

PENGEMBANGAN VIDEO KONTEKSTUAL DAN KARAKTER MATERI IDENTITAS MASYARAKAT LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU KELAS IV

Nugrahanie Candra Maulidya¹, Suyoto², Nur Ngazizah³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo
e-mail: nugrahaniecandra@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan media video pembelajaran berbasis kontekstual dan karakter. 2) Mengetahui kelayakan media video pembelajaran berbasis kontekstual dan karakter materi identitas masyarakat di lingkungan sekitar tempat tinggal untuk kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang mempunyai lima tahapan (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Wirun yang berjumlah 31 peserta didik. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon peserta didik, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis kontekstual dan karakter ini adalah: 1) dihasilkan produk media video pembelajaran berbasis kontekstual dan karakter pada materi identitas masyarakat di lingkungan sekitar tempat tinggal kelas IV sekolah dasar; 2) menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis kontekstual dan karakter yang dikembangkan layak untuk digunakan setelah memperoleh penilaian dari ahli media 84,2% dan ahli materi 98,8% dengan kategori sangat valid. Pada aspek kepraktisan dari hasil respon peserta didik saat uji coba terbatas mendapat 100%, uji coba lebih luas mendapat 97,2%. Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1 oleh observer I dan II mendapat 93,3%, dan pada pertemuan II oleh observer I dan II mendapat 100% dengan kriteria sangat praktis. Aspek keefektifan dari hasil tes peserta didik mendapat 91,6% dengan kriteria sangat efektif.

Kata Kunci: *karakter, kontekstual, media video pembelajaran*

DEVELOPMENT OF CONTEXTUAL AND CHARACTER-BASED LEARNING VIDEOS ON COMMUNITY IDENTITY MATERIAL FOR MY RESIDENTIAL ENVIRONMENT FOR GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL

Abstract: *This research aims to: 1) Produce contextual and character-based learning video media. 2) Determine the feasibility of contextual and character-based learning video media for community identity material in the neighborhood where I live for grade IV of elementary school. This research is a developmental study using the ADDIE model, which has five stages (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted in the fourth grade of SD Negeri 1 Wirun, with 31 students. The instruments in this study were validation sheets from media experts and material experts, student response questionnaires, observation sheets of learning implementation, and test questions. Data analysis techniques used quantitative and qualitative methods. The results of this research on the development of contextual and character-based learning videos are: 1) producing contextual and character-based learning video media products on the material of community identity in the neighborhood where I live for grade IV of elementary school; 2) showing that the developed contextual and character-based learning video media is suitable for use after obtaining an assessment from media experts of 84.2% and material experts of 98.8% with a very valid category. In terms of practicality, the results of student responses during limited trials received 100%, broader trials received 97.2%. The results of the implementation of*

learning at meeting I by observers I and II received 93.3%, and at meeting II by observers I and II received 100% with very practical criteria. The effectiveness aspect of the results of student tests received 91.6% with very effective criteria.

Keywords: *characters, contextual, learning video media*

PENDAHULUAN

Pembelajaran melibatkan keterlibatan antara peserta didik, guru, dan materi pendidikan dalam lingkungan tertentu. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai interaksi antara peserta didik, pengajar, dan perangkat pendidikan dalam lingkungan pembelajaran. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik, membantu mereka tumbuh menjadi individu yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan bertindak sebagai warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis. Dengan demikian, pendidikan adalah proses pembelajaran yang terorganisir secara sistematis yang dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan atau potensi pribadi guna memastikan setiap orang menjadi kompeten dan berkarakter baik.

Hamdi, M. M., Yusuf, M., & Jawhari, A. J. (2023) menyatakan bahwa akhlak atau karakter seseorang merupakan hal yang membentuk kepribadiannya. Menurut Syamsiah, S., Mulyadi, M., & Nurdiansyah, E. (2023), karakter merupakan nilai atau perilaku universal yang dimiliki seseorang dan dikembangkan melalui serangkaian kebiasaan yang pada akhirnya menjadi perilaku sehari-hari. Menurut Rifki, M., Sauri, S., Abdussalam, A., Supriadi, U., & Parid, M. (2023), karakter merupakan gagasan, sikap, dan perilaku seseorang yang tercermin dalam perkataan dan perbuatannya. Oleh karena itu karakter sama maknanya dengan watak, perilaku maupun sifat yang dimiliki seorang individu yang terbentuk dari kebiasaan yang kemudian menjadi dasar bagaimana seseorang tersebut berucap, bertindak maupun berperilaku. Karakter sebagai fondasi perilaku peserta didik juga menjadi salah satu komponen dalam menentukan keberhasilan pendidikan dalam suatu negara.

