

Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Lagu Nasional Bhineka Tunggal Ika untuk Pembelajaran PPKn kelas XI SMA/SMK/MA

Amalia Khoirul Yunifa¹, M.Iqbal Baihaqi², Minto Santosa³

^{1,2,3}UNISBA, Jalan Majapahit No.2-4 Kec.Sananwetan, (0342) 813145
Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP Universitas Islam Blitar, Blitar

Abstrak: Dampak pandemi covid-19 terhadap dunia pendidikan membawa banyak perubahan pada proses pembelajaran di sekolah terutama pada pelajaran PPKn. Berdasarkan hasil wawancara diperlukan media pembelajaran yang efektif bisa digunakan dimana saja dan kapan saja dan guru mengalami kesulitan dalam penyampaian materi tentang ancaman di bidang Ipeleksosbudhankam dan strategi mengatasinya dalam bingkai bhineka tunggal ika . Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk video interaktif berbasis lagu nasional yang layak. Dalam kegiatan pembelajaran saat ini diperlukan pembiasaan menyanyikan lagu nasional agar dapat menambah semangat belajar. Jenis penelitian pengembangan RnD yang telah dikembangkan oleh Sugiono dengan tujuh langkah yaitu (1) mencari potensi dan masalah di 8 sekolah SMA/SMK/MA di kota dan kabupaten Blitar, (2) Melakukan penelitian dan pengumpulan dengan melakukan wawancara guru PPKn, (3) desain produk dilakukan dengan merencanakan isi produk, (4) Validasi desain dilakukan oleh 9 validator yang terdiri dari masing-masing 3 validator materi, 3 validator media dan 3 validator bahasa, (5) Revisi desain dilakukan berdasarkan saran ahli, (6) Uji coba terbatas dilakukan oleh 10 guru PPKn kelas XI, (7) revisi produk berdasarkan saran guru. Instrumen pada penelitian ini adalah angket keterbacaan. Hasil validasi dari validator ahli materi 81,4%, ahli media 87%, dan ahli bahasa 93,6%. Hasil angket keterbacaan guru memperoleh presentase 85,7%.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 15-04-2022

Dsetujui pada : 25-04-2022

Dipublikasikan pada : 30-04-2022

Kata Kunci: media pembelajaran, video interaktif

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.495

PENDAHULUAN

Pada tahun 2020 sampai saat ini di Indonesia masih dalam kondisi pandemi covid 19. Virus ini dianggap serius karena penyebarannya yang sangat cepat, dimana virus ini dapat menyebabkan infeksi pada organ tubuh manusia yaitu paru-paru sehingga yang memiliki masalah kesehatan sebelumnya akan lebih mudah terpapar virus ini. Dalam proses pembelajaran daring dimasa pandemi tentunya tidak semestinya bisa berjalan dengan sempurna melainkan adanya kendala, secara internal maupun eksternal. Kendala internal seperti keterbatasannya siswa dalam penggunaan kuota internet dan jaringan yang bermasalah saat melakukan proses pembelajaran. Sedangkan kendala eksternalnya seperti kurangnya dukungan di lingkungan sekitar dan masalah keuangan.

Peneliti melakukan wawancara kepada 20 guru PPKn di SMA Negeri 4 Blitar, SMA Negeri 1 Sutojayan, SMK Islam Kanigoro, SMA Negeri 1 Kademangan, SMK Islam 1 Blitar, SMK PGRI 3 Blitar, MA Bustanul Mutaalimin dan MA AL-Muslihuun Tlogo diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di masa pandemi ini guru memberikan materi dan tugas melalui *whatsapp grup, google classroom, google form, website, zoom, telegram, aplikasi quiziz, email dan goole drive*. Materi yang dikirimkan berupa power point, video secara langsung maupun dari *you tube, artikel, voice note dan pdf*. Sumber belajar yang digunakan berupa LKS, buku paket dan internet.

Selama ini guru menggunakan media pembelajaran digital berupa video animasi dan video pembelajaran yang mengambil dari *youtube*. Hal ini dilakukan karena guru belum mengembangkan ketrampilannya dalam membuat video pembelajaran sendiri. Padahal selama pandemi ini pembelajaran daring menggunakan video sangat diperlukan untuk

memudahkan siswa belajar. Menurut guru, siswa lebih bersemangat belajar bila guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Dari hasil wawancara dengan guru PPKn ditemukan materi yang dianggap sulit guru adalah materi tentang Ancaman di Bidang Ipelekosbudhankam (Ideologi, Politik, Ekonomi, Sosial Budaya, Pertahanan dan Keamanan) dan Strategi Mengatasinya dalam Bhingkai Bhineka Tunggal Ika. Materi tersebut dianggap sulit oleh guru karena ada istilah baru yang belum dipahami oleh siswa selain itu proses penyampaian materi oleh guru masih secara konvensional. Oleh karena itu, dalam mengajar materi Ancaman di Bidang Ipelekosbudhankam (Ideologi, Politik, Ekonomi, Sosial Budaya, Pertahanan dan Keamanan) dan Strategi Mengatasinya dalam Bhingkai Bhineka Tunggal Ika diperlukan suatu media pembelajaran yang baru dengan menumbuhkan jiwa nasionalisme siswa salah satunya dengan membiasakan siswa menghayati materi yang dipelajari dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

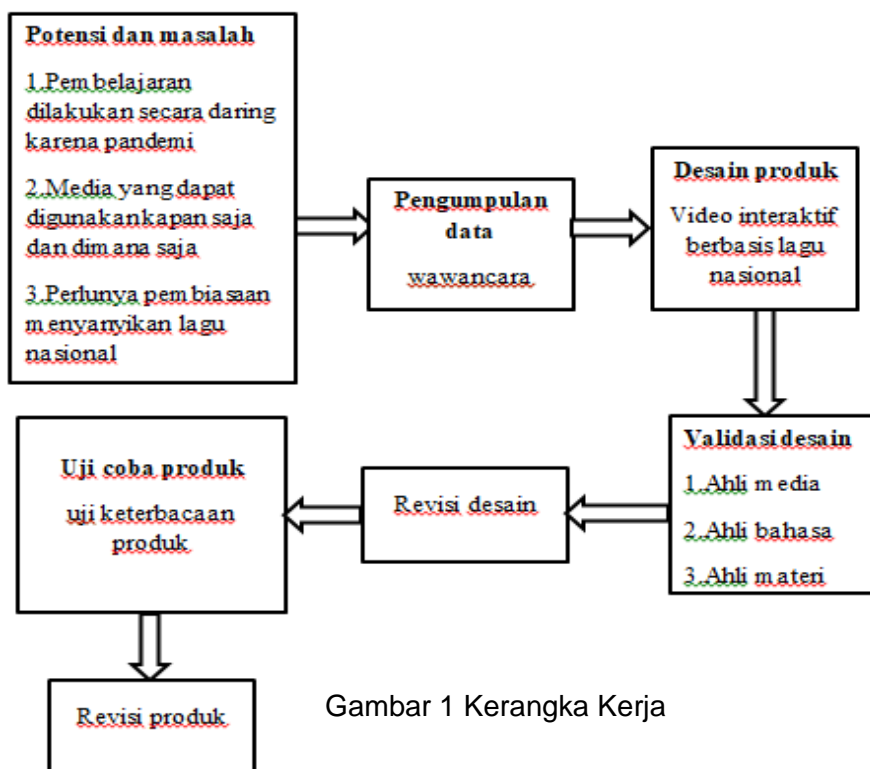
Dalam kegiatan pembelajaran saat ini diperlukan pembiasaan menyanyikan lagu-lagu nasional agar dapat meningkatkan karakter siswa. Dengan menyanyikan lagu nasional siswa akan menjadi tertarik dan semangat untuk belajar, cinta tanah air serta bangga menjadi bangsa Indonesia. Kegiatan pembiasaan ini diharapkan bisa menanamkan nilai-nilai kebangsaan, kebhinekaan dan semangat nasionalisme sehingga dapat menumbuhkan rasa patriotisme terhadap negara.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Lagu Nasional Bhineka Tunggal Ika Untuk Pembelajaran PPKn SMA, SMK dan MA dengan harapan media pembelajaran ini menarik dan efektif digunakan serta bisa menciptakan proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan juga siswa dapat berpikir kreatif untuk tetap menjunjung tinggi nilai-nilai kebudayaan dan kepribadian bangsa Indonesia

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini jenis Research and Development (RnD) atau penelitian dan pengembangan. Prosedur menggunakan model Sugiono dengan dibatasi sampai 7 langkah. Adapun langkah-langkahnya berikut:



Gambar 1 Kerangka Kerja

Langkah pertama mencari potensi dan masalah dilakukan di 8 sekolah SMA/SMK/MA di kota dan kabupaten Blitar. Langkah kedua melakukan penelitian dan pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada 20 guru PPKn. Langkah ketiga adalah desain produk dilakukan mendesain isi produk. Langkah keempat validasi desain dilakukan oleh 9 validator masing-masing 3 validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Langkah kelima revisi desain disesuaikan dengan saran para ahli. Langkah keenam uji coba produk akan di uji coba secara terbatas kepada 10 guru PPKn kelas XI. Langkah ketujuh revisi produk dilakukan sesuai saran guru selama uji coba.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini berjumlah 10 guru PPKn kelas XI yang terdiri dari 2 guru PPKn kelas XI di SMAN 4 Blitar, 1 guru PPKn kelas XI di SMAN 1 Sutojayan, 2 guru PPKn kelas XI di SMK PGRI 3 Kota Blitar, 3 guru PPKn kelas XI di SMK Islam 1 Kota Blitar, 1 guru PPKn kelas XI di MA Bustanul Mutaalimin dan guru PPKn di SMK Islam Kanigoro.

Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data selama penelitian adalah menggunakan teknik wawancara kepada guru PPKn. Wawancara dilakukan di SMA Negeri 4 Blitar, SMA Negeri 1 Sutojayan, SMK Islam Kanigoro, SMA Negeri 1 Kademangan, SMK Islam 1 Blitar, SMK PGRI 3 Blitar, MA Bustanul Mutaalimin dan MA AL-Muslihuun Tlogo untuk mengetahui permasalahan yang dialami guru selama kegiatan belajar dimasa pandemi, instrument angket validasi yang digunakan untuk memvalidasikan media Video Interaktif Berbasis Lagu Nasional dari segi materi, media dan bahasa. Instrumen angket keterbacaan guru untuk mengetahui tingkat keterbacaan media Video Interaktif Berbasis Lagu Nasional.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang diperoleh melalui kritik, saran dan masukan pada angket validasi ahli, angket keterbacaan guru. Data kuantitatif merupakan perolehan data dari penilaian validator ahli, angket keterbacaan guru yang dihitung dengan teknik perhitungan nilai persentase. Langkah pertama yang dilakukan adalah menjumlah skor untuk menemukan penilaian angket. Hasil penilaian angket dibagi dengan nilai maksimal angket untuk menentukan persentase. Maka diperoleh rumus :

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang di dapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Teknik analisis data untuk angket keterbacaan guru menggunakan indek % dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah jawaban responden per aspek}}{\text{jumlah nilai ideal per aspek}} \times 100\%$$

Sedangkan, rumus prosentase rata-rata yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\bar{P} = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

- \bar{P} = Prosentase rata – rata
- F = Jumlah prosentase keseluruhan item
- N = Banyaknya item

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan adalah produk Video Interaktif Berbasis Lagu Nasional yang dalam pembuatannya menggunakan aplikasi *Kinemaster* yang dapat di gunakan di *handphone* maupun laptop. Video pembelajaran ini dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan uji coba keterbacaan kepada guru.

Video Interaktif Berbasis Lagu Nasional yang dikembangkan telah disesuaikan dengan saran dan masukan validator. Penjelasan materi ancaman di bidang Ipoleksosbudhankam dan strategi mengatasinya dalam bingkai bhineka tunggal ika didesain menarik dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa, materi juga dilengkapi soal.

Pengembangan Video Interaktif Berbasis Lagu Nasional melalui sembilan validator ahli, yaitu tiga ahli materi, tiga ahli media dan tiga ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan. Analisis data kuantitatif dilakukan dalam bentuk jumlah rata-rata skor diperoleh dari setiap validator, sedangkan untuk data kualitatif berupa kritik dan saran dari setiap validator. Berikut adalah penilaian validasi dari ketiga ahli dalam tabel berikut:

Tabel 1 Penilaian Tiga Validator Ahli

| No | Validator | Jumlah | Rata-Rata | Kriteria |
|----|-------------|--------|-----------|--------------|
| 1 | Ahli Materi | 41 | 81,4% | Sangat valid |
| | | 42 | | |
| | | 39 | | |
| 2 | Ahli Media | 40 | 87% | Sangat valid |
| | | 47 | | |
| | | 44 | | |
| 3 | Ahli Bahasa | 48 | 93,6% | Sangat valid |
| | | 43 | | |
| | | 4 | | |

Dari sembilan validator menunjukkan bahwa Video Interaktif Berbasis Lagu Nasional sangat valid dan layak untuk di ujicobakan. Untuk mengetahui tingkat keterbacaan media maka peneliti mengujicoba dan menyebar angket keterbacaan guru kelas XI. Gambar berikut adalah hasil angket keterbacaan guru:

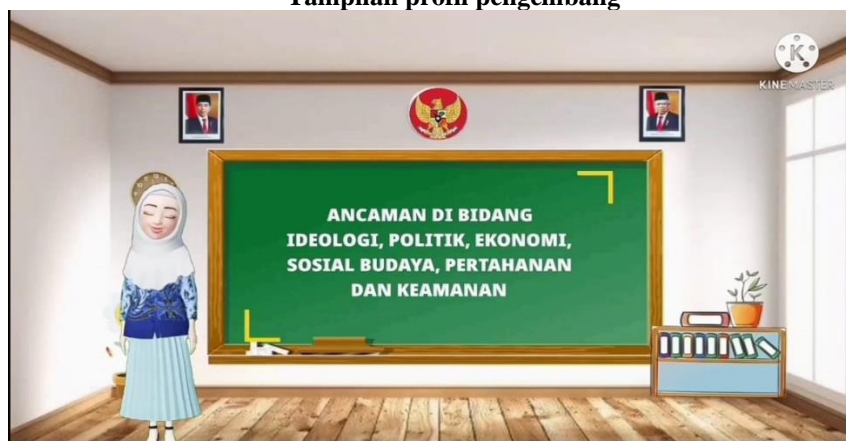
Hasil angket ketebacaan guru berjumlah 643 dari skor maksimal 750, sehingga diperoleh nilai presentase sebesar 85,7% dari nilai persentase maksimal 100%. Sehingga nilai 85,7% masuk dalam rentang 81% - 100% dan termasuk kriteria "Sangat Baik". ini berarti media pembelajaran video interaktif berbasis lagu nasional sudah dapat terbaca dengan sangat baik oleh guru. Berdasarkan masukan dan saran guru, pada umumnya video pembelajaran sudah bagus, menarik dan sudah sesuai untuk diberikan sebagai media pembelajaran namun untuk durasi waktunya perlu dipersingkat lagi dan kedepannya bisa ditambahkan gambar atau desain yang lebih menarik lagi.

Berikut hasil pengembangan video interaktif berbasis lagu nasional tersebut :

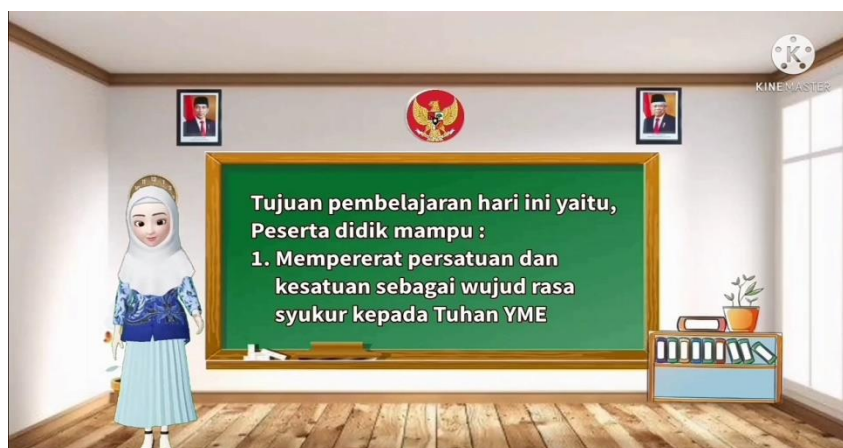


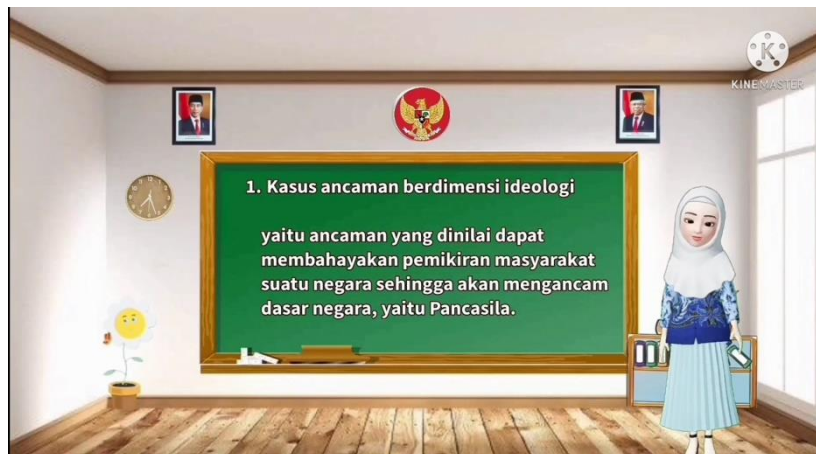
Gambar 1.1

Tampilan profil pengembang



Gambar 1.2 Tampilan materi inti pertemuan pertama





Gambar 1.4

Tampilan materi



Gambar 1.5 Tampilan contoh kasus yang sesuai dengan materi



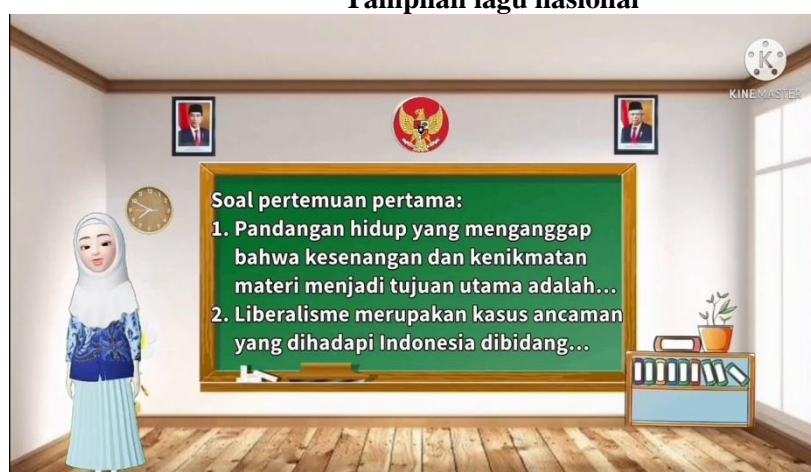
Gambar 1.6

Tampilan penjelasan judul lagu



Gambar 1.7

Tampilan lagu nasional



Gambar 1.8

Tampilan soal pertemuan pertama

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran Video Interaktif Berbasis lagu nasional yang bertujuan untuk menghasilkan media yang layak digunakan. Berdasarkan hasil uji coba terbatas dapat disimpulkan kelayakan dari ahli materi dinilai sangat valid dengan presentase 81,4%, ahli media dinilai sangat valid dengan persentase 87% dan ahli bahasa dinilai sangat valid dengan presentase 9%. Sedangkan untuk uji keterbacaan yang diperoleh dari guru dinilai sangat baik dengan presentase 85,7%.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhkar, Bastiar Ismail. 2016. *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Al-Firdaus. 2010. *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad A. 2014. *Manfaat Media Pembelajaran*. Media Pembelajaran. Retrieved from jakarta: Rajawali Press
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran Edisi I*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Auliyah. 2012. *Penerapan Akuntansi Berdasarkan SAK ETAP Pada UKM Kampung Batik di Sidoarjo*. Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Perbanas. Surabaya.
- Daryanto. 2013. *Panduan Proses Belajar Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: CV Publisher.
- Daryanto, 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Jannah, Nurul. 2013. *Konsep Kebidanan*. Yogyakarta: Ar'rus Media.
- Krismasari, Elvira R. 2015. *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Aljabar untuk SMP/MTS*. Skripsi. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. <https://doi.org/Jakarta> Referens
- Sholikhah, Hidayatus. 2020. *"Pengembangan Media Video Interaktif Wawasan Nusantara (VANTA) Untuk Pembelajaran PPKN Di SMA"*. FKIP: Unisba Blitar
- Simarmata.F. 2015. *Pengembangan Media Windows Movie Maker dengan Active and Funny Learning Strategy Materi Larutan Penyangga Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Semarang*. Skripsi (Online). Jurusan Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Sudjana N dan Rivai A. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar baru algensindo
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan, Muhammad. 2020 *"Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta"*. Jurusan Pendidikan Teknik Sipil Universitas Negeri Jakarta.
- Thaharah, Aditya Rendy. 2010. *"Pengembangan Video Tutorial Interaktif Berbasis Web pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Laboratorium UM Malang"*. Jurusan Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Malang.