

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN PPKN MATERI BHINNEKA
TUNGGAL IKA KELAS III DI SDN 13 MERAPI TIMUR**

Febby Sumantri¹, Yasir Arafat², Melinda Puspita Sari Jaya³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

[1febbysumantri0802@gmail.com](mailto:febbysumantri0802@gmail.com), 2yasirarafat@univpgri_palembang.ac.id,

3melindapsj@univpgri_palembang.ac.id

ABSTRACT

The development of video media in PPKn learning on Bhineka Tunggal Ika material for grade III at SD 13 Merapi Timur, aims to produce valid and practical learning videos. This study uses the Research and Development (RnD) method with the ADDIE development model which has 5 stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study involved grade III students at SDN 13 Merapi Timur. The data collection techniques used in this study were tests, questionnaires and based on validators from three fields, namely, media, material, and language. The assessment results from the medical field validator obtained a score of 81.33%, the assessment results from the material field validator obtained a score of 83.07%, and the last result from the language validator obtained a score of 83.85%. The average score obtained from the three validators was 82.75%, so the product that has been developed can be categorized as "very valid". Then the practicality trial questionnaire for students obtained a score of 90.2% and the results of the student learning completeness test obtained a score of 84.6% which stated that the results of this study were very effective.

Keywords: Video Media Development, Valid, Practical

ABSTRAK

Pengembangan media video dalam pembelajaran PPKn materi Bhineka Tunggal Ika kelas III di SD 13 Merapi Timur, mempunyai tujuan menghasilkan video pembelajaran yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan analisis (analisis), desain (perencanaan), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Penelitian ini melibatkan anak kelas III di SDN 13 Merapi Timur. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, angket dan berdasarkan validator dari ketiga bidang yaitu, bidang media, bidang materi, dan bahasa. Hasil penilaian dari validator bidang medis diperoleh nilai 81,33%, hasil penilaian dari validator bidang materi diperoleh nilai 83,07%, dan hasil terakhir dari validator bahasa diperoleh nilai 83,85%. rata – rata nilai yang diperoleh dari ketiga validator tersebut yaitu 82,75% maka produk yang telah dikembangkan ini dapat dikategorikan “sangat valid”. Kemudian angket uji coba kepraktisan kepada peserta didik memperoleh nilai 90,2% dan hasil uji ketuntasan belajar siswa memperoleh nilai 84,6% yang menyatakan bahwa hasil penelitian ini sangat efektif.

Kata kunci : Pengembangan Media Video, Valid, Praktis

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap individu. Melalui pendidikan, seseorang dapat membentuk kepribadian, memperluas wawasan, serta memenuhi kebutuhan hidup di masa mendatang. Sejalan dengan pendapat Irwandi (2017), "Pendidikan adalah suatu investasi penting dan memiliki peranan yang sangat strategis bagi terwujudnya sumber daya manusia yang lebih berkualitas". Pendidikan yang ideal dilaksanakan secara sadar, terencana, serta mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan budi pekerti, pikiran, dan pertumbuhan anak secara harmonis dan seimbang.

Salah satu jalur yang ditempuh manusia untuk mendapatkan pendidikan adalah melalui pendidikan formal, yang disediakan oleh pemerintah sebagai sarana pengembangan diri. Pendidikan formal memungkinkan seseorang memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berguna untuk bertahan hidup, bersosialisasi, serta meningkatkan taraf hidup baik secara moral maupun profesional (Lestari, 2025). Dalam praktiknya, proses belajar mengajar merupakan interaksi

antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suharti, dkk. (2020:10) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk membentuk perubahan tingkah laku, moral, dan perilaku sosial agar peserta didik dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

Di tingkat Sekolah Dasar, terdapat berbagai mata pelajaran yang harus disampaikan oleh guru, salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Menurut Hidayat (2022), PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan karakter siswa sebagai warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter, berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Namun, pembelajaran PPKn seringkali dianggap kurang menarik oleh peserta didik karena dominasi materi bacaan dan teori. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan media pembelajaran yang tepat dan menarik agar siswa lebih aktif dan antusias selama proses belajar berlangsung. Novita et al. (2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah dapat membuat peserta didik lebih tertarik, senang, dan hasil belajar dapat diperoleh secara maksimal.

Seiring perkembangan zaman, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Guru di era digital ini diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk integrasi tersebut adalah pemanfaatan media video. Desimone (2015) mengungkapkan bahwa video merupakan sumber yang berharga dalam meningkatkan pengetahuan konten, strategi pengajaran, serta pemahaman terhadap cara berpikir dan belajar siswa. Media video menggabungkan suara dan visual yang mampu menyampaikan materi ajar secara lebih menarik dan efektif.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Ambarwati et al. (2022) yang menyebutkan bahwa media audiovisual merupakan media yang memuat suara dan gambar, sedangkan Halawati (2021) menambahkan bahwa penerapan media visual dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Bahkan Budiman (2016) menegaskan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Namun berdasarkan hasil observasi awal di SDN 13 Merapi

Timur, diketahui bahwa guru masih dominan menggunakan media konvensional seperti buku paket dan LKS tematik. Penggunaan media presentasi seperti PowerPoint pun terbatas hanya pada penyampaian materi berupa teks, belum menyertakan media visual seperti video animasi. Padahal, mata pelajaran PPKn kaya akan nilai-nilai luhur, moral, dan kepercayaan diri yang seringkali sulit dipahami siswa karena berbasis pada teori dan bacaan yang panjang. Kondisi ini membuat siswa kurang aktif dan mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran.

Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran PPKn, khususnya dengan menghadirkan media pembelajaran berbasis video animasi. Menurut Smith (2005), penggunaan media yang tepat dapat membantu guru memahami hubungan antara teori dan praktik di kelas serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan media video juga dapat menjadikan pembelajaran PPKn lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka lebih mudah mencerna materi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran PPKn, khususnya pada materi “Bhinneka Tunggal Ika” untuk siswa kelas III di SDN 13 Merapi Timur. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul: **“Pengembangan Media Video dalam Pembelajaran PPKn Materi Bhinneka Tunggal Ika Kelas III di SDN 13 Merapi Timur.”** Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami, serta meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan dan kelayakan produk tersebut (Irwandi, 2017). Penelitian dan pengembangan ini difokuskan pada pembuatan media video pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn dengan materi “Bhinneka Tunggal Ika” bagi siswa kelas III SDN 13 Merapi Timur. Model

pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Hidayati, 2019; Anggraini, 2021). Tahapan-tahapan ini dilakukan secara berurutan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran.

Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran, analisis kurikulum yang berlaku, serta karakteristik peserta didik. Tahap desain meliputi perancangan media video dan penyusunan instrumen penelitian berupa angket validasi dan angket kepraktisan. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, peneliti membuat prototype awal media video sesuai dengan desain yang telah disusun. Setelah media video selesai dikembangkan, dilakukan tahap implementasi berupa uji coba produk kepada peserta didik di kelas III. Tahap akhir adalah evaluasi, yaitu menilai kualitas produk melalui validasi ahli, kepraktisan oleh siswa, dan tes hasil belajar siswa untuk melihat efek

potensial media video yang dikembangkan.

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg & Gall yang telah disederhanakan, yang meliputi studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi produk, dan uji coba lebih luas (Restu, 2019). Data dikumpulkan melalui dua teknik utama, yaitu angket dan tes. Angket digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan produk melalui penilaian dari tiga ahli (dua dosen dan satu guru) dan kepraktisan produk melalui respon siswa setelah menggunakan media. Instrumen angket menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur efek potensial produk dengan mengacu pada ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data dari angket dianalisis dengan menghitung rata-rata skor dari para validator dan siswa untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan produk. Sedangkan data dari tes dianalisis dengan memberikan skor pada jawaban siswa, menjumlahkan skor total, menghitung

nilai akhir, dan membandingkannya dengan KKM untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran. Hasil dari uji validitas, kepraktisan, dan efek potensial ini menjadi dasar dalam menentukan kelayakan media video yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual dalam mata pelajaran PPKn, khususnya pada materi *Bhinneka Tunggal Ika*. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 13 Merapi Timur, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku tematik dan media pembelajaran yang bersifat statis seperti PowerPoint. Siswa tampak kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat teoretis. Guru pun menyadari bahwa penyampaian materi seperti ini membuat suasana kelas menjadi kurang interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media video pembelajaran dipandang sebagai solusi yang potensial dalam mengatasi masalah tersebut.

Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis, peneliti melakukan pengkajian terhadap kondisi awal sekolah dan karakteristik peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum mampu membangkitkan minat belajar siswa. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013, di mana materi PPKn sudah mencakup Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, serta indikator pembelajaran yang menekankan pada pemahaman nilai-nilai kebangsaan. Oleh karena itu, media yang dikembangkan harus sesuai dengan isi kurikulum serta kebutuhan peserta didik. Harapannya, siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap selanjutnya adalah perancangan media. Peneliti menyusun desain media video yang menarik dengan menyajikan visual, audio, dan narasi yang sesuai dengan karakteristik anak-anak.



Gambar 1. Contoh salah satu media

Dalam proses ini, peneliti mengumpulkan materi dari berbagai referensi dan membuat draft video dengan memasukkan unsur gambar animasi, musik anak-anak, serta kuis interaktif di akhir tayangan. Setelah konsultasi dengan dosen pembimbing, media mengalami revisi, khususnya dalam hal penyampaian materi. Awalnya, video mengandung terlalu banyak teks, sehingga kurang sesuai untuk anak usia sekolah dasar. Revisi dilakukan dengan mengganti sebagian besar teks menjadi narasi suara manusia dan memperbanyak elemen visual. Penyempurnaan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa melalui pendekatan audiovisual yang lebih efektif.

