

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PKn MA HIDAYATUSSIBYAN NW SENGKERANG KABUPATEN LOMBOK TENGAH

Endah Resandari Puji Asuti¹⁾ dan Muh Husein Baysha²⁾

IKIP Mataram

endahresnadari@ikipmataram.ac.id, baysha234@ikipmataram.ac.id

Abstrak: Permasalahan yang terjadi di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang yaitu penggunaan media pembelajaran PKn yang masih terbatas pada buku paket/teks dan LKS. Kedua media tersebut memiliki beberapa kelemahan, seperti buku paket/teks yang diberikan memiliki kriteria sangat tebal, tidak berwarna, serta monoton, dan membosankan untuk dibaca, sedangkan LKS sendiri, berisi ringkasan materi dan soal-soal yang harus dijawab dengan tampilan tidak berwarna, sehingga kurang menarik untuk dibaca bahkan dipelajari. Hal ini menyebabkan pembelajaran PKn menjadi membosankan bagi siswa kelas X. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini dikembangkan media video pembelajaran PKn kelas X. Tujuan penelitian ini adalah; (1) mendeskripsikan tahapan-tahapan pengembangan media video pembelajaran PKn kelas X di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang, (2) mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PKn setelah menggunakan media video pembelajaran di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang, (3) mengetahui kelayakan media video pembelajaran PKn kelas X di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan model 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu *Define*, *Design*, *Development* dan *Dissemination*. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, tes, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dimana data yang kuantitatif yang diperoleh akan dideskripsikan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya.

Kata Kunci: *Media, Video, PKn.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dan peserta didik dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Hal terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*) yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sadiman dkk (2014:13) menjelaskan bahwa proses belajar mengajar atau proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa di dalam proses pembelajaran, media merupakan bagian yang memiliki peran penting dalam penyampaian pesan pembelajaran. Media merupakan salah satu

komponen penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sejalan dengan penjelasan Rudi Susilana (2011:5) mengenai komponen-komponen yang harus ada dalam pembelajaran meliputi tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan erat dan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Di semua jenjang pendidikan, setiap komponen-komponen tersebut harus dapat dilaksanakan guna memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal. Apabila salah satu dari komponen pembelajaran tersebut tidak dilaksanakan maka pembelajaran tidak dapat berjalan dengan efektif.

Peran media dalam pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran

dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

MA Hidayatussibyan NW Sengkerang merupakan salah satu sekolah jenjang pendidikan tingkat atas di Kabupaten Lombok Tengah yang juga terus mengupayakan untuk selalu meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan studi lapangan yang telah dilakukan di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang, guru-guru telah menggunakan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran di kelas, namun media pembelajaran yang digunakan masih sangat kurang dan cenderung monoton terutama untuk pembelajaran-pembelajaran yang bersifat teori seperti pembelajaran PKn. Media yang digunakan dalam pembelajaran PKn di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang masih terbatas pada buku paket/teks dan LKS. Kedua media tersebut memiliki beberapa kelemahan, seperti buku paket/teks yang diberikan memiliki kriteria sangat tebal, tidak berwarna, serta monoton, dan membosankan untuk dibaca, sedangkan LKS sendiri, berisi ringkasan materi dan soal-soal yang harus dijawab dengan tampilan tidak berwarna, sehingga kurang menarik untuk dibaca bahkan dipelajari. Berdasarkan wawancara singkat dengan siswa di kelas X MA Hidayatussibyan NW Sengkerang yang berjumlah 15 siswa hampir 90% siswa mengaku jenuh dengan media pembelajaran yang digunakan khususnya dalam pembelajaran PKn. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang telah berkembang saat ini. Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk mata pelajaran PKn adalah media video pembelajaran.

