

Pengembangan Media Video *Do and Don't* Tentang Sikap Pancasila yang Baik Untuk Siswa Sekolah Dasar

Qelly Permana Putri¹ Asri Rismayanti² Devia Nurfadilah³ Naya Nayla Febriana⁴ Rana Gustian Nugraha⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: qelly.putri18@upi.edu¹ asrirismayanti19@upi.edu² dynurfadilah1702@upi.edu³ nayanaylaf26@upi.edu⁴ ranaagustian@upi.edu⁵

Abstrak

Dikarenakan menurunnya kesadaran akan sikap-sikap Pancasila yang baik pada siswa sekolah dasar yang dapat menyebabkan kemerosotan karakter anak bangsa. Peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk menambah wawasan dan mengingatkan siswa sekolah dasar akan pentingnya sikap-sikap Pancasila yang baik. Penelitian dilakukan dengan melakukan wawancara kemudian mengembangkan media berupa video kegiatan belajar-mengajar yang dibuat menggunakan *research and development* (R&D) dengan desain ADDIE. Pengembangan media berupa video kegiatan belajar-mengajar dibantu dengan aplikasi *Capcut*. Selanjutnya setelah produk terbuat, kemudian dilakukan metode penyebaran angket kepada validator ahli dalam bidang media dan materi serta kepada siswa sekolah dasar yang berada di wilayah Sumedang. Hasil dari penelitian ini berupa hasil uji validitas dan hasil angket dari siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Media Informasi, Sikap Pancasila

Abstract

The declining awareness of good Pancasila attitudes among elementary school students can lead to the decline of the character of the nation's children. Researchers researched to add insight and remind elementary school students of the importance of good Pancasila attitudes. The study was conducted by conducting interviews and then developing media in the form of learning videos using research and development (R&D) with ADDIE design. The Capcut application assists media development in the form of learning videos. Furthermore, after the product is made, questionnaires will be distributed to expert validators in the field of media and material as well as to elementary school students in the Sumedang area. The results of this study are in the form of validator test results and questionnaire results from elementary school students.

Keywords: Media Development, Information Media, Pancasila Attitude



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Melihat dari permasalahan yang ditemukan pada siswa sekolah dasar tentang masih kurang paham dan kurang mengerti bagaimana cara berperilaku sesuai dengan sikap Pancasila yang baik, maka penelitian dilakukan oleh peneliti dengan mengembangkan sebuah media kegiatan belajar-mengajar terhadap permasalahan tersebut. Tujuan dari pengembangan media kegiatan belajar-mengajar ini adalah untuk memecahkan masalah yang ditemukan. Salah satu solusi yang efektif untuk memecahkan masalah yang ditemukan adalah dengan mengembangkan media kegiatan belajar-mengajar, karena dengan mengembangkan media kegiatan belajar-mengajar para siswa bisa belajar dengan lebih mudah dan materi yang diajarkan lebih dipahami dan dapat diterapkan oleh peserta didik.

Bahasa latin "*medium*" adalah pengertian media secara bahasa yang berarti tengah atau penengah. Media disini bisa berarti sebagai perantara dari pengirim pesan kepada penerima

pesan. Dengan melihat pengertian media secara bahasa dapat disimpulkan bahwa media ini merupakan salah satu sarana yang digunakan dalam menyampaikan informasi. Adapun pengertian media kegiatan belajar-mengajar menurut beberapa ahli yang dari beberapa ahli itu memiliki pengertian yang berbeda namun dengan artian yang sama yaitu media kegiatan belajar-mengajar. Menurut Sanaky, alat yang dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dalam sebuah proses belajar mengajar disebut dengan media kegiatan belajar-mengajar. Sesuai dengan pengertian Sanaky yang bahwa media kegiatan belajar-mengajar adalah alat yang digunakan untuk menunjang sebuah kegiatan belajar-mengajar. (Meling dkk., 2019) Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto berpendapat bahwa media kegiatan belajar-mengajar adalah segala sesuatu yang dipakai sebagai sarana dalam meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dengan adanya media kegiatan belajar-mengajar ini, kegiatan belajar-mengajar akan terasa lebih menyenangkan dan lebih mudah diterapkan kepada peserta didik. Pengertian media kegiatan belajar-mengajar sebelumnya sama saja dengan media Pendidikan. (Ainiyah, 2018).

