

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERORIENTASI
MASALAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**



Intelligentia - Dignitas

Oleh

Childina Rifka Amelia

1107621120

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN/SIDANG SKRIPSI/ KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Video Interaktif Berorientasi
Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila
di Kelas V Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Childina Rifka Amelia

Nomor Registrasi : 1107621120

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Sidang 15 Juli 2025

Pembimbing I

Dr. Linda Zakiah, M.Pd
NIP. 198103132015042000

Pembimbing II

Dr. Nidya Chandra M Utami, M.Si
NIP. 197303242006042001

Panitia Ujian Sidang/ Sidang Skripsi/ Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		14 - 08 - 25
Karta Sasmita, M.Si., Ph.D.(Wakil Penanggung Jawab)**		14 - 08 - 25
Engga Dallion. E W, M.Pd. (Ketua Penguji)***		31 - 07 - 25
Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd (Anggota)****		31 - 07 - 25
Anggit Aruwiyantoko, M.Pd. (Anggota)****		29 - 07 - 25

Catatan :

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERORIENTASI MASALAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Childina Rifka Amelia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Video Interaktif Berorientasi Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan prosedur tahapan pengembangannya menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil data analisis validasi penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa memperoleh rata-rata skor kelayakan produk sebesar 97,93% dengan kategori sangat baik. Dalam uji coba one to one (3 siswa) mendapatkan skor 95,33% dengan kategori sangat baik. Uji coba small group (6 siswa) mendapatkan skor 93,67% dengan kategori sangat baik. Dan uji coba field test (29 siswa) mendapatkan skor 88,76% dengan kategori sangat baik. Hasil data analisis uji coba produk diperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 92,59% dengan kategori sangat baik. Sehingga Video Interaktif Berorientasi Masalah ini layak untuk digunakan oleh siswa pada suatu pembelajaran, khususnya pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Video Interaktif, Pendidikan Pancasila

PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERORIENTASI MASALAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Childina Rifka Amelia

ABSTRAK

This study aims to develop Problem-Oriented Interactive Video media for Pancasila Education Subjects in Grade V of Elementary Schools. This type of research is research and development (Research and Development) with the development stage procedure using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of the validation analysis data from material experts, media experts and language experts obtained an average product feasibility score of 97.93% with a very good category. In the one-to-one trial (3 students) got a score 95,33% with a very good category. The small group trial (6 students) got a score 93,67% with a very good category. And the field test trial (29 students) got a score 88,76% with a very good category. The results of the product trial analysis data obtained an average feasibility score of 92, 59% with a very good category. So this Problem-Oriented Interactive Video is suitable for use by students in a learning process, especially in the Pancasila Education Subject in grade V of Elementary School.

Keywords: Interactive Video, Pancasila Education

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Childina Rifka Amelia
No. Registrasi : 1107621120
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **"Pengembangan Video Interaktif Berorientasi Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Desember 2024-Mei 2025
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 31 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



(Childina Rifka Amelia)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Chidina Rifka Amelia
NIM : 1107621120
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : Chidina.Rifka@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Video Interaktif berorientasi masalah pada mata pelajaran
Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Juni 2025

Penulis

(Chidina Rifka Amelia)
nama dan tanda tangan

MOTTO

“If everything was easy nothing ever broke, if everything was simple how would we know?”

“When you feel you're sinking, overthinking
Time is crashin' down
If you need somebody
The world's too heavy to shine
It's not too late now”

-Niall Horan-

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, saya akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Persembahan pertama saya tujukan kepada diri sendiri, atas keberanian melangkah sejauh ini, keteguhan untuk tidak menyerah pada keadaan, kerja keras yang tiada henti meski harus jatuh bangun, serta usaha mengendalikan mood dan melawan rasa malas dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Segala perjuangan yang telah saya lalui hingga saat ini saya persembahkan dengan sepenuh hati kepada kedua orang tua saya. Terima kasih yang tak terhingga atas doa yang tiada henti dan dukungan tanpa lelah, yang selalu menjadi sumber semangat bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada adik-adik saya atas dukungan dan perhatian yang mereka berikan selama proses ini.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada teman-teman saya yang selalu membantu, mendukung dan memberikan semangat baik secara langsung atau di sosial media. Tanpa semua doa dan dukungan, mungkin saya tidak bisa melangkah sejauh ini. Semoga Allah SWT membalas amal baik kalian semua, aamiin.

Last but not least, I want a thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I want a thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive. I wanna thank me to tryna do more right than wrong. I wanna thank me for just being me at all times.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan nikmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Interaktif Berorientasi Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar.” Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak.

Pertama, Kepada. Dr. Aip Badrujaman, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. selaku koordinator program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Kedua, kepada ibu Dr. Linda Zakiah, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan ibu Dr. Nidya Chandra M. U, S.Pd, M.Si selaku dosen pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memeriksa, memberikan arahan dan masukan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

Ketiga, Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNJ yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama perkuliahan.

Keempat, Drs. Dudung Amir Soleh, M.d selaku ahli media, Prof. Dr Otib Satibi Hidayat, M.Pd selaku ahli materi, dan Rahmah Purwahida, M.Hum selaku ahli bahasa yang telah membantu peneliti dalam mengembangkan produk

Kelima, kedua orang tua, adik-adik dan keluarga besar yang telah mendoakan dan mendukung peneliti untuk dapat menyusun skripsi ini.

Keenam, terkhusus untuk seseorang yang bernama Muhammad Rafti Arieza yang telah banyak membantu dan mendukung dalam segala hal untuk menyelesaikan skripsi ini.

Ketujuh, sahabat-sahabat terdekat peneliti terkhusus Icha, Oliv, Zila, Deby, Amella, Eplek, Sarah, Maw, Afnoy, Tey dan grup 2025 wisuda ber-delapan yg terdiri dari Olif, Ipeh, Dinda, Devinna, Salsa, Fidha, Jida. terima kasih atas bantuan, doa, hiburan, dan semangat yang telah diberikan kepada peneliti. Terkhusus olif terima kasih sudah selalu menemani hari-hari peneliti menyusun skripsi ini. Terima kasih untuk oliv dan icha yang selalu mendengarkan keluh kesah peneliti setiap harinya. Terima kasih untuk grup 2025 wisuda ber-delapan sudah memberikan senyuman, tawa dan kebahagiaan dikala pusingnya menjadi mahasiswa akhir.

Kedelapan, teman-teman kelas C 2021 terima kasih sudah membuat masa-masa perkuliahan peneliti selama ini lebih berwarna dan penuh dengan kenangan.

Kesembilan, semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil.

Peneliti menyadari proposal skripsi ini tidak luput dari banyaknya kekurangan sehingga peneliti berharap adanya kritik dan saran agar proposal skripsi ini dapat disusun dengan lebih baik lagi sehingga memberikan manfaat dibidang pendidikan dan penerapannya dilapangan, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 2 Juni 2025

Peneliti,

Childina Rifka Amelia

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Identifikasi masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
a. Manfaat Teoritis.....	8
b. Manfaat Praktis	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Manfaat media pembelajaran.....	10
B. Video Interaktif Berorientasi Masalah.....	11
1. Pengertian Video Interaktif.....	11
2. Karakteristik Video Interaktif	13
3. Kelebihan dan kekurangan Video Interaktif	14
4. Video interaktif berorientasi masalah	15
C. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD.....	17
1. Pengertian Pendidikan Pancasila	17
2. Tujuan Pendidikan Pancasila	18
D. Karakteristik peserta didik kelas V.....	19
1. Perkembangan Kognitif.....	19

2. Perkembangan sosial	20
3. Perkembangan Bahasa	20
E. Hasil penelitian yang relevan	21
F. Kerangka Konsep Pengembangan	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Tujuan Penelitian	26
B. Tempat dan waktu penelitian	26
C. Metode Penelitian	26
D. Langkah-langkah penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN	45
A. Kerangka Model Teoritis	45
1. Nama Produk	45
2. Karakteristik Produk	45
B. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	46
1. <i>Analyze</i> (analisis)	46
2. <i>Design</i> (Perancangan)	51
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	52
4. <i>Implementation</i> (implementasi)	64
5. <i>Evaluation</i> (evaluasi)	65
C. Hasil Pengembangan Uji Coba Produk	65
D. Pembahasan	79
E. Keterbatasan Peneliti	83
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	84
A. Kesimpulan	84
B. Implikasi	85
C. Saran	86
Daftar Pustaka	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan untuk siswa	34
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen wawancara untuk guru	35
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media	36
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	37
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Interumen Untuk Ahli Bahasa	39
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan uji lapangan	41
Tabel 3. 7 Skala Likert	44
Tabel 3. 8 Kategori Validasi Ahli dan uji coba terbatas	44
Tabel 4. 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran	47
Tabel 4. 2 Alur Tujuan Pembelajaran	47
Tabel 4. 3 Desain Video Interaktif Berorientasi Masalah	54
Tabel 4. 4 Hasil Presentase Ahli Media	66
Tabel 4. 5 Hasil Presentase Ahli Materi	67
Tabel 4. 6 Hasil Presentase Ahli Bahasa	69
Tabel 4. 7 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli	71
Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi <i>One to One Evaluation</i>	71
Tabel 4. 9 Hasil Rekapitulasi <i>Small Group Evaluation</i>	73
Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi <i>Field Test Evaluation</i>	75
Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Pengguna	77
Tabel 4. 12 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Pendidik	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Pengembangan	25
Gambar 3. 1 model ADDIE	27
Gambar 3. 2 <i>FlowChart</i>	29
Gambar 3. 3 Storyboard	31
Gambar 4. 1 Flowchart	51
Gambar 4. 2 Storyboard	53
Gambar 4. 3 Link Barcode Video Interaktif Berorientasi Masalah	60
Gambar 4. 4 Sebelum Direvisi	61
Gambar 4. 5 Sesudah Direvisi	62
Gambar 4. 6 Sebelum Direvisi	62
Gambar 4. 7 Sesudah Revisi	62
Gambar 4. 8 Sebelum Direvisi	63
Gambar 4. 9 Sesudah Direvisi	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 (Analisis Kebutuhan Siswa).....	92
Lampiran 2 (Wawancara Wali Kelas).....	93
Lampiran 3 (Produk Penelitian)	95
Lampiran 5 (Ahli Media)	101
Lampiran 6 (Ahli Materi)	105
Lampiran 7 (Ahli Bahasa)	108
Lampiran 8 (Surat Pengantar Penelitian).....	111
Lampiran 9 (Surat Balasan Sekolah).....	112
Lampiran 10 (Uji Coba One to One).....	113
Lampiran 11 (Uji Coba Small Group).....	114
Lampiran 12 (Uji Coba Field Test)	115
Lampiran 13 (Kuisisioner Wali Kelas).....	116
Lampiran 14 (Uji Coba One to One).....	117
Lampiran 15 (Uji Coba Small Group).....	118
Lampiran 16 (Uji Coba Field Test)	119
Lampiran 17 (Dokumentasi Foto Bersama)	120
Lampiran 18 (Daftar Riwayat Hidup)	121