Media video dipilih sebagai media untuk pembelajaran PKn karena pesan yang disampaikan melalui video merupakan pesan audio-visual yang bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif (misalnya ceritra), bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. (Sadiman dalam Khoirul Arifin, 2014:2). Pesan yang ditampilkan dalam video akan lebih mudah diingat dan dapat dilihat oleh semua siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Budi Purwanti

(2015:43) bahwa media dengan video jelas lebih cenderung mudah mengingat dan memahami pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera. Dijelaskan lebih lanjut mengenai hasil penelitian Mell Silberman bahwa hasil penelitian dengan pembelajaran visual dapat menaikkan ingatan 14% menjadi 38%. Berdasarkan berbagai penjelasan tersebut maka dalam penelitian ini akan dikembangkan media video pembelajaran untuk mata pelajaran PKn kelas X. Diharapkan dengan pengembangan media video pembelajaran PKn dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran PKn mengacu pada model penelitian pengembangan. Menurut Sigiyo (2015:407) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan 4D. Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Endang Mulyatiningsih: 2019). Tahapan dalam pengembangan media video pembelajaran PKn dengan model 4D adalah sebagai berikut:

a. *Define* (Pendefinisian)

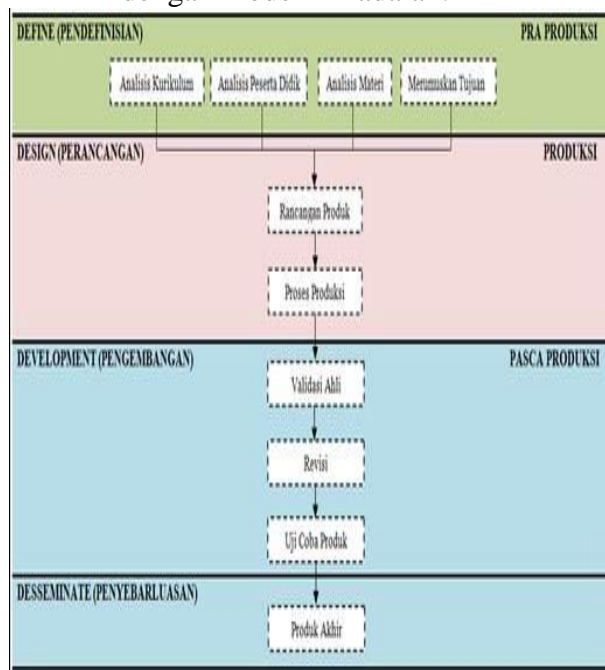
Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan guna pengembangan media video pembelajaran PKn bagi siswa kelas X MA Hidayatussibyan NW Sengkerang. Merumuskan masalah, menganalisis peserta didik untuk mengetahui karakteristik dan kemampuan awal, menganalisis kurikulum, menganalisis materi pembelajaran serta penentuan tujuan pembelajaran ditentukan dalam tahapan ini dengan tujuan untuk membatasi peneliti dalam mengembangkan media video pembelajaran agar tidak menyimpang.

b. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal (*prototype*) atau rancangan produk yang disesuaikan dengan hasil analisis

kurikulum, analisis materi dan analisis peserta didik. Rancangan awal yang dimaksud disini yaitu pembuatan naskah media video pembelajaran dan *story board*.

- c. *Development* (Pengembangan)
 Pada tahap ini hal-hal yang dilakukan yaitu: uji naskah oleh ahli materi/media, melakukan pengembangan naskah menjadi video pembelajaran, menguji hasil pengembangan media video pembelajaran oleh ahli media dan menguji media video pada peserta didik. Hasil pengujian media video pembelajaran tersebut lalu digunakan untuk revisi hingga media video pembelajaran benar-benar layak untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di dalam kelas.
- d. *Disseminate* (Penyebarnyaan)
 Setelah video pembelajaran dirasa benar-benar layak untuk digunakan, maka video pembelajaran PKn untuk siswa kelas X akan disebarluaskan pada seluruh siswa kelas X dan guru-guru PKn yang ada di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang. Lebih jelasnya rancangan penelitian pengembangan media video pembelajaran PKn dengan model 4D adalah:



Gambar 1. Rancangan Penelitian Pengembangan Model 4D

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran PKn Kelas X MA Hidayatussibyan NW Sengkerang melalui

tahapan sesuai dengan tahapan pada penelitian pengembangan model 4D yaitu:

1. Define (Pendefinisian)

Define (pendefinisian) dalam tahapan pengembangan model 4D termasuk dalam tahap pra produksi dalam prosedur pengembangan media video pembelajaran. Pada tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan yaitu melakukan analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi pembelajaran, serta merumuskan tujuan. Tahap analisis kurikulum, peneliti mencari informasi di MA Hidayatussibyan mengenai kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut. Setelah itu, peliti berkomunikasi dengan kepala sekolah dan guru PKn kelas X terkait silabus yang digunakan untuk kemudian menjadi patokan dalam pengembangan media video pembelajaran PKn kelas X. Berdasarkan hasil analisis kurikulum, diperoleh data bahwa kurikulum yang dgunakan yaitu kurikulum 2013, seerta kurikulum yang digunakan mengacu pada kurikulum 2013 untuk jenjang SMA/MA.

Tahap analisis peserta didik, peneliti mendalami informasi terkait peserta didik melalui guru kelas maupun guru PKn kelas X. Informasi mengenai peserta didik yang digali yaitu mengenai karakteristik peserta didik, gaya belajar peserta didik kelas X yang selama ini diterapkan khususnya untuk mata pelajaran PKn, serta kemampuan peserta didik. Berdasarkan analisis tersebut, diperoleh hasil bahwa di kelas X MA Hidayatussibyan NW Sengkerang terdapat 15 siswa dengan kemampuan yang homogen, tidak ada siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata maupun dibawah rata-rata. Gaya belajar PKn siswa kelas X selama ini lebih banyak menggunakan buku teks/peket, mendengarkan ceramah/penjelasan dari guru, serta belajar soal-soal melalui LKS.

Tahap analisis materi, pada tahap ini peneliti menentukan dan memilih materi yang digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran PKn. Materi yang dianalisis yaitu materi yang sesuai dengan kurikulum serta silabus yang digunakan di kelas X MA Hidayatussibyan NW Sengkerang pada semester 1 (satu). Materi yang dipilih yaitu meteri mengenai “penegakan hak asasi

manusia di Indonesia". Isi dari materi ini antara lain yaitu tentang pengertian HAM, kasus-kasus pelanggaran HAM khususnya di Indonesia, perlindungan dan pemajuan HAM, dasar hukum HAM di Indonesia, upaya pemerintah dalam penegakan HAM, serta partisipasi masyarakat dalam pemajuan, penghormatan, dan penegakan HAM di Indonesia. Materi ini adalah materi kedua di kelas X pada semester 1. Hal ini berarti materi tersebut adalah termasuk materi pembuka saat siswa kelas X mulai belajar di MA setelah lulus dari sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah. Materi ini sengaja dipilih dengan tujuan agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran PKn dan membuka pandangan siswa kelas X bahwa pembelajaran PKn bukanlah pembelajaran yang membosankan. Begitu juga dengan guru, diharapkan dengan adanya pengembangan media video pembelajaran PKn selanjutnya guru dapat pula menyajikan pembelajaran dengan media yang lebih bervariasi, salah satu contohnya yaitu dengan mengembangkan media video pembelajaran.

Tahap merumuskan tujuan, pada tahap ini dirumuskan bahwa tujuan pengembangan media video pembelajaran PKn kelas X adalah sebagai inovasi media pembelajaran PKn bagi siswa maupun guru MA Hidayatussibyan NW Sengkerang sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran PKn yang menyenangkan dan tujuan pembelajaran tetap dapat terwujud secara maksimal.

2. Design (Rancangan)

Tahap design (rancangan) dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran model 4D terdiri dari merancang produk dan proses produksi.

a. Merancang Produk

Pada tahap merancang produk, hal-hal yang dilakukan antara lain yaitu penulisan naskah dan pengkajian naskah. Dalam penulisan naskah, penulis naskah harus melakukan:

- 1) Mempelajari garis besar isi media video pembelajaran yang dikembangkan, dalam penelitian ini yaitu materi PKn kelas X mengenai penegakan HAM di Indonesia.