Lalu dengan pengembangan media, media kegiatan belajar-mengajar yang ada akan terus bertambah dan bervariasi sehingga para siswa tidak merasa bosan dengan media yang seperti itu saja. Selain itu pengembangan media ini juga digunakan agar para guru dapat lebih mudah dalam menyesuaikan kegiatan belajar-mengajar dengan materi yang diajarkan. Pengembangan media ini mungkin terkesan sulit, namun apabila kita merasa bahwa pengembangan media itu perlu maka mau tidak mau atau mutlak bahwa pengembangan media itu diperlukan sehingga pengembangan media tidak terasa sesulit sebelumnya. Pengembangan media ini juga diperlukan supaya siswa lebih semangat dengan adanya media kegiatan belajar-mengajar yang baru dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa juga. (Nurrita, 2018). Adapun media yang dikembangkan oleh peneliti berupa media informasi berbasis video digital. Dengan memperhatikan media informasi yang akan dibuat, maka peneliti membuat sebuah pengembangan media yang sesuai dengan hal itu. Dimana peneliti berharap bahwa media informasi itu bisa berguna dan informasi yang disampaikan melalui video digital itu bisa tersampaikan dengan baik. Informasi yang ingin disampaikan adalah mengenai sikap Pancasila yang memiliki pengertian sebagai sikap-sikap yang disesuaikan dengan nilai-nilai Pancasila. Dimana sikap-sikap Pancasila adalah sikap yang mencerminkan dari kelima sila Pancasila. Sikap tersebut dapat dicontohkan dengan adanya siswa yang taat pada aturan di sekolah dan mengetahui juga bisa membedakan mana hal yang seharusnya dilakukan dan mana yang tidak seharusnya dilakukan. (Riafadilah dkk., 2022)

Pada zaman sekarang dimana era digital sudah semakin berkembang pesat dan perkembangan tersebut merancah ke anak-anak yang usianya belum seharusnya untuk bermain handphone, dari faktor itulah yang memunculkan masalah mengenai kurang sikap Pancasila yang baik di diri anak tersebut. Namun dari masalah yang ditemukan, peneliti lalu memikirkan sebuah cara bagaimana jika masalah tersebut bisa saja dijadikan sebagai sebuah solusi dari permasalahan yang ada. Pada zaman sekarang, manusia harus sebisa mungkin mengikuti alur globalisasi yang ada dan juga harus pintar-pintar dalam memanfaatkan teknologi yang berkembang. (Gusti dkk., 2014) Dengan memanfaatkan perkembangan digital peneliti membuat media kegiatan belajar-mengajar dengan berbasis digital pula. Peneliti mempunyai harapan bahwa media yang berbasis digital itu bisa menyelesaikan permasalahan yang ada. Lalu para siswa dapat mencerminkan sikap-sikap Pancasila yang dapat memperkuat identitas dan karakter siswa tersebut. (Amelia Maharani dkk., 2021)

METODE PENELITIAN

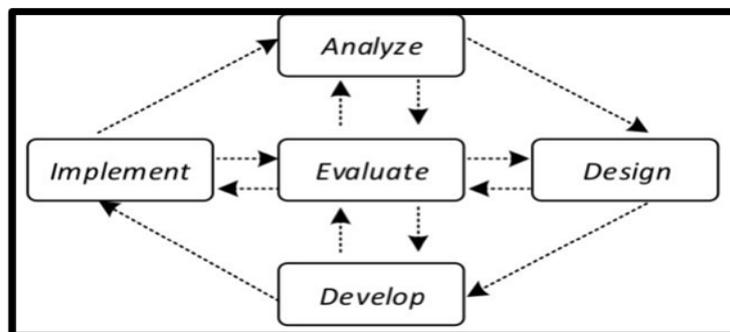
Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan desain ADDIE. Desain ADDIE (Analyze, Desain, Development, Implementation,

and Evaluation) dimulai dengan menganalisis masalah dan kebutuhan kemudian dilanjutkan dengan mendesain dan mengembangkan media kegiatan belajar-mengajar kemudian sampai pada tahap akhir yaitu implementasi dan evaluasi. (Latip, 2022) Sebelum menganalisis masalah dan kebutuhan, peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa sekolah dasar dan juga melakukan observasi perilaku dari siswa sekolah dasar tersebut. Subjek dari penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yang berasal dari beberapa sekolah dasar di Kabupaten Sumedang. Subjek dari penelitian ini berjumlah 70 siswa yang terdiri dari beberapa kelompok uji, dimulai dari kelompok uji perorangan yang terdiri dari 10 peserta didik, kemudian uji kelompok kecil yang terdiri dari 20 siswa dan yang terakhir uji kelompok besar yang terdiri dari 40 peserta didik. Dimana penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik penyebaran angket. Instrumen dari penyebaran angket ini adalah dengan menyebarkan angket kepada validator ahli dalam media dan materi serta dengan menyebarkan angket respon kepada siswa. Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu bulan Februari sampai bulan April pada tahun 2024.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan dengan metode research and development (R&D) dengan desain ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan media video kegiatan belajar-mengajar do and don't tentang sikap Pancasila yang baik untuk siswa sekolah dasar. Desain ADDIE ini biasa digunakan dalam metode research and development (R&D) agar metode tersebut bisa menghasilkan sebuah produk yang sesuai dengan masalah yang ditemukan. (Rustandi, 2021)



Gambar 1. Alur desain ADDIE

Metode research and development (R&D) ini dipilih untuk memudahkan dalam proses penelitian. Kemudian adapun alur dari desain ADDIE seperti gambar di atas. Desain ADDIE dimulai dari menganalisis, kemudian mendesain, dilanjutkan dengan mengembangkan, lalu diimplementasikan dan terakhir sampai ke tahap evaluasi. Dimulai dengan menganalisis masalah dan kebutuhan. Setelah mendapatkan hasil dari analisis masalah dan kebutuhan, kemudian peneliti membuat desain dan mengembangkan desain yang akan dijadikan sebagai pemecahan atau penyelesaian dari masalah yang ditemukan sebelumnya. (Desi Dwi Arianti dkk., 2021) Kemudian hasil dari pengembangan desain ini menghasilkan sebuah media kegiatan belajar-mengajar berupa video kegiatan belajar-mengajar. Pengembangan media tersebut dilakukan untuk memenuhi kebutuhan yang sudah dianalisis sebelumnya. Dimana video kegiatan belajar-mengajar tersebut menjadi salah satu hasil dari penelitian. Setelah media kegiatan belajar-mengajar rampung, media tersebut kemudian diuji oleh validator ahli dalam bidang media dan materi. Adapun format penilaian dan tabel kriteria kelayakan dari validator ahli dalam bidang media dan materi sebagai berikut.

$$\text{Total skor maksimal} : 15 \times 5 = 75$$

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

Gambar 2. Format penilaian validator

Penjelasan mengenai gambar 2 ini adalah, apabila keseluruhan dari skor yang diperoleh dari hasil uji validasi, lalu akan masuk ke tahap penilaian akhir. Dimana total skor tersebut dikalikan dengan 5 kemudian untuk mendapatkan nilai akhir dilakukan pembagian dari jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah skor keseluruhan kemudian dikalikan dengan 100%.

Tabel 1. Kriteria kelayakan secara deskriptif

Interval Persentase	Kriteria	Kesimpulan
81 % - 100 %	Sangat Layak	Materi layak digunakan tanpa revisi (√)
61 % - 80%	Layak	Materi layak digunakan dengan revisi ()
41 % - 60%	Cukup Layak	Materi tidak layak digunakan ()
21 % - 40 %	Tidak Layak	
0 % - 20 %	Sangat Kurang Layak	

Kemudian dilanjutkan pada tabel 1, yang menjelaskan beberapa kriteria kelayakan secara deskriptif dari validator ahli. Setelah media kegiatan belajar-mengajar tersebut masuk ke tahap uji kelayakan atau uji validasi dari validator ahli, media tersebut mendapatkan nilai sebesar 81,3% dengan kategori sangat layak dengan kesimpulan materi tersebut layak digunakan tanpa adanya revisi tambahan. Hasil uji validator yang dilihat dari format penilaian validator, yang di mana media kegiatan belajar-mengajar yang sudah dibuat mendapatkan skor 61 dari keseluruhan skor yaitu 75. Lalu skor tersebut dimasukkan ke dalam format penilaian sehingga menghasilkan nilai kelayakan yang diperoleh sebesar 81,3%.

Tabel 2. Kategori kelayakan produk

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

Selanjutnya media kegiatan belajar-mengajar disebarkan lagi ke beberapa sekolah di wilayah Sumedang. Di mana peneliti melakukan penyebaran angket respon kepada siswa sekolah dasar kelas atas. Penyebaran angket ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yang pertama tahapan uji coba perorangan yang terdiri dari 10 siswa kemudian dari hasil uji coba perorangan, media yang dikembangkan mendapatkan persentase sebesar 92,46% dan mendapatkan kriteria sangat layak berdasarkan dengan yang sudah tertera di tabel 2 mengenai kategori kelayakan produk. Selanjutnya media kegiatan belajar-mengajar masuk ke tahap uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 20 siswa dan hasil dari uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase 87,36% serta mendapatkan kriteria sangat layak. Dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok besar yang terdiri dari 40 siswa, dengan media kegiatan belajar-mengajar yang mendapatkan hasil uji dengan persentase 89,20% dan juga mendapatkan kriteria sangat layak.

Pembahasan

Pembahasan dimulai dengan penjelasan mengenai alur dari desain ADDIE. ADDIE sendiri dimulai dengan tahap analisis. Analisis pertama yaitu dimulai dengan analisis masalah, sebelum

masuk ke dalam tahap analisis masalah peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dan observasi kepada siswayang berada di salah satu sekolah dasar yang berada di wilayah Sumedang. Setelah mendapatkan hasil dari wawancara, barulah peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang ditemukan. Masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah masih kurangnya wawasan dan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai sikap-sikap Pancasila yang baik. Dari hasil wawancara dan observasi ditemukan bahwa masih banyaknya siswa sekolah dasar yang tidak melakukan sikap Pancasila yang baik.

Kemudian dari masalah tersebut peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kebutuhan ini dilakukan untuk memecahkan masalah dengan menciptakan sebuah solusi terbaik agar masalah tersebut dapat terselesaikan. Hasil dari analisis kebutuhan tersebut adalah berupa solusi dari permasalahan dengan membuat media kegiatan belajar-mengajar berbasis digital berupa video kegiatan belajar-mengajar do and don't tentang sikap-sikap Pancasila yang baik. Peneliti memilih solusi berbasis digital dikarenakan melihat dari berbagai sisi. Dikarenakan sudah banyaknya siswa sekolah dasar yang menggunakan handphone atau gawai untuk bermain dan terkadang banyak siswa yang menggunakan handphone atau gawai untuk menonton di beberapa aplikasi online. Maka dari analisis tersebut, peneliti memilih untuk membuat solusi berbasis digital agar solusi tersebut dapat berguna bukan hanya untuk siswa di sekolah dasar tersebut saja. Akan tetapi solusi tersebut bisa digunakan oleh siswa sekolah dasar lainnya. Selain itu, peneliti memilih berbasis digital agar pemanfaatan solusi itu bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.

Tahap selanjutnya dari ADDIE adalah tahap desain, tahapan ini dilakukan untuk mendesain solusi yang dipilih sebelumnya. Langkah pertama dari pembuatan media ini adalah dengan menentukan isi materi atau konten apa yang akan dibuat, selanjutnya langkah kedua yaitu dengan mencari desain apa yang akan digunakan. Langkah ketiga yaitu dengan melakukan revisi dan evaluasi apabila konten dan isi kurang sesuai dengan yang diinginkan. Desain yang dipilih adalah dengan membuat video do and don't tentang sikap Pancasila yang baik. (Iswati, 2019) Tahapan berikutnya yaitu dengan pengembangan, pengembangan media sudah disesuaikan dengan desain yang ada sebelumnya. Dengan memilih desain video kegiatan belajar-mengajar berbasis digital dan dengan berbentuk video singkat do and don't yang sudah banyak diunggah di beberapa aplikasi online. Pengembangan pertama dilakukan dengan membuat video mentahan atau video orisinal tentang sikap-sikap Pancasila yang baik dan sikap-sikap Pancasila yang tidak baik. Kemudian dilanjutkan ke langkah selanjutnya yaitu proses pengeditan video dengan menggunakan aplikasi Capcut sebagai aplikasi bantuan. Selanjutnya setelah proses pengeditan, video terlebih dahulu diulas oleh peneliti untuk dilihat apakah ada kesalahan dan kekurangan dari video yang dikembangkan. Apabila sudah tidak ada kekurangan dari video, video kegiatan belajar-mengajar tersebut dinyatakan selesai dikembangkan dan akan dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

Setelah tahap pengembangan, masuk ke dalam tahap implementasi. Dimana pada tahap ini hasil dari tahap pengembangan berupa video kegiatan belajar-mengajar do and don't tentang sikap-sikap Pancasila yang baik akan dilakukan uji validitas oleh validator ahli bagian media dan materi. Dari hasil uji validitas, video tersebut mendapat penilaian sebesar 61 dari 75 dan masuk ke dalam kriteria sangat layak dan mendapatkan kesimpulan bahwa materi layak digunakan tanpa ada revisi. Kemudian setelah uji validitas, video ini juga dilakukan uji kelayakan dengan menyebar angket respon siswa sekolah dasar. Uji kelayakan dengan penyebaran angket respon dibagi menjadi beberapa tingkatan uji coba. Pertama, uji coba perorangan yang terdiri dari 10 siswa dan dari uji coba perorangan tersebut mendapatkan persentase sebesar 94,46% mendapat kriteria sangat layak. Setelah uji coba perorangan, dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 20 siswa dengan hasil yang

didapat yaitu 87,36% dan predikat sangat layak. Selanjutnya ke tahap terakhir yaitu uji coba kelompok besar yang terdiri dari 40 siswa dengan mendapatkan hasil 89,20% dan mendapatkan kriteria sangat layak juga. Tahap terakhir yaitu evaluasi, yang bisa kita lihat dari hasil uji validitas dan uji kelayakan bahwa video atau produk yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria syarat penilaian dan mendapatkan nilai yang masuk ke dalam kategori sangat layak dalam uji validitas serta presentase uji kelayakan materi yang mendapatkan kategori sangat layak pula. Sehingga media yang dikembangkan ini sangat layak untuk digunakan sebagai media kegiatan belajar-mengajar.

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwasannya media kegiatan belajar-mengajar berbasis digital berupa video kegiatan belajar-mengajar do and don't yang dikembangkan dengan menggunakan metode research and development (R&D) desain ADDIE dan bantuan dari aplikasi Capcut itu bisa dijadikan sebagai media kegiatan belajar-mengajar pada siswa sekolah dasar. Jika dilihat menurut hasil dari uji validitas oleh validator ahli dalam bidang media dan materi yang menunjukkan bahwa mendapatkan nilai sebesar 81,3% kategori sangat layak dan uji kelayakan yang diambil dari penyebaran angket respon kepada siswa sekolah dasar yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. (2018). Remaja Millennial Dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millennial. Dalam JPII (Vol. 2, Nomor 2).
- Amelia Maharani, L., Furi Furnamasari, Y., & Anggraeni Dewi, D. (2021). Menumbuhkuatkan Pengetahuan Mengenai Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9387–9389.
- Desi Dwi Arianti, B., Alfian Hadi, Y., & Septu Marsa Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Kamus Bergambar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Model ADDIE. *Universitas Hamzanwadi*, 5(02), 425–434. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.4166>
- Gusti, I., Agung, L., Putra, K., Dewa, I., Tastra, K., Suwatra, W., & Pendidikan, J. T. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat (Vol. 2, Nomor 1).
- Iswati, L. (2019). Developing Addie Model-Based Esp Coursebook. *Indonesian EFL Journal*, 5(2), 103. <https://doi.org/10.25134/iefjl.v5i2.1804>
- Latip, A. (2022). DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *Diksains: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2, 102–108.
- Meling, M., Pendidikan, M., Sekolah, G., Universitas, D., & Wacana, K. S. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3(1), 20–28.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Vol. 03).
- Riafadilah, A., Dermawan, H., Andi, H., Hafman, A., Nisa, I., Fatahillah Bogor, S., Tengah, K., Cileungsi, K., Bogor, K., Barat, J., Darunnajah Bogor, S., Cipining Rt, K., & Argapura Kec Cigudeg -Kab Bogor -Prov Jawa Barat, D. (2022). Nilai-Nilai Pancasila dalam Meningkatkan Sikap Nasionalisme di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 04(04), 1393–1400.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11, 57–60.