Pendidikan memainkan peran yang teramat penting dalam memajukan suatu negara, karena pendidikan membantu untuk membentuk individu atau warga negara yang terampil dan berprinsip. Salah satu aspek dalam pendidikan adalah pendidikan kewarganegaraan, yang juga dikenal sebagai pendidikan Pancasila. Pendidikan kewarganegaraan merepresentasikan proses pembelajaran keindonesiaan, yakni pembentukan individu yang berkepribadian Indonesia, berjiwa nasionalisme, serta memiliki kecintaan yang mendalam terhadap tanah air (Neununy, 2023). Oleh karena itu, integrasi nilai-nilai keindonesiaan dalam Pendidikan Kewarganegaraan menjadi fondasi penting bagi lahirnya generasi yang berkarakter, nasionalis dan siap menghadapi tantangan global tanpa kehilangan identitas kebangsaannya.

Mengingat pentingnya pelajaran pendidikan Pancasila, cara penyampaiannya melibatkan berbagai elemen yang memengaruhi efektivitas pengalaman belajar, seperti kerangka kerja pembelajaran, pendekatan pendidikan, sumber daya pembelajaran, dan perangkat pengajaran. Namun, saat ini, pengajaran pendidikan Pancasila seringkali terasa membosankan, kurang menarik, terlalu teoritis, dan kurang kontekstual sehingga banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam belajar pendidikan pancasila terutama pada materi yang kompleks seperti keberagaman budaya di Indonesia. Padahal saat ini kegiatan pembelajaran di Indonesia menggunakan implementasi kurikulum merdeka dimana kegiatan pembelajarannya memberikan keleluasaan bagi pendidik dan peserta didik untuk mendalami materi esensial, mengembangkan karakter, dan menyesuaikan pembelajaran

dengan kebutuhan, minat, dan konteks lokal. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bisa menjadi salah satu cara untuk membuat kegiatan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih bermakna.

Media pembelajaran mengacu pada sumber daya atau platform yang digunakan untuk berbagi informasi atau pengetahuan, yang pada gilirannya akan membantu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan memudahkan tercapainya tujuan dalam pembelajaran (Zahwa, 2022). Kustandi dan Sutjipto, sebagaimana disebutkan dalam Batubara (2020), menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber daya yang membantu proses pendidikan, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sumber daya yang dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyajikan konten pendidikan, sehingga akan menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka selama kegiatan belajar mengajar, terutama di bidang pendidikan kewarganegaraan, khususnya mengenai identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku. Selain memanfaatkan media pembelajaran, pendidik juga perlu merefleksikan metode pengajaran mereka untuk mengoptimalkan hasil pendidikan sepenuhnya. Salah satu metode yang dapat dilakukan adalah dengan melibatkan penggunaan pendekatan kontekstual, yaitu pendekatan yang menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman mereka di dunia nyata.

Pendekatan kontekstual adalah konsep pendidikan yang membantu instruktur dalam menghubungkan materi pelajaran dengan skenario kehidupan nyata yang sering dihadapi oleh siswa, sehingga mendorong mereka untuk mengaitkan pengetahuan yang dipelajari dengan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari (Wahyu, 2021). *Pendekatan Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan strategi pendidikan yang memiliki tujuan untuk menghubungkan materi ajar dengan realitas kehidupan siswa, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih berdampak, alih-alih hanya berfokus pada hafalan. Penerapan metode kontekstual dalam pendidikan diharapkan dapat mendorong perkembangan siswa, memungkinkan mereka untuk menemukan pengetahuan melalui pengalaman sehari-hari sambil memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, yang pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan mereka untuk lebih terlibat dan inovatif.

Beberapa masalah yang ditemukan dalam observasi dan tanya jawab yang dilaksanakan pada hari Jumat, 11 Juli 2025 di SD Negeri 1 Wirun. Pertama-tama pembelajaran berbasis media masih sangat kurang, karena dalam kegiatan belajar mengajar guru memakai buku modul dan juga buku siswa saja sehingga siswa cenderung kurang terlibat, enggan bertanya, dan kurang termotivasi untuk belajar. Kurangnya pemanfaatan sumber belajar turut memengaruhi kemampuan siswa dalam memperoleh informasi. Minat baca yang belum merata di kalangan siswa juga menjadi faktor penghambat. Permasalahan tersebut menyebabkan prestasi belajar yang diraih oleh siswa masih rendah terutama pada substansi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku karena materi tersebut sangat banyak dan kompleks. Kedua, penyampaian materi yang cenderung monoton seperti mencatat penjelasan guru dapat menimbulkan rasa bosan, kantuk, dan malas. Ketergantungan guru pada buku Kemendikbud, LKS, dan referensi daring tanpa kontekstualisasi juga menjadi kendala. Pemahaman siswa akan lebih mudah jika konsep dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Ketiga, profil siswa ideal masih dalam tahap pengembangan awal. Beberapa siswa kelas empat belum sepenuhnya menunjukkan karakter yang diharapkan, seperti rasa cinta tanah air, interaksi positif, dan penerapan nilai-nilai spiritual. Dengan demikian perlu adanya media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada materi identitas di lingkungan tempat tinggalku.

Mengingat begitu pentingnya penggunaan media pembelajaran, maka salah satu

media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas IV SD Negeri 1 Wirun pada substansi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya yaitu media pembelajaran berupa video. Video dapat diartikan sebagai alat audiovisual yang ampuh untuk menunjang kegiatan belajar mengajar siswa lantaran memanfaatkan lebih dari satu panca indra yang dimiliki manusia. Video pembelajaran lebih ampuh dari media yang lain karena dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan dan dapat dimainkan kapan saja tidak terbatas waktu (Citra. Ayu, 2021). Media pembelajaran berupa video dapat menggantikan sebagian tugas pendidik, dimana pendidik hanya perlu menjelaskan inti-inti dari materi untuk kemudian peserta didik dapat mengulang kembali jika mereka masih menemukan kesulitan pada bagian tertentu.

Berlandaskan uraian konteks tersebut, peneliti pun melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual dan Karakter pada Materi Identitas di Lingkungan Tempat Tinggalnya Kelas IV Sekolah Dasar” di SD Negeri 1 Wirun Kecamatan Kutoarjo. Peneliti berharap dengan mengembangkan alat bantu video pembelajaran berdasarkan kontekstual dan karakter ini dapat menjadikan substansi pembelajaran lebih menarik dan memotivasi, menunjang guru dalam penyampaian materi, meringankan siswa saat menafsirkan substansi khususnya tentang mengenal identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Kerangka kerja penelitian yang digunakan untuk membuat video pendidikan yang berbasis kontekstual dan berfokus pada karakter adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Seperti yang dinyatakan oleh Zakariah, K. M., Afriani, V., dan Zakariah, M. A (2020), untuk menilai efektivitas suatu produk yang dirancang untuk lingkungan bisnis atau pendidikan, penelitian dan pengembangan menggunakan metode investigasi dua fase, yang mencakup fase awal dan fase penelitian. Sugiyono (2015) menggambarkan penelitian dan pengembangan sebagai suatu proses yang berkonsentrasi pada pembuatan suatu produk atau barang dan menilai efektivitasnya untuk memastikannya dapat diakses oleh masyarakat umum. Proses penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian yang dilakukan mengikuti kerangka kerja pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Model ADDIE, yang merupakan singkatan dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi), memandu proses pengembangan ini. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis kontekstual dan karakter materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya untuk siswa kelas empat di sekolah dasar.

Prosedur pengembangan berikut diaplikasikan dalam penelitian ini: Pertama, tahap Analisis yaitu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahap analisis ini mencakup tiga analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis media ajar. Kedua, desain yaitu diawali dengan merancang video pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil kajian yang telah dilaksanakan pada tahap sebelumnya. Pengembangan video pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Ketiga, pengembangan yaitu mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya kelas IV sekolah dasar. Dilanjutkan aktivitas validasi draft produk pengembangan dan melakukan perbaikan sesuai dengan saran dari pakar ahli. Keempat, peneliti melaksanakan uji coba terbatas terhadap enam peserta didik kemudian beralih ke uji coba luas terhadap dua puluh lima peserta didik. Setelah itu, peserta didik diberikan lembar angket respon peserta didik oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana respon mereka terhadap media pembelajaran yang telah mereka gunakan. Kelima, evaluasi yaitu melakukan penilaian terhadap keberhasilan penggunaan media video pembelajaran

dalam membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 1 Wirun yang berada di desa Wirun, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo. Sasaran dalam kajian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Wirun yang berjumlah tiga puluh satu peserta didik. Dua dosen Universitas Muhammadiyah Purworejo sebagai pakar media dan pakar materi, dan guru serta siswa kelas IV SD Negeri 1 Wirun. Desain uji coba pada kajian ini dilakukan dua kali yaitu, uji coba terbatas yang memerlukan enam peserta didik. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba secara luas dengan dua puluh lima peserta didik.

Teknik pengambilan data yang dilakukan pada kajian ini antara lain adalah wawancara, observasi, angket atau kuisioner, tes, dan juga dokumentasi. Dengan tambahan instrumen lembar validasi ahli amedia, lembar validasi ahli materi, lembar angket respon siswa, angket keterlaksanaan pembelajaran, juga lembar tes. Metode analisis data kualitatif dan kuantitatif diterapkan dalam proyek studi pengembangan ini. Uraian metode analisis informasi yang diterapkan adalah analisis kelayakan yang meliputi validasi ahli media dan ahli materi dengan kriteria valid, analisis kepraktisan yang terdiri dari respon siswa dan angket keterlaksanaan pembelajaran dengan kriteria praktis, serta analisis keefektifan yang dikumpulkan dari hasil evaluasi atau belajar siswa dengan kriteria efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Wawancara dan observasi dilakukan oleh pengkaji terhadap guru kelas IV sekolah dasar negeri 1 wirun. Berdasarkan hasil wawancara tersebut pengkaji mengetahui bahwa siswa kelas IV sekolah dasar negeri 1 wirun menjumpai masalah pada mata pelajaran pendidikan pancasila khususnya materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya dikarenakan materi tidak dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik ditambah beberapa karakter dimensi lulusan seperti cinta tanah air, interaksi positif, dan penerapan nilai-nilai spiritual belum tertanam dengan maksimal. Setelah wawancara dan observasi terhadap pendidik kelas IV sd negeri 1 wirun tersebut, peneliti menetapkan tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu berupa pengembangan media video pembelajaran yang berbasis kontekstual dan karakter materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya. Tahap analisis ini mencakup tiga analisis yaitu:

- a) Analisis kebutuhan, sebelum pengembangan desain media video pembelajaran peneliti terlebih dahulu melakukan telaah kebutuhan. Kegiatan ini berguna untuk mengetahui media pembelajaran apa yang dibutuhkan oleh instruktur (guru) dan peserta didik kelas empat. Analisis kebutuhan ini berupaya untuk memunculkan isu-isu mendasar yang dibutuhkan untuk pembuatan media pembelajaran. Dari tanya jawab terhadap instruktur Kelas IV SD Negeri 1 Wirun dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran guru-peserta didik sebagian besar bersifat pasif (berpusat pada guru) atau hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi berdasarkan evaluasi kebutuhan. Guru kelas empat SD Wirun juga menyatakan belum menghubungkan pendidikan karakter dengan pendidikan kontekstual. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pendidikan masih belum optimal atau belum sepenuhnya berhasil. Selain itu, karena jadwal yang tidak menentu, kelangkaan sumber daya, dan potensi kesalahan pedagogis, pendidik harus berhati-hati saat menerapkan media pembelajaran. Menurut guru, penggunaan media pendidikan bisa menambah wawasan siswa terhadap materi pelajaran yang mereka pelajari.
- b) Analisis kurikulum, di SD Negeri 1 Wirun kurikulum IKM (Implementasi Kurikulum Mandiri) saat ini sedang digunakan. Implementasi kurikulum mandiri merupakan program pembelajaran intrakurikuler yang dirancang untuk memberikan peserta didik

berbagai informasi dan waktu yang cukup untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan kompetensi mereka. Di sisi lain, guru bebas memilih kombinasi sumber belajar apa pun. Hasilnya, pengajaran bisa diselaraskan dengan ketertarikan dan kebutuhan belajar setiap siswa. Tujuan kurikulum adalah supaya kurikulum sebelumnya dapat tersederhanakan, yang tampaknya sulit serta tidak dapat mencukupi tingkat kemampuan peserta didik.

