

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS VII DI SMP NEGERI 1 PETIR

(Penelitian dan Pengembangan Sub BAB Peran Daerah dalam Kerangka NKRI)

Laela Chayarania¹, Ratna Sari Dewib², Wika Hardika Legianic³

^{1,2,3} Jurusan PPKn, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Email: laelachayarani1212@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video dan mengetahui pengembangan, kelayakan serta keefektifan media pembelajaran berbasis video mata pelajaran PPKn kelas VII Sub Bab Peran Daerah Dalam Kerangka NKRI di SMP Negeri 1 Petir. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Petir pada tahun ajaran 2020/2021. Metode yang digunakan adalah metode reseach and development (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiono, mengambil teori menurut Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi enam tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Petir tahun ajaran 2020/202. Kelayakan produk media pembelajaran berbasis video ini didasarkan pada hasil penilaian validasi oleh tiga ahli, dapat disimpulkan kualitas media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak 88,33% dari ahli media, 84,21% dari ahli materi, 86,6% dari ahli bahasa, dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video pada uji coba 32 responden sebesar 88,81% dengan kategori sangat layak. Dengan ini dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis video untuk peserta didik kelas VII layak digunakan.

Kata kunci: Pengembangan Media, Pembelajaran Berbasis Video, PPKN

Abstract

This study aims to produce video-based learning media and determine the development, appropriateness and effectiveness of video-based learning media for PPKN VII Sub-Chapter Roles of Regions within the framework of the Unitary State of the Republic of Indonesia at SMP Negeri 1 Petir. This research was conducted at SMP Negeri 1 Petir in the 2020/2021 academic year. The method used is the research and development (R&D) method developed by Sugiono, according to Borg and Gall which makes six stages, namely the potential and problems of data collection, product design, design validation, design revision, and product testing. The population in this study were seventh grade students of SMP Negeri 1 Petir in the 2020/202 academic year. The feasibility of video learning media products is based on the results of an assessment by three experts, it can be said that the quality of the video-based learning media developed is in the very feasible category 88.33% of media experts, 84.21% of material experts, 86.6% of linguists, and the response of students to video-based learning media in the trial of 32 respondents was 88.81% with a very decent category. With this, it can be said that video-based learning media for class VII students are feasible to use.

Keywords: Media Development, Video-Based Learning, Pancasila Education and Citizenship.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman, hal tersebut berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah

menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Seiring dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dituntutnya guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa agar dapat belajar secara optimal, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Hal ini bersamaan dengan meningkatnya pola pikir dari setiap peserta didik agar dapat mengembangkan ilmu pengetahuan serta lebih aktif dalam menghadapi dunia bermasyarakat. Pendidikan di Indonesia diharapkan mampu mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh *International Civic and Citizenship Education Study (ICCS)*, menyatakan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke 36 dari 38 negara mengenai rata – rata nasional untuk pengetahuan kewarganegaraan berdasarkan tahun masuk pertama sekolah, rata – rata umur dan grafik persen dengan skor rata – rata 433. Prestasi Indonesia pun lebih rendah dari data ICCS. Perkembangan kewarganegaraan dan peraturan dari pendidikan kewarganegaraan merupakan respon dari persiapan generasi muda dalam menghadapi perubahan sosial di abad 21. (Report On Initial Findings From ICCS, 2009). Pembelajaran yang efektif membutuhkan perencanaan yang baik agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

Berdasarkan hasil studi yang telah saya lakukan terlebih dahulu dilapangan, yang dilakukan dengan metode wawancara tidak terstruktur dengan guru PPKn kelas VII SMPN 1 Petir (Ibu Haeri Inayah, S.Pd) beliau menjelaskan tentang kondisi mata pelajaran PPKn yang kurang diminati oleh siswa disekolah dan perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) agar siswa lebih tertarik dan termotivasi saat belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berupa video. Video merupakan media audio visual yang dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya. Dengan menggunakan video siswa mampu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna sehingga informasi yang di sampaikan melalui video tersebut dapat di pahami dengan mudah karena siswa tidak hanya melihat gambar

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII di SMP Negeri 1 Petir (Penelitian dan Pengembangan Sub Bab Peran Daerah Dalam Kerangka NKRI)

dari video tetapi siswa juga bisa mendengarkan materi dari video tersebut. Guru mengakui bahwa media pembelajaran merupakan alat yang sangat penting dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan prestasi serta konsentrasi belajar siswa.

