

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
PEMBELAJARAN (VIP) PADA MATERI PENERAPAN
NILAI-NILAI PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SDN JOGOMERTO 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

A. ROYAN HANIF

NPM : 2114060153

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

A. ROYAN HANIF

NPM: 2114060153

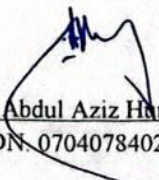
JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
PEMBELAJARAN (VIP) PADA MATERI PENERAPAN
NILAI – NILAI PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN JOGOMERTO 3**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juni 2026

Dosen Pembimbing I


Dr. Abdul Aziz Hanaifi, S.S.M.A
NIDN. 0704078402

Dosen Pembimbing II


Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd
NIDN. 0006096801

Skripsi oleh:

A. ROYAN HANIF

NPM: 2114060153

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF (VIP) PADA
MATERI PENERAPAN NILAI – NILAI PANCASILA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN
JOGOMERTO 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 15, Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

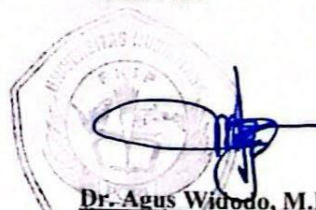
Panitia penguji:

1. Ketua : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A
2. Penguji I : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN. 0024086901



Dipindai dengan CamScanner

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : A. Royan Hanif

Jenis Kelamin : Laki - Laki

Tempat/ Tgl. Lahir : Nganjuk, 30 Juni 2003

NPM : 2114060153

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2026

Yang menyatakan,



MEYERAI
TEMPEL
99AE9AOX060487845

A. ROYAN HANIF

NPM: 2114060153

MOTTO

"Akhlaq itu paling utama. Orang pintarnya seperti apa kalau tidak punya akhlaq, tidak ada harganya."

K.H. Anwar Mansur

“ Empat perkara untuk menjadi Hamba Allah SWT yang haqiqi adalah adab, ilmu, sidqu dan amanah.”

K.H. Imam Yahya Mahrus

“Banyak orang yang ilmunya sedang-sedang saja tapi betapa hebat dan barokahnya, itu karena sifat tawadhu’ dan banyak khidmah tholabul ‘ilmi.”

K.H. Abdullah Makshum Jauhari

“Yang di maksud kekayaan itu bukanlah karena harta dan jabatan, Tetapi ketenangan hatilah kekayaan yang sesungguhnya.”

Kyai. Burhanudin Kirom

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur bagi Allah SWT atas segala limpah nikmat, rahmat, kesehatan dan dukungan serta doa dari orang-orang yang aku sayangi, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya serta memberikan kelancaran dalam penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya.
2. Diri saya sendiri A. Royan Hanif terima kasih sudah kuat dan bertahan berjuang sehingga dapat menyelesaikan pendidikan di bangku kuliah ini.
3. Ibu Muthomimah, seseorang yang saya sebut Ibu seseorang yang sangat berarti di hidup saya. Terimakasih untuk segala do'a usaha dan semangat yang telah ibu berikan kepada penulis, ibu adalah seseorang yang selalu menerima bentuk keluh kesah penulis ketika mengerjakan skripsi. Dari segala bentuk semangat dan do'a yang ibu berikan kepada penulis terimakasih banyak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tersebut.
4. Bapak Imam Rofiq, seseorang yang saya sebut Ayah seseorang yang sangat berarti di hidup saya. Terimakasih untuk segala usaha dan do'a yang telah dilakukan oleh ayah kepada penulis. Terimakasih banyak untuk segala perjuangan yang telah dilakukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tersebut.

5. Kepada Bapak Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi serta meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi dari awal hingga akhir dengan sabar, ikhlas dan tulus.
6. Kepada Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi serta meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi dari awal hingga akhir dengan sabar, ikhlas dan tulus.
7. Seluruh Dosen Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatrit di hati.
8. Kepada Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri, tempat dimana menimba ilmu yang sangat bermanfaat.
9. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman kuliah dari tingkat 1 hingga tingkat 4, yaitu Dwi, Eriko, Wildan, Agung, Wily, Fito, Bagus, Deni yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik ini. Dan juga Teruntuk Ainatul Salsabila, terima kasih telah menjadi bagian selama 6 tahun ini. Skripsi ini adalah salah satu bukti dari mimpi-mimpi yang kita bangun bersama. Terima kasih untuk setiap kesabaran, dan doa yang tidak pernah putus mengiringi setiap langkahku." Terima kasih atas segala dukungan, semangat,

serta waktu yang telah diluangkan untuk menemani penulis dalam proses panjang penyusunan skripsi ini.

RINGKASAN

A. Royan Hanif : Pengembangan Media Video Interaktif Pembelajaran (VIP) Pada Materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Jogomerto 3

Kata Kunci : Pengembangan Media, Video Interaktif Pembelajaran (VIP), Penerapan Pancasila, Hasil Belajar Siswa, Siswa Kelas V

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran PPKN pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila, diketahui bahwa siswa kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang disampaikan guru mengenai nilai-nilai Pancasila, siswa tidak mendengarkan materi peneapan nilai-nilai Pancasila yang dijelaskan oleh guru, dan siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran materi bagian-bagian mata. Diketahui bahwa guru hanya menggunakan ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran nilai-nilai Pancasila, guru hanya menggunakan media gambar yang ada di buku LKS, dan guru belum berinovasi mengembangkan media pembelajaran baru untuk materi nilai-nilai Pancasila. Hal tersebut dapat menyebabkan menurunnya daya tarik siswa mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini yakni: (1) Mengetahui kevalidan media video interaktif pembelajaran (VIP) untuk siswa kelas 5 SDN Jogomerto 3 (2) Mengetahui kepraktisan media video interaktif pembelajaran (VIP) untuk siswa kelas 5 SDN Jogomerto 3 (3) Mengetahui keefektifan media video interaktif pembelajaran (VIP) untuk siswa kelas 5 SDN Jogomerto 3

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D, dengan model pengembangan 4D, yang terdiri dari empat tahapan sistematis: define, desain, develop, dan disseminate. Instrumen penelitian ini menggunakan angket observasi guru dan siswa, angket wawancara guru dan siswa, angket kebutuhan siswa, lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan siswa, soal pretest dan posttest.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik, dengan skor 84% dari ahli media dan 86% dari ahli materi. Kepraktisan media juga dinilai sangat tinggi berdasarkan tanggapan guru sebesar 88%. Rata-rata respon siswa dari uji coba skala terbatas memperoleh nilai 88, dengan hasil uji coba skala luas mencapai sebesar 90, dan mendapatkan klasikal mencapai 100% pada uji coba terbatas dan uji coba skala luas.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di SDN Jogomerto 3, Pengembangan Media Video Interaktif Pembelajaran (VIP) Pada Materi penerapan Nilai-nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Jogomerto 3 dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A. selaku Dosen Pembimbing I skripsi. Terimakasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
5. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II skripsi. Terimakasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
6. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya dengan sepenuh hati.
7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri 15 Juli 2026



A. Royan Hanif

NPM : 2114060153

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
RINGKASAN	x
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN	15
A. Latar Belakang Masalah	15
B. Batasan Masalah.....	21
C. Rumusan Masalah	21
D. Tujuan Pengembangan.....	21
1. Manfaat Teoritis	21
2. Manfaat Praktis.....	22
a. Bagi Siswa.....	22
b. Bagi Guru	22
BAB II KAJIAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
B. Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	Error! Bookmark not defined.
C. Desain Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
D. Tempat dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.

2. Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
1. Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
2. Kepraktisan	Error! Bookmark not defined.
3. Keefektifan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV.....	Error! Bookmark not defined.
HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
a. Data Produk Hasil Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
b. Data Uji Coba.....	Error! Bookmark not defined.
D. Revisi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
E. Kajian Produk Akhir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	23

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang di sengaja untuk mewariskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut (Rahman dkk., 2022). Pendidikan memberi kesempatan bagi generasi saat ini untuk menjadi contoh berdasarkan nilai-nilai yang diwariskan dari generasi sebelumnya. Dalam hal ini, mendefinisikan pendidikan secara menyeluruh menjadi tugas yang yang sulit karena kompleksitasnya, yang berpusat sebagai individu sebagai inti perhatian. Mata kuliah ini memiliki karakteristik yang kompleks dan sering di kenal sebagai ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan suatu area yang membangun serta memperluas prinsip dan praktik dalam pendidikan. Bidang ini lebih menekankan pada teori pendidikan dan menyoroti nilai dari penalaran berbasis ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan saling terkait baik pada aspek praktis maupun teoritis. Sejak manusia ada, individu telah terlibat dalam kerja sama satu sama lain.

Memasuki era pendidikan abad ke -21, peran pendidik menjadi sangat penting dalam menetapkan arah serta mutu proses belajar. Saat ini, para pendidik di tuntut untuk lebih berinovasi dan kreatif dalam merancang aktifitas pembelajaran yang menarik dan relevan. Salah satu cara untuk berinovasi adalah dengan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi terkini. Ini menjadi sangat penting, terutama ketika melihat perkembangan sangat cepat dalam bidang teknologi, dan sistem komunikasi yang sering berubah-ubah.

Pendidikan Pancasila pada tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang cerdas, berakarakter, dan sadar akan hak serta kewajiban sebagai warga negara sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Menurut (Magdalena dkk., 2020). menyatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan komponen wajib yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik di setiap jenjang dan program pendidikan formal, sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang sejalan dengan prinsip-prinsip dalam Sistem Pendidikan Nasional. Setiap warga negara Indonesia harus mendapatkan Pendidikan Pancasila yang biasa dikenal dengan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan berupaya membentuk anak menjadi pribadi yang aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat, bangsa, dan negaranya. Orang-orang ini dapat dipercaya untuk berkontribusi terhadap kesejahteraan keluarga, lingkungan, masyarakat, dan bangsa, seiring mereka berupaya mencapai tujuan bersama. Salah satu materi yang

diajarkan dalam Pendidikan Pancasila adalah pemahaman terhadap makna nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila.

Salah satu aspek penting yang dipelajari dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah pemahaman mengenai esensi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Pemahaman ini memiliki peranan krusial dalam menumbuhkan kesadaran moral serta rasa tanggung jawab sosial pada diri peserta didik. Nilai-nilai tersebut perlu ditanamkan secara berkesinambungan agar siswa memiliki dasar yang kuat dalam menentukan sikap dan tindakan. Dengan memahami nilai-nilai Pancasila secara menyeluruh, siswa diharapkan mampu membuat keputusan yang tepat berdasarkan pertimbangan moral seperti nilai keadilan, kemanusiaan, dan persatuan. Menurut Kemendikbud (2020) Pendidikan Pancasila termasuk dalam mata pelajaran wajib yang diintegrasikan ke dalam kurikulum nasional dan diterapkan secara berjenjang mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran dalam mata pelajaran ini dirancang dengan penekanan pada pengembangan nilai-nilai, dimensi moral, serta pembentukan karakter dan perilaku positif pada peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan strategis sebagai landasan pembelajaran yang esensial, dengan struktur konsep yang saling berkaitan dan disusun secara bertahap. Penguasaan konsep dasar sangat penting untuk mendukung pemahaman terhadap konsep-konsep lanjutan yang lebih kompleks. Sebagai contoh, dalam rangka menerapkan sikap dan tindakan yang mencerminkan nilai-nilai luhur Pancasila, peserta didik harus memiliki pemahaman yang mendalam terhadap konsep dasar Pancasila itu sendiri.

Pancasila berfungsi sebagai dasar negara dan seperangkat prinsip yang memandu kehidupan masyarakat Indonesia, yang senantiasa hadir dalam kehidupan. Menurut (Puspita Ratri & Najicha, 2022) Pancasila berfungsi sebagai kerangka nilai komprehensif yang diterapkan dan dipenuhi secara efektif sepanjang perkembangannya. Pancasila mempunyai hakikat yang sistematis karena mengandung banyak asas, Pancasila mempunyai makna dan konotasi tersendiri.

Menurut (Wulandari et al., 2023) seiring dengan kemajuan teknologi dan bidang pendidikan, media pembelajaran terus mengalami perubahan dan pembaruan. Pendidikan dan teknologi adalah dua aspek yang saling melengkapi. Metode pengajaran tradisional yang hanya mengandalkan suara pendidik dan alat tulis tidak selalu diterapkan dalam proses pembelajaran. Pengajaran yang beragam dalam penggunaan media dapat memicu minat siswa di tingkat intelektual, pembelajaran yang dikembangkan melalui media interaktif termasuk dalam kategori sumber belajar yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran.

Media interaktif yang mendidik dapat berfungsi sebagai pengajaran di dalam dunia pendidikan. Menurut (Yulianti & Ekohariadi, 2020) media interaktif di gunakan dalam lingkungan belajar karena media ini biasanya di gunakan untuk mendorong pengguna untuk memperoleh pengetahuan. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik bisa menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Senada dengan pernyataan tersebut mengemukakan bahwasanya penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal mengakibatkan siswa bosan serta tidak tertarik dalam pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran dikemukakan dalam penelitian bahwa media pembelajaran, membuat siswa senang, tertarik, serta antusias selama proses pembelajaran berlangsung juga hasil belajar mampu diperoleh dengan maksimal.

Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal. Novita dkk (2021) menyatakan bahwa rendahnya pemanfaatan media teknologi di sekolah dasar di sebabkan oleh minimnya pemahaman guru mengenai cara mengembangkan dan menggunakan media tersebut secara efektif. Pendapat ini juga di perkuat oleh temuan dari Agustin dkk (2022) yang menunjukkan sebagian besar guru belum memiliki keterampilan memadai dalam mengaplikasikan media teknologi kedalam proses belajar-mengajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran di sekolah dasar masih membutuhkan banyak penyempurnaan. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi masih pada titik yang kurang memadai.

Media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi kini hadir dalam berbagai bentuk seperti media audio visual, multimedia interaktif, audio, maupun media visual. Pengintegrasian media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas proses belajar, tetapi juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih atraktif dan interaktif. Arsyad (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang menjembatani penyampaian materi agar lebih mudah dipahami dan diterima dengan cara yang menyenangkan oleh peserta didik.

Salah satu jenis media pembelajaran yang kini semakin banyak mendapat perhatian adalah media video interaktif. Media ini merupakan hasil inovasi dari model pembelajaran konvensional yang memadukan elemen permainan dengan muatan pendidikan. Prensky (2019) menyatakan bahwa video interaktif memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan media tradisional. Pertama, media ini mampu menciptakan suasana belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui interaksi langsung dengan materi. Kedua, fitur permainan seperti

tantangan, hadiah, dan kompetisi di dalamnya berperan dalam meningkatkan motivasi belajar internal siswa untuk terus memahami dan menguasai materi.

Penggunaan media berupa video interaktif juga memfasilitasi peserta didik untuk memahami konsep secara lebih mendalam. Peserta didik dapat mengeksplorasi konten pembelajaran melalui simulasi dan pengalaman langsung dalam lingkungan game. Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran, di mana peserta didik membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Selain itu, game edukatif juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 30 Januari 2026 di kelas V SDN Jogomerto 3, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila belum berjalan secara optimal. Permasalahan tersebut karena peserta didik kesulitan memahami materi dan hasil belajar yang diperoleh dari pretest masih tergolong rendah dan dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu dibawah 75. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama dalam memahami makna dari nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Temuan ini diperkuat oleh data kuesioner, yang menunjukkan bahwa sebanyak 60,7% siswa mengaku kesulitan memahami materi tersebut. Selain itu, sebanyak 71,4% siswa menilai bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila terlalu banyak menuntut hafalan, yang menjadi salah satu penyebab utama mereka kesulitan dalam menangkap inti dari materi yang disampaikan.

Minat siswa terhadap mata pelajaran ini juga tergolong rendah. Hanya 42,9% siswa yang menyatakan menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan sisanya menunjukkan kurangnya antusiasme dan bahkan terlihat pasif selama kegiatan belajar berlangsung. Ketika guru mengajukan pertanyaan, sebagian besar siswa justru memilih diam, menundukkan kepala, dan menghindari interaksi meskipun telah diberi motivasi berupa tambahan nilai. Dalam sesi diskusi, hanya beberapa siswa yang menunjukkan keberanian untuk menjawab pertanyaan, sedangkan yang lainnya terlihat berbincang sendiri atau tidak fokus terhadap materi.

Melalui wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi dan kurangnya pelatihan dalam pengembangan media digital menjadi kendala utama. Guru menyadari bahwa video pembelajaran dari internet belum mampu menumbuhkan semangat belajar siswa secara menyeluruh. Di sisi lain, siswa zaman sekarang sudah sangat akrab dengan tampilan visual, animasi, dan permainan interaktif. Kebutuhan ini belum banyak difasilitasi di ruang kelas. Melihat kondisi tersebut, jelas bahwa dibutuhkan sebuah solusi yang

tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mampu membangun pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif menjadi langkah yang tepat untuk menjawab tantangan tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung, guru mengakui bahwa selama ini pembelajaran hanya mengandalkan video dari YouTube dan buku siswa karena keterbatasan fasilitas serta kurangnya pemahaman tentang pengembangan media interaktif. Meskipun telah mencoba memberi variasi melalui video, partisipasi siswa tetap rendah dan tidak menunjukkan perubahan yang berarti. Catatan penilaian harian menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang aktif terlibat dalam proses belajar. Hal ini terjadi karena media yang digunakan bersifat pasif, di mana siswa hanya menjadi penonton, bukan pengguna aktif. Guru menyadari bahwa untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Selain hasil wawancara, kuesioner yang dibagikan kepada siswa juga mengungkapkan bahwa 58% sebagian besar dari mereka kurang menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti materi yang terlalu menekankan pada hafalan, kesulitan dalam memahami isi pelajaran, serta penggunaan media yang dianggap kurang menarik. Sebaliknya, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran yang menyajikan informasi secara singkat, jelas, dan dilengkapi dengan tampilan visual serta elemen permainan yang menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa belum memiliki cukup pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Di sisi lain, pemahaman siswa terhadap materi juga masih tergolong rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya mudah diakses dan digunakan, tetapi juga mampu mendukung pemahaman siswa secara lebih efektif dan menyenangkan.

Melihat permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat ditempuh adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Umumnya, guru memanfaatkan media ini sebagai alat bantu agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Pemanfaatan bahan ajar selama proses pendidikan dapat mendorong berkembangnya minat dan cita-cita baru, merangsang motivasi, bahkan memberikan dampak psikologis dalam pembelajaran. Menurut Wulandari dkk (2023) Seiring dengan kemajuan teknologi dan bidang pendidikan, media pembelajaran selalu mengalami perkembangan. Pendidikan dan teknologi adalah dua hal yang berjalan beriringan. Strategi pengajaran konvensional yang hanya

menggunakan suara guru dan alat bantu menulis tidak selalu digunakan dalam proses pembelajaran. Pengajaran yang kaya media dapat membangkitkan minat siswa secara intelektual. Pembelajaran yang dikembangkan melalui permainan edukatif termasuk ke dalam jenis sumber belajar yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

Video interaktif bisa digunakan menjadi media pembelajaran dalam pendidikan. Menurut Yulianti & Ekohariadi (2020) Video interaktif digunakan dalam lingkungan belajar karena jenis video ini biasanya digunakan untuk mendorong pengguna memperoleh pengetahuan. Video interaktif tidak hanya menggabungkan unsur pembelajaran dan hiburan, tetapi juga bisa dimanfaatkan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang belum mereka kenal. Jenis permainan ini dirancang secara khusus untuk membantu siswa memahami pelajaran tertentu, memperkuat pemahaman terhadap konsep yang dipelajari, serta memberikan latihan yang mendorong mereka agar lebih terampil dalam proses belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Bapa & Qohar, 2024) menghasilkan sebuah produk yang dikembangkan dengan bantuan software Construct 2 dan dikatakan sangat layak untuk digunakan. Hasil yang diperoleh tersebut didapatkan dari penggabungan presentase oleh ahli dan siswa dengan nilai yaitu 88,32% Persamaan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwiyono (2017) rata-rata skor yang dicapai adalah 73 dari kemungkinan skor maksimal 96, sehingga masuk dalam kategori “layak”.

Penelitian yang dilakukan oleh Rohmawati dkk (2019) Aplikasi game edukasi “TANARA” sangat ideal untuk digunakan. Dikarenakan setelah melakukan pengujian dengan profesional media dan ahli materi, aplikasi mendapat skor 93%. Selain itu, tes reaksi siswa sekolah menghasilkan skor 94%. Persamaan dari penelitian ini yaitu mengembangkan game edukasi.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang sebelumnya, peneliti melakukan sebuah penelitian dan pengembangan dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF (VIP) PADA MATERI PENERAPAN NILAI – NILAI PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN JOGOMERTO**
3.

B. Batasan Masalah

Menurut identifikasi masalah akan di kaji mencakup :

1. Materi Penerapan nilai-nilai pancasila sebagai bagian dari pembelajaran pendidikan pancasila untuk kelas V di tingkat sekolah dasar.
2. Penerapan nilai – nilai pancasila di gunakan pada sifat keseharian siswa kelas V di tingkat sekolah dasar
3. Media video Interaktif (VIP) di gunakan sebagai sarana tambahan bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar dan pengetahuan siswa dalam penerapan nilai – nilai pancasila.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana tingkat kevalidan Media Video Interaktif Pembelajaran (VIP) pada materi nilai-nilai Pancasila kelas V SDN Jogomerto 3?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan Media Video Interaktif Pembelajaran (VIP) pada materi nilai-nilai Pancasila kelas V SDN Jogomerto 3?
3. Bagaimana tingkat keefektifan Media Video Interaktif Pembelajaran (VIP) pada materi nilai-nilai Pancasila kelas V SDN Jogomerto 3?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan Media Video Interaktif Pembelajaran (VIP) pada materi nilai-nilai Pancasila kelas V SDN Jogomerto 3
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan Media Video Interaktif Pembelajaran (VIP) pada materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V SDN Jogomerto 3
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan Media Video Interaktif Pembelajaran (VIP) pada materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V SDN Jogomerto 3

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media video interaktif pembelajaran, khususnya dalam mata pembelajaran pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai media untuk penyampaian pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan memberikan pengalaman belajar dengan media video interaktif pembelajaran yang dapat membantu guru untuk siswa dengan pembelajaran pendidikan Pancasila.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila dan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga pelajaran pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila menjadi menyenangkan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan masukan kepada semua guru bahwa Media Pembelajaran video Interaktif yang dikembangkan ini bisa menjadi referensi media yang dapat dipakai dalam pembelajaran di sekolah secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Assabilah, A. D., & Murni, A. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif JERA pada mata pelajaran PPKn materi mengenal pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas V SDN Sumokali Candi. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 15–22. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.996>
- Bapa, A. T., & Qohar, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran Block Quadrate pada materi persamaan kuadrat di SMP kelas IX. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 10(1), 105–120.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika pada materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fitriyani, F., Sunaryati, T., & Surya, V. M. K. (2023). Implementation of Project-Based Learning oriented to the Merdeka Learning curriculum in the form of a Pancasila student profile with global diversity. *Buana Pendidikan Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 19(1), 115–124. <https://doi.org/10.36456/bp.vol19.no1.a6832>
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline di sekolah dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi*, 3(2), 312–325.
- Magdalena, I., Yestiani, D. K., & Puspitasari, P. (2020). Rendahnya perkembangan mutu hasil belajar siswa sekolah dasar dengan adanya pembelajaran online. *Edisi*, 2(2), 292–305.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan Canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Misdawati, M. (2023). *Pengembangan modul digital berbasis game based learning di kelas IV MI Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo*.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and Development (R&D): Penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

- Puspita Ratri, E., & Najicha, F. U. (2022). Urgensi Pancasila dalam menanamkan jiwa nasionalisme pada generasi muda di era globalisasi. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 25–33. <https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7455>
- Putri, D. A. Y. (2021). Pengembangan media E-Comic pada materi gaya dan gerak kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 1425–1439.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rahman, B. P. A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Triyanto, T., & Fadhilah, N. (2018). Penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(2), 161–169. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i2.20709>
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan video interaktif pada pembelajaran IPA tematik integratif materi peredaran darah manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yulianti, A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi Construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. 05.