- c) Analisis materi, berdasarkan hasil tanya jawab bersama instruktur kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Wirun pendidik masih kesulitan memaparkan materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal karena subjeknya luas dan kompleks serta mencakup lingkungan masyarakat. Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis materi sesuai dengan capaian pembelajaran pada materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Identitas masyarakat adalah merujuk pada karakteristik unik, tradisi hingga warisan budaya yang menjadi ciri khas pada kelompok masyarakat. Budaya merupakan adat istiadat yang tumbuh dan diserahkan secara turun-temurun.
- d) Analisis media pembelajaran, mengetahui bahan ajar yang pernah digunakan sebelumnya merupakan tujuan dari penelitian media pembelajaran ini. Hasil penelitian akan dianalisa dan dijadikan pedoman untuk membantu peneliti menyusun desain media yang akan dibuatnya, sehingga berbeda dengan bahan ajar yang telah diterbitkan sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri 1 Wirun, pemanfaatan media dalam prosedur pembelajaran belum optimal. Hanya papan gambar untuk materi sejarah dan papan angka untuk materi matematika yang digunakan untuk media pembelajaran atau alat bantu. Karena guru belum memanfaatkan alat bantu atau media pembelajaran dalam proses pembelajaran, siswa masih kesulitan menafsirkan bahkan mengingat substansi yang diberikan guru pada mata pelajaran pendidikan pancasila, terutama pada materi yang cukup kompleks tentang identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Untuk meningkatkan metode pembelajaran, pendidik belum mampu menghasilkan bahan ajar yang menarik dan dinamis. Hasil observasi pada media pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu ajar dalam kegiatan belajar mengajar masih minim atau tidak memadai, berdasarkan hasil observasi pada media pembelajaran. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan sumber daya pendidikan berbasis kontekstual dan karakter yang menuntut partisipasi siswa pada kegiatan belajar mengajar, peneliti diharapkan dapat menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Karena materi video pembelajaran berbasis kontekstual dan karakter belum pernah digunakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Wirun, peneliti memutuskan untuk membuatnya. Selain itu, karena media tersebut memuat penjelasan dan contoh gambar, diharapkan video pembelajaran ini akan membantu peserta didik lebih memahami informasi tentang identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Pengembangan media video pembelajaran ini dinilai tepat digunakan di pembelajaran SD Negeri 1 Wirun mengingat di SD Negeri 1 Wirun ini khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum memiliki media pembelajaran untuk memudahkan pengajar dalam mengajarkan konten, terutama yang berkaitan dengan materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal.

2. Tahap Desain (*Design*)

Kesimpulan dari studi analisis diterapkan dalam tahap rancangan ini adalah untuk mengatasi berbagai masalah terkini. Sasaran dari tahap desain ini adalah untuk membuat desain video pembelajaran berbasis kontekstual dan karakter tentang identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal sekolah dasar kelas empat. Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu mengumpulkan referensi untuk membuat bahan ajar video pembelajaran sebelum membuat hasil akhirnya. Beberapa sumber yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran ini antara lain buku LKS Kurikulum Merdeka dan buku intisari yang

membahas tentang identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Berikut ini merupakan acuan yang digunakan untuk membuat bahan ajar video pembelajaran berbasis kontekstual dan karakter tentang masyarakat di lingkungan tempat tinggal kelas IV Sekolah Dasar. Setelah mengumpulkan referensi, peneliti membuat *draft* media pembelajaran dengan tujuan untuk memastikan bahwa materi dan alat bantu ajar yang akan dikembangkan sesuai standar untuk menghasilkan alat bantu pembelajaran yang efektif. Informasi tentang materi mengenal masyarakat di lingkungan tempat tinggal memberikan banyak contoh keragaman yang ada di Indonesia. Seperti bahasa daerah, pakaian adat daerah, tarian daerah, makanan khas daerah, alat musik daerah, rumah adat, agama, dan upacara adat yang ada di berbagai daerah di Indonesia. Langkah terakhir adalah merancang *prototype* media video pembelajaran sesuai standar, serta menyusun materi.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Fase pengembangan ini merupakan fase terealisasikannya alat bantu ajar video pembelajaran. Peneliti mengembangkan hasil pengembangan produk awal, setelah konsultasi dengan dosen pembimbing selanjutnya dilakukan proses validasi sebanyak dua kali guna menghasilkan video pembelajaran yang valid. Hasil pengembangan media video pembelajaran ialah:

Tabel 1. *Hasil Pengembangan Video Pembelajaran*

No	Bagian Video Pembelajaran	Deskripsi Hasil Pengembangan
1	Pembuka	Awal video pembelajaran terdapat identitas singkat pengembang, mata pelajaran, CP dan TP, serta bab yang akan disajikan.
2	Isi	Substansi yang dijelaskan dalam video pembelajaran ialah substansi yang telah dirancang pada awal perancangan perangkat ajar. Tentunya video memuat pendekatan kontekstual dan juga mengandung karakter yang perlu ditingkatkan seperti cinta tanah air, interaksi positif, dan penerapan nilai-nilai spiritual.
3	Penutup	Penutup video pembelajaran berisi ucapan terimakasih, biodata pengembang, dosen pembimbing 1, dosen pembimbing 2, dan pakar ahli yang telah melakukan validasi.

Bagian tentang hasil pengembangan ditunjukkan melalui ilustrasi seperti yang ditampilkan pada Gambar 1. Ilustrasi ini menampilkan bagian konten yang mencakup informasi relevan dan karakter yang diperlukan.



Gambar 1. Tampilan video pembelajaran

Setelah produk selesai, peneliti melakukan validasi kepada dua dosen Universitas Muhammadiyah Purworejo sebagai pakar ahli. Validasi oleh pakar materi dan pakar media menghasilkan beberapa revisi pada media video pembelajaran berbasis kontekstual dan karakter materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku. Menambahkan contoh yang lebih konkret di dalam video agar membuat materi lebih mudah dipahami peserta didik. Pada aspek tata bahasa diperbaiki dengan membuat tulisan diam tidak bergoyang-goyang dan berdempetan. Aspek media diperbaiki dengan menunjukkan letak kontekstual dan karakter pada scene video. Menambahkan identitas pengembang pada bagian akhir video untuk mengetahui profil dari pengembang video.

Perolehan validasi pakar ahli media menunjukkan angka 84,2% dengan kategori sangat layak. Penilaian mencakup aspek desain tampilan, keterbacaan teks, kualitas gambar dan audio, serta integrasi elemen audiovisual. Beberapa saran yang diberikan adalah perbaikan pada sinkronisasi suara dengan gambar, penyesuaian ukuran huruf agar lebih jelas, dan penambahan ilustrasi pendukung. Setelah dilakukan revisi, produk video dianggap lebih menarik dan gampang diakses baik oleh pendidik maupun peserta didik. Perolehan validasi pakar materi memperlihatkan bahwa media video pembelajaran ini sangat layak digunakan. Penilaian meliputi aspek kesesuaian isi dengan kompetensi dasar, keakuratan materi, kelengkapan sajian, serta kejelasan bahasa. Rata-rata skor validasi ahli materi meraih 98,8% dengan kategori sangat layak. Ini membuktikan bahwa substansi yang disajikan dalam video telah sesuai dengan kurikulum, mudah dipahami siswa, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Ahli materi juga memberikan masukan untuk memperkaya contoh-contoh kontekstual sehingga siswa dapat lebih mengaitkan materi dengan pengalaman mereka. Berdasarkan validasi dari kedua ahli, media video pembelajaran yang dirancang peneliti memperoleh kategori sangat layak dan dapat diterapkan kedalam kegiatan pembelajaran di kelas.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Dalam menguji keefektifan video pembelajaran yang telah dihasilkan, peneliti mengikutsertakan peserta didik pada fase ini. Media video pembelajaran berbasis kontekstual dan karakter diujikan sesuai dengan rancangan produk awal. Untuk memantau pelaksanaan implementasi, dibuat lembar keterlaksanaan pembelajaran yang selanjutnya dinilai oleh dua orang guru kelas yang bertindak sebagai pengamat. Uji lapangan dipilih sebagai metode implementasi dalam setting kelas yang autentik. Pelaksanaan uji lapangan dilakukan setelah produk melalui proses revisi oleh dosen pembimbing dan validasi oleh validator. Peneliti melaksanakan uji coba terbatas pada fase ini terhadap enam peserta didik kelas IV sekolah dasar, dengan hasil respon terhadap video pembelajaran menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi yaitu 100%. Peserta didik menyatakan video menarik, mudah dimengerti, serta memfasilitasi mereka dalam mencerna materi identitas masyarakat. Observasi keterlaksanaan pembelajaran juga menunjukkan bahwa peserta didik aktif memperhatikan, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi setelah menonton video. Peneliti melanjutkan dengan melaksanakan uji coba luas terhadap dua puluh lima peserta didik kelas IV, hasil respon peserta didik

terhadap media ini menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi karena mencapai 97,2%. Ketika dua orang pengamat dari SD Negeri 1 Wirun mengamati proses pembelajaran, mereka menemukan bahwa rata-ratanya adalah 93,3% pada sesi pertama dan 100% pada sesi kedua. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media video berbasis kontekstual dan karakter dapat diterapkan dengan baik dalam kelas, membantu pendidik dalam mengelola pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan siswa.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Peneliti melaksanakan asesmen kepada terpenuhinya tujuan pengembangan media pembelajaran berupa video. Kelayakan video sebagai media pembelajaran dievaluasi melalui pengukuran efektifitas materi pembelajaran yang dikembangkan. Peserta didik diberikan tes untuk mengukur perkembangan kompetensi mereka setelah menggunakan media video pembelajaran tersebut. Keputusan mengenai kesesuaian media video pembelajaran berbasis kontekstual dan karakter sebagai instrumen pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada topik identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal, akan didasarkan pada hasil evaluasi yang diperoleh setelah selesainya uji coba lapangan. Analisis hasil evaluasi akan memberikan informasi krusial mengenai efektifitas dan relevansinya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil tes menunjukkan bahwa 91,6% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan kategori sangat efektif. Artinya, media video ini tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Efektivitas video didukung oleh penyajian materi yang jelas, penggunaan ilustrasi nyata, serta integrasi makna-makna karakter yang relevan dengan pengalaman hidup siswa sehari-hari.

Pembahasan

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat apa pun, baik fisik maupun digital, yang menghubungkan guru dan siswa untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Kustandi dan Sutjipto, sebagaimana disebutkan dalam Batubara (2020), menjelaskan media pembelajaran sebagai alat yang mendukung proses belajar mengajar, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Zahwa (2022) mengatakan media pembelajaran adalah alat atau platform yang digunakan untuk berbagi informasi berupa materi atau pengetahuan, membantu membangun minat belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Media video pembelajaran merupakan salah satu jenis alat audiovisual yang membantu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan audio, sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya. Video berbagi pesan, informasi, atau konten pembelajaran melalui perpaduan visual seperti gambar, animasi, dan teks, serta audio seperti narasi, musik, dan efek suara. Video membantu siswa memahami ide dengan lebih mudah karena informasi ditampilkan secara realistis, menarik, dan bermakna. Arsyad (2020) menjelaskan bahwa video pembelajaran menggabungkan suara, gambar, dan gerakan untuk meningkatkan pemahaman dan membuat pembelajaran lebih menarik. Melalui media pembelajaran video, siswa lebih mampu memahami topik abstrak karena video dapat menyampaikan gagasan secara lebih konkret, sebagaimana dikemukakan oleh Andriyani dan Suniasih (2021). Oleh karena itu, video dapat membantu meningkatkan dan mendorong motivasi belajar siswa.

Penelitian sebelumnya oleh Widjajanto, B. (2024) yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Peradaban Indonesia untuk Siswa Kelas V MI Miftahul Ulum Kuluran Kalitengah, Lamongan" menemukan bahwa media video pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini sangat layak digunakan.

Hal ini diperkuat dengan evaluasi dari ahli materi dan ahli media. Validasi oleh dosen ahli memberikan skor kelayakan sebesar 97,2%, sedangkan ahli lapangan (guru) memberikan skor sebesar 95%. Uji coba kelompok kecil dengan 20 siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kuluran Kalitengah menghasilkan skor kelayakan sebesar 86,8%. Rata-rata keseluruhan uji kelayakan

mencapai 93%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran merupakan pilihan yang praktis dan bermanfaat sebagai bahan ajar di sekolah.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Febriyanto, A. Y. A., dan Rindrayani, S. R. (2024) dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa tentang Materi Perubahan Sosial Budaya Kelas IX di MTS Aswaja Tunggangri" menunjukkan bahwa media video tersebut valid dan layak digunakan oleh para ahli materi dan media. Rata-rata skor validasi adalah 88%, yang berada dalam kategori sangat baik. Uji coba lapangan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, terlihat dari skor pretes 65,20 yang meningkat menjadi 85,50 pada postes. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video berbasis kontekstual membantu siswa memahami topik perubahan sosial budaya dengan lebih baik. Siswa juga memberikan umpan balik yang sangat positif, dengan tingkat kepuasan 92%, yang menunjukkan bahwa video tersebut menarik, relevan, dan mendukung pembelajaran mandiri.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Zuleni, E., dan Wati, S. W. S. (2023) berjudul "Pengembangan Media Video Berbasis Karakter Peduli dan Welas Asih dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di SD Islam Terpadu Adzkia 1, Kota Padang" menunjukkan bahwa video tersebut sangat valid dengan skor 91,01% berdasarkan evaluasi ahli. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa pendidik menganggapnya sangat praktis (88,8%) dan siswa menganggapnya praktis (79,08%). Uji efektivitas menunjukkan bahwa pendidik menganggapnya sangat efektif (93,06%) dan siswa menganggapnya cukup efektif, dengan 54,4% siswa menjawab "Ya" untuk pertanyaan yang diajukan. Pengembangan video pembelajaran Pancasila tentang jati diri bermasyarakat di lingkungan tempat tinggal untuk siswa kelas IV SD Negeri Wirun 1 bertujuan untuk membantu guru memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Video pembelajaran ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan menyertakan gambar nyata, video kegiatan sehari-hari, dan teks informatif, pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media video pembelajaran membantu membuat materi yang dulunya sulit dipahami menjadi lebih mudah untuk dimengerti. Konten visual yang menarik dan gaya penyampaian yang interaktif dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Navarrete dkk., 2023).

PENUTUP

Pengembangan video pembelajaran dengan berbasis kontekstual dan karakter mengenai identitas masyarakat di lingkungan sekitar tempat tinggal yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar kelas IV menunjukkan temuan-temuan berikut:

1. Pengembangan media video pembelajaran berbasis kontekstual dan karakter berhasil menghasilkan produk edukasi untuk siswa kelas IV SD. Video yang berfokus pada materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal ini dirancang untuk mendukung pembelajaran dan memotivasi siswa. Media video pembelajaran yang berbasis kontekstual dan karakter ini terdapat aspek-aspek kontekstual dan karakter. Tahapan yang ada dalam model ADDIE terdiri dari Lima (5) tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada fase *Analysis* (Analisis) peneliti melakukan kegiatan yaitu menganalisa kebutuhan, kurikulum, dan analisis media pembelajar. Tahap desain meliputi pengumpulan referensi, merancang draft, merancang prototype media pembelajaran, merancang layout. Tahap implementasi dilakukan dalam dua uji coba lapangan. Uji coba pertama berupa uji coba kecil dengan enam siswa, dan uji coba kedua berupa uji coba yang lebih besar dengan dua puluh lima siswa. Tahap terakhir, yang disebut evaluasi, melibatkan pemberian soal ujian kepada siswa untuk memeriksa seberapa banyak yang telah mereka pelajari dan untuk melihat seberapa

- efektif video pembelajaran tersebut.
2. Media video pembelajaran ini telah diuji kelayakannya oleh pakar media dengan skor 84,2%, dan oleh pakar materi dengan skor 98,8%. Kedua skor tersebut menunjukkan bahwa media ini sangat valid. Berdasarkan respons siswa dalam uji coba terbatas, media ini mendapatkan skor 100%. Pada uji coba lapangan yang lebih luas, media ini mendapatkan skor 96,3%. Pada pertemuan 1, pengamat I memperoleh persentase 93,3 untuk penerapan pembelajaran, sedangkan pengamat II memperoleh persentase 93,3%. Pada pertemuan 2, saksi I dan II memperoleh persentase 100%. Kriteria cukup praktis, berdasarkan hasil respon peserta didik dan hasil observasi penerapan pembelajaran menggunakan media video pembelajara. Berdasarkan hasil evaluasi dengan menggunakan soal ujian, efisiensi video pembelajaran memperoleh penilaian 91,6 % dengan kategori sangat efektif. Dapat dikatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran berbasis kontekstual dan karakter layak untuk diterapkan dengan hasil temuan validi, praktis, dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain In Science Subjects On 6th-Grade. *Journal Of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/Jet.V5i1.32314>.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Citra, N., Ayu, T., (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa, 5(1), 48-64. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Febriyanto, A. Y. A., & Rindrayani, S. R. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Materi Perubahan Sosial Budaya Kelas IX Di Mts Aswaja Tunggangri. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 35–43. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v13i2.553>.
- Hamdi, M. M., Yusuf, M., & Jawhari, A. J. (2023). Manajemen Pendidikan Karakter. *Jurnal Pikir: Jurnal Studi Pendidikan Dan Hukum Islam*, Vol 9(1), Hal 1-14. <https://HamdiKarakter2023>.
- Navarrete, R., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, H. U. (2023). A closer look into recent video-based learning research: A comprehensive review of the literature in higher education. *VBL research : A Review of Video Characteristics, Tools, Technologies, and Learning Effectiveness*. arXiv preprint arXiv:2301.13617. <https://arxiv.org/abs/2301.13617>.
- Neununy, D. J. (2023). Pendidikan Kewarganegaraan. *OSF Preprints hbnex, Center for Open Science*, <https://doi.org/10.31219/osf.io/hbnex>.
- Rifki, M., Sauri, S., Abdussalam, A., Supriadi, U., & Parid, M. (2023). Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Metode Keteladanan Guru di Sekolah. *Jurnal Basicedu*, Vol 7(1), Hal 89-98. <https://Jbasic.Org/Index.Php/Basicedu/Article/View/4274>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Syamsiah, S., Mulyadi, M., & Nurdiansyah, E. (2023). Pola Asuh Orangtua Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 1(3), 167–178. <https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v1i3.139>.

- Wahyu Angggriyani, F. C. . (2021). Pendekatan Kontekstual Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Rabwah*, 14(01), 19–38. <https://doi.org/10.55799/jalr.v14i01.42>.
- Widjajanto, B. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Peradaban Indonesia Kelas V Mi Miftahul Ulum Kuluran Kalitengah Lamongan. *Jurnal Pendidikan Wahana Pendidikan Dasar*, 10(2) . <https://doi.org/10.54980/jpwpd.v10i2.289>.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development* (R N D). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Zuleni, E., & Wati, S. W. S. (2023). Pengembangan Media Video Berbasis Karakter Peduli Dan Kasih Sayang Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Islam Terpadu 1 Adzkia Kota Padang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 5(2). <https://doi.org/10.59701/pdk.v5i2.224>.