Guru sebagai fasilitator di SMP Negeri 1 Petir belum mengembangkan media pembelajaran berbasis video karena adanya berbagai kendala seperti: guru tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, dan faktor waktu serta biaya yang masih kurang mendukung. Alasan-alasan seperti itu menjadikan banyak guru yang akhirnya kurang mengeksplor kreativitasnya sehingga timbul kemalasan untuk melakukan pengembangan dari segi kompetensi yang dimilikinya.

Terlepas dari permasalahan-permasalahan yang terjadi di dunia pendidikan khususnya sekolah yang telah dijabarkan diatas memang perlu dibenahi untuk mencapai kualitas belajar yang unggul, kegiatan yang sebagian besar hanya berfokus pada penyampaian teori menjadikan pembelajaran menjadi kurang diminati siswa. Dalam keadaan pandemi corona virus (covid-19) ini SMP Negeri 1 Petir (SMPN 1 Petir) yang melaksanakan dua sistem pembelajaran yaitu secara Dalam Jaringan (Daring) dan Luar Jaringan (Luring).

Dalam sistem pembelajaran secara daring, menurut penjelasan dari Ibu Haeri Inayah, S.Pd, pihak sekolah terutama guru PPKn memberikan materi pembelajaran melalui aplikasi via WhatsApp dan Google Form untuk memberikan tugas kepada peserta didik yang menurut penjelasan ibu Haeri Inayah, S.Pd sekolah tersebut sangat membutuhkan media pembelajaran salah satunya media pembelajaran berbasis video untuk menunjang siswa belajar secara mandiri dirumah saat jadwal pembelajaran daring. Sesuai kebijakan yang diberlakukan, peserta didik dituntut untuk lebih mandiri dan aktif dalam memperoleh informasi mengenai materi pembelajaran begitupun pada saat pembelajaran luring yang dilaksanakan disekolah, dengan sistem pembagian sesi yaitu sesi pertama dan kedua. Mengingat waktu pembelajaran secara luring yang dibatasi oleh pihak sekolah untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19, dalam hal ini diperlukan juga sebuah media pembelajaran salah satu nya media pembelajaran berbasis video untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran PPKn kepada peserta didik. Oleh karena itu melalui penelitian ini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis video mata pelajaran PPKn kelas VII Sub Bab Peran Daerah Dalam Kerangka NKRI di SMP Negeri 1 Petir yang menggunakan aplikasi Kine Master dan Powtoon pada mata pelajaran PPKn Sub tema Peran Daerah dalam Kerangka NKRI untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pada saat pembelajaran PPKn di kelas VII SMPN 1 Petir.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII di SMP Negeri 1 Petir (Penelitian dan Pengembangan Sub Bab Peran Daerah Dalam Kerangka NKRI)

METODE

Metode yang digunakan adalah metode *research and development* (R&D) atau disebut Penelitian dan pengembangan dengan tujuan tertentu untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk tertentu dan mengetahui keefektifan dan kelayakan dari produk tersebut. Metode dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiono, mengambil teori menurut Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi enam tahapan yaitu yang telah dikembangkan oleh Sugiono dan telah dimodifikasi menjadi enam tahapan, hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu dan sekolah. Langkah – langkah yang dilakukan tersebut antara lain yaitu, 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Perencanaan/Desain produk, 4) Validasi produk, 5) Revisi produk, 6) uji coba produk.

