

DESAIN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MATAPELAJARAN PPKN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Salma Humairo¹, Mohammad Muhyidin Nurzaelani², Mita Septiani³

^{1, 2, 3}Universitas Ibn Khaldun

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor

Salmahumairo7@ gmail.com

Abstrak : Semenjak terjadinya penyebaran wabah covid 19 mengakibatkan pendidikan Indonesiakini menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh dalam proses pembelajarannya oleh karna itu dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik dan dapat menunjang pembelajaran secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain video pembelajaran yang menarik dan dapat menunjang pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PPKN sekolah menengah pertama. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan metode wawancara, observasi serta penyebaran kusioner kepada peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* dan model yang digunakan adalah model pengembangan *Dick and Carey*. Model pengembangan ini memiliki sepuluh tahapan dimana dalam penelitian ini hanya sampai dengan tujuh tahapan saja kemudian dilanjut dengan mengembangkan media agar dapat bisa melakukan ke tahap selanjutnya yaitu tahap merancang dan melaksanakan evaluasi serta merivisi media pembelajarannya. Kesimpulan penelitian ini adalah mendesain media pembelajar berupa video pembelajaran untuk pembelajaran jarak jauh agar dapat menarik perhatian peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran secara mandiri.

Kata kunci : Pembelajaran Jarak jauh, Desain, Video Pembelajaran, PPKN

1. PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019, dunia dihebohkan dengan adanya wabah penyakit menular. Wabah penyakit menular itu bernama *corona virus disease 2019 (Covid-19)* yang telah melanda hampir seluruh negara yang ada di dunia. Hal ini menyebabkan kegiatan dibidang pendidikan lumpuh dikarenakan mengalami dampak dari pandemi ini. Adanya wabah virus covid-19 pemerintah mulaimengambil tindakan dengan melalui kebijakan pemerintah yaitu kementrian pendidikan dan kebudayaan pemerintah telah melarang semua sekolah untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka atau konvesional serta melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring atau jarak jauh sesuai dengan surat edaran Kemendikbud Dikti No 1 Tahun 2020. Kegiatan pembelajaran yang tengah berjalan secara tatap muka langsung, kemudian harus beralih secara dalam jaringan (daring)(Maimunah,2020).

Dalam penerapan proses pembelajaran jarak jauh selama hampir dua tahun berlangsung memiliki dampak sehingga munculnya masalah namun disamping itu penerapan pembelajaran daring juga memiliki kelebihan yang dihadapi oleh peserta didik. Salah satu masalah yang dihadapi dalam penerapan pembelajaran jarak jauh terjadi yaitu terjadi di Mts Darussalam Kota Bogor khususnya pada mata pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan dan Pancasila. Dampak dari adanya pandemic covid 19 ini pada proses pembelajaran PPKN terutama dikelas VIII menjadi kurang maksimal pada proses pembelajaran yang biasanya peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan hadir ke sekolah menjadi dirumah saja. menyebabkan tidak adanya interaksi belajar di dalam kelas antara peserta didik dan pendidik merupakan faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Akibatnya peserta didik tidak optimal dalam belajar pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan dan Pancasila. Selain itu, Interaksi belajar mengajar di kelas tidak lepas dari pengaruh media yang digunakan dan didukung penyampaian materi oleh pendidik yang komunikatif, maka peserta didik dapat lebih optimal serta tertarik mengikuti pelajaran di kelas.

Proses belajar-mengajar sebagai interaksi antara guru dan peserta didik sering terjadi hambatan-hambatan komunikasi (Nurzaelani,2017). Dalam Interaksinya di gantikan dengan metode pembelajaran daring atau jarak jauh yang dijadikan salah satu hal yang cukup efektif untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama pandemi ini berlangsung, membuat proses belajar mengajar dilakukan secara online di mana seorang guru berada di tempat lain dan bisa masih bisa mengajar di kelas. Guru harus bisa mengajar jarak jauh yang notabene harus menggunakan teknologi pembelajaran online seperti: Aplikasi Zoom, Google Meet, Ruang Guru dan aplikasi digital lainnya. Sekolah harus memiliki Sistem Mengajar Online sarana dan prasarana yang baik internet yang kuat dan handal, tidak ketinggalan zaman sehingga pembelajaran online ini efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kondisi ini menyebabkan pendidik kesulitan menyampaikan materi pelajaran terutama pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan pancasila yang memuat aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik. Untuk itu guru harus dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang tepat yaitu berupa video pembelajaran, dimana dalam video pembelajaran tersebut akan menarik siswa untuk belajar secara konkret dengan sajian audio dan visual yang menarik.

Maka dibutuhkan sebuah pengembangan media pembelajaran. Pengembangan Video pembelajaran mampu menyampaikan pesan pembelajaran dengan baik sehingga mampu diaplikasi oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. Oleh sebab itu dalam pembelajaran, siswa dapat lebih aktif, menyaksikan tayangan video dengan seksama, dan melakukan diskusi sebagai upaya guru yang berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, artikel ini membahas mengenai Desain Video Pembelajaran Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mata Pelajaran PPKN Sