

## Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berpendekatan Kontekstual Materi Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ni Kade Ayu Pebriyani<sup>1</sup>, I Made Tegeh<sup>2</sup>, Alexander Hamonangan Simamora<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[nikadekayufebriani@gmail.com](mailto:nikadekayufebriani@gmail.com), <sup>2</sup>[im-tegeh@undiksha.ac.id](mailto:im-tegeh@undiksha.ac.id),  
<sup>3</sup>[alexander.simamora@undiksha.ac.id](mailto:alexander.simamora@undiksha.ac.id)

### Abstrak

Kurangnya kepatuhan terhadap tata tertib di kalangan peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Baluk dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila melatarbelakangi pelaksanaan riset ini. Persoalan tersebut dipicu oleh terbatasnya pemanfaatan sarana pembelajaran yang bersifat kontekstual serta inovatif. Riset ini diaplikasikan dengan tujuan untuk: (1) mendeskripsikan alur perancangan dan pembentukan video edukasi interaktif yang mengintegrasikan prinsip kontekstual, (2) menguji derajat validitas dari sarana yang dikembangkan, (3) memvalidasi aspek praktis media, serta (4) mendeteksi efektivitas pemanfaatan produk dalam meningkatkan kedisiplinan belajar siswa. Penelitian ini dirancang sebagai penelitian pengembangan (Research and Development) yang mengadopsi kerangka model ADDIE, yang melingkupi fase Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek yang dilibatkan dalam pengujian produk ini terdiri atas dua orang ahli materi, seorang pakar desain instruksional, seorang ahli media pembelajaran, serta seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Baluk. Instrumen pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif serta uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif memperoleh tingkat validitas sangat tinggi, dengan skor 98% dari ahli materi, 100% dari ahli desain, dan 100% dari ahli media. Tingkat kepraktisan mencapai 100% pada uji perorangan dan 97,1% pada uji kelompok kecil. Selain itu, media terbukti efektif meningkatkan kedisiplinan siswa yang berjumlah 12 orang, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 62,92 (pretest) menjadi 86,83 (posttest). Analisis inferensial menggunakan paired sample t-test membuahkan angka signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), yang menegaskan adanya kesenjangan sebelum dan sesudah intervensi dilakukan. Melalui temuan ini, disimpulkan bahwa produk video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual ini telah memenuhi syarat valid, praktis, dan efektif sehingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila serta meningkatkan kedisiplinan siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** video pembelajaran interaktif, pendekatan kontekstual, Pendidikan Pancasila, kedisiplinan, model ADDIE.

### Abstract

The low level of student discipline observed among fourth-grade individuals at SD Negeri 3 Baluk during Pancasila Education instructions served as the primary background for this study, which was triggered by the minimal integration of contextual and innovative learning technologies. This investigation was conducted to: (1) outline the blueprint and production processes of interactive learning videos based on a contextual approach, (2) examine the validity of the developed product, (3) evaluate the practicality index of the tool, and (4) measure its overall effectiveness in boosting student disciplinary behavior. This project is classified as Research and Development (R&D) employing the systematic ADDIE framework, which encompasses Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The evaluation subjects participating in this project included two content specialists, an instructional design expert, a learning media specialist, and all fourth-grade students at SD Negeri 3 Baluk. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests, and subsequently analyzed using descriptive techniques and a paired-sample t-test. The results indicated that the interactive learning video achieved a very high level of validity, with scores of 98% from subject matter experts, 100% from design experts, and 100% from media experts. Practicality ratings reached 100% in individual trials and 97.1% in small-group

*trials. Furthermore, the media proved effective in improving the discipline of the 12 participating students, as evidenced by an increase in the average score from 62.92 (pre-test) to 86.83 (post-test). Inferential analysis using the paired-sample t-test yielded a significance value of 0.000 ( $< 0.05$ ), confirming a significant difference between the pre- and post-intervention results. Based on these findings, it is concluded that this interactive learning video product, developed using a contextual approach, meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness; it is therefore highly suitable for use as a learning medium to support Pancasila Education instruction and enhance discipline among elementary school students.*

**Keywords:** *interactive learning video, contextual approach, Pancasila Education, student discipline, ADDIE framework.*

## 1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memegang peranan yang sangat fundamental dalam menumbuhkan kepribadian, integritas, serta moralitas positif generasi muda. Fokus utama dari pembelajaran ini berkaitan erat dengan penanaman nilai etika, kesadaran tanggung jawab pribadi, moralitas sosial, serta pembentukan karakter disiplin. Melalui proses instruksional ini, peserta didik diarahkan agar tidak hanya memahami materi secara teoretis, tetapi juga mampu menjejawantahkan nilai luhur Pancasila dalam pola perilaku mereka sehari-hari. Agar cita-cita pendidikan tersebut mampu terealisasi dengan maksimal, aktivitas pembelajaran di dalam kelas perlu dikonsepsi secara kontekstual serta mampu menghubungkan materi teoretis dengan kondisi nyata yang dihadapi oleh siswa.

Salah satu orientasi pembelajaran yang relevan untuk mengatasi masalah tersebut ialah pola pendekatan kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (CTL). Kerangka kerja ini mengaitkan topik bahasan secara langsung dengan realitas kehidupan nyata, sehingga mempermudah siswa dalam menyerap serta mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh (Asmara, 2019). Tujuan esensial dari metode ini ialah mengonstruksi jembatan antara kurikulum akademis dengan lingkungan sosial peserta didik agar pemahaman konsep menjadi lebih fungsional (Widiastuti, 2021). Guna mengoptimalkan keberhasilan implementasi metode tersebut, pemanfaatan teknologi berupa video edukasi interaktif hadir sebagai solusi inovatif. Media ini tidak sekadar menayangkan informasi visual yang menarik, tetapi juga mengondisikan respons aktif siswa melalui elemen interaktif seperti kuis digital atau skenario simulatif, yang pada akhirnya meningkatkan kedalaman kognitif serta keterlibatan emosional selama proses belajar (Suryani & Suciptaningsih, 2024).

Kondisi nyata di lapangan berdasarkan hasil observasi mendalam serta wawancara terstruktur yang dilakukan pada 8 Maret 2025 bersama guru kelas IV di SD Negeri 3 Baluk menyingkap fenomena bahwa tingkat sopan santun, etika berperilaku, dan kedisiplinan belajar siswa masih berada pada kategori yang rendah. Berbagai indikator yang tampak di antaranya meliputi tindakan siswa yang mengabaikan regulasi sekolah, menunda penyelesaian tugas, serta kurangnya tanggung jawab dalam menuntaskan kewajiban belajar. Fakta empiris ini memperlihatkan kesenjangan yang cukup lebar antara kurikulum Pendidikan Pancasila dengan realitas di lingkungan kelas.

Hambatan dalam menginternalisasi nilai-nilai dasar tersebut disinyalir kuat bersumber dari minimnya pembaruan strategi pengajaran yang diterapkan guru, belum optimalnya pemanfaatan media edukasi berbasis lingkungan nyata, keterbatasan pendidik dalam memproduksi media interaktif, serta dominasi metode ceramah satu arah yang monoton. Pendekatan yang kaku ini menyebabkan penyajian materi terkesan teoretis dan kehilangan makna fungsional bagi kehidupan siswa. Dampak negatif dari kondisi ini adalah merosotnya motivasi belajar intrinsik peserta didik serta ketidakmampuan mereka dalam melihat korelasi antara materi pelajaran dengan kenyataan sosial di sekitar mereka (Susanti et al., 2024).

Berpijak pada kompleksitas permasalahan di atas, studi ini bermaksud menawarkan inovasi berupa pembuatan sarana video pembelajaran interaktif yang dikombinasikan dengan pendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Produk yang dirancang difokuskan untuk memvisualisasikan

implementasi nyata dari butir-butir Pancasila dalam aktivitas harian, seperti toleransi beragama, perilaku gotong royong, menghargai opini orang lain, hingga pemenuhan tanggung jawab sosial di masyarakat. Melalui adopsi media interaktif ini, partisipasi aktif siswa diharapkan dapat terstimulasi dengan baik, sekaligus memperkuat pondasi moral kedisiplinan melalui pengalaman belajar yang autentik. Lebih lanjut, integrasi teknologi instruksional yang kreatif terbukti mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran karena memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengonstruksi pemahaman konseptual mereka secara mandiri (Faiga Olifia Dg. Mangawe et al., 2025).

Gagasan riset ini didukung oleh berbagai literatur terdahulu yang secara empiris membuktikan bahwa penggunaan video edukasi interaktif berbasis CTL sangat efektif dalam meningkatkan capaian hasil belajar, motivasi, tingkat keaktifan, serta kedalaman pemahaman materi siswa di berbagai jenjang sekolah (Dewinta et al., 2024; Karnajaya & Wulandari, 2023; Surachman et al., 2024; Mukhtar et al., 2022; Wardatunnisa et al., 2017; Oktaviani, 2022). Namun, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada peningkatan aspek kognitif, sedangkan pengembangan video pembelajaran interaktif yang secara khusus ditujukan untuk memperkuat karakter disiplin pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada pembentukan karakter disiplin siswa. Temuan penelitian internasional juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital yang dirancang secara interaktif dapat mendukung pembentukan karakter peserta didik melalui penyajian pengalaman belajar yang autentik, reflektif, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Integrasi media digital dalam pembelajaran mendorong peserta didik untuk mengembangkan tanggung jawab, kemampuan mengambil keputusan, serta perilaku sosial positif ketika proses belajar dikaitkan dengan konteks nyata (OECD, 2021; UNESCO, 2023).

Berdasarkan landasan teoretis dan empiris tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas IV SD Negeri 3 Baluk serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian pendekatan kontekstual ke dalam video pembelajaran interaktif yang dirancang secara khusus untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila sekaligus menanamkan karakter disiplin melalui penyajian situasi kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan konteks siswa sekolah dasar.

## **2. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang diimplementasikan dalam riset ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Hasil akhir dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran berupa video interaktif berorientasi pendekatan kontekstual untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas IV di SD Negeri 3 Baluk. Kerangka pengembangan yang diadopsi mengacu pada desain operasional model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan terstruktur, meliputi Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ini dipilih karena memiliki alur kerja yang sangat sistematis dalam mengawal penciptaan produk instruksional, mulai dari pemetaan masalah hingga pengujian kualitas produk akhir (Hapsari & Zulherman, 2021). Penerapan kerangka ADDIE terbukti andal dalam melahirkan media edukasi yang adaptif terhadap karakteristik siswa sekaligus memicu perbaikan kualitas pembelajaran makro (Octavyanti & Wulandari, 2022).

Prosedur pengembangan diawali dari tahap analisis (Analyze) untuk mengidentifikasi kebutuhan kurikulum, profil karakter siswa, serta hambatan teknis pengajaran melalui teknik observasi dan wawancara dengan guru kelas. Selanjutnya pada tahap perancangan (Design), peneliti menyusun alur program (flowchart), papan cerita (storyboard), serta draf naskah video yang memadukan unsur kontekstual dengan stimulus interaktif seperti animasi visual dan kuis evaluatif (Sulistiya Putra et al.,

2019; Imbar Nursetyo et al., 2021). Tahap berikutnya adalah pengembangan (Development), yang menitikberatkan pada produksi fisik video yang kemudian divalidasi oleh tim ahli (pakar isi, pakar desain pembelajaran, dan pakar media). Setelah lolos uji kelayakan, produk diuji coba pada tahap implementasi (Implementation) kepada kelompok siswa. Akhirnya, tahap evaluasi (Evaluation) dilaksanakan untuk menjangring umpan balik formatif maupun sumatif guna perbaikan akhir (Metayanti et al., 2022; Handayani, 2020).

Subjek yang dilibatkan dalam riset ini mencakup para validator ahli, guru kelas, serta siswa kelas IV SD Negeri 3 Baluk sebagai pengguna akhir. Pengumpulan data memanfaatkan instrumen observasi, wawancara, dan angket kuesioner. Angket dengan skala penilain 1-5 diaplikasikan untuk menjangring data validitas dan kepraktisan produk.

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Validitas Ahli Isi Materi Pembelajaran

Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jumlah butir
Kurikulum	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	1, 2	3
	Kesesuai materi	3	
Materi	Akurasi dan kedalaman materi	4, 5	4
	Aktualitas dan Inklusivitas	6, 7	
Bahasa	Kejelasan dan Kemudahan Bahasa	8, 9, 10	4
	Ketepatan Istilah Khusus	11	
Evaluasi	Keselarasan dan Kejelasan Latihan	12, 13	4
	Efektivitas dan Level Tantangan	14, 15	
<b>Total</b>			<b>15</b>

Sumber: Kadek Suartama (2016)

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Validitas Ahli Desain Pembelajaran

Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jumlah butir
Tujuan dan Sasaran	Kualitas dan Kelengkapan Tujuan	1, 2	3
	Kesesuain Materi dengan Tujuan Pembelajaran	3	
Pendekatan Kontekstual	Relevansi dan Kontekstual Materi	4, 5	3
	Kebermanfaatan Praktis	6	
Strategi Instruksional	Sistematika dan Efektivitas Alur Pembelajaran	7, 8	2
	Interaktivitas	Interaktivitas Media dan Kemandirian Belajar	
Motivasi Evaluasi	Daya Tarik dan Keterlibatan Emosional	11, 12	2
	Latihan Mandiri	13, 14	
	Umpan Balik	15	3
<b>Total</b>			<b>15</b>

Sumber: Kadek Suartama (2016)

Tabel 3 Kisi-kisi Validitas Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jumlah butir
Visual	Relevansi	1, 2	8
	Tata Letak	3, 4	
	Konsistensi	5, 6	
	Kualitas dan Ketepatan	7, 8	
Audio	Kejelasan Suara	9, 10	4
	Kesesuaian Audio	11	
	Kualitas Audio	12	
Penggunaan	Teknis	13	3
	Aksesibilitas	14	
	Interaktivitas	15	
<b>Total</b>			<b>15</b>

Sumber: Kadek Suartama (2016)

Sedangkan untuk variabel efektivitas kedisiplinan siswa diukur menggunakan kuesioner skala Likert 1-4 (Haqiqi & Syarifa, 2021). Seluruh instrumen pengumpulan data telah melewati tahap validasi oleh pakar (*expert judgment*) guna menggaransi keselarasan antara butir pernyataan dengan indikator riset (I.M. Suirta et al., 2022; Febrianti et al., 2023).

Analisis data dilakukan menggunakan kombinasi teknik kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ditelaah dengan mengadopsi model interaktif Miles dan Huberman (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan). Di sisi lain, data kuantitatif diolah dengan statistik deskriptif berbasis persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media (Kurniawan et al., 2022). Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media dengan rumus:

$$Presentase = \frac{Jumlah\ skor\ (\sum X)}{Skor\ Maksimal\ Ideal\ (SMI)} \times 100$$

Efektivitas produk dianalisis melalui uji statistik inferensial Paired Sample t-test dengan membandingkan perolehan skor pre-test dan post-test siswa menggunakan bantuan software SPSS pada taraf signifikansi 5%, setelah dipastikan data memenuhi asumsi normalitas.

### 3. HASIL PENELITIAN

Riset pengembangan ini berhasil memproduksi media edukasi digital berbentuk video pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan untuk siswa kelas IV SD Negeri 3 Baluk. Produk akhir diwujudkan sebagai platform instruksional yang mengombinasikan visualisasi video, animasi grafis, efek suara, kuis interaktif, serta aktivitas belajar berbasis kondisi nyata yang diintegrasikan secara utuh melalui Google Sites.

Tabel 4 Tampilan Media

Bagian	Tampilan	Keterangan
Halaman Utama		Tampilan judul video pembelajaran interaktif
Pertanyaan Pematik		Tampilan berisi pertanyaan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran		Tampilan berisi penjelasan kompetensi dan tujuan yang harus dicapai siswa

Dalam pengerjaan teknisnya, pengembangan produk memanfaatkan platform Canva untuk perancangan visual, CapCut untuk penyuntingan video, YouTube untuk publikasi video, Lumi Education untuk penyusunan kuis interaktif, serta Google Sites sebagai wadah integrasi utama seluruh elemen media.

### 3.1 Validitas Produk

Tabel 5 Validitas Produk

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Isi / Materi	98%	Sangat Valid
Ahli Desain Pembelajaran	100%	Sangat Valid
Ahli Media Pembelajaran	100%	Sangat Valid

Hasil validasi oleh ahli isi menunjukkan persentase rata-rata mencapai 98% dengan kualifikasi sangat valid. Capaian tersebut membuktikan bahwa materi yang dikemas telah selaras dengan capaian pembelajaran, sasaran instruksional, karakteristik siswa, serta mendukung penguasaan kompetensi Pendidikan Pancasila. Masukan dari validator berkaitan dengan penyesuaian capaian kurikulum pada media dan penyempurnaan kata kerja operasional telah ditindaklanjuti sebelum melangkah ke fase berikutnya. Validasi dari pakar desain pembelajaran memperoleh skor sempurna 100% dengan kualifikasi sangat valid. Indikator ini mengonfirmasi bahwa strategi penyajian materi, pola pendekatan kontekstual, penataan alur interaktif, serta instrumen evaluasi telah dirancang sesuai karakteristik psikologis siswa

sekolah dasar. Rekomendasi perbaikan mengenai penggantian istilah tidak baku serta penyesuaian ukuran font pada petunjuk penggunaan telah diselesaikan. Selanjutnya, validasi dari ahli media pembelajaran juga meraih persentase 100% (sangat valid). Penilaian ini menunjukkan keunggulan media dari aspek estetika visual, kejelasan audio, kemudahan navigasi, serta fungsionalitas fitur interaktif. Berdasarkan seluruh rangkaian pengujian ahli tersebut, video pembelajaran interaktif ini dinyatakan valid dan sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

### 3.2 Kepraktisan Produk

Evaluasi aspek kepraktisan diperoleh melalui pelaksanaan uji coba langsung kepada peserta didik, yang terbagi menjadi uji perorangan dan uji coba kelompok skala kecil. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan operasional, keterbacaan materi, daya tarik visual, serta respon subjektif pengguna terhadap produk media.

Tabel 6 Kepraktisan Produk

Tahap Uji Coba	Persentase	Kategori
Uji Perorangan (Individual)	100%	Sangat Praktis
Uji Kelompok Kecil (Small Group)	97,1%	Sangat Praktis

Merujuk pada tabel di atas, uji coba individual membuahkan skor kepraktisan sebesar 100% (sangat praktis). Temuan ini mengindikasikan bahwa sarana instruksional ini sangat mudah dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik tanpa kendala teknis yang berarti. Sementara itu, hasil uji coba pada kelompok terbatas menghasilkan persentase 97,1% (sangat praktis), yang menegaskan bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap kegunaan media. Siswa menganggap perpaduan video, animasi, serta kuis interaktif mampu meningkatkan ketertarikan mereka sepanjang sesi pembelajaran.

### 3.3 Efektivitas Produk

Analisis efektivitas produk diterapkan pada 12 siswa kelas IV SD Negeri 3 Baluk melalui desain eksperimen one group pretest-posttest. Pengukuran ini difokuskan untuk memantau perubahan tingkat karakter disiplin siswa sebelum dan sesudah pemanfaatan media edukasi tersebut.

Tabel 7 Efektivitas Produk

Jenis Data	Rata-rata Skor	Sig. (2-tailed)	Keputusan Ilmiah
Pretest	62,92	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata skor secara signifikan
Posttest	86,83		

Berdasarkan olah data statistik, didapati lonjakan rerata skor kedisiplinan dari 62,92 saat pretest menjadi 86,83 pada momen posttest. Setelah asumsi normalitas terpenuhi, uji parametrik menggunakan Paired Sample t-test menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ). Dengan demikian, dapat diputuskan bahwa terdapat perbedaan capaian yang signifikan antara sebelum dan sesudah intervensi, sehingga video interaktif berbasis kontekstual ini terbukti efektif dalam memicu peningkatan kedisiplinan belajar siswa.

## 4. PEMBAHASAN

### 4.1 Validitas Video Pembelajaran Interaktif Berpendekatan Kontekstual

Hasil pengujian validitas mengonfirmasi bahwa produk media video pembelajaran interaktif bermuatan kontekstual berada pada kriteria sangat valid. Capaian skor persentase ahli isi sebesar 98%, disusul nilai sempurna 100% dari ahli desain pembelajaran serta ahli media, mengukuhkan bahwa produk ini telah memenuhi prasyarat kelayakan substansi, sistematika instruksional, serta estetika visual-audio. Integrasi pendekatan kontekstual membantu peserta didik mengaitkan materi secara fungsional dengan kehidupan nyata, yang pada gilirannya membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak sekadar menghafal teori.

Struktur desain pembelajaran yang matang memberikan peluang bagi siswa untuk mengonstruksi pemikiran mereka sendiri lewat studi kasus dan simulasi harian. Hasil riset ini sejalan dengan temuan Dewinta et al. (2024) yang menyatakan bahwa video pembelajaran interaktif yang melewati proses validasi terstruktur sangat andal untuk diimplementasikan. Senada dengan hal itu, Karnajaya & Wulandari (2023) mengemukakan bahwa media berbasis video interaktif memiliki derajat validitas yang tinggi apabila dirancang selaras dengan profil kebutuhan peserta didik serta target capaian kurikulum.

### 4.2 Kepraktisan Video Pembelajaran Interaktif Berpendekatan Kontekstual

Tingkat kepraktisan produk yang mencapai 100% pada pengujian mandiri dan 97,1% pada uji kelompok kecil menjadi bukti bahwa media ini sangat user-friendly bagi anak usia sekolah dasar. Fleksibilitas navigasi serta penyajian materi berbasis visual-audio terbukti merangsang antusiasme belajar siswa secara signifikan. Adanya fitur umpan balik seketika pada elemen kuis interaktif membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengevaluasi pemahaman mereka secara mandiri.

Temuan empiris ini diperkuat oleh argumen Oktaviani (2022) yang menegaskan bahwa sarana multimedia interaktif mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa karena menyediakan aktivitas belajar yang mudah dioperasikan. Di samping itu, Mukhtar et al. (2022) juga mengemukakan bahwa pemanfaatan video interaktif memberikan atmosfer belajar yang menyenangkan sehingga berdampak linier terhadap motivasi belajar intrinsik siswa.

### 4.3 Efektivitas Video Pembelajaran Interaktif Berpendekatan Kontekstual

Mengenai variabel efektivitas, temuan riset membuktikan adanya peningkatan nyata pada kedisiplinan siswa kelas IV SD Negeri 3 Baluk, ditunjukkan oleh perolehan uji signifikansi t-test sebesar 0,000. Peningkatan ini terjadi karena media yang dikembangkan menyajikan visualisasi konkret mengenai habituasi disiplin di rumah, sekolah, dan masyarakat, sehingga mempercepat proses internalisasi nilai-nilai luhur Pancasila dalam sanubari siswa. Peningkatan kedisiplinan siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media video interaktif, tetapi juga oleh penerapan pendekatan kontekstual yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa mudah menginternalisasi nilai ketika pembelajaran dikaitkan dengan situasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendidikan karakter menekankan bahwa pembentukan perilaku berlangsung secara bertahap melalui proses mengetahui nilai (*moral knowing*), merasakan pentingnya nilai (*moral feeling*), dan menerapkan nilai dalam tindakan nyata (*moral action*). Video pembelajaran yang dikembangkan memfasilitasi ketiga tahapan tersebut melalui penyajian contoh perilaku disiplin, aktivitas refleksi, dan kuis interaktif sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep kedisiplinan, tetapi juga terdorong untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil studi ini selaras dengan penelitian Mangawe et al. (2025) yang menjabarkan bahwa integrasi unsur visual, audio, serta aktivitas interaktif memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan

mendalam bagi perkembangan kognitif serta karakter peserta didik. Secara menyeluruh, produk ini terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai solusi inovatif pembelajaran di sekolah dasar.

## 5. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan video pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV SD Negeri 3 Baluk menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif meningkatkan kedisiplinan siswa, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 62,92 menjadi 86,83 pada *posttest*. Oleh karena itu, media ini layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antoninis, M., Alcott, B., Al Hadheri, S., April, D., Fouad Barakat, B., Barrios Rivera, Weill, E. (2023). Global Education Monitoring Report 2023: Technology in education: A tool on whose terms.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontekstual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(0), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Canton, H. (2021). Organisation for economic co-operation and development—OECD. In *The Europa directory of international organizations 2021* (pp. 677-687). Routledge.
- Dewinta, N. K. I. R., Raksun, A., & Budiman, M. A. (2024). Implementasi Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 45 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, (9), 2235–2241. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2713>
- Faiga Olifia Dg. Mangawe, Masrid Pikoli, Erni Mohamad, Lukman A.R. Laliyo, & Erga Kurniawati. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual: Literature Review Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Laju Reaksi Dan Karakter Siswa Sma. *Pentagon: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, (3), 138–147. <https://doi.org/10.62383/pentagon.v3i1.423>
- Febrianti, F., Sujati, H., & Herwin. (2023). Uji Validitas Dan Reliabilitas Konstruk Instrumen Pakapin Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iii. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3014–3024. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7602>
- Handayani, W. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kedisiplinan. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 3(3), 105–116.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Haqiqi, A. K., & Syarifa, S. N. (2021). Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantuan Video Dalam Liveworksheets Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.12048>
- I.M. Suirta, I.K. Gading, & N.K. Suarni. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kearifan Lokal Pada Muatan Ipa Topik Benda Tunggal Dan Campuran. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 91–101. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v6i2.1194](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i2.1194)

- Imbar Nursetyo, K., Ariani, D., Widyaningrum, Retno, & Syahyani, Regita. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, (4), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Kadek Suartama, I. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. <https://www.researchgate.net/publication/335541585>
- Karnajaya, K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Mata Pelajaran Ipa Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Instruction*, 4(3), 195–206. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63655>
- Kurniawan, I. K. S., I Kadek Suartama, & Alexander Hamonangan Simamora. (2022). E-Modul Interaktif Agama Hindu Dengan Model 4-D. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(1), 27–38. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i1.50954>
- Metayanti, N. K. A., Abadi, I. B. G. S., & Sujana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Vegetatif Muatan Ipa Untuk Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 85–94. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4251>
- Mukhtar, R. U., Maimunah, M., & Yuanita, P. (2022). Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 873–886. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1094>
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>
- Oktaviani, D. (2022). Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Ctl (Contextual Teaching And Learning) Pada Materi Bangun Datar Kelas 4 di SDN 1 Nambahrejo (Vol. 6, Number 0). Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro.
- Sulistiya Putra, I., Ferdinandus, F., & Bayu, M. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Paket Pernikahan Dengan Metode Saw Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika, Sistem Informasi, Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 2580–2399.
- Surachman, M., Muntari, M., & Savalas, L. R. T. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Pada Materi Pokok Sistem Koloid. *Jurnal Pijar Mipa*, 9(2). <https://doi.org/10.29303/jpm.v9i2.46>
- Suryani, S., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Transformasi Pembelajaran Pancasila: Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif “Sibola Lala” Bagi Siswa Kelas 1 Sd. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 10(2), 568–576. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8703>
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Wati Aulia, M., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.529>
- Wardatunnisa, N., Ratnaningsih, R., & Sudaryati, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 1(1), 46–56. <https://doi.org/10.21009/jrpms.011.06>
- Widiastuti, N. L. G. K. (2021). E-Modul Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 435–445. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.37974>