Untuk memperoleh data yang akurat serta memperhatikan relevansi data dengan tujuan yang dimaksud, maka dalam pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan angket (kuisioner). Adapun yang dimaksud dengan kuisioner atau angket adalah Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden sebagai subjek dari penelitian untuk dijawabnya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Petir tahun ajaran 2020/2021. Teknik pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pada pengembangan media pembelajaran berbasis video ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan yang mengacu pada desain pengembangan menurut Borg dan Gall yang telah dikembangkan oleh Sugiono dan telah dimodifikasi menjadi enam tahapan. Dan didapatkan hasil penelitian berdasarkan data – data yang dikumpulkan melalui analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi dan data yang dapat digunakan sebagai bahan dalam pembuatan media pembelajaran berupa produk video pembelajaran. Peneliti mencari informasi mengenai media pembelajaran dan referensi materi yang akan dituangkan dalam media pembelajaran berbasis video.

Dalam prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dilakukan ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) oleh Sugiyono (2015) yang terdiri dari 10 langkah, namun peneliti hanya mengambil 6 langkah, langkah-langkah yang digunakan adalah 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi Desain, dan 6) Uji coba produk.

1. Potensi dan Masalah

Penelitian ini dilakukan karena adanya potensi dan masalah. dalam tahap ini dilakukan analisis potensi dan masalah yang diawali dengan analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis kebutuhan.

- a. Analisis Kurikulum Analisis kurikulum dilakukan dengan cara mencari tahu kurikulum apa yang digunakan oleh SMPN 1 Petir, khususnya pada kelas VII.
- b. Analisis Materi, Pada tahap ini dilakukan analisis materi pada produk berupa media pembelajaran berbasis video yang akan dikembangkan. Materi yang diambil adalah materi tentang Peran Daerah dalam Kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia yang terdapat pada kurikulum 2013. Kompetensi Dasar (KD) pada materi tersebut adalah 3.6 Mengasosiasikan Karakteristik Daerah dalam Kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- c. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan mengenai pengembangan produk berupa media pembelajaran. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan pada mata pelajaran PPKn materi Daerah dalam Kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia sub bab Peran Daerah dalam Kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia di kelas VII SMPN 1 Petir menunjukkan bahwa media yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran secara luring adalah buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) saja, dan dalam sistem pembelajaran secara daring, menurut penjelasan dari Ibu Haeri Inayah, S.Pd, pihak sekolah terutama guru PPKn memberikan materi pembelajaran melalui aplikasi via WhatsApp dan Google Form untuk memberikan tugas kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berupa video diharapkan dapat membangkitkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar serta dapat memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah data ditunjukkan secara faktual, maka tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi dan data yang dapat digunakan sebagai bahan dalam pembuatan produk video pembelajaran. Peneliti mengumpulkan data yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis video berupa contoh gambar, contoh pengisi suara, video – video pembelajaran, tutorial cara membuat media pembelajaran berbasis video dan lain – lain sebagai bahan referensi untuk produk yang akan dikembangkan. Setelah data dan informasi terpilih,

peneliti kemudian melakukan penyesuaian antara materi dan jalan cerita yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video.

3. Desain Produk

Pada tahap ini dilakukan desain dan pembuatan produk berupa media pembelajaran berbasis video yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Kine Master dan Powtoon. Aplikasi Kine Master memiliki beberapa pilihan fitur yang mampu memudahkan pengguna untuk mengedit berbagai video atau bisa memasukkan berbagai jenis video yang dibutuhkan oleh penggunanya. Cukup dengan memilih gaya yang diinginkan dapat mengubah berbagai video sesuai dengan keinginan, juga dapat mengedit berbagai lapisan video, gambar serta teks yang dilengkapi dengan pemotongan video yang tepat sehingga sangat cocok jika membuat video pembelajaran dengan materi Peran Daerah dalam Kerangka NKRI dalam pembelajaran PPKn untuk siswa kelas VII. Aplikasi ini dapat digunakan oleh para profesional ataupun pemula sehingga cocok untuk para guru atau tenaga pengajar yang sebelumnya belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis video untuk dapat mulai membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi kine master ini. Selain itu, disini peneliti juga menggunakan aplikasi powtoon untuk menambah animasi dalam video agar video terlihat lebih menarik disimak yang nantinya disatukan dengan gambar, video serta teks penjelasan yang lain dengan menggunakan aplikasi kine master. Kedua aplikasi tersebut bisa digunakan melalui handphone terutama Android dan laptop atau komputer.

Tahapan pertama pembuatan diawali dengan membuat rancangan garis isi media berupa *storyboard*. Pembuatan *storyboard* bertujuan sebagai rancangan awal supaya peneliti media pembelajaran ini dapat dengan mudah menyusun bagian demi bagian dari media pembelajran ini. Tahapan kedua menentukan tema desain video yang akan digunakan agar tetap konsisten dalam pembuatannya. Tahapan ketiga, setelah membuat *storyboard* dan menentukan tema desain yang akan digunakan selanjutnya menambahkan komponen Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Tahapan keempat selanjutnya menambahkan komponen isi seperti materi pembelajaran yang digunakan, serta gambar – gambar yang sesuai dan mendukung materi pembelajaran. Tahapan kelima setelah materi ditambahkan, langkah selanjutnya ialah menambahkan komponen – komponen lainnya seperti gambar yang sesuai isi materi, suara latar video sebagai material pendukung agar pengguna tidak merasa bosan, nama pembuat media, dan ucapan terimakasih.

Pengembangan media pembelajaran berbasis video ini menghasilkan tiga bagian yaitu awal, inti, dan akhir. Bagian awal media terdiri dari cover pembuka, dan gambar serta video

tentang keindahan alam di Provinsi Banten. Bagian inti, yaitu terdiri dari Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran, materi ajar, dan evaluasi. Materi ajar berisi materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kriteria produk dengan memperhatikan kelayakan dari aspek isi materi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Bagian akhir media terdiri dari ucapan terimakasih dan profil pembuat media.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses untuk menilai apakah media pembelajaran berbasis video ini yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan atau belum. Produk berupa media pembelajaran berbasis video ini di validasi oleh 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berikut penjelasan dari hasil uji validasi desain produk yaitu :

a. Uji Ahli Media

Uji ahli media dilakukan oleh Bapak Atep Iman, M.Pd (Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa). Untuk mengetahui penilaian serta masukan dari uji ahli media ini terhadap media pembelajaran berbasis video digunakan instrumen penilaian sebagai kritik dan saran agar media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran PPKn ini dapat diperbaiki sebelum diuji cobakan dilapangan. Berikut data penilaian dari ahli media :

Tabel 4.1
Data Penilaian Uji Ahli Media

No.	Aspek	Skor
1.	Kualitas isi media dengan materi	9
2.	Kegrafikan	75
3.	Penyajian	22
Jumlah		106
Nilai rata – rata (%)		88,33%

Pada tabel penilaian uji validasi ahli media diperoleh jumlah skor rata – rata 106 dengan skor maksimum sebesar 120. Nilai rata – rata dengan persentasi sebesar 88,33% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

b. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Banten Jaya yaitu Ibu Lina Marlin, M.Pd. uji ahli materi ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan khususnya pada materi Peran Daerah dalam Kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia sudah memenuhi kategori kelayakan atau belum. Untuk

mengetahui penilaian dari uji ahli ini, digunakan instrumen penilaian sebagai kritik dan saran agar media pembelajaran berbasis video dapat diperbaiki. Berikut data penilaian dari uji ahli materi :

Tabel 4.2
Data Penilaian Uji Ahli Materi

No.	Aspek	Skor
1.	Kualitas Materi	29
2.	Penyajian Materi	51
Jumlah		80
Nilai rata – rata (%)		84,21%

Berdasarkan tabel penilaian uji ahli materi diperoleh jumlah skor rata – rata 80 dengan skor maksimal 95. Nilai rata – rata dengan persentase 84,21% masuk pada kategori “Sangat Layak”.

