

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS MODEL  
KONTEKSTUAL PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL  
BUDAYA DI INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Yolanda**

**NIM : 06131382025081**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRWIJAYA**

**TAHUN 2023**

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS MODEL  
KONTEKSTUAL PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL  
BUDAYA DI INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Oleh :

**Yolanda**

**NIM : 06131382025081**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

**Pembimbing,**



**Dr. Mahruman Raharjo, M.Sn.**

**NIF. 197001232006041001**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS MODEL  
KONTEKSTUAL PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL  
BUDAYA DI INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Oleh :

**Yolanda**

**NIM : 06131382025081**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing,**

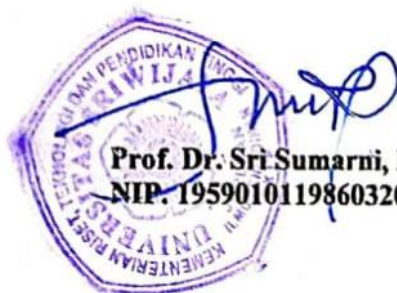


**Dr. Maknani Raharjo, M.Sn.**

**NIP. 197601232006041001**

**Mengetahui :**

**Ketua Jurusan,**



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.**  
**NIP. 195901011986032001**

**Koordinator Prodi PGSD,**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**  
**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS MODEL  
KONTEKSTUAL PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL  
BUDAYA DI INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Yolanda**

**NIM : 06131382025081**

**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Kamis**

**Tanggal : 30 November 2023**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Dr. Mahmud Rakarjo, M.Sn.**



**2. Anggota : Dr. Suratmi, M.Pd.**



**Palembang, Desember 2023  
Koordinator Program Studi**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002**

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yolanda  
NIM : 06131382025081  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Model Kontekstual Pada Materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia Kelas V Sekolah Dasar” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2023

Yang membuat pernyataan



Yolanda

NIM. 06131382025081

## **PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan berkat-Nya yang telah melancarkan, memperkuat, dan meridhai penulis selama melakukan penelitian ini. Dengan segala rasa syukur, hormat dan kasih yang ada, maka saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Dengan rasa cinta dan terima kasih yang mendalam, skripsi ini kuhanturkan untuk wanita yang tak pernah lelah memberikan kasih dan dukungan tanpa batas – Ibu tercinta yaitu Ibu Sri Intahayati. Setiap langkah hidupku selalu kau terangi oleh nasihat dan doa-doamu yang penuh kebaikan.
2. Alm. R. Zamhur, seseorang yang biasa saya panggil ayah dan engkau tak lagi berada di sisi saya, namun arung perjalananku dalam menyelesaikan skripsi ini terasa penuh makna karena bayanganmu selalu hadir dalam setiap langkahku. Setiap jerih payah, tangis, dan tawa, semuanya kusajikan sebagai ungkapan terima kasihku yang tak terhingga padamu. Semoga Ayah tenang disana dan ditempatkan di sisi-Nya.
3. Kepada cinta kasih ketiga saudara saya, Hasbullah Bandar Nata, Sherly Marcelena, dan Tri Akbar Falevie. Terima kasih banyak atas segala do'a, usaha, dan motivasi yang telah diberikan kepada adik terakhir kalian ini.
4. Dosen pembimbing peneliti, Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Pd., yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing, arahan, ilmu, serta masukan yang telah diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan jasa beliau, aamiin.
5. Dosen penguji, Dr. Suratmi, M.Pd., terima kasih banyak Ibu atas saran dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Hartono, MA., selaku dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta Admin Prodi PGSD yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

7. Seluruh Bapak / Ibu dosen PGSD yang telah banyak memberikan dan mencurahkan ilmu pengetahuan kepada saya selama mengikuti perkuliahan. Semoga jasa-jasa kalian akan terbalaskan oleh-Nya, aamiin.
8. Kepala Sekolah, Guru, Staff, dan Peserta didik SD Negeri 02 Palembang. Terima kasih saya ucapkan atas informasi, bantuan, semangat, serta mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di SD Negeri 02 Palembang.
9. Teman dekat saya yang sudah banyak membantu perkuliahan maupun skripsi, teman curhat, direpotkan sekaligus tempat berbagi. Bella Nurardiati, Aliyah Hasanah, Aftanalia, Rifki Attorik, Aden Nopryan Deni, Fisi Ren Yesi, Riska Anugerah, Aldilah, Dewinta Aulia Savitri, Nyimas Azzati Labibah, Sri Rezeki Hasanah.
10. Kakak-kakak tingkat juga yang sudah banyak membantu perkuliahan maupun skripsi. Kak Taslim, Kak Putri Andani, dan Kak Dwi Rizky Wulandari.
11. Semua teman-teman PGSD angkatan 2020 seperjuangan skripsi.
12. Kepada Seventeen, Treasure, Riize, Enhypen, BTS, NewJeans, Boynextdoor, Aespa, Keshi, Niki, Aktor Drakor yang eksistensinya selalu menemani saya dalam perkuliahan dan skripsi. Terima kasih untuk lagu, karya dan konten yang membuat *moodbooster* naik dan menguatkan saya untuk tetap waras dan semangat dalam menjalani hidup.
13. *Least but not Least*. Terima kasih kepada diriku sendiri karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai, terus berusaha, kuat dan tidak menyerah, serta terima kasih untuk bertahan hidup. Semoga kamu kuat dan semangat untuk menantikan hari yang indah nanti.

**MOTTO :**

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”*

*- Q.S Al-Baqarah: 286*

*“Get a diploma”- Scoups (Seventeen)*

*“Nil Desperandum”*

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “Pengembangan Video Interaktif Berbasis Model Kontekstual Pada Materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia Kelas V Sekolah Dasar” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi pendidikan guru sekolah dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam Mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.,Sn, sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Suratmi. M.Pd., sebagai penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbakan skripsi ini. Serta terima kasih kepada Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan Bapak Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dan dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Desember 2023

Yang membuat pernyataan



Yolanda

NIM. 06131382025081



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK .....	xv
ABSTRACT.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>17</b>
1.1 Latar Belakang .....	17
1.2 Rumusan Masalah .....	20
1.3 Tujuan Penelitian.....	20
1.4 Manfaat Penelitian.....	20
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	20
1.4.2 Manfaat Praktis .....	21
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>22</b>
2.1 Belajar dan Pembelajaran .....	22
2.2 Model Pembelajaran.....	23
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	23
2.2.2 Ragam dan Karakteristik Model Pembelajaran .....	23
2.3 Model Pembelajaran Kontekstual.....	25
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kontekstual.....	25
2.3.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kontekstual.....	26
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kontekstual .....	27
2.4 Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar.....	29

2.5 Materi Keragaman Sosial Budaya Indonesia .....	30
2.6 Media Pembelajaran .....	31
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	31
2.6.2 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	31
2.6.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	32
2.7 Media Video .....	33
2.7.1 Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran .....	33
2.7.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Video Interaktif .....	34
2.8 Jenis-Jenis Aplikasi Pembuatan Video Interaktif.....	35
2.9 Penelitian Pengembangan.....	37
2.9.1 Pengertian Penelitian Pengembangan .....	37
2.9.2 Model-Model Pengembangan.....	37
2.10 Penelitian Relevan.....	42
2.11 Kerangka Berpikir .....	45
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
3.1 Jenis dan Model Penelitian.....	46
3.2 Subjek Penelitian.....	47
3.3 Lokasi dan Jadwal Penelitian .....	47
3.3.1 Lokasi Penelitian.....	47
3.3.2 Jadwal Penelitian .....	47
3.4 Prosedur Penelitian.....	47
3.4.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis) .....	49
3.4.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	49
3.4.3 Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	50
3.4.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	50
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	51
3.5.1 Observasi .....	51
3.5.2 Wawancara.....	51
3.5.3 Dokumentasi .....	52
3.5.4 Lembar Validasi/ <i>Walkthrough</i> .....	52
3.5.5 Angket.....	54
3.5.6 Tes.....	55

3.6 Teknik Analisis Data .....	56
3.6.1 Analisis Data Wawancara.....	57
3.6.2 Analisis Data Lembar Validasi Ahli / <i>Walkthrough</i> .....	57
3.6.3 Analisis Data Angket Respon Guru dan Peserta Didik .....	60
3.6.4 Analisis Tes.....	63
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>66</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	66
4.1.1 Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	66
4.1.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	69
4.1.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	83
4.1.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	116
4.1.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	137
4.2 Pembahasan .....	140
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>145</b>
5.1 Kesimpulan.....	145
5.2 Saran .....	147
5.2.1 Saran Teoritis.....	147
5.2.2 Saran Praktis .....	147
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>148</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>153</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media .....	53
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa .....	54
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru .....	54
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik .....	55
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Indikator Tes .....	55
Tabel 3. 7 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru .....	57
Tabel 3. 8 Tabel Instrumen Validasi Media.....	58
Tabel 3. 9 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	58
Tabel 3. 10 Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....	59
Tabel 3. 11 Kategori Nilai Validasi .....	60
Tabel 3. 12 Tabel Persentase Kategori.....	60
Tabel 3. 13 Instrumen Angket Respon Guru .....	61
Tabel 3. 14 Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	62
Tabel 3. 15 Kategori Nilai Respon.....	62
Tabel 3. 16 Persentase Kategori Hasil Angket Guru dan Peserta Didik.....	62
Tabel 3. 17 Instrumen Tes Pretest dan Posttest .....	63
Tabel 3. 18 Kategori N-Gain Score .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Model Rowntree .....	38
Gambar 2.2 Tahapan Model 4D.....	39
Gambar 2.3 Tahapan Model ADDIE .....	40
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir.....	45
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE .....	46
Gambar 3.2 Prosedur Pelaksanaan Model ADDIE .....	48
Gambar 4.1 Wawancara wali kelas VA SD Negeri 02 Palembang .....	66
Gambar 4.2 Flowchart.....	71
Gambar 4.3 Mencari Website Canva melalui Google .....	84
Gambar 4.4 Login/Sign up Akun Canva.....	84
Gambar 4.5 Tampilan Home pada Aplikasi Canva .....	85
Gambar 4.6 Tampilan Fitur Pembuatan Video pada Canva .....	86
Gambar 4.7 Proses Pengeditan Elemen .....	86
Gambar 4.8 Proses Penambahan Animasi pada Elemen.....	87
Gambar 4.9 Pengunduhan Video Pembelajaran .....	87
Gambar 4.10 Halaman Utama Canva.....	88
Gambar 4.11 Tampilan Fitur Pembuatan Media Interaktif.....	88
Gambar 4.12 Proses Penambahan interaktif pada Media.....	89
Gambar 4.13 Uji Coba Respon Guru .....	131
Gambar 4.14 Uji Coba Perorangan .....	133
Gambar 4.15 Uji Coba Kelompok Kecil.....	135

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Penelitian.....	154
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi .....	155
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari FKIP UNSRI.....	157
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian dari Kesbangpol.....	158
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan .....	159
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian di Sekolah....	160
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	161
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Media.....	165
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media .....	166
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Materi .....	169
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi.....	170
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa .....	173
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	174
Lampiran 14 Angket Respon Guru .....	177
Lampiran 15 Angket Respon Peserta Didik Perorangan .....	178
Lampiran 16 Angket Respon Peserta didik Kelompok Kecil .....	181
Lampiran 17 Hasil Prettest.....	187
Lampiran 18 Hasil Posttest .....	196
Lampiran 19 Dokumentasi Kegiatan .....	205
Lampiran 20 Kartu Bimbingan Skripsi.....	208
Lampiran 21 Hasil Pengecekan Similarity.....	211
Lampiran 22 Surat Pengecekan Similarity.....	212
Lampiran 23 Bukti Perbaikan Skripsi.....	213
Lampiran 24 Tabel Perbaikan Skripsi.....	218
Lampiran 25 Surat Izin Penjilidan .....	219

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS MODEL  
KONTEKSTUAL PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA DI  
INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Yolanda (06131382025081)**

[06131382025081@student.unsri.ac.id](mailto:06131382025081@student.unsri.ac.id)

**Pembimbing: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn**

[makmunraharjo@unsri.ac.id](mailto:makmunraharjo@unsri.ac.id)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis model kontekstual pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V SD Negeri 02 Palembang dan mendeskripsikan kevalidan, respon peserta didik dan guru, serta keefektifan media pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Data yang dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, wawancara, lembar validasi, angket respon, serta tes hasil belajar. Hasil penilaian validasi dari ahli media adalah 95% dengan kategori sangat valid, validasi dari ahli materi adalah 95% dengan kategori sangat valid, dan ahli bahasa adalah 95% dengan kategori sangat valid. Skor kepraktisan pada tahap uji perorangan adalah 100% dengan kategori sangat praktis, uji coba kelompok kecil adalah 93% dengan kategori sangat praktis, dan uji coba respon kepada guru wali kelas VA adalah 100% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas yang terukur pada uji coba *pretest* dan *posttest* menggunakan perhitungan skor *N-gain* adalah 0,71 dengan kategori tinggi. Efektivitas yang tinggi menggambarkan bahwa penggunaan produk ini telah mampu meningkatkan prestasi belajar kognitif peserta didik. Dengan demikian, produk berupa video interaktif sangat baik sehingga dapat diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

***Kata kunci:*** Pengembangan, Video Interaktif, Model Kontekstual

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE VIDEOS BASED ON CONTEXTUAL  
MODELS ON THE MATERIAL OF SOCIO-CULTURAL DIVERSITY IN  
INDONESIA CLASS V ELEMENTARY SCHOOL**

**Yolanda (06131382025081)**

[06131382025081@student.unsri.ac.id](mailto:06131382025081@student.unsri.ac.id)

**Advisor: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn**

[makmunraharjo@unsri.ac.id](mailto:makmunraharjo@unsri.ac.id)

***Elementary Teacher Education Study Program***

**ABSTRACT**

*This study aims to develop interactive video learning media based on contextual models on the material of socio-cultural diversity in Indonesia class V SD Negeri 02 Palembang and describe the validity, response of students and teachers, and the effectiveness of learning media. The type of research used is ADDIE model development research (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collected through observation, documentation, interviews, validation sheets, response questionnaires, and learning outcomes tests. The results of the validation assessment from media experts are 95% with a very valid category, validation from material experts is 95% with a very valid category, and linguists are 95% with a very valid category. The practicality score at the individual test stage was 100% with a very practical category, the small group trial was 93% with a very practical category, and the response trial to the VA homeroom teacher was 100% with a very practical category. The effectiveness measured in the pretest and posttest trials using the N-gain score calculation was 0.71 with a high category. High effectiveness illustrates that the use of this product has been able to improve students' cognitive learning achievement. Thus, the product in the form of an interactive video is very good so that it can be applied in the process of teaching and learning activities.*

**Keywords:** *Development, Interactive Videos, Contextual Model*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada dinamika pendidikan sekarang, guru kini berperan sebagai perancang pembelajaran bukan lagi sebagai sumber pengetahuan yang utama. Agar dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif, efisien dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mampu mendesain kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan variasi pendekatan, model, metode, maupun media pembelajaran. Sehingga, peserta didik menjadi tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dan lingkungan belajar menjadi menyenangkan.

Berdasarkan pada PP Nomor 19 tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan mengenai beberapa dasar dari pendidikan bermutu yaitu menyenangkan dan memotivasi. Karena hal ini, media perlu digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran, interaksi antara guru dan peserta didik menjadi lebih menarik, peserta didik lebih bersemangat untuk belajar, serta lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan.

Di sisi lain, media pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai sarana menyalurkan pesan atau informasi, memancing ide, dan memicu minat belajar peserta didik terhadap apa yang peserta didik pelajari. Motivasi belajar dapat dibangkitkan dengan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman konsep dan informasi materi secara efisien dan mudah bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa benda fisik atau non-fisik, seperti buku, gambar, video, presentasi, dan banyak lagi.

Dalam dunia pendidikan di Indonesia, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) terdapat muatan PPKn. PPKn merupakan muatan yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan saja, akan tetapi membentuk kualitas moral, sikap positif, dan perilaku bertanggung jawab yang bermanfaat bagi bangsa maupun negara. Menurut Zuchdi

dikutip (Putri et al., 2019) contoh dari sikap dan perilaku yang baik salah satunya yaitu kepedulian terhadap orang lain. Kepedulian tersebut dapat diwujudkan melalui sikap menghargai terhadap segala bentuk keragaman sosial dan budaya di sekitar peserta didik. Untuk menanamkan sikap tersebut, terdapat materi pada muatan PPKn yang membahas mengenai keragaman sosial budaya. Keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia dan cara menghargai keragaman tersebut merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas V. Kompetensi ini penting diajarkan kepada peserta didik, agar peserta didik mengenal, menghargai, dan melestarikan keragaman sosial budaya yang ada di lingkungan sekitarnya maupun di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, pada proses belajar mengajar di SD Negeri 02 Palembang terdapat beberapa permasalahan yang ditemui. Pertama, terdapat beberapa peserta didik kelas VA SD Negeri 02 Palembang masih belum memahami dan mengetahui keragaman sosial budaya apa saja yang ada di Indonesia dan di lingkungan sekitarnya. Bahkan, ada beberapa anak yang lebih tertarik atau sangat menyukai sosial kebudayaan seperti lagu-lagu serta tari-tarian dari Korea Selatan ataupun Barat. Hal ini dapat menyebabkan kehilangan jati diri dan kepribadian peserta didik sebagai warga negara Indonesia dan juga menyimpang dari nilai dan norma di masyarakat. Kedua, guru kelas VA SD Negeri 02 Palembang pada proses kegiatan belajar mengajar guru menjadi satu-satunya sumber informasi (*teacher center*). Guru belum memanfaatkan teknologi untuk media pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Sehingga membuat minat belajar peserta didik masih belum optimal. Ketiga, guru menggunakan media pembelajaran konvensional dan bahan ajar berupa buku cetak yang diterbitkan oleh Kemendikbudristek, media pembelajaran konvensional yang disediakan oleh pihak sekolah dan buatan guru sendiri. Sebaliknya, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di dunia globalisasi saat ini, para guru harus proaktif, inovatif, dan mahir dalam teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, beragam dan instruktif dengan menyertakan factor-faktor kontekstual. Dengan demikian, media pembelajaran

diperlukan sebagai pendukung di dalam kelas agar peserta didik dapat memahami konsep dan informasi secara efektif, efisien, dan tanpa merasa bosan.

Menggunakan video interaktif sebagai sumber belajar adalah salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang menarik, dinamis, dan interaktif. Peserta didik dapat mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak, melalui video interaktif dapat menghadirkan objek yang terlalu berbahaya atau sulit didapat ke dalam lingkungan belajar, menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil, dan mendemonstrasikan gerakan yang terlalu cepat atau lambat dengan menyaksikan objek yang ditampilkan oleh video interaktif yang berfungsi sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, jika digunakan secara efektif, materi pembelajaran video interaktif dapat membantu pendidik dalam memberikan pengetahuan dengan cara yang lebih menarik, dinamis, dan beragam serta memudahkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang sulit.

Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat berbagai macam model pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah model kontekstual. Menurut (Ramdani, 2018) model pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang menghubungkan materi pembelajaran dengan keadaan dunia nyata peserta didik. Dengan menerapkan model ini pada pembelajaran maka peserta didik dapat memperoleh gambaran secara nyata mengenai suatu konsep yang dikaji sehingga peserta didik dapat mengaitkan dan memahami konsep secara nyata di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan video interaktif berbasis model kontekstual untuk membantu peserta didik dalam mempelajari keragaman sosial budaya di Indonesia. Maka demikian peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Video Interaktif Berbasis Model Kontekstual Pada Materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis model kontekstual pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis model kontekstual pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V Sekolah Dasar yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis model kontekstual pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V Sekolah Dasar yang efektif?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan, yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis model kontekstual pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V Sekolah Dasar yang valid.
2. Mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis model kontekstual pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V Sekolah Dasar yang praktis.
3. Mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis model kontekstual pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V Sekolah Dasar yang efektif.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan dapat menambah pemahaman dan konteks baru mengenai pengembangan media pembelajaran video

interaktif berbasis model kontekstual pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V dalam dunia pendidikan dan pembelajaran di Sekolah Dasar.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Dalam penelitian tentu memiliki manfaat, dan berikut ini adalah beberapa manfaat dari penelitian pengembangan ini.

1. Bagi peserta didik yaitu dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam memahami materi keragaman sosial budaya di Indonesia dengan bantuan media pembelajaran berupa video interaktif berbasis model kontekstual. Selain itu, dapat menciptakan kegiatan belajar yang menarik, menyenangkan, dan menambah pengalaman baru.
2. Bagi guru yaitu dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan teknologi dan keterampilan dalam kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran berupa video interaktif berbasis model kontekstual. Dan sebagai alternatif untuk mengajarkan materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V.
3. Bagi Sekolah yaitu media pembelajaran yang dibuat secara khusus dimaksudkan untuk mendukung dan bermanfaat bagi peserta didik, sekolah, dan guru dalam upaya meningkatkan kualitas lingkungan belajar yang efisien.
4. Bagi peneliti yaitu menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman dalam melakukan penelitian pengembangan video interaktif berbasis model kontekstual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, dkk, R. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Tira Smart.
- Achmad, N., Ganiati, M., & Nur Kur, D. (2021). Implementas Edpuzzle dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didid Pada Era New Normal. *UJMES*.
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran; Edisi revisi*. Rajawali Pers.
- Bahtiar, R. D. A. A. (2022). Pengembangan Media Video Interaktif Berorientasi Pendekatan Ctl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Materi Hubungan Ekosistem Dengan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 5 Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Dewi, N. N. S. K. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kontekstual Pada Muatan Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD No.4 Dalung Kuta Utara. *Universitas Pendidikan Ganesha*.  
<http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/6010>
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas*.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. In *Universitas Jenderal Soedirman*.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*.

- Husni, F. T. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbentuk Cerita Bergambar Menggunakan Live Worksheet Pada Pembelajaran Subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV di SD N 22 Rambutan. *Skripsi. Indralaya : FKIP Unsri*. <http://repository.unsri.ac.id/id/eprint/63326>
- Jumarniati, J., & Anas, A. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD. *Journal of Primary Education*. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.113>
- Kaukaba, S. Q., Nora, N., Fattikasari, D. W., Rizqiyah, D. Z., & Lutfi, A. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Aplikasi Phet Pada Materi Asam Basa untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *UNESA Journal of Chemical Education*, Kaukaba, S. Q., Nora, N., Fattikasari, D. W., Rizq. <https://doi.org/10.26740/ujced.v11n2.p143-157>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Mandasari, D. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar PKN Kelas V yang Berorientasi Pada Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di SDN Lerpak 3 Bangkalan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n2.p1003-1008>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV

- Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*.
- Mirdanda, A. (2019). *Mengelola Aktivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar*. PGRI Kalbar Dan Yudha English Gallery.
- Nurchaya, D. K. (2019). Analisis Dekadensi Moral dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Civic Hukum*.
- Octavia, S. A. (2020). Model-Model Pembelajaran Daring. *Google Book*.
- Prof. Dr.Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Alfabeta, CV*.
- Putri, A. A., Handayani, T., & Mafruzah, M. (2019). Penggunaan Media Papan Kartu Bhineka Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Materi Kergaman Budaya Siswa Kelas 4 SDN Tlogmas 2. *Jurnal Basicedu*.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.92>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*.  
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Ramdani, E. (2018). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8264>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek. In *Lembaga Academic & Research Institute*.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*.
- Ridho, M. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Hyperlink Interaktif Berbasis Model Contextual Teaching And Learning (Ctl) Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri 68 Palembang. *Skripsi. Indralaya : FKIP Unsri*, 145 hlm.  
<http://repository.unsri.ac.id/id/eprint/82485>
- Rosida, D. F., & Safeyah, M. (2020). Video Pembelajaran Mapel UNAS untuk Siswa



- Sekolah Dasar di Desa Kramatinggil Gresik. *JABN*.  
<https://doi.org/10.33005/jabn.v1i2.20>
- Safitri, M., Aziz, M. R., Wangge, M. C. T., Jalal, N. M., Louk, M. J. H., Budiana, I., & Damopolii, I. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif*. Media Sains Indonesia.
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Septy Nurfadhillah. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak, Anggota IKPI.
- Setiawan, F. A., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Hyperlink Interaktif Berbasis Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV DI SDN 68 Palembang. *Skripsi. Indralaya : FKIP Unsri*. <http://repository.unsri.ac.id/id/eprint/62573>
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis : Apa Itu Belajar 'HELPER'” Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*.
- Shakira, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon dan Inshot pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas V SDN 99 Palembang. *Skripsi. Indralaya : FKIP Unsri*.
- Sholihati., Munoto., Rijanto., Fransisca., A. M. T. Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Modul Instalasi Bangunan Sederhana pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas IX TITL di SMK Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 180.  
<https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p177-187>
- Siang, J. L., Ibrahim, N., & Rusmono. (2017). Pengembangan Paket Modul Cetak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen SMP Negeri Tidore Kepulauan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Siregar, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Addie Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Pada SMK PABA Binjai. *LIABILITIES (JURNAL*

- PENDIDIKAN AKUNTANSI*). <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i1.3336>
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*.
- Sumiharsono, R. dan, & Hasanah, H. (2017). Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. *Cetakan Pertama*.
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Trisnawati, P. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Contextual Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 067 Nilem Kota Bandung. *Skripsi(S1) Thesis, FKIP UNPAS*.  
<http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/59293>