

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KEBHINEKAAN KELAS X DI SMK PERISTEK PANGKAH

Arbi Johari

¹Pendidikan Pancasila kewarganegaraan, Universitas Pancasakti Tegal

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pada kelas X SMK Peristek Pangkah. Uji ahli media persentase tingkat pencapaian 87% berada pada kualifikasi baik. Uji ahli materi mendapatkan persentase tingkat pencapaian 91% berada pada kualifikasi sangat baik. Uji skala kecil oleh siswa mendapatkan hasil Rerata presentase media video pembelajaran sebesar 90,5% berada pada kualifikasi sangat baik. Uji skala besar oleh siswa mendapatkan hasil Rerata presentase media video pembelajaran sebesar 89,6% berada pada kualifikasi baik dan tanggapan guru mata pelajaran mendapatkan hasil persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji kelayakan media tersebut maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Peristek Pangkah

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Berbasis Video, Pendidikan Pancasila, Materi Kebhinekaan*

Abstract

The purpose of this study is to: (1) produce learning videos for the subject of Pancasila Education, which is feasible to be applied as a learning medium in class X of SMK Peristek Pangkah. Media expert test percentage achievement rate 87% was in good qualification. Material expert test got a percentage achievement rate of 91% was in very good qualification. Small-scale test by students got results The average percentage of learning video media of 90.5% was in very good qualification. Large-scale tests by students get results The average percentage of learning video media of 89.6% is in good qualifications and the responses of subject teachers get results of 90% achievement level percentage is in very good qualifications. Based on the results of the media feasibility test, it can be concluded that learning videos are suitable to be used as learning media in Pancasila Education subjects at SMK Peristek Pangkah

Keywords: *Video-Based Learning Media, Pancasila Education, Diversity Material*

1. PENDAHULUAN

Mengolah secara aktif potensi diri agar memiliki kekuatan keagamaan dan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, intelektualitas, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara merupakan tujuan pendidikan, sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003. Ki Hadjar Dewantara berpendapat bahwa sejalan dengan alam dan perkembangan zaman, siswa hendaknya didorong untuk

mengembangkan kemampuan yang melekat pada dirinya sebagai bagian dari program pendidikannya. Melihat gambaran yang lebih besar, pendidikan modern menekankan pada membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21; Namun, dalam memahami dunia di ser, siswa dari berbagai daerah di Indonesia berasal dari latar belakang sosial budaya yang berbeda-beda. Kekuatan alam dan peluang pendidikan mungkin timbul dari kekayaan keragaman budaya Indonesia. Penting untuk

mendidik anak sesuai dengan tuntutan alam dan zamannya, menurut Ki Hadjar Dewantara. Hal ini jelas menunjukkan bahwa telah terjadi perubahan dramatis dalam pembelajaran dan praktik sosial siswa selama abad ke-20 dan awal abad ke-21. Guru juga menyesuaikan pendekatan pedagogi sebagai respons terhadap norma-norma masyarakat yang berubah dengan cepat. Menurut Ki Hadjar Dewantara (2009: 21)

Rasulullah bersabda, “Ajarilah anak-anakmu sesuai waktunya, karena hidup pada waktunya, bukan waktumu.” Menurut hadis ini, perubahan adalah bagian kehidupan yang tidak bisa dihindari. Mengingat perubahan ini, orang tua dan pendidik harus menyesuaikan pendekatan dalam membesarkan anak.

Ada empat generasi berbeda yang hidup di Indonesia saat ini. Yang pertama adalah generasi Baby Boomer, yang mencakup semua orang yang lahir antara tahun 1946 dan 1964 (tahun-tahun setelah berakhirnya Perang Dunia II atau kemerdekaan Republik Indonesia). Generasi X, kadang-kadang dikenal sebagai Gen 2001, adalah generasi sekarang. Dalam penelitian tahun 2016, Ali dan Purwandi.

Saat ini, generasi Z sepertinya yang memegang kendali sistem pendidikan. Ketika dunia beralih ke teknologi digital, generasi baru telah lahir. Seiring dengan gelombang globalisasi yang terjadi saat ini dan kemajuan pesat ilmu pengetahuan di berbagai disiplin ilmu, generasi ini berkembang dan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan baik dalam berbagai aspek kehidupan. Ciri-ciri generasi Z yang sangat terkait dengan dunia digital seharusnya menjadi acuan dalam praktik pendidikan yang ditujukan pada generasi ini. Anggota Generasi Z tumbuh dengan teknologi di ujung jari, telah mengenal berbagai perangkat, internet, YouTube, dan platform media sosial sejak usia muda. Anak-anak Generasi Z tidak akan belajar dengan cara yang sama seperti generasi orang tuanya melalui buku dan ceramah saja tidak akan berhasil.

Pendidik dapat memenuhi tuntutan pengetahuannya dan menumbuhkan kreativitas melalui metode pembelajaran yang menggabungkan sentuhan teknologi digital. Sebagai fasilitator, guru mendorong dan memfasilitasi kepentingan anak. Anak harus terlibat aktif dalam semua kegiatan pembelajaran. Peran guru adalah memfasilitasi eksplorasi topik siswa melalui penggunaan

berbagai sumber belajar. Mengutarakan topik dan aktivitas di kelas membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus menjadikan kelas sebagai tempat belajar yang lebih menyenangkan dan produktif.

Seorang siswa belajar ketika dia berinteraksi dengan bahan ajar dan siswa lain di lingkungan kelas (UU No. 20 Tahun 2003). Pendidikan mencakup pembelajaran. Pembelajaran memungkinkan siswa untuk meningkatkan potensi dalam berbagai bidang keterampilan, sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013. Salah satu cara untuk melihat pembelajaran adalah sebagai siklus pengajaran dan refleksi yang berkelanjutan.

Agar pembelajaran dapat terlaksana, harus ada peningkatan pada perilaku kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap). Pendidik, siswa, lingkungan, strategi pembelajaran, dan materi pembelajaran merupakan aspek-aspek yang dapat menentukan keberhasilan transformasi tersebut. Secara spesifik Sari (2018:35) menyatakan bahwa

Tujuan, bahan pembelajaran, kegiatan, metode, media atau alat bantu, sumber, dan evaluasi merupakan beberapa bagian yang membentuk proses belajar mengajar (Nunuk Suryani & Leo Agung, 2012: 39). Media pembelajaran merupakan bagian yang krusial dalam proses pembelajaran. Apa yang kami sebut "media pembelajaran" mencakup berbagai alat yang digunakan di kelas dan media apa pun yang membantu menyampaikan informasi dari pengajar ke muridnya. Sebagai penyampai dan penerima pesan, media pembelajaran dapat berperan sebagai instruktur dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa dalam beberapa konteks. Media dapat memenuhi tujuan ini bahkan ketika guru tidak ada jika program tersebut dirancang dan dikembangkan dengan baik.

Untuk memfasilitasi pembelajaran dan pengajaran, media kini memainkan peran penting. Kegiatan belajar mengajar telah bergeser dari penyampaian ceramah ke arah penggunaan berbagai media, menjadikan dunia sebagai dunia media-living (Abdul Gafur. 1986: 110). Media selalu berkembang mengikuti tren teknologi terkini.

Pengajaran di kelas, dengan mempertimbangkan sifat materi pelajaran dan kebutuhan individu siswa, harus menggunakan

berbagai strategi yang menarik. Jika ingin siswa mempelajari konten secara maksimal perlu menemukan cara untuk membuat pembelajaran menjadi menarik, inspiratif, dan menghibur.

Tingkat keterlibatan dan pemahaman yang dicapai siswa di kelas berhubungan langsung dengan seberapa menarik pelajaran tersebut. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Sauri, S. (2010): ketika siswa kehilangan minat terhadap cara guru menyajikan informasi, berhenti memperhatikan di kelas. Pembelajaran melalui media mempunyai dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa dalam beraktivitas. memperoleh pengetahuan. Sayangnya, sebagian guru di luar sana masih menolak memasukkan media pembelajaran apa pun ke dalam pembelajarannya. Pendidik sudah puas hanya mengandalkan teknik ceramah dan penugasan, sehingga menghambat siswa untuk berkontribusi aktif dalam menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar.

Media yang sesuai dengan kepribadian siswa, materi pelajaran, lingkungan kelas, dan sumber daya tambahan lainnya sangat penting untuk pengajaran dan pembelajaran yang efisien. Kemampuan siswa untuk belajar dan menyimpan informasi dapat ditingkatkan secara signifikan dengan sumber belajar yang berkualitas tinggi. Media yang memfasilitasi pembelajaran adalah media yang menyampaikan informasi atau sumber pembelajaran. Media memainkan peran penting dalam pendidikan dengan memungkinkan instruktur berkomunikasi dengan muridnya. Memiliki media pembelajaran berkualitas tinggi yang sesuai dengan lingkungan kelas sangat penting untuk pembelajaran yang efektif dan santai.

percaya bahwa mempelajari pendidikan Pancasila sangat penting bagi anak-anak karena memiliki kekuatan untuk menanamkan dalam diri rasa tanggung jawab, patriotisme, kebanggaan, dan kebajikan, serta rasa cinta dan komitmen terhadap negara.

Minat merupakan kekuatan pendorong yang mendorong orang untuk menekuni passionnya. Ketika seseorang tertarik dengan apa yang lakukan, cenderung menikmatinya. Misalnya, jika seorang siswa antusias mempelajari Pendidikan Pancasila, maka ia akan bekerja keras untuk menguasai materi tersebut, sehingga akan membuahkan hasil yang positif

dan apresiasi yang lebih mendalam terhadap Indonesia.

Apa yang kami pelajari dari pengamatan di kelas Karena keseriusan dalam mengikuti pembelajaran pendidikan Pancasila, jelas terlihat bahwa siswa menganggap pelajaran tersebut membosankan dan tidak menarik. Meskipun guru telah berupaya sebaik-baiknya, sejumlah besar siswa terus memalingkan muka sementara teman-temannya melaporkan temuan kelas. Selain itu, meskipun beberapa siswa cukup banyak bicara dan terlibat dalam diskusi kelas, siswa lainnya lebih suka menyendiri atau sibuk dengan ponselnya.

Ketergantungan guru pada materi pembelajaran yang membosankan seperti buku modul dan tugas berdasarkan ceramah dan diskusi dibandingkan bereksperimen dengan bentuk media baru adalah penyebab kebosanan siswa dan kurangnya minat di kelas. Jika anak-anak tidak tertarik atau menaruh perhatian di kelas, dan jika tidak belajar banyak, itu karena ada masalah dalam cara belajar.

Pembelajaran kurang berhasil apabila media pembelajaran yang merupakan bagian integral dari pembelajaran tidak digunakan atau dimanfaatkan. Media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap keterlibatan siswa dan retensi konten kursus. Menurut Etin Sobayarin, memilih media pembelajaran PKn, salah satu domain ilmu sosial dalam dunia pendidikan, sangatlah menantang (2012:183) Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran ilmu sosial sering diabaikan, seperti kurangnya sumber daya waktu persiapan yang tidak mencukupi, dan kesulitan menemukan media yang sesuai.

Strategi pembelajaran bergantung pada modul cetak berbasis perkuliahan dengan tampilan gambar yang kurang menarik dan jelas, sehingga penyampaian materi pelajaran menjadi kurang beragam dan berakibat pada kegagalan mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih khas, dinamis, dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran, oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan atau pembaharuan media pembelajaran.

Media atau alat pembelajaran yang memuat video pembelajaran disebut dengan media video pembelajaran. Dengan gambar dan suaranya yang bergerak, video merupakan media audiovisual menarik yang dapat menggugah minat siswa dan menginspirasi untuk belajar. Konten video untuk pendidikan

memiliki kemampuan unik untuk menambah konten tekstual dengan elemen visual, sehingga terkadang membuat konsep yang membosankan menjadi lebih menarik dan mudah diakses. Film edukasi ini sangat cocok digunakan dalam kelas Pendidikan Pancasila karena dapat menyampaikan ilmu pengetahuan melalui teks, gambar, dan animasi. Tujuan dimasukkannya media video pembelajaran ke dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila adalah untuk memanfaatkan sumber daya teknologi kelas (proyektor LCD) secara maksimal dengan membuat konsep-konsep yang sebelumnya belum jelas menjadi lebih mudah dipahami, memperkenalkan sudut pandang baru terhadap yang sudah ada, dan secara umum meningkatkan kualitas materi. pengajaran dan prestasi siswa. Pengalaman pendidikan yang lebih menarik, partisipatif, dan menghibur dapat terwujud dengan bantuan media video ini. Selain hal tersebut di atas, berbagai alat bantu atau media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan variasi pembelajaran sehingga siswa tidak bosan. Mengingat hal tersebut di atas, penulis memutuskan untuk menulis skripsi dengan topik Pendidikan Pancasila di SMK Pangkah Peristek dan berharap dapat membuat video pembelajaran mengenai masalah tersebut “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kebhinekaan Kelas X Di SMK Peristek Pangkah”:

METODE

Pendekatan Penelitian

Produk yang dapat membantu pengajaran di kelas adalah hasil yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini. Media video edukasi Pendidikan Pancasila Materi Kebhinekaan dibuat oleh peneliti dalam penelitian ini; itu didasarkan pada model pengembangan Alessi dan Trollip. Akibatnya, proses R&D, yang merupakan singkatan dari penelitian dan pengembangan, akan digunakan oleh para peneliti.

Prosedur penelitian dan pengembangan adalah teknik penelitian yang digunakan untuk membuat dan mengevaluasi barang, menurut Sugiyono (2015:407). Sedangkan R&D merupakan penyempurnaan terhadap produk baru maupun produk yang sudah ada, seperti yang diungkapkan oleh Sukmadinata (2005: 164).

Model Alessi dan Trollip (2001) menjadi landasan model pengembangan ini, sebagaimana dikemukakan dalam Nugroho dkk. (2013:3). Temuan peneliti konsisten dengan hipotesis ini. Penelitian dilakukan dengan menggunakan tahapan-tahapan yang sesuai, yang meliputi perencanaan, perancangan, dan pengembangan.

Desain Penelitian

Gambar berikut menggambarkan langkah-langkah proses penelitian:

1. Perencanaan (Planning)

- a. Menyusun definisi kerja bidang/ruang lingkup dengan berkonsultasi pada materi mata kuliah bagi pengajar Pendidikan Pancasila.
- b. Tentukan ciri-ciri siswa tertentu berdasarkan data pra-survei.
- c. Menyusun makalah pra-produksi yang berkaitan dengan persediaan, komponen, dll.
- d. Mengumpulkan dan meneliti informasi untuk kelas Pendidikan Pancasila, dengan menggunakan sumber daya termasuk buku dan internet.
- e. Kolaborasi ide sebagian besar dilakukan melalui pertemuan dengan pengajar mata kuliah Pendidikan Pancasila.

2. Desain (Design)

- a. Konseptualisasi, atau proses pembuatan draf pertama keluaran media video pembelajaran, meliputi unsur-unsur animasi video, teknik pengambilan gambar, jenis teks, warna, ukuran, dan resolusi gambar.
- b. Menganalisis konsep, yang mencakup pengumpulan informasi yang diperlukan dalam bentuk video instruksional dan kutipan, dan kemudian berkoordinasi dengan keseluruhan
- c. Storyboard, yang meliputi pembuatan visual, kode, dan konten. Media video pembelajaran seringkali berbasis pada storyboard.

3. Pengembangan (Development)

- a. Mengedit konten yang berkaitan dengan Pendidikan Pancasila, pendataan, atau teks.
- b. Menggunakan fotografi sebagai sarana pembuatan konten video pendidikan, karena pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi pelajaran.
- c. menyiapkan audio, video, dan animasi; secara khusus pastikan konten media video pembelajaran terdapat audio, video, dan gambar agar siswa tidak bosan dengan tampilannya.
- d. Memproduksi barang memerlukan pengaturan dan pencampuran komponen teks, grafik, audio, dan video, dengan penambahan animasi pada konten video pendidikan. Produk akhir berupa produk media video pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan tool Canva.
- e. Tes dan revisi

Tahapan yang terdiri dari tahap pengujian dan revisi meliputi:

 - 1) Melakukan uji alfa, yang mengharuskan spesialis media dan konten/materi memvalidasi produk.
 - 2) Iterasi awal produk yang dihasilkan.
 - 3) menerapkan produk pada kelompok kecil yang terdiri dari enam siswa, kelompok besar yang terdiri dari dua puluh enam peserta, dan satu guru yang menggunakan modul Pendidikan Pancasila.

Lokasi Penelitian

Penelitian berlangsung di SMK Pangkah Ristek. Untuk mengetahui lebih jauh mengenai permasalahan yang akan diteliti atau dibuat mengharuskan peneliti untuk memilih lokasi tertentu. Para peneliti juga telah melakukan inspeksi lokasi awal, mengungkapkan permasalahan yang memerlukan penyelidikan lebih lanjut.

Subjek dan Objek Penelitian

Para ahli di bidang media pembelajaran dan isi atau materi media pembelajaran dijadikan sebagai topik validasi penelitian ini. Pembuatan materi pembelajaran berbasis video pada mata kuliah pendidikan Pancasila yang

memuat konten keberagaman menjadi fokus proyek ini.

Sumber Data

Seorang peneliti tidak dapat melakukan penelitian yang memadai tanpa sumber data, baik sumber informasi primer maupun sekunder. Institusi, lingkungan sosial, subjek/informan, dokumentasi, dan sejarah merupakan tempat yang potensial untuk menemukan data.

Jenis Data

Data kuantitatif adalah data yang disajikan sebagai nilai numerik atau data numerik yang telah diberi skor atau nilai, seperti yang dikemukakan oleh Mulyatiningsih (2014:37). Data kualitatif, sebaliknya, terdiri dari teks atau representasi visual. Data yang dikumpulkan untuk penelitian ini diklasifikasikan menjadi kuantitatif atau kualitatif berdasarkan karakteristiknya.

Data kualitatif dikumpulkan dari sumber-sumber berikut: tinjauan ahli media pembelajaran yang dilakukan oleh guru Teknik Jaringan Komputer; hasil tinjauan ahli isi dan materi media pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila; kuesioner tanggapan siswa untuk tinjauan uji coba individu; review uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh guru; dan angket respon guru untuk hasil review. Pada saat yang sama, informasi numerik diperoleh dari tingkat persentase rata-rata pencapaian setiap format kuesioner dan hasil skor total diubah menjadi skala 5 poin.

Teknik pengumpulan data

Peneliti menggunakan berbagai pendekatan pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan:

1. Angket

Penulis Sugiyono menyatakan (2016:142). Pertanyaan untuk pengumpulan data penelitian ini mencakup survei persepsi pendidik terhadap kualitas video pembelajaran dan survei pemikiran dan perasaan siswa tentang video tersebut.

Survei yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut: satu untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, satu untuk ahli media pembelajaran, satu untuk ahli isi/materi media pembelajaran, satu untuk uji coba kelompok besar, satu untuk uji coba

kelompok kecil, dan satu lagi untuk tanggapan penilaian guru.

2. Wawancara

Penelitian ini menggunakan metode wawancara tidak terstruktur, artinya peneliti tidak mengikuti naskah yang telah ditentukan untuk mendapatkan informasi

dari partisipan (Sugiyono, 2015:320). Peneliti mengandalkan tujuan penelitian sebagai kerangka untuk melakukan wawancara, yang menggunakan campuran pertanyaan dan jawaban terstruktur dan tidak terstruktur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 4.1 Uraian Identifikasi Kebutuhan Siswa Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila

No	Pertanyaan	Jumlah Siswa yang menjawab	
		Ya	Tidak
1	Apakah guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan?	13	13
2	Apakah guru menggunakan sumber lain/media lain selain daripada buku?	15	11
3	Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang sesuai dengan kebutuhan belajar?	22	4
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran?	26	0
5	Apakah materi yang diajarkan oleh guru diperoleh dari sumber belajar/buku yang berbeda?	15	11
6	Menurut, apakah media pembelajaran yang digunakan oleh guru sudah menarik?	10	16
7	Selama proses pembelajaran, apakah sumber belajar/buku yang digunakan dapat membantu memahami materi?	11	15
8	Apakah membutuhkan media pembelajaran yang baru?	26	0
9	Apakah menyukai media video pembelajaran yang memuat teks, gambar, audio, animasi dan berbagai macam fitur?	26	0
10	Apakah guru pernah menggunakan media video pembelajaran?	9	17
11	Apakah setuju jika Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media video pembelajaran?	26	0
12	Menurut, apakah media video pembelajaran lebih menarik?	26	0
13	Apakah setuju jika media video pembelajaran memuat teks, gambar, audio, animasi dan berbagai macam fitur?	26	0
14	Menurut, apakah media video pembelajaran yang memuat teks, gambar, audio, animasi dan berbagai macam fitur mampu membantu dalam memahami materi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila?	25	1
15	Apakah guru memberikan tes lisan/tertulis pada akhir proses pembelajaran?	24	2
	Total	300	90

Dengan menggunakan informasi skala pada kuesionernya = 2 dan tidak = 0 skala Gutman digunakan untuk memperoleh data yang jelas (tegas) dari responden. Berdasarkan tabel 4.1 yang menampilkan temuan angket identifikasi kebutuhan siswa, 26 siswa dari kelas X mengisi angket, dengan 300 siswa memberikan jawaban ya dan 90 siswa memberikan jawaban

tidak untuk pertanyaan 1–15. Tujuan menghitung rata-rata hasil penyajian dari seluruh soal adalah untuk mengetahui seberapa baik mata pelajaran Pendidikan Pancasila dipelajari.

Pendapat siswa mengenai perlunya media pembelajaran dalam bentuk baru, seperti media video pembelajaran yang dapat melengkapi

pembelajaran di kelas dan sebagai alat bagi siswa untuk lebih memahami Pendidikan Pancasila, muncul dari data awal yang

dikumpulkan untuk dijadikan bahan pembuatan produk media tersebut

Tabel 4.2 Hasil validasi oleh ahli media pembelajaran terhadap media video pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Ukuran tulisan jelas untuk di baca	4
2	Komposisi warna tulisan jelas terbaca terhadap warna latar (background)	5
3	Ketepatan pemilihan warna pada background	4
4	Kejelasan bentuk gambar	4
5	Ketepatan pemilihan gambar	4
6	Kejelasan pemilihan cuplikan video	5
7	Kesesuaian antara materi dengan gambar	5
8	Ketepatan pemilihan music pengiring	4
9	Kesesuaian antara audio dengan gambar	4
10	Kualitas tampilan animasi	5
11	Kejelasan suara	4
12	Kalimat yang digunakan dalam media mudah dipahami	3
13	Menggunakan Bahasa yang baku	4
14	Kesesuaian isi materi dengan kebutuhan siswa	4
15	Kejelasan isi materi yang terdapat di dalam media	4
16	Proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan	5
17	Kemudahan dalam menyimpan media	5
18	Kemudahan dalam penggunaan media	5
19	Keefektifan video sebagai media pembelajaran	4
20	Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa	5

Jumlah
Seorang spesialis media pendidikan memberinya nilai sangat baik untuk komposisi warna teks dengan warna latar belakang. Cuplikan video dapat dipilih dengan mudah, materi dan fotonya serasi, animasi ditampilkan dengan baik, media mudah disimpan, dan

mudah digunakan. Masukan, rekomendasi dan komentar dari para ahli mengenai konten video instruksional, dengan fokus pada film pendidikan menarik dan berkualitas tinggi yang dirancang untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar sekaligus mengurangi animasi yang berlebihan.

Tabel 4.3 Hasil validasi oleh ahli isi atau materi Kebhinekaan pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap media video pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian isi materi dengan modul ajar	4
2	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran	5
3	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	5
4	Materi di susun secara sistematis serta spesifik	5
5	Penyajian materi sederhana dan konkret	5
6	Kelengkapan materi	4
7	Uraian materi disajikan dengan jelas	4
8	Materi di tulis dengan Bahasa baku	5
9	Disertai contoh-contoh gambar yang jelas	5
10	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi	4
11	Disertai dengan keterangan yang mudah dipahami	4
12	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dimengerti	4
13	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi	4
14	Ketepatan ilustrasi music dalam video pemelajaran	3

15	Keutuhan materi dari awal hingga akhir	5
16	Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi	5
17	Memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan	5
18	Kesesuaian soal Latihan dengan materi	5
19	Mudah dipahami secara keseluruhan	5
20	Materi merangsang siswa untuk menemukan pengetahuan sendiri	5
Jumlah		91

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh para ahli di bidang materi pembelajaran, modul pengajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum

Merdeka diterima dengan baik, dan kejelasan konten video serta keragaman topik sangat dipuji.

Tabel 4.4 Hasil angket penilaian ujicoba kelompok kecil

No	Aspek yang dinilai	Aspek yang dinilai	
		KLP 1	KLP 2
1	Kelengkapan materi Kebhinekaan pada media video pembelajaran	93%	88%
2	Kejelasan materi Kebhinekaan yang termuat dalam media video pembelajaran		
3	Kesesuaian materi dengan suara/audio yang termuat dalam video pembelajaran		
4	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi Kebhinekaan		
5	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi Kebhinekaan		
6	Ukuran tulisan jelas untuk di lihat dan di baca		
7	Ketepatan music/lagu pengiring pada video pembelajaran		
8	Kejelasan suara/audio pada video pembelajaran		
9	Kemudahan memahami materi Kebhinekaan yang termuat dalam media video pembelajaran		
10	Kemudahan dalam penggunaan/pengoperasian media video pembelajaran		
11	Kemudahan penyimpanan dan pengelolaan video pembelajaran		
12	Materi yang disampaikan melalui media video lebih menyenangkan		
13	Tampilan media video pembelajaran menarik		
14	Tampilan media video meningkatkan minat belajar		
15	Penggunaan media video mengurangi rasa bosan saat belajar di kelas		
Persentase keseluruhan aspek (%)		90,5%	

Tabel 4.5 Hasil angket penilaian uji coba perorangan

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Kelengkapan materi Kebhinekaan pada media video pembelajaran	100%	Sangat baik
2	Kejelasan materi Kebhinekaan yang termuat dalam media video pembelajaran	80%	baik
3	Kesesuaian materi dengan suara/audio yang termuat dalam video pembelajaran	84%	baik
4	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi Kebhinekaan	100%	Sangat baik
5	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi Kebhinekaan	88%	baik
6	Ukuran tulisan jelas untuk di lihat dan di baca	92%	Sangat baik
7	Ketepatan music/lagu pengiring pada video pembelajaran	92%	Sangat baik
8	Kejelasan suara/audio pada video pembelajaran	96%	Sangat baik
9	Kemudahan memahami materi Kebhinekaan yang termuat dalam media video pembelajaran	84%	baik
10	Kemudahan dalam penggunaan/pengoperasian media video	80%	baik

	pembelajaran		
11	Kemudahan penyimpanan dan pengelolaan video pembelajaran	80%	baik
12	Materi yang disampaikan melalui media video lebih menyenangkan	84%	baik
13	Tampilan media video pembelajaran menarik	92%	Sangat baik
14	Tampilan media video meningkatkan minat belajar	100%	Sangat baik
15	Penggunaan media video mengurangi rasa bosan saat belajar di kelas	92%	Sangat baik
	Presentase keseluruhan aspek (%)	89,6%	baik

Tabel 4.6 Hasil angket tanggapan guru mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Media video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa kelas X pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	4
2	Media video pembelajaran memudahkan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran	5
3	Media video pembelajaran memudahkan guru dalam menjelaskan materi kebhinekaan	5
4	Media video pembelajaran sesuai dengan materi kebhinekaan pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	5
5	Media video pembelajaran menggunakan kalimat yang jelas	4
6	Penyajian materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4
7	Media video pembelajaran memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya	4
8	Media video pembelajaran memfasilitasi siswa untuk menggali informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah	4
9	Kemudahan dalam pengoperasian media video pembelajaran dalam proses pembelajaran	5
10	Tampilan media video pembelajaran menarik	5
	Jumlah	45

KESIMPULAN

Mengidentifikasi kebutuhan siswa menjadi tonggak sejarah dalam pengembangan media video pembelajaran. Muatan keberagaman cukup memenuhi syarat sesuai hasil penilaian persyaratan mata kuliah Pendidikan Pancasila. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, hasil identifikasi kebutuhan materi pembelajaran sangat buruk, sedangkan hasil identifikasi kebutuhan media pembelajaran baik. Para peneliti di SMK Pangkah Peristek sangat tertarik dengan hasil asesmen kebutuhan siswa karena akan menggunakannya untuk menginformasikan pengembangan materi video pembelajaran pada mata kuliah Pendidikan Pancasila khususnya untuk Kelas X Keberagaman.

Uraian validator media dan validator ahli isi/materi terhadap data penilaian media video pembelajaran masuk dalam kategori kualifikasi baik. Berdasarkan temuan uji coba, produk dengan fitur yang benar-benar dapat digunakan

oleh guru dan siswa dinilai sangat praktis. Dengan demikian, wajar jika dikatakan bahwa media video pembelajaran ini sangat valid dan sangat bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gafur. (1986) . *Disain Instruksional*. Solo: Tiga Serangkai
- Agung, Leo, Nunuk Suryani. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Alessi & Trollip. Stephen M. Alessi & Stanley R. Trollip. (2001). *Multimedia for Learning Method And Development*. Massachusetts: Alin and Bacon.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

Azhar Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI

Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 pasal 15*. Jakarta : Depdiknas.

Dewantara, Ki Hajar. (2009). *Menuju Manusia Merdeka*. Yogyakarta: Leutika.

Moh. Ayip S. (2003). *Efektivitss Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Fisika*. Skripsi Upi Bandung. Tidak diterbitkan.