c. Uji Ahli Bahasa

Uji ahli bahasa dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Titayasa yaitu Ibu Ilmi Solihat, M.Pd. Uji ahli bahasa bertujuan untuk memperbaiki kaidah Bahasa Indonesia yang digunakan pada media pembelajaran berbasis video. Untuk mengetahui penilaian dari uji ahli ini, digunakan instrumen penelitian sebagai kritik dan saran agar media pembelajaran berbasis video ini dapat diperbaiki. Berikut data penilaian dari uji ahli bahasa :

Tabel 4.3
Data Penilaian Uji Ahli Bahasa

No.	Aspek	Skor
1.	Ketepatan Isi/Materi	31
2.	Kesesuaian Penyajian Materi dengan Kaidah Bahasa	24
3.	Tampilan	10
Jumlah		65
Nilai Rata – rata (%)		86,66%

Berdasarkan tabel uji ahli bahasa diperoleh jumlah skor rata – rata 65 dengan skor maksimum 75. Nilai rata – rata dengan persentase 86,66% termasuk pada kategori “Sangat Layak”.

5. Revisi Desain

Setelah produk di validasi oleh para ahli, selanjutnya produk direvisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh tim ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

6. Uji Coba Produk (Uji Coba Terbatas)

Media pembelajaran berbasis video yang sudah divalidasi dan direvisi berdasarkan saran dan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, selanjutnya dilakukan uji coba produk (uji coba terbatas) media pembelajaran berbasis video yang telah dikembangkan. Uji produk bertujuan untuk mengetahui respon serta penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran PPKn tersebut.

Uji coba dilakukan dengan cara menayangkan video pembelajaran kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Petir sebanyak 32 orang. Peneliti mempersilahkan kepada peserta didik untuk menyimak dan mengamati dari media pembelajaran video, dimulai dari penampilan gambar, penampilan video, audio, dan isi materi pada media pembelajaran berbasis video tersebut. Setelah peserta didik selesai mengamati tampilan dan isi materi pada video, peneliti pun membagikan angket respon kepada peserta didik.

Untuk mengetahui respon dari peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis video ini, dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas VII SMPN 1 Petir, Jl. Raya Baros Petir KM 12, Kecamatan Petir, Kabupaten Serang, provinsi Banten, kode pos 42172, dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang sebagai responden.

Berikut analisis data hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video mata pelajaran PPKn sub bab 2 Peran Daerah dalam Kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Tabel 4.7
Data Hasil Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Skor Maksimal	Skor didapat
1.	Isi/Materi	800	730
2.	Kebahasaan	160	137
3.	Penyajian	320	270
4.	Kegrafikan	320	284
Total Skor		1600	1421
Presentase		88,81%	

Berdasarkan tabel hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video diperoleh presentase nilai akhir sebesar 88,81% dan termasuk pada kategori “Sangat Baik”.

7. Hasil Akhir

Setelah dilakukan beberapa tahapan dimulai dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, uji validasi, revisi produk, dan uji coba produk, maka dihasilkanlah

produk berupa media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran PPKn dikelas VII SMP.

SIMPULAN

Berdasarkan pertanyaan peneliti pada pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran PPKn untuk kelas VII semester II materi Peran Daerah dalam Kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis video ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan menurut Borg dan Gall yang dikembangkan oleh Sugiono. Desain penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiono ada 10 tahapan, namun dikarenakan beberapa kendala dan keterbatasan peneliti hanya mengambil dan memodifikasi menjadi 6 langkah yaitu: (1) Potensi masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji coba Produk. Uji validasi media dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli desain/media, ahli materi, dan ahli bahasa, hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk media pembelajaran berbasis video yang telah dikembangkan.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis video didapatkan dari hasil penilaian ahli desain/media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil penilaian dari ahli desain/media memperoleh rata – rata skor sebesar 88,33 dengan persentase nilai akhir 88,33% yang masuk kriteria “sangat layak”. Hasil penilaian dari ahli materi, memperoleh rata – rata skor sebesar 84,21 dengan persentase nilai akhir 84,21% yang masuk pada kriteri “sangat layak”. Dan hasil penilaian dari ahli bahasa memperoleh rata – rata skor sebesar 86,6% yang masuk pada kategori “sangat layak”, jika dihitung pencapaian penilaian validasi ahli, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis video ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang sangat layak dengan perolehan angka rata – rata 86,55% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori “sangat layak”. Serta mendapatkan rata – rata skor persentase sebesar 88,81% dengan kriteria “sangat baik” dari respon peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2016). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ainina. (2014). *Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Vol. 3 No.1 (ISSN 2252- 6641).

