

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN KELAS III SDN 106814 TEMBUNG

Yulia Nesti¹ Samsul Bahri²

Mahasiswa Prodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan¹
Dosen Prodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan²
Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan^{1,2}
yutiaangraini06@gmail.com¹, samsulbahri170367@gmail.com²

Abstrak

Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Kelas III SDN 106814 Tembung. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Reseach and Developmen*). Kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran video. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis – Design – Development - implement – Evaluate) (Paidi, 2012) yang telah dimodifikasi menjadi 3D yang telah dijelaskan pada Bab III yaitu Analisis (Analysis), Design (Perancangan), dan Development (Pengembangan). Media yang dikembangkan divalidasi oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli materi. Validasi oleh ahli media dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan produk berupa media video yang layak untuk siswa kelas III SDN . Validasi oleh ahli media dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan produk berupa media video yang layak untuk siswa kelas III SDN. Dengan demikian media video pembelajaran dikembangkan ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Video, Video Animasi, Pembelajaran Pkn.

Abstract

Development of Learning Video Media to Improve Learning Outcomes of Class III PKN SDN 106814 Tembung. This research is a research and development (Reseach and Development). Then the product of this development research is in the form of video learning media. This study uses the ADDIE (Analysis – Design – Development – implement – Evaluate) model (Paidi, 2012) which has been modified into 3D which has been described in Chapter III, namely Analysis, Design, and Development. The media developed was validated by one material expert and one material expert. Validation by media experts was carried out in 2 stages and resulted in a product in the form of video media that was appropriate for third grade SDN students. Validation by media experts was carried out in 2 stages and resulted in a product in the form of video media that was appropriate for third grade SDN students. Thus the learning video media developed was declared suitable for use in learning.

Keywords: Video Media, Video Animation, Pkn Learning.

PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 19, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, pendidik harus dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran yang dapat dilakukan melalui pembelajaran yang inovatif, media pembelajaran yang menarik dan sumber belajar yang bervariasi.

Secara etimologis media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti tengah, perantara atau pengantar (Asyhar, 2011:4). Sadiman (2014) mengemukakan pengertian media secara harfiah bahwa media merupakan perantara atau pengantar. Para ahli media dan pendidikan pun banyak yang memberikan definisi terminologis mengenai media. The Association for Education Communication and Technology (AECT, 1977) dikutip dalam Asyhar 2011:4) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sementara menurut Suparman (1997 dikutip dalam Asyhar 2011:4) media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Gagne (1970 dikutip dalam Sadiman 2014:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sementara Briggs (1970 dikutip dalam Sadiman, dkk, 2014:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan seta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar kerana unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalau pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi. Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic.

Asyhar (2011:94) menyebutkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lain-lain. Menurut Sadiman, dkk (2007, dalam Asyhar 2011:94), desain pengembangan terdiri dari enam tahap kegiatan, yaitu: (1) analisis kebutuhan dan

karakteristik peserta didik; (2) perumusan tujuan pembelajaran; (3) perumusan butir – butir materi; (4) penyusunan instrumen evaluasi; (5) penyusunan naskah media/prototype; (6) melakukan uji coba produk. Disamping enam tahap ini, langkah kegiatan yang juga perlu dilakukan ialah validasi produk media.

Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Pendidikan dapat ditempuh melalui dua cara, yaitu pendidikan fomal dan pendidikan non formal. Melalui pendidikan seseorang diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi di dalam dirinya agar menjadi seorang individu yang memiliki kecerdasan, keterampilan dan kepribadian yang luhur. Mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan dapat melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945. Dengan adanya mata pelajaran PKn di sekolah diharapkan dapat berpengaruh dalam pembentukan jiwa nasionalisme peserta didik.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa pendidikan PKn dapat memfasilitasi penanaman pendidikan karakter pada siswa. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran PKn antara lain agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan;
- (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi;
- (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya;
- (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sejalan dengan tujuan PKn tersebut, maka jelaslah pembelajaran PKn harus diterapkan sejak dini secara efektif.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN 106814 Tembung, peneliti mendapti masalah dalam proses pembelajaran Pkn. Berdasarkan wawancara secara tidak terstruktur denga guru kelas III, pembelajaran yang dilakukan mengalami beberapa permasalahan diantaranya pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menyampaikan materinya saja, kurang adanya variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang

inovatif. Dalam pembelajaran PKn, guru masih memegang kendali penuh pada saat proses pembelajaran atau pembelajaran masih terpusat pada guru.

