



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 10935-10948

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Video Interaktif Tentang Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Sekolah Dasar

Vina Febriyanti<sup>1✉</sup>, Yulia Santika<sup>2</sup>, Kartini Siti Apriyanti<sup>3</sup>, Nur Safitriyanah<sup>4</sup>,  
Rana Gustian Nugraha<sup>5</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kamda Sumedang

Email: [vina.febriyanti17@upi.edu](mailto:vina.febriyanti17@upi.edu)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video interaktif yang dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE. Tahap desain menghasilkan produk video interaktif dengan menggunakan aplikasi *CapCut* dan *Canva*, dilengkapi dengan informasi mengenai permasalahan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar beserta faktor penyebab dan dampaknya. Uji validitas produk dilakukan oleh validator ahli materi dan media dengan hasil 80% dengan kriteria layak. Implementasi dilakukan melalui uji coba melalui respon siswa meliputi uji coba perorangan sebanyak 10 orang, kelompok kecil sebanyak 20 orang, dan kelompok besar sebanyak 40 orang dengan hasil masing-masing 86,87%, 93,54%, dan 88,67%, yang dikriteriakan sangat layak untuk diimplementasikan kepada siswa SD kelas tinggi. Evaluasi mengkonfirmasi kevalidan dan kelayakan video interaktif sebagai produk yang sesuai untuk digunakan di sekolah dasar. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan perilaku siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Kata Kunci: *Pengembangan, Video Interaktif, Nilai-Nilai Pancasila*

## Abstract

This research aims to develop an interactive video that can increase awareness of the importance of Pancasila values in elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model approach. The design stage produces interactive video products using CapCut and Canva applications, equipped with information about the problems of Pancasila values in elementary school students along with the factors that cause and impact. The product validity test was carried out by material and media expert validators with 80% results with feasible criteria. Implementation was carried out through trials through student responses including individual trials of 10 people, small groups of 20 people, and large groups of 40 people with the results of 86.87%, 93.54%, and 88.67% respectively, which were criticized as very feasible to be implemented to high grade elementary students. The evaluation confirmed the validity and feasibility of the interactive video as a product suitable for use in elementary schools. This research contributes to the development of students' behavior in accordance with the values of Pancasila.

Keywords: *Development, Interactive Video, Pancasila Values*

## PENDAHULUAN

Pendidikan dalam kondisi umum dan sederhana mengacu pada usaha menumbuhkan dan memajukan kemahiran alamiah jasmani dan rohani seseorang setara dengan nilai-nilai yang ada dalam budaya serta masyarakat. Pendidikan adalah keperluan bersifat mutlak bagi kehidupan manusia yang wajib terlaksana sepanjang hayat. Tidak adanya pendidikan, sulit bagi suatu kelompok masyarakat berhasil hidup dan berkembang sesuai dengan cita-cita kemajuan, kesejahteraan, dan kebahagiaan berdasarkan konsep pandangan dunianya. Potensi diri dapat dicapai dengan adanya proses pembelajaran yang baik. Pada abad ke-21, pendidikan kian lebih maju dan canggih, dengan beragam upaya dijalankan demi mengoptimalkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan memerlukan kebaruan dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan penyediaan infrastruktur pendidikan. Pendidikan sangat penting bagi kita. Sebab melalui pendidikan, kita bisa belajar tentang yang baik dan yang buruk. Melalui pendidikan, kita juga bisa belajar tentang kebudayaan sehingga pendidikan tidak bisa dijarakkan dengan kebudayaan. Terdapat ikatan yang sifatnya kuat antara pendidikan dengan kebudayaan dengan artian keduanya dikaitkan dengan sesuatu yang sama yaitu nilai-nilai. Maka dari itu, takkan ada mekanisme pendidikan tanpa kebudayaan, dan takkan ada pendidikan tanpa kebudayaan karena hal tersebut tidak dapat dipisahkan.

Seiring berjalannya waktu, dunia pendidikan mengalami pergeseran paradigma pembelajaran dari tradisional ke modern. Saat ini pembelajaran yang sifatnya jarak jauh dengan memakai fasilitas internet sudah *mainstream* dibandingkan pembelajaran tatap

muka di dalam ruangan. Meskipun dirasa sangat bermanfaat karena sifatnya yang fleksibel, hal ini juga menimbulkan masalah dikarenakan siswa tidak dipantau langsung. Dengan begitu, pendidikan ditekankan perlu menumbuhkan aktivitas yang menyimpan nilai-nilai supaya siswa berperilaku dengan statis (Novitasari dkk., 2019). Pengelolaan perilaku siswa bukan sekadar dilakukan melalui satu aktivitas, namun merupakan upaya kolaborasi berbagai pihak. Tanggung jawab dari orang tua, sekolah, lembaga keagamaan, masyarakat dan negara perlu dikaitkan dengan pendidikan (Nafisah, 2016). Di lingkungan rumah, kewajiban orang tua menjaga perilaku siswa, dan masyarakat juga berperan sebagai pengawas terhadap lingkungan sekitar. Lembaga keagamaan juga tak kalah pentingnya sebagai tameng yang menjamin siswa memiliki perilaku yang sesuai. Sebaliknya, negara memiliki peranan penting karena negara yang menetapkan peraturan berupa peraturan perundang-undangan dan wajib mentaatinya. Pelaksanaan nilai-nilai sangat penting bagi siswa apalagi kepribadian agamis. Globalisasi memerlukan nilai kepribadian yang luhur. (Dalyono & Lestariningsih, 2017).

Faktanya, Indonesia merupakan negara dengan talenta pendidikan yang luar biasa, apalagi mengingat dukungan pendidikan di Indonesia kini telah layak. Oleh karena itu, Indonesia tergolong negara yang cukup berkualitas, namun berbeda dengan dulu, anak-anak zaman sekarang sudah terbiasa dengan alat yang bernama gadget sangat mengubah kepribadian anak. Lebih tepatnya kelakuan pelajar masa kini dengan pelajar masa lalu yang akhlaknya sangat mulia dan terkenal hingga ke seluruh dunia, sungguh berbeda. Oleh karena itu, perlu adanya pengenalan pendidikan yang benar dan memasukkan nilai-nilai Pancasila di dalamnya. Dengan pendidikan yang baik diharapkan mampu mengubah perilaku, pemikiran dan kualitas diri generasi muda warga negara Indonesia menjadi lebih baik dan memperoleh konsekuensi yang baik juga bagi kehidupan selanjutnya baik bangsa dan masyarakat Indonesia sendiri, sehingga semua aspek yang telah dijelaskan di atas dapat didukung. Tentu saja nilai-nilai Pancasila harus selalu dicantumkan dalam pendidikan. Hal ini juga diharapkan dapat memberikan pembelajaran bagi siswa dan menanamkan nilai-nilai Pancasila disetiap aktivitasnya.

Jika kita menerapkan dasar negaranya bagi negara, maka kita mendapatkan sesungguhnya ialah negara Pancasila yang memiliki arti negara yang dibangun serta dipelihara sesuai tujuannya yaitu memelihara harkat, hak seluruh warga negara Indonesia, sehingga seluruh warga negara dapat hidup dan berkembang secara bermartabat, sehingga memungkinkan pembangunan lebih lanjut. Masyarakat tidak hanya sekedar mewujudkan kesejahteraannya sendiri, namun barangkali juga membangun kemakmuran dan mencerdaskan rakyat merupakan tujuan utama Pancasila, yang menjadi dasar dan ideologi

bangsa Indonesia. Konsekuensinya, nilai-nilai Pancasila harus menjadi landasan fundamental dalam penyelenggaraan negara. Pancasila memuat lima perintah yang disebut nilai inti menjadi landasan. Dengan penjelasan singkat bahwa nilai inti Pancasila adalah nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan. Pancasila di sebuah negara bisa dianggap juga fondasi atau panduan hidup bangsa dan jiwa bangsa, juga disebut sebagai moralitas kehidupan.

Nilai-nilai Pancasila harus ditanamkan dari sejak dini yaitu ketika anak duduk di bangku sekolah dasar (SD). Normalnya umur 6 tahun hingga 12 tahun ialah umur siswa SD. Pada masa tersebut, perkembangan anak yang luar biasa terjadi di berbagai aspek, mulai dari fisik, kemampuan belajar, kemampuan bersosialisasi, hingga kemampuan mengelola emosi. Anak usia sekolah dasar memiliki cara berpikir yang khas yang perlu dipahami dan dihargai. Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar ditandai dengan cara berpikir yang berbeda dengan anak prasekolah dan orang dewasa. Mereka memiliki cara yang berbeda dalam mengamati dan memahami dunia di sekitar mereka dan juga mengingat anak yang masih kecil jika ditanamkan dengan nilai-nilai yang baik maka akan menciptakan anak akan memiliki sikap yang baik juga, begitupun sebaliknya apabila anak ditanamkan nilai-nilai yang buruk sejak dini maka anak akan mempunyai sikap yang buruk.

Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti terhadap siswa sekolah dasar mendapatkan temuan bahwa tidak semua anak sekolah dasar mempunyai perilaku sebanding dengan yang tercantum di Pancasila yaitu terjadinya pertengkaran antar siswa sekolah dasar. Sehingga hal ini perlu di perbaiki agar bisa mempunyai perilaku sebanding dengan yang tercantum di Pancasila. Dengan merujuk pada uraian masalah, maka solusi yang tepat adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar. Banyak cara untuk bisa memberikan perilaku yang memuat nilai-nilai Pancasila salah satunya yaitu video interaktif. Di era digital ini, video interaktif hadir sebagai media pembelajaran yang menarik dan dinamis. Video ini menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti suara, animasi, gambar, teks, dan grafik yang bersifat interaktif, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan video dan membangun pemahaman yang lebih mendalam. Video interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media. Pengguna tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi dengan video tersebut, sehingga meningkatkan pemahaman dan partisipasi dalam proses belajar. Mengingat pentingnya penanaman karakter bangsa sejak dini, peneliti bermaksud untuk membuat video pembelajaran interaktif yang kreatif dan mudah diakses tentang nilai-nilai Pancasila untuk

siswa sekolah dasar. Melalui video ini, diharapkan peserta didik dapat menjadi sarana efektif yang menumbuhkan rasa cinta tanah air dan memahami bagaimana berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian penulis menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development* atau *R&D*. Metode penelitian ini mengikuti model ADDIE dengan lima tahapan, diantaranya *Analyzen, Design, Development, Impementation and Evaluation*. Peneliti juga melakukan uji validasi dari pakar ahli materi dan media untuk mendapatkan saran dan masukan yang sesuai terkait dengan kesesuaian media pembelajaran untuk anak sekolah dasar. Setelah melakukan tahap validasi penelitian melakukan uji coba melalui perorangan dengan 10 orang siswa, kelompok kecil dengan 20 orang siswa, setelah melakukan uji coba dengan kelompok kecil penelitian melakukan uji coba dengan kelompok besar dengan 40 orang siswa. Peneliti juga memberikan angket terhadap siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap produk yang telah dibuat dalam percobaan skala kecil maupun besar dengan hasil layak untuk dijadikan media pembelajaran untuk anak sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBI), pendidikan adalah metode, cara, atau tindakan membimbing yang bertujuan untuk mengubah etika dan perilaku individu atau kelompok dalam rangka mencapai kemandirian dan kedewasaan melalui pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan. Pendidikan dalam arti luas mencakup seluruh pengetahuan dan pembelajaran sepanjang hidup yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan individu. Pengajaran adalah proses kegiatan mengajar dan pembelajaran yang dapat terjadi di berbagai lingkungan dan waktu. Pendidikan melibatkan pengajar yang memberikan contoh, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta pengembangan pengetahuan individu. Selain pendidikan formal, fungsi keluarga dan masyarakat juga penting dalam memberikan pengajaran dan pembinaan yang dapat membangkitkan dan mengembangkan pengetahuan.

Pancasila adalah sebuah konsep yang terdiri dari kata "panca" yang berarti lima, dan "sila" yang merujuk pada aturan atau prinsip. Secara harfiah, Pancasila mengacu pada lima aturan dasar yang menjadi panduan perilaku dan tindakan individu maupun bangsa Indonesia. Kelima prinsip ini menjadi landasan ideologi dan cita-cita bangsa Indonesia dalam menghadapi tantangan masa depan. Pancasila merupakan ideologi, pandangan

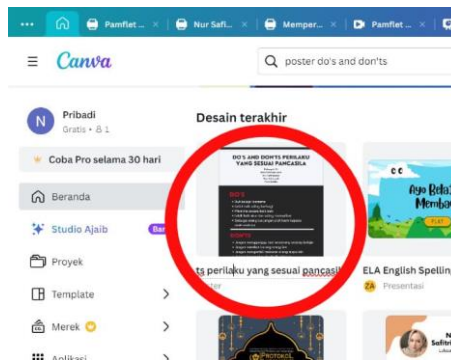
hidup, keyakinan, dan cita-cita bangsa dan negara Indonesia dalam menjalankan kehidupan bersama. Pancasila awalnya merupakan pandangan hidup masyarakat yang kemudian menjadi pandangan hidup bangsa dan negara. Setiap individu memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Dalam konteks sekolah, pendidikan Pancasila dapat menjadi salah satu cara untuk membentuk karakter sejak dini melalui pembelajaran mengenai nilai-nilai dan moral. Lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat memiliki peran dan pengaruh yang besar terhadap karakter seseorang. Kualitas karakter dan tingkah laku dapat dipengaruhi oleh lingkungan tersebut. Kecerdasan intelektual dan emosional juga penting dalam bersikap dan bertingkah laku. Oleh karena itu, pendidikan yang terkait dengan moral dan akhlak sejak dini sangat penting. Penerapan Pendidikan Pancasila dalam pembelajaran bertujuan untuk membentuk karakter yang baik berdasarkan nilai-nilai dalam Pancasila. Hal ini agar dapat benar-benar tertanam dalam diri siswa dan menjadi pedoman hidup mereka.

Penelitian ini sesuai dengan pendidikan Pancasila yang diharapkan yaitu membentuk generasi penerus bangsa untuk mempunyai sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yang berada di Kabupaten Sumedang dengan jangka waktu 3 bulan yaitu bulan Februari, Maret, dan April. Penelitian ini merupakan penelitian mengenai pengembangan edukatif dalam pembelajaran maupun non pembelajaran, adapun produk yang dihasilkan yaitu video interaktif yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Capcut* dan *Canva*. Apabila digunakan untuk pembelajaran, video interaktif cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi. Pengembangan ini menggunakan metode *R&D (Research and Development)*, dengan menggunakan model ADDIE. Adapun model ADDIE yang dimaksud yaitu menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan serta evaluasi.

Pada tahap pertama *analyze*, dilakukan analisis untuk mencari masalah. Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti terhadap siswa sekolah dasar mendapatkan temuan bahwa tidak semua siswa sekolah dasar mempunyai sikap yang sesuai dengan nilai yang terkandung dalam Pancasila, yaitu terjadinya pertengkaran antar siswa sekolah dasar, yang juga tidak sesuai dengan bunyi sila kedua yaitu kemanusiaan yang adil dan beradab dan sila ketiga yaitu persatuan Indonesia. Penyebab masalah tersebut adalah perbedaan minat siswa, kurangnya pengawasan atau pengarahan orang tua, lingkungan yang kurang baik, kecemburuan terhadap siswa lain, dan perbedaan interaksi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa. Jika terus dibiarkan akan menimbulkan dampak negatif seperti ketidakharmonisan sosial, lingkungan belajar yang tidak nyaman, dan terjadinya siklus pertengkaran dan konflik yang berkelanjutan. Hal tersebut menjadi acuan peneliti untuk

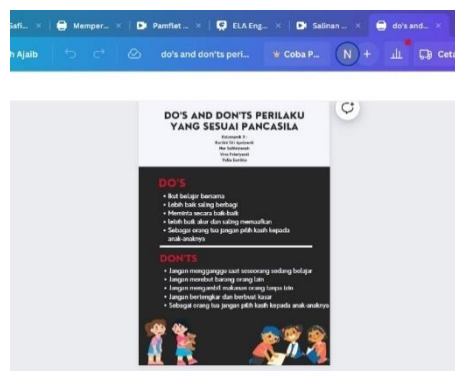
mengembangkan produk yaitu berupa video interaktif, melalui video interaktif peneliti dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada anak-anak, memberikan contoh perdamaian dan toleransi. Peneliti memilih solusi berbasis video interaktif, mempertimbangkan beberapa faktor seperti keefektifan dalam menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman. Hal ini karena video dapat memberikan stimulus visual dan audio yang menarik dan membantu peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Video interaktif juga dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih fleksibel. Hal ini sangat bermanfaat bagi peserta didik yang memiliki jadwal sibuk atau tinggal di daerah terpencil serta video interaktif dapat menjadi lebih hemat biaya sehingga bisa digunakan dalam jangka panjang. Hal ini karena video interaktif dapat digunakan berulang kali dan tidak memerlukan instruktur langsung. Pada tahapan ini juga dilakukan dengan mencari perilaku-perilaku yang biasanya memang terjadi pada siswa sekolah dasar.

Pada tahap kedua yaitu *design*. Produk yang diperoleh dari pengembangan ini mengikuti konsep desain yang telah direncanakan sebelumnya, dimulai dengan mencari materi yang sesuai dengan materi pembelajaran lalu mulai dengan memperkenalkan diri dan tujuan dalam video, dalam video selain memuat tujuan yaitu memuat contoh-contoh konkret tentang bagaimana nilai-nilai Pancasila yang sebaiknya dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, kemudian tempatkan dengan beberapa situasi berbeda yang relevan dengan masing-masing nilai-nilai Pancasila. Untuk setiap situasi, diberikan contoh tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan tindakan yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila, selanjutnya berikan penjelasan singkat untuk setiap tindakan yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Terakhir diberikan penegasan kembali nilai-nilai Pancasila yang dibahas, dan tindakan yang boleh dan tidak boleh dilakukan melalui poster yang ditempatkan diakhir video. Hasil *design* yang di edit dari aplikasi *Capcut* dan *Canva* di impor menjadi sebuah video yang akan disebar di sekolah dasar yang ada di Sumedang. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan poster yang dimasukan diakhir video interaktif yaitu buka aplikasi *Canva* lalu ketikkan di kolom pencarian "Poster *do's and don'ts*" dan pilih *template* yang ingin digunakan.



Gambar 1. *Template* Poster

Selanjutnya tambahkan teks yang berisi pengulangan perilaku apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan dan tambahkan sedikit elemen agar poster tidak hanya berisi teks saja sehingga poster *do's and don'ts* siap untuk dimasukkan ke dalam video interaktif.

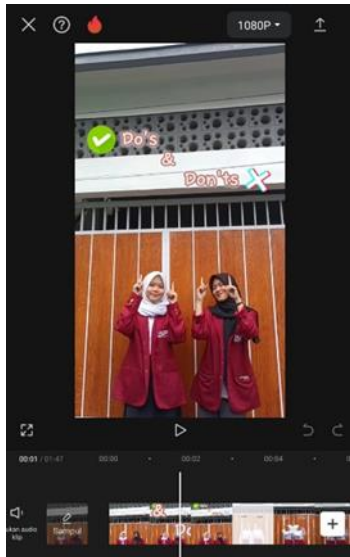


Gambar 2. Tampilan Akhir Poster

Pada tahap ketiga yaitu *development*. Dimana peneliti menciptakan produk yang dirancang dari aplikasi *Capcut* dan *Canva* berupa hasil akhir video interaktif. Pada tahapan ini peneliti membuat video interaktif menggunakan kamera handphone yang kemudian digabungkan melalui aplikasi *Capcut* untuk dilakukan penyempurnaan. Untuk menciptakan suasana di dalam video, maka selanjutnya ditambahkan *backsound* yang sesuai dengan durasi video interaktif tersebut dengan *backsound* yang dapat menarik perhatian siswa sekolah dasar. Sumber *backsound* didapatkan dari tiktok dan di unduh menggunakan aplikasi tiktok tersebut, agar video interaktif lebih realistis. Adapun langkah-langkahnya, tahapan pertama yang dilakukan pada saat proses penggabungan video ini yaitu dengan menambahkan *backsound* menarik yang telah diunduh sebelumnya. Selanjutnya, pilih ukuran yang akan digunakan dalam proses pembuatan video, pada pengembangan video interaktif ini digunakan ukuran video 9:16 potrait. Selanjutnya, atur *backsound* menyesuaikan dengan durasi video. Jika *backsound* sudah sesuai dengan durasi video, dilanjutkan dengan menambahkan teks mengenai perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan sehingga tidak bertentangan dengan perilaku yang tidak mencerminkan nilai



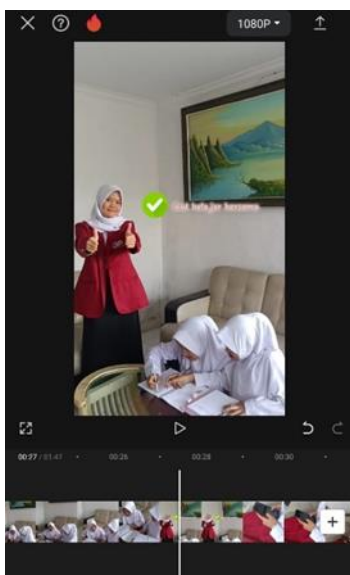
Pancasila secara langsung di *Capcut*. Kemudian, dilanjutkan dengan menambahkan jenis font, style, transisi, dan elemen agar tidak membuat siswa merasa bosan saat menontonnya. seperti tanda elemen O sebagai penanda "*don'ts*" dan tanda elemen P sebagai penanda "*do's*". Terakhir tambahkan poster yang sebelumnya sudah dikerjakan di aplikasi *Canva* di tahapan *design* dengan mengklik tanda "+" untuk dijadikan kesimpulan dari isi video interaktif tersebut. Langkah terakhir, video interaktif diunduh dan disebarakan.



Gambar 3. Penggabungan Video



Gambar 4. Pemberian Elemen Don'ts



Gambar 5. Pemberian Elemen Do's



Gambar 6. Penyisipan Poster Diakhir Video

Pengembangan produk ini mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media pada tanggal 03 April 2024. Validasi tersebut menggunakan 15 butir pertanyaan dengan pengukuran skala penilaian 1 sampai dengan 5, hasil pengisian tersebut maka selanjutnya dicari persentase menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Berikut adalah rekapitulasi tabel hasil validasi ahli materi dan ahli media yang telah dilakukan.

Table 1. Uji Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Tampilan						
1.	Materi tercermin dalam akurasi pemilihan tampilan secara keseluruhan				P	
2.	Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca				P	
3.	Ukuran font yang tepat				P	
4.	Kesesuaian komposisi warna pada aplikasi selaras dengan karakteristik siswa				P	
5.	Kemenarikan pemilihan gambar agar menarik perhatian siswa				P	
6.	Kemenarikan desain sesuai dengan karakteristik siswa				P	
Kesesuaian Materi dengan Media						
7.	Kesesuaian gambar dengan materi				P	
8.	Gambar yang dihadirkan memudahkan siswa dalam memahami materi				P	
9.	Gambar yang dihadirkan mengenalkan isi dari materi yang sedang dipelajari				P	
Kerapihan Desain Aplikasi						
10.	Kerapihan tata letak teks dan gambar sesuai				P	
11.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				P	
Kemudahan Penggunaan Media						
12.	Media mempermudah siswa dalam proses belajar baik di sekolah maupun di rumah				P	
13.	Kegunaan media dalam memfasilitasi siswa untuk dapat aktif pada kegiatan pembelajaran				P	
14.	Media mudah diakses oleh siswa				P	
15.	Media dapat meningkatkan pemahaman				P	
Jumlah					60	

Dengan penilaian dalam lampiran menggunakan kriteria sebagai berikut:

Table 2. Kriteria Penilaian

1 = Sangat Kurang Baik	4 = Baik
2 = Kurang	5 = Sangat Baik
3 = Cukup	

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Jumlah yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai keseluruhan}} \times 100\%$$

Dengan skor maksimal :  $15 \times 5 = 75$

Peneliti mendapatkan hasil validator ahli materi dan ahli media yaitu sebesar 80% maka mendapat pencapaian bahwa pengembangan video interaktif mendapat sebuah kategori "layak" digunakan tanpa revisi atau dinyatakan valid dengan kriteria kelayakan seperti berikut ini.

Table 3. Kriteria Kelayakan Validasi

Interval Presentase	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat Layak
61 % - 80 %	Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
21 % - 40 %	Tidak Layak
0 % - 20 %	Sangat Kurang Layak

Pada tahap keempat yaitu *implementation*. Uji coba dilakukan di salah satu sekolah dasar yang berada di Kabupaten Sumedang. Uji coba ini dilakukan dengan membagi menjadi uji coba perorangan dengan 10 orang siswa, kelompok kecil dengan 20 orang siswa, setelah melakukan uji coba dengan kelompok kecil penelitian melakukan uji coba dengan kelompok besar dengan 40 orang siswa. Video interaktif dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan dan nilai-nilai Pancasila kepada anak-anak, karena dapat menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif yang menarik perhatian mereka. Video juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memudahkan pemahaman konsep-konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila. Selain itu, video interaktif dapat diakses secara fleksibel oleh anak-anak, ini memungkinkan mereka untuk belajar mandiri dalam waktu yang sesuai dengan jadwal mereka. Video interaktif juga dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan mengikuti intruksi dan melibatkan diri dalam aktivitas interaktif yang disajikan.

Pada tahap kelima yaitu *evaluation*. Dalam penelitian ini digunakan angket untuk mengumpulkan data. Angket yang digunakan yaitu angket validasi ahli materi dan ahli media yang kemudian di uji coba melalui respon siswa. Tujuan dari penggunaan angket tersebut yaitu untuk mengetahui kelayakan dari media video interaktif yang dihasilkan oleh peneliti. Tujuan validasi produk oleh ahli untuk mendapatkan saran dan masukan yang sesuai terkait dengan kesesuaian media pembelajaran untuk anak sekolah dasar. Untuk memperbaiki media video interaktif yang telah dibuat, peneliti menggunakan hasil angket

dari respon siswa sebagai acuan. Hasil dari uji coba produk video interaktif melalui tiga uji coba yaitu uji coba perorangan dengan jumlah 10 orang siswa, uji coba kelompok kecil dengan jumlah 20 orang siswa, dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 40 orang siswa. Dibawah ini merupakan hasil angket uji coba tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa video interaktif yang dikembangkan peneliti dikategorikan "sangat layak" untuk dijadikan bahan pembelajaran bagi siswa sekolah dasar kelas tinggi.

Table 4. Uji Coba Produk

Uji Coba	Persentase	Kriteria
Uji Coba Perorangan	86, 87 %	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Kecil	93, 54 %	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Besar	88, 67 %	Sangat Layak

Dengan kategori penilaian:

Table 5. Kategori Penilaian Uji Coba Produk

Skor dalam Persen	Sikap
< 20 %	Sangat tidak layak
21 % – 40 %	Tidak Layak
41 % – 60 %	Cukup Layak
61 % – 80 %	Layak
81 % – 100 %	Sangat Layak

Pengembangan video interaktif ini memberikan kontribusi dalam pengembangan tingkah laku siswa sekolah dasar yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Video ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah untuk membantu siswa memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video interaktif yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan kesadaran pentingnya nilai-nilai Pancasila pada siswa SD. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji coba yang menunjukkan bahwa video ini diterima dengan baik oleh guru dan siswa dan dinilai bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai Pancasila.

## SIMPULAN

Pendidikan Pancasila penting dalam pembentukan karakter siswa. Masalah pertenggaran di antara siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa nilai-nilai Pancasila belum sepenuhnya terinternalisasi dalam diri mereka. Oleh karena itu, pengenalan dan pengajaran Pancasila perlu ditingkatkan. Video interaktif dapat menjadi solusi yang efektif

dalam mengatasi masalah pertenggaran siswa. Dalam bentuk video interaktif, konsep-konsep Pancasila dapat disampaikan secara menarik dan interaktif kepada siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan di kehidupan sehari-hari. Hasil dari penelitian ini yaitu video interaktif sangat layak diaplikasikan untuk pembelajaran di sekolah dasar maupun secara mandiri oleh siswa sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, W. P. H. D., Aliani, S., Putri, R. H., Nuraeni, A., & Nugraha, R. G. (2022). *Penerapan pancasila dalam mewadahi perilaku siswa di sekolah dasar*. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 2079–2088.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). *Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220–235. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Hendiyani, F. F., Juli, J., & Nugraha, R. G. (2023). *Pengembangan Media Animasi berbasis StoryTelling untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Proklamasi pada Siswa Kelas V*. *Journal on Education*, 06(01), 5488–5504.
- Karochmah, D. N., Nugraha, R. G., Syahid, A. A., Indonesia, U. P., & Barat, J. (2024). *Pengembangan Media “ Rahayuning Bawana ” untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Peserta Didik dalam Pembelajaran Seni Tari*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 1119–1126.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). *Peran pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter*. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25–32. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Novitasari, D., Ladamay, I., & Wadu, L. B. (2019). *Upaya pembentukan karakter religius islam pada siswa melalui keteladanan di sekolah menengah kejuruan*. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan*, 3, 174–181.
- Nurgiansah, T. H. (2022). *Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310–7316.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 7911–7915.
- Rianawati, A. I., Lestari, S. M., Amalia, R., & Gustian, R. (2022). *Pengembangan Powerpoint Interaktif “ Hak dan Kewajiban ” Sebagai Media Digital Untuk Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 10967–10974.
- Rudiawan, R., & Asmaroini, A. P. (2020). *Peran Guru Pendidikan Pancasila dan*

*Kewarganegaraan dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah.* Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Semadi, Y. P. (2019). *FILSAFAT PANCASILA DALAM PENDIDIKAN DI INDONESIA.* Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, 2(2), 82–89.

Wira Sakti Sutiana, Rana Gustian Nugraha, A. A. S. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA EKOLITERASI MAKANAN SEHAT DAN BERGIZI BERBASIS TEKNOLOGI PADA SISWA SEKOLAH DASAR.* Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8(2), 909–921. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3513>.