

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MUATAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD NEGERI 1 SELAT
TAHUN AJARAN 2025/2026**

**Oleh
Ni Komang Voni Astiti, NIM 2211031616
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) rancang bangun video interaktif berbasis kontekstual materi keragaman budaya indonesia muatan pendidikan Pancasila, (2) validitas video interaktif berbasis kontekstual materi keragaman budaya indonesia muatan pendidikan pancasila yang ditinjau dari rancang bangun, isi, desain intruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. (3) efektivitas video interaktif berbasis kontekstual materi keragaman budaya indonesia muatan pendidikan pancasila. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner dan tes objektif pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian ini (1) rancang bangun video interaktif dengan presentase yang berada pada kualifikasi sangat baik (95,00%), (2) hasil uji validitas video interaktif menunjukkan hasil uji ahli isi/materi sebesar (98,21%), uji ahli desain intruksional sebesar (95,00%), uji ahli media pembelajaran sebesar (93,33%), uji coba perorangan sebesar (93,33%) sangat baik, dan uji coba kelompok kecil sebesar (95,00%) sangat baik, (3) Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($54,90 > 2,06$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Disimpulkan, video iteraktif berbasis kontekstual efektif untuk diterapkan pada materi keragaman budaya indonesia mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 1 Selat.

Kata Kunci: video interaktif, kontekstual, pengembangan

ABSTRACT

This study aims to determine (1) the design, (2) the validity, and (3) the effectiveness of a contextual-based interactive video on the topic “Keragaman Budaya Indonesiaku” in the Pancasila Education subject for fifth-grade students of SD Negeri 1 Selat. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through questionnaires and objective multiple-choice tests. The data were analyzed using quantitative descriptive techniques and inferential statistics. The results show that (1) the design of the interactive video obtained a percentage of 95.00%, categorized as very good. (2) The validity results also indicate very good qualifications, including content expert validation (98.21%), instructional design expert validation (95.00%), learning media expert validation (93.33%), individual trials (93.33%), and small group trials (95.00%). (3) The effectiveness test revealed that t-count was higher than t-table ($54.90 > 2.06$), indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. It can be concluded that the contextual-based interactive video is effective for teaching the topic “Keragaman Budaya Indonesiaku” in the Pancasila Education subject for fifth-grade students of SD Negeri 1 Selat.

Keywords: *interactive video, contextual approach, development*