- 2) Mencari buku referensi yang dianjurkan. Buku referensi yang digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran PKn kelas X yaitu buku paket PKn Kelas X untuk SMA/MA.
 - 3) Menusun sinopsis (ringkasan cerita/materi pembelajaran)
 - 4) Menyusun naskah. Naskah yang disusun
- b. Proses Produksi

Beberapa hal yang dilakukan pada proses produksi pengembangan media video pembelajaran PKn kelas X yaitu:

- 1) Rembug naskah. Proses rembug naskah dilakukan oleh sutradara, penulis naskah, ahli materi, dan ahli media. Naskah yang telah disusun oleh penulis naskah, selanjutnya dikonsultasikan pada ahli materi dan ahli media agar memperoleh masukan dan kebenaran mengenai materi, penerapan konsep serta kemenarikan media yang digunakan. Melalui rembug naskah, sutradara memperoleh pemahaman mengenai alur materi yang diinginkan oleh penulis naskah, ahli media serta ahli materi. Selanjutnya sutradara dapat mengubah naskah menjadi bahasa visual dan audio yang terintegrasi dalam sebuah media pembelajaran video yang menarik bagi siswa.
- 2) Membentuk tim produksi
- 3) Membuat *storyboard* (naskah untuk pengambilan gambar), dalam *storyboard* terdapat gambaran secara lengkap setiap adegan, bahkan *shot* (gambar). *Storyboard* untuk pengembangan media video pembelajaran PKn kelas
- 4) Pemilihan pemain, pencarian lokasi, setting lokasi,
- 5) Pengambilan gambar

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan beberapa hal yang dilakukan adalah melakukan validasi ahli, revisi, dan uji coba.

1) Validasi ahli

Tahap validasi ahli yang pertama kali dilakukan yaitu melakukan validasi terhadap materi pembelajaran sebelum dikembangkan dalam media video oleh seorang Guru PKn dari MA

Hidayatussibyan NW Sengkerang. Hasil validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Prosentase
Setuju	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{maks}$ $7,5 \leq S \leq 15$	66,67%
Tidak Setuju	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$ $0 \leq S \leq 6,5$	33,33%

Berdasarkan table di atas terlihat bahwa prosentase kategori penilaian setuju sebesar 66,67% yang berarti bahwa materi pembelajaran sudah sesuai untuk dikembangkan sebagai patokan untuk mengembangkan media video pembelajaran. Beberapa revisi yang diperlukan yaitu melengkapi atau menambahkan materi mengenai hambatan penegakan HAM di Indonesia, upaya pemerintah dalam penegakan HAM, dan partisipasi masyarakat dalam pemajuan, penghormatan, dan penegakan HAM di Indonesia.

Selanjutnya setelah dilakukan revisi terhadap materi, peneliti mulai mengembangkan media video pembelajaran PKn kelas X. setelah video selesai digarap, dilakukan validasi terhadap media video pembelajaran oleh seorang ahli media yaitu dosen media pembelajaran dari Prodi Teknologi Pendidikan IKIP Mataram. Hasil validasi ahli media video pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Prosentase
Setuju	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{maks}$ $12,5 \leq S \leq 25$	68%
Tidak Setuju	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$ $0 \leq S \leq 11,5$	32%

Berdasarkan tabel 4.2. dapat diketahui bahwa prosentase validasi ahli media yaitu sebesar 68% dengan kategori setuju yang berarti bahwa video pembelajaran baik digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara 32% persen masih perlu dilakukan revisi guna menyempurnakan kekurangan media video yang telah dikembangkan sebelum diujicobakan di sekolah.

2) Revisi

Hal-hal yang perlu di revisi dalam pengembangan media video pembelajaran sesuai dengan masukan ahli media yaitu

untuk memperbaiki kualitas gambar video pembelajaran, memperbesar serta memperjelas ukuran tulisan agar dapat terbaca, memperbaiki kualitas suara dalam video pembelajaran dengan memperkeras hasil rekaman agar dapat terdengar dengan jelas, selain itu pembacaan narasi juga perlu lebih jelas dalam bersuara. Revisi lain yaitu pada kecepatan penayangan agar tidak terlalu lambat karna akan membosankan bila penayangan terlalu lama. Setelah melakukan revisi sesuai dengan masukan dari ahli maedia, maka tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba media video pembelajaran PKn kelas X di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang.