Produk yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu dua dosen dan satu guru. Validasi dilakukan untuk menilai tiga aspek utama: isi materi, media, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata sebesar

82,75%, dengan rincian: validator I memberikan nilai 81,33%, validator II sebesar 83,07%, dan validator III sebesar 83,85%. Seluruh skor tersebut berada di atas ambang batas kelayakan $\geq 80\%$, sehingga media dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media video tidak hanya sesuai dengan kurikulum, tetapi juga disusun dengan memperhatikan kualitas isi, kejelasan penyampaian, dan kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa.

Setelah dinyatakan valid, media kemudian diujicobakan kepada siswa dalam tahap implementasi. Uji coba kepraktisan dilakukan kepada 13 siswa kelas III. Mereka terlebih dahulu menonton video pembelajaran menggunakan proyektor di dalam kelas, kemudian mengisi angket penilaian.



Gambar 2. Siswa mengisi angket
Hasil angket menunjukkan bahwa

siswa memberikan respon sangat positif terhadap media, dengan skor kepraktisan mencapai 90,2%. Siswa

menganggap bahwa video yang ditampilkan menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka dalam memahami materi yang sebelumnya terasa sulit. Selain itu, penggunaan warna, animasi, dan audio dalam video juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Tidak hanya berhenti pada uji kepraktisan, peneliti juga melakukan uji efektivitas untuk melihat sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Uji dilakukan melalui pemberian tes berjumlah lima soal setelah siswa menonton video pembelajaran. Dari 13 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 11 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai di atas KKM (≥ 75), sehingga tingkat ketuntasan belajar mencapai 84,6%. Persentase ini menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga berdampak nyata dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PPKn, khususnya pada konsep kebinekaan.

Hasil penelitian ini selaras dengan beberapa penelitian sebelumnya yang juga menyoroti efektivitas media video dalam pembelajaran. Hidayati (2019) menemukan bahwa media video pada

materi IPA kelas IV SDN Sukoiber 1 Jombang dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, dengan nilai validitas mencapai 93,7%. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Umami Khoirun Nisa (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDN Plamongan Sar 02 membantu mayoritas siswa mencapai hasil belajar optimal. Selain itu, penelitian oleh Aulia Tartila (2020) mengenai media video motion graphic menunjukkan bahwa lebih dari 70% siswa mencapai nilai baik hingga sangat baik dalam pembelajaran menulis teks persuasi.

Dari hasil dan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video dalam pembelajaran PPKn tidak hanya meningkatkan minat dan perhatian siswa, tetapi juga berdampak positif terhadap hasil belajar. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara visual dan auditif secara bersamaan, yang sangat membantu dalam menjelaskan materi abstrak seperti nilai-nilai kebangsaan. Oleh karena itu, media video layak dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam strategi pembelajaran PPKn yang lebih

modern, menyenangkan, dan bermakna, terutama bagi siswa sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pada mata pelajaran PPKn materi *Bhinneka Tunggal Ika* untuk siswa kelas III SDN 13 Merapi Timur terbukti sangat valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi dari tiga ahli menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kelayakan isi, tampilan visual, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Respon peserta didik terhadap media ini juga sangat positif, terlihat dari nilai kepraktisan yang mencapai 90,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan mampu menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta membantu mereka memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit.

Selain itu, efektivitas media video juga tercermin dari hasil tes yang menunjukkan tingkat ketuntasan belajar sebesar 84,6%. Dengan demikian, media ini tidak hanya

berhasil meningkatkan minat belajar, tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan yang terkandung dalam materi *Bhinneka Tunggal Ika*. Penggunaan media video terbukti mampu mengatasi kejenuhan siswa terhadap materi PPKn yang bersifat teoritis dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Oleh karena itu, media video ini sangat layak untuk dijadikan alternatif dalam pembelajaran PPKn dan dapat diadaptasi oleh guru-guru lain dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, A. A. (2022). Analisis pembelajaran PPKn menggunakan media audio visual kelas III SD Yayasan BRK. *Jurnal Holistika*, 8–13.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 171–182.
- Desimone, L. M. (2015). Best practices in teachers' professional development in the United States. *Psychology, Society and Education*, 252–263.
- Halawati, F. (2021). Pembelajaran matematika menggunakan media audio visual pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 254–261.
- Hidayat, O. S. (2022). Pendampingan pemanfaatan media multimedia interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran PPKn di SD Kecamatan Mustikajaya Kota Bekasi Jawa Barat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 100–105.
- Irwandi. (2017). Pengembangan pada materi gerak melingkar kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 221.
- Lestari, H. (2025). Pengembangan model pembelajaran kebugaran jasmani melalui modifikasi permainan. *Bangkiring Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan*, 57.
- Mahardika, I. P. (2017). Pengaruh model pembelajaran problem solving berbantuan media lingkungan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Novita, L. S., Kurniawan, D., & Trisharsiwi, D. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 64–72.
- Rizkia, N. F. (2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 11(1), 33–40. (Disesuaikan jika ini merupakan kutipan baru yang muncul dalam diskusi sebelumnya)

Smith, L. K.-A. (2005). The place of the practicum in preservice teacher education: The voice of the students. *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*, 289–302.

Suharti, D., Sugiarti, R., & Nurlela, N. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.