

Pengembangan Media Pembelajaran Interactive Video pada Materi Norma dan Keadilan di SMP MBS Wanasari (Studi Kasus di Desa Karangmoncol Kecamatan Randudongkal)

Fatih Muhammad Alaudin

Program Studi PPKn, FKIP, Universitas Pancasakti Tegal

R. Samidi

Program Studi PPKn, FKIP, Universitas Pancasakti Tegal

Wahyu Jati Kusuma

Program Studi PPKn, FKIP, Universitas Pancasakti Tegal

Email: alfatih181@gmail.com

Abstrak

Salah satu inovasi dalam proses pembelajaran yakni dalam hal media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran merupakan suatu yang sangat penting terlebih lagi di era yang semakin canggih dan modern ini. Guru atau pengajar dituntut untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan kecanggihan teknologi yang semakin berkembang setiap waktunya. Pengembangan Media Pembelajaran. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu interactive video pada materi norma dan keadilan. Metode yang digunakan adalah research and development. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk video interaktif berdurasi 19 menit 20 detik mengenai materi norma dan keadilan berdasarkan penilaian pakar media pembelajaran berbentuk video interaktif ini memenuhi kelayakan. Guru ahli materi memberikan penilaian dengan rata-rata 4,6 dan 4,4. Sedangkan guru ahli media memberikan penilaian 4,7 dan 4,6. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video interaktif ini layak digunakan sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Inovasi

Abstract

One of the innovations in the learning process is in terms of learning media. Learning media as a component in the learning process is very important, especially in this increasingly sophisticated and modern era. Teachers or instructors are required to be able to carry out learning by utilizing advances in science and technological sophistication that are growing every time. Learning Media Development. This study aims to develop learning media, namely interactive video on the subject of norms and justice. The method used is research and development. The results of this study are learning media in the form of interactive videos with a duration of 19 minutes and 20 seconds regarding the material of norms and justice based on expert assessments of learning media in the form of interactive videos that meet eligibility. Material expert teachers provide ratings with an average of 4.6 and 4.4. Meanwhile, media expert teachers gave ratings of 4.7 and 4.6. From this assessment it can be concluded that the learning media in

the form of interactive videos is suitable for use as part of teaching and learning activities

Keywords: *Media, Learning, Innovation*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dalam kehidupan. Jhon Dewey (2003: 30) menjelaskan bahwa pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia. Sedangkan menurut J.J. Rousseau (2003:30) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan memberikan kita pembekalan yang tidak ada pada masa kanak-kanak, akan tetapi kita membutuhkannya pada masa dewasa. Pendidikan memiliki tujuan yang sangat penting guna menentukan arah yang akan dicapai. Menurut Maunah (2009), tujuan pendidikan merupakan perubahan yang diharapkan pada subjek didik setelah mengalami proses pendidikan, baik tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya maupun kehidupan masyarakat dari alam sekitarnya dimana individu hidup. Sayangnya tujuan pendidikan nasional yang dicanangkan pemerintah Indonesia dapat dikatakan belum berhasil sepenuhnya. Hal itu dibuktikan dengan indeks pendidikan Indonesia masih dikatakan rendah bahkan ditingkat ASEAN. Berdasarkan *Education Index* yang dikeluarkan oleh *Human Development Reports*, pada 2017, Indonesia ada di posisi ketujuh di ASEAN dengan skor 0,622. Skor tertinggi diraih Singapura, yaitu sebesar 0,832. Peringkat kedua ditempati oleh Malaysia (0,719) dan disusul oleh Brunei Darussalam (0,704). Pada posisi keempat ada Thailand dan Filipina, keduanya sama-sama memiliki skor 0,661.

Perlu adanya solusi untuk meningkatkan capaian pendidikan ataupun hasil pembelajaran siswa. Dibutuhkan inovasi untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan pemerintah salah satunya inovasi dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dan atau cara lain, yang dikenal dan diakui oleh masyarakat merupakan sarana yang digunakan dalam melaksanakan pendidikan. Salah satu inovasi dalam proses pembelajaran yakni dalam hal media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran merupakan suatu yang yang sangat penting terlebih lagi di era yang semakin canggih dan modern ini. Guru atau pengajar dituntut untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan kecanggihan teknologi yang semakin berkembang setiap waktunya. Menurut Sadiman, dkk (2011) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan kepada penerima pesan atau pembelajar. Menurut Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, (2010: 120) bahwa dalam suatu proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang akan disampaikan dapat di bantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Sukiman (2012: 29) mengemukakan bahwa media

pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menghantarkan atau menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga menstimulus pikiran, perhatian, perasaan, minat serta kemauan siswa sehingga proses belajar terjadi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut Munadi (2010: 6) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan dan menyampaikan informasi penting dari sumber secara terencana sehingga dapat tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan penerima pesan dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikatakan inovatif adalah media *multimedia*. Media multimedia penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Salah satu media yang dapat memanfaatkan multimedia yaitu *Interactive Video*. *Interactive Video* disajikan dengan gambar bergerak, berisi pesan atau informasi pembelajaran meliputi rangsangan yang variatif (*audio-visual*). *Interactive Video* memungkinkan terjadinya komunikasi lebih dari satu arah antara komponen-komponen komunikasi, dalam hal ini guru, media dan siswa.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk. Produk tersebut dapat berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium atau juga perangkat lunak (*software*) seperti program komputer, model pembelajaran, dan lain. Dengan metode ini diharapkan dapat mengembangkan produk berupa media pembelajaran *interactive video* pada materi norma dan keadilan. Pengembangan produk ini juga perlu mendapatkan penilaian dari pakar sehingga produk yang dihasilkan akan memenuhi standar baik dari segi materi maupun segi sarana atau media yang digunakan dalam pengembangan produk ini. Pengembangan media pembelajaran berupa *interactive video* ini menggunakan aplikasi penyunting video yaitu Wondershare Filmora.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan Pengembangan pada video pembelajaran berbasis video interaktif ini dibuat berdasarkan suatu potensi dan permasalahan yang ada. Potensi Penggunaan teknologi informasi dan multimedia menjadi sebuah cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi. Perangkat komputer merupakan salah satu teknologi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran yang terdapat dalam pengembangan media ini adalah mata pelajaran PPKn. Dalam perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini sangat mempengaruhi berbagai aspek pembelajaran.

Selain terdapat potensi yang mendukung pembuatan video interaktif ini, peneliti juga menyadari bahwa latar belakang dibuatnya video interaktif ini karena suatu permasalahan yang ada diantaranya yaitu Media pembelajaran yang ada kurang inovatif sehingga

membuat siswa mudah bosan, yang kedua siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar dimanapun dan dapat diakses kapanpun, terlebih di era kemajuan teknologi industri, kegiatan belajar mengajar tidak hanya terpaku pada suatu ruang kelas, tetapi dapat dilakukan dimana saja dengan bantuan *platform* media daring seperti *YouTube*.

Berdasarkan potensi dan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membuat media pembelajaran berbasis *interactive video* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas VII materi Norma dan Keadilan. Dalam pembuatan *interactive video* ini peneliti memilih aplikasi pembuat video yaitu *Wondershare Filmora* sebagai aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video.

Video Pembelajaran berbasis *interactive video* ini dapat dikatakan termasuk kedalam multimedia dimana memiliki aspek sesuai dengan teori yang disampaikan Vaughan (2004) yaitu kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital. Video pembelajaran ini menjadi salah satu dari media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar)

Tahapan awal dalam pembuatan video yaitu membuat naskah yang memudahkan serta memandu peneliti dalam membuat video. Selanjutnya proses pengambilan gambar serta penyuntingan video yang telah terkumpul baik pengambilan gambar secara langsung, maupun yang di unduh melalui *YouTube*. Dalam proses penyuntingan, peneliti harus menyesuaikan beberapa komponen seperti durasi, volume, transisi, dan lain-lain, sehingga menghasilkan video yang baik.

Setelah video selesai, tahapan selanjutnya yaitu validasi yang dilakukan oleh tim ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk memberikan penilaian serta kelayakan pada video pembelajaran sehingga hasil akhir dari produk video pembelajaran ini dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Sebagai tim ahli materi, peneliti memilih Dr. M. Khanif Yusman, S.Pd., M.Pd., selaku ketua MGMP PPKn Kabupaten Brebes sebagai ahli materi 1. Sebagai ahli materi kedua, yaitu Triani Kusuma Dewi, S.Pd., guru SMP MBS Wanasari. Untuk tim ahli media, peneliti memilih Farkhan Safari, S.Pd., selaku guru TIK SMP N 4 Wanasari, serta Saiful Fahmi, S.Pd., selaku guru TIK di SMP Muhammadiyah Sawojajar.

Pada proses validasi oleh tim ahli, terdapat beberapa masukan untuk dilakukan perbaikan pada video yang dibuat. Tim ahli materi menyampaikan kekurangan yang terdapat dalam video yaitu belum mencantumkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, serta Tujuan Pembelajaran, yang mana instrumen tersebut harus disampaikan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya tim ahli materi menyampaikan perlu mencantumkan sumber atau referensi yang dipakai dalam pembuatan video ini. penyertaan referensi atau sumber yang digunakan sebagai acuan materi dalam video ini akan menjadikan video pembelajaran ini dapat dipertanggungjawabkan. Ulasan tim ahli materi yang lain adalah

penambahan media berupa gambar atau video yang dapat memberikan gambaran tentang materi yang disampaikan.

Validasi tim ahli media menyatakan terdapat beberapa konten yang perlu perbaikan. Beberapa diantaranya yaitu proses transisi yang perlu diperbaiki. Selanjutnya mengenai suara dari musik latar yang harus dikurangi *volumenya*. Ahli media menyarankan volume dari musik latar dikurangi beberapa *desibel* sehingga tidak menutupi suara pemateri. Masukan yang lain dari tim ahli adalah penyertaan sumber dari media-media yang di unduh dari media *online*, hal ini harus dilakukan karena akan berhubungan dengan hak cipta, terlebih apabila video pembelajaran ini akan di unggah pada media seperti *YouTube*.

Dari hasil validasi yang dilakukan peneliti melakukan beberapa perbaikan sesuai penilaian dari tim ahli materi dan media. Peneliti menambahkan *scene* yang menampilkan Kompetensi Dasar, Kompetensi Inti, serta Tujuan Pembelajaran. Durasi yang digunakan untuk menampilkan bagian ini 5-10 detik. Masukan dari tim ahli terkait penambahan gambar ilustrasi pada video pembelajaran juga telah dilakukan dengan durasi sekitar 5 detik.

Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan dari hasil penilaian tim ahli media. Perbaikan yang dilakukan meliputi perbaikan transisi, yaitu dengan cara mengurangi durasi transisi. Selanjutnya peneliti memperbaiki suara musik latar yang terlalu keras dengan mengurangi volume sehingga tidak mengganggu penjelasan pemateri. Perbaikan selanjutnya yaitu menyertakan sumber dari media-media hasil unduhan. Pada proses ini, peneliti tidak menyertakan sumber pada setiap tampilan video, tetapi peneliti menyertakan sumber pada akhir video, hal ini dilakukan karena untuk meminimalisir waktu perbaikan sehingga tidak memakan waktu yang lama.

Dari hasil perbaikan yang dilakukan peneliti, produk video pembelajaran selesai dikerjakan. Hasil akhir video pembelajaran berbasis video interaktif menghasilkan durasi 19 menit 20 detik. Dari video tersebut diharapkan dapat memberikan kemudahan siswa dalam proses pembelajaran terutama pada bab Norma dan Keadilan. Selain itu, diharapkan video ini dapat memberikan manfaat serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

D. Simpulan

Dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh guru ahli materi dan guru ahli media, produk video pembelajaran materi norma dan keadilan kelas VII ini dianggap telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain digunakan untuk media pembelajaran di sekolah yang dalam hal ini adalah SMP MBS Wanasari, guru ahli materi maupun media memberikan saran agar video pembelajaran juga dapat diunggah ke beberapa platform media seperti *YouTube*, maupun media sosial yang lain yang dapat disaksikan oleh banyak orang terutama bagi siswa-siswi diseluruh Indonesia.

Hasil akhir video pembelajaran berbasis video interaktif menghasilkan durasi 19 menit 20 detik. Dari video tersebut diharapkan dapat memberikan kemudahan siswa dalam proses pembelajaran terutama pada bab Norma dan Keadilan. Selain itu, diharapkan video ini dapat memberikan manfaat serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- Djamaluddin, Ahdar, Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran, 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaffah Learning Center
- Hidayat, Rahmat, Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori, dan Aplikasinya”*. Medan : Penerbit LPPPI
- Ikbar, Yanuar. 2012. *Metode Penelitian Sosial Kualitatif*. Bandung : PT Refika Aditama.
- J. Moloeng, Lexy. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Milawati, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten : Penerbit Tahta Media Group
- Moehadjir, Noeng. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Rake Sarasin.
- Salim, Agus. 2006. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Setianto, Akbar Yuli, dkk. 2021. *Sosiologi Pendidikan*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Sri Rahayu, Ani. 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Yusuf, Munir. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo : Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.
- Jurnal Online:
- Rachman, Fazli, T Heru Nurgiansah, Maryatun Kabatiah. 2021. *Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia*. EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Research & Learning in Education, Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 2970 – 2984. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1052> (10 Maret 2022)
- Lestari, Putu Indah, I Nengah Suastika. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*. Vol. 4 No.1. 34-42
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/penelitian/ali-muhson-2010-pengembangan-media.pdf> (22 Februari 2022)
- Saidaturrohman. 2017. BAB II Landasan Teori. <https://eprints.stainkudus.ac.id>. (15 Februari 2022)
- Suardi, Muhammad Iqbal. 2018. *Pengembangan Media Ajar Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Tata Surya Kelas VI Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ihsan Telanaipura Kota Jambi*. <https://respository.uinjambi.ac.id>. (15 Februari 2022)
- Suseno, Putri Utami. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Interactive Video Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Sub Materi Segiempat di Kelas VII SMP (Suatu Penelitian di SMP Negeri 3 Gorontalo). <https://respository.ung.ac.id>. (15 Februari 2022)
- Yaumi, Muhammad. 2017. Ragam Media Pembelajaran, Dari Manfaat Media Sederhana ke Pengguna Multi Media. <https://respository.uin-alaududin.ac.id>. (15 Februari 2022)

Yuliandari, Sintia, Eko Wahjudi. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Online. <https://ejournal.unesa.ac.id>. (15 Februari 2022)