3) Uji coba produk

Uji coba media video pembelajaran PKn dilakukan pada tanggal 5 Agustus 2019 pada siswa kelas X MA Hidayatussibyan NW Sengkerang. Hasil uji coba media video pembelajaran PKn kelas X di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang adalah sebagai berikut:

a. Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Media Video Pembelajaran PKn

Tingkat pemahaman siswa terhadap penguasaan materi diperoleh melalui metode tes pilihan ganda yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media video pembelajaran PKn materi "Penegakan Hak Asasi Manusia di Indonesia". Metode tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda, dengan penskoran jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah skor 0. Siswa yang mengikuti tes ini sebanyak 15 siswa kelas X. penilaian tingkat pemahaman siswa terhadap media video berpatokan pada criteria Bortmuth. Hasil pemahaman siswa terhadap media video pembelajaran PKn siswa kelas X berdasarkan kriteria Bortmuth diperoleh hasil 86% hal ini menunjukkan prosesntase tersebut lebih dari 57% yang berarti bahwa media video pembelajaran mudah dipahami.

b. Tingkat Kelayakan Media Video Pembelajaran PKn untuk digunakan dalam Pembelajaran

Sementara itu, tingkat kelayakan media video pembelajaran menggunakan

angket berjumlah 25 pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan memberikan ceklis jawaban sangat setuju (SS) untuk skor nilai 4, setuju (S) skor nilai 3, kurang setuju (KS) skor nilai 2, dan tidak setuju (TS) untuk skor nilai 1. Berdasarkan angket yang telah diisi oleh siswa, hasil penilaian tingkat kelayakan media video pembelajaran PKn adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Tingkat Kelayakan Media Video Pembelajaran PKn

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Prosentase
Sangat Setuju	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{maks}$ $(375+3(281,25)) \leq S \leq 1500$ $1218,75 \leq S \leq 1500$	69,60%
Setuju	$(S_{min}+2P) \leq S \leq (S_{min}+3P-1)$ $937,5 \leq S \leq 1217,75$	24,00%
Kurang Setuju	$(S_{min}+P) \leq S \leq (S_{min}+2P-1)$ $656,25 \leq S \leq 936,5$	3,73%
Tidak Setuju	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$ $375 \leq S \leq 655,25$	2,67%
Jumlah		100%

Keterangan :

- S = Skor Responden
- S_{min} = Skor Terendah
- P = Panjang Kelas Interval
- S_{maks} = Skor Tertinggi

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa prosentase tertinggi yaitu prosentase penilaian criteria Sangat setuju (SS) sebanyak 69,60% yang berarti bahwa “siswa sangat tertarik dan sangat mudah memahami materi pembelajaran dari video sehingga video sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran”. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media tersebut maka media video pembelajaran PKn layak untuk disebarluaskan dan digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan sebesar 69,60% yang menyatakan bahwa siswa sangat tertarik dan sangat mudah memahami materi pembelajaran dari video sehingga video sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, maka media video pembelajaran PKn layak untuk disebarluaskan dan digunakan sebagai media pembelajaran di kelas X MA Hidayatussibyan NW Sengkerang. Video pembelajaran PKn ini selanjutnya diserahkan kepada pihak sekolah khususnya guru PKn kelas X serta disebarluaskan kepada

sekuruh siswa kelas X MA Hidayatussibyan NW Sengkerang.

PEMBAHASAN

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki peran yang sangat penting dalam tercapainya suatu tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Namun demikian, sebelum memilih menggunakan media pembelajaran, perlu diperhatikan beberapa hal antara lain tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, modalitas belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik), lingkungan, ketersediaan fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia (Rudi Susilana, 2009: 69). Dengan diperhatikannya beberapa hal tersebut guru dapat mempertimbangkan media yang sesuai atau media yang paling tepat digunakan dalam pembelajaran.

Pembelajaran PKn merupakan salah satu pembelajaran wajib dan penting khususnya bagi siswa SMA/MA. Dalam pembelajaran PKn di SMA/MA siswa diajarkan untuk lebih mencintai negaranya, pembentukan diri yang beragam, dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, suku, dan bangsa untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan penjelasan betapa pentingnya pembelajaran PKn, maka sudah selayaknya guru menyampaikan pembelajaran tersebut dengan strategi dan media pembelajaran yang tepat, sebab pembelajaran Pkn banyak didominasi dengan materi-materi yang bersifat teoritis. Salah satu cara penyampaian materi PKn yang baik yaitu dengan mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran PKn.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran PKn. Media ini digunakan untuk membantu menciptakan suasana baru dalam pembelajaran PKn di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang. Melalui media video pembelajaran PKn, siswa dapat termotivasi, merasa senang, tertarik, sarta lebih mudah dalam menangkap materi pembelajaran PKn. Hal ini disebabkan karena video pembelajaran merupakan media audio-visual yang menampilkan gerak, visual, dan suara dimana dapat mengaktifkan semua alat indra siswa untuk turut melihat, bekerja, berfikir dan

mengingat sehingga ingatan mereka terhadap sebuah materi yang ditampilkan dalam media video pembelajaran dapat lebih lama.

Pengembangan media video pembelajaran PKn ini dilaksanakan sesuai dengan tahapan pada penelitian pengembangan model 4D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Pada tahap *define* (pendefinisian) hal-hal yang dilakukan yaitu melakukan analisis kurikulum, analisis peserta didik kelas X MA Hidayatussibyan NW Sengkerang, analisis materi pembelajaran PKn materi Penegakan HAM di Indonesia, serta merumuskan tujuan pengembangan media video pembelajaran PKn. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap *design* (rancangan) yaitu merancang produk video pembelajaran PKn dan proses melaksanakan produksi media video pembelajaran PKn. Sementara itu pada tahap *Development* (Pengembangan), hal-hal yang dilakukan adalah melakukan validasi ahli, revisi, dan melaksanakan uji coba di lapangan yaitu uji coba pada siswa kelas X MA Hidayatussibyan NW Sengkerang. Tahap terakhir yaitu melakukan penyebarluasan media video pembelajaran yang telah diuji kelayakannya. Media video pembelajaran PKn memperoleh hasil dengan prosentase sebanyak 69,60% responden sangat setuju (SS) yang berarti bahwa “siswa sangat tertarik dan sangat mudah memahami materi pembelajaran dari video sehingga video sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran”. Sementara untuk pemahaman siswa terhadap media video yang dikembangkan memperoleh hasil sebesar 86% yang berarti bahwa media video pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan layak untuk dijadikan media pembelajaran PKn kelas X di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang. Setelah proses kelayakan tersebut, media video pembelajaran PKn selanjutnya disebarluaskan pada seluruh siswa kelas X dan guru PKn di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang.

SIMPULAN

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video pembejarian PKn. Media ini digunakan untuk membantu menciptakan suasana baru dalam pembelajaran PKn di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang. Metode penelitian menggunakan pengembangan model 4D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Media video pembelajaran PKn memperoleh hasil dengan prosentase sebanyak 69,60% responden sangat setuju (SS) yang berarti bahwa “siswa sangat tertarik dan sangat mudah memahami materi pembelajaran dari video sehingga video sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran”. Sementara untuk pemahaman siswa terhadap media video yang dikembangkan memperoleh hasil sebesar 86% yang berarti bahwa media video pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan layak untuk dijadikan media pembelajaran PKn kelas X di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang. Setelah proses kelayakan tersebut, media video pembelajaran PKn selanjutnya disebarluaskan pada seluruh siswa kelas X dan guru PKn di MA Hidayatussibyan NW Sengkerang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, R. Raharjo, Anung Haryono dan Harjito. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Arifin, Khoirul. 2014. Pengembangan Media Video Pembelajaran Tentang Pelajaran Videografi Kompetensi Dasar Gerakan Kamera dan Jenis Pengambilan Gambar pada Kamera Video yang Layak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 2 (3): 85-97.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Mulyatiningsih, E. 2019. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Diunduh 14 Maret 2019, dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>
- Munir. 2013. *Multimedia (Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Nurmalasari, A. Dewana. 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*. Skripsi UNY.
- Purwanti, Budi. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. 3 (1): 42-47
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta