedu, Vol. 7 Nom*, 3358–3367. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6376>