Pada saat Proses pembelajaran PKn di kelas, guru sudah menggunakan media untuk menunjang proses pembelajaran. Namun guru belum optimal dalam penggunaan media di dalam pembelajaran. Guru belum menggunakan media yang berbasis informasi dan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran PKn. Media yang digunakan oleh guru hanya berupa gambar dalam proses pembelajaran. Keterbatasan guru dalam penggunaan media memberikan dampak yang kurang baik bagi siswa, sehingga siswa menjadi kurang tertarik dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa cepat merasa jenuh dan menjadikan siswa pasif. Kurangnya partisipasi aktif siswa di dalam pembelajaran dapat menimbulkan situasi kurang kondusif.

Keterbatasan media yang digunakan oleh guru mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Terdapat 2 nilai rata-rata terendah pada hasil UAS semester ganjil yaitu, mata pelajaran matematika dan PKn. Alasan peneliti lebih memilih mata pelajaran PKn dibandingkan dengan mata pelajaran matematika karena belum ada jam tambahan khusus untuk pembelajaran PKn. Sedangkan untuk mata pelajaran matematika, setiap hari Senin, Kamis, dan Sabtu guru selalu memberikan jam tambahan khusus selama 1 jam. Jam tambahan matematika dilaksanakan setelah bel pulang sekolah. Berdasarkan hasil wawancara, guru tidak melakukan jam tambahan pada mata pelajaran PKn karena guru menganggap bahwa siswa bisa belajar sendiri di rumah dengan cara membaca materi. Sedangkan untuk mata pelajaran matematika, siswa membutuhkan seorang pembimbing untuk mempelajarinya.

Peneliti juga melakukan mini riset pada siswa kelas III SDN 106814 Tembung. Mini riset yang dilakukan oleh peneliti berupa angket analisis kebutuhan media untuk guru dan siswa. Tujuan dari pelaksanaan mini riset yaitu untuk mengetahui kebutuhan media seperti apa yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Hasil mini riset yang sudah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media berbasis informasi dan teknologi yang menarik berupa video, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKn.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah media video pembelajaran untuk mata pelajaran PKn. Dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membuat siswa menjadi tertarik dengan

pembelajaran PKn yang selama ini dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Selain itu, pengembangan media video pembelajaran dapat menjadi alternatif pemecahan masalah.

Penggunaan media pada proses pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Menurut Daryanto (2013) dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Beragam jenis media pembelajaran interaktif dapat mendukung proses kegiatan belajar. Salah satunya yaitu media video pembelajaran. Menurut Daryanto (2013) video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Selain itu, video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Penggunaan media video pembelajaran dapat menjadi daya tarik siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Media video dianggap menarik oleh siswa, karena guru jarang bahkan ada yang tidak pernah menggunakan media video pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PKn Kelas III 106814 Tembung?
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PKn Kelas III 106814 Tembung?
3. Bagaimana keefektifan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PKn Kelas III 106814 Tembung?

Tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PKn Kelas III 106814 Tembung.
2. Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PKn Kelas III 106814 Tembung.

3. Untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PKn Kelas III 106814 Tembung.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau penelitian *R&D (Research & Development)* dengan model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate*).

Penelitian *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk. (Sugiyono, 2016). Pengembangan ADDIE merupakan suatu model pengembangan yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Pada dasarnya setiap model pengembangan tentunya memiliki fungsi, salah satu fungsi model pengembangan ADDIE (Gumanti, 2016) merupakan suatu pedoman yang digunakan dalam membangun berbagai macam perangkat maupun infrastruktur melalui program pelatihan yang efektif, dinamis, serta mendukung berbagai macam kinerja pelatihan.

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri dari kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Secara singkat, penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang divalidasi oleh beberapa tim ahli yang selanjutnya akan diujicobakan di lapangan.

Penelitian ini dilakukan di Kelas III SDN 106814 Tembung. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah untuk menghasilkan produk berupa media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PKn.

Berikut ini beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap mendefinisikan *needs assesment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Output yang dihasilkan berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi

kebutuhan, dan analisis tugas yang rinciberdasarkan kebutuhan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap membuat rancangan (*blue print*) untuk mencapai tujuan, dalam hal ini merupakan kelayakan media video pembelajaran pada pelajaran PKn pada materi sumpah pemuda oleh guru. Struktur dan format media video pembelajaran pada pelajaran PKn pada materi sumpah pemuda berdasarkan pada Depdiknas dalam Panduan Pengembangan Bahan Ajar tahun 2008 yang dimodifikasi, terdiri atas judul, petunjuk belajar (petunjuk siswa), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas dan langkah-langkah kerja serta penilaian.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap mewujudkan *blue print* alias desain menjadi kenyataan. Pada penelitian ini merupakan perwujudan media video pembelajaran pada pelajaran PKn pada materi sumpah pemuda menjadi produk jadi siap pakai untuk diujicobakan pada siswa. Kelayakan Media Video Pembelajaran menurut guru menggunakan angket yang mengacu evaluasi bahan ajar menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Panduan Pengembangan Bahan Ajar tahun 2008 yang telah dimodifikasi serta tanggapan siswa terhadap media video pembelajaran pada pelajaran PKn pada materi sumpah pemuda menggunakan angket yang disusun oleh peneliti.

Untuk memperoleh data penilaian validator tentang media video pembelajaran pada pelajaran PKn kelas III pada materi sumpah pemuda di SDN 106814 Tembung, maka peneliti menggunakan angket. Kisi-kisi angket penilaian media video pembelajaran pada pelajaran PKn kelas III pada materi sumpah pemuda di SDN 106814 Tembung yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Variabel	Indikator	No. Butir instrument
Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas III SD N 106814 Tembung	Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	1,2,3
	Keakuratan Materi	4,5
	Kemutakhiran Materi	6,7
	Kesesuaian Dengan Perkembangan Siswa	8,9,10
Jumlah butir penilaian		10

Tabel 2
Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Variabel	Indikator	No. Butir instrument
Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas III SD N106814 Tembung	Kelayakan Isi	1,2
	Kelayakan Bahasa	3
	Kelayakan Kegiatan Pengamat Siswa	4,5,6
	Kelayakan Tampilan	7,8,9
	Kelayakan Pelaksanaan dan Pengukuran	10
Jumlah butir penilaian		10

PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media Video yang menjelaskan materi “Sumpah Pemuda” untuk siswa kelas III SD. Video yang peneliti buat ini menggunakan 2 Aplikasi, yang Pertama aplikasi untuk mendesain slide yaitu aplikasi Canva, Kedua Aplikasi untuk menyatukan slide sehingga menjadi sebuah video yaitu Aplikasi Kinemaster.

Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar adapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone dan Android.

Kinemaster merupakan aplikasi yang digunakan untuk pengolah video. Dengan aplikasi ini sobat dapat membuat video hanya dengan menggunakan perangkat smartphone. Fitur-fitur yang ditawarkan sudah sangat lengkap layaknya sobat menggunakan aplikasi editing video seperti Adobe Premiere, Windows Movie Maker, Wondershare Filmora dan lain sebagainya.

Media Video animasi Sumpah pemuda yang dikembangkan telah mendapatkan kevalidan merupakan ukuran dari sesuatu yang dapat diukur. Sebagaimana dijelaskan Sukardi (2010:122) bahwa “kevalidan suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur”.

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Pada tahap awal peneliti memilih materi dengan berpedoman pada Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator dan buku pelajaran kelas III semester I. Setelah memilih materi yang akan

dikembangkan dengan membuat desain media pembelajaran Video .

Media pembelajaran Video yang sudah selesai, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli media dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan media penilaian baik. Validasi oleh ahli materi dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan media penilaian baik.

Hasil penelitian ahli materi memperoleh hasil yang lebih baik dari tahap pertama. Dari 4 Aspek yaitu (1) Aspek kesesuaian materi dengan SK dan KD, (2) Keakuratan Materi, (3) Kemutakhiran Materi, (4) Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik, Mendapatkan tanggapan Penilaian “Ya”. Adanya Revisi Video dalam dua tahap menghasilkan produk berupa media Video yang layak untuk siswa kelas III SD.

Hasil penelitian ahli media menunjukkan bahwa sudah mengalami Revisi/perbaikan sehingga menghasilkan media Video yang layak untuk digunakan siswa kelas III SD. Berdasarkan nilai yang diperoleh pada uji validasi media dan materi, media ini termasuk media yang valid. Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran Pkn.

Menurut Mudlofir (2016:133) “Media pembelajaran harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran, dengan ungkapan lain, tanpa media pembelajaran aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa media Video pada pembelajaran Pkn materi Sumpah Pemuda untuk siswa kelas III SD dengan menggunakan model ADDIE.

Hasil penelitian ahli materi memperoleh hasil yang layak. Dari 4 Aspek yaitu (1) Aspek kesesuaian materi dengan SK dan KD, (2) Keakuratan Materi, (3) Kemutakhiran Materi, (4) Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik, Mendapatkan tanggapan Penilaian “Ya”. Adanya Revisi materi dalam dua tahap menghasilkan produk berupa media Video yang layak untuk siswa kelas III SD.

Hasil penelitian ahli media menunjukkan bahwa sudah mengalami Revisi/perbaikan sehingga menghasilkan media Video yang layak untuk digunakan siswa

kelas III SD. Berdasarkan nilai yang diperoleh pada uji validasi media dan materi, media ini termasuk media yang valid.

DAFTAR RUJUKAN

Daryanto, (2013). Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: Yrma Widya.

Gumanti, Tatang Ary, Yunidar, dan Syahrudin. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Mudlofir, Ali., & Rusdiyah, Efi Fatimatur. 2016. Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktek. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.

Sukardi. 2010. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta : PT. Bumi Aksara.