- Alveira C. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SD Negeri Bhayangkari Kota Serang*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Anggar Dewana N. 2016. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Gizi Materi Pokok Zat Gizi Sumber Tenaga Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Purworejo*. Uuniversitas Negeri Yogyakarta
- Arif, S. dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya. Depdiknas.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Negeri Makassar*. (hal. 6-7). Makassar: badan Penerbit UNM
- Dewi, Farhana Safitri dan Ismayanti Euis. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Medan Magnet dan Induksi Elektromagnetik Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) di Universitas Negeri Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 08, No. 01. (hal. 133-137).
- Hanafy, Muh.Sain. (2014). *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Lentera Pendidikan. Vol. 17. No. 1. (hal. 66-79)
- Hariyati. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Di Smp Negeri 12 Palu*. Universitas Tadaluko
- Huda Miftahul. (2014). *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Diva Press
- Jamaludin, Rahmatullah. (2017). *Pembelajaran Pendidikan IPS*. Bekasi:CV.Nurani
- Khaerunnisa, Febriana. (2018). *Pengauh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurnal Indoneisan Journal Of Education. Vol. 6, No. 1 (hal. 31-40)
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Prakti, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Lukman dkk. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Mahnun, Nunu. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah – langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam. Vol. 37. (hal.1).
- Mekar S, Novia. 2016. *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pembelajaran PKn di SMP Muhammadiyah 4 Semarang*. Semarang. Universitas Negeri Semarang

- Miftah, M. (2013). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal KWANGSAN. Vol. 1. No. 2. (hal. 100)
- Miftahul H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran PKn Materi Kebudayaan Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus : Kelas IV SDN Plalangan 04 Kota Semarang)*. Universitas Negeri Semarang
- Mohammad Ali dan Muhammad Asrori. (2012). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya
- Mustari, Mukarramah. (2017). *Pengembangan Media Gambar Berupa Buku Saku Fisika SMP Pokok Bahasan Suhu dan Kalor*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al – Biruni. Vol. 6. No. 1. (hal.10)
- Nana, S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurhidayah, Annisa. (2018). *Perbandingan Metode Think Par and Share dan Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar (Penelitian Quasi Eksperimen Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku di Kelas IV SDN 223 Bhakti Winaya)*. Bandung: Universitas Pasundan.
- Nurmalasari, Anggar Dewana. (2016). *Pengembangan Media Video Pembelajaran sebagai Sumber Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Gizi Materi Pokok Zat Gizi Sumber Tenaga di SMKN 3 Purworejo*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Nurrita, Teni. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat. Vol. 03. No.01. (hal.171) .
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Pendidikan Kewarganegaraan
- Rahayu, S. 2019. *Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: UIN Antasari Press
- Rayandra, Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rossi I, dkk. 2017. *Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing Di Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Trilogi, Jakarta Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta. Vol. 1. No. 2 Agustus 2017: 135-144. Tersedia Pada: 102-193-1-SM.Pdf
- Rudi, S., & Cepi, R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Smaldino, Sharon E. (2008). *Intructional Technology dan Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Teknologi untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiono. (2010/2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfaberta.

- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2016). *Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamdinata, SN. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, S. (2016). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Suryani, N, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susilana, Rudi.Riyana,Cepi. (2009). *Media Pembelajaran:Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syaodih, N. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Synthia P, Iseu. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Koneks Lingkungan (R&D Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV di SDN Kaligandu Kota Serang)*. Banten. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
- Usfah, Farhana Nursyamsi. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Beerbasis Video Scribe dengan Materi Menghargai Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Kemang Kota Serang*. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Wulandari. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videosvribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016*. Semarang: UNNES.
- Zainal Arifin. (2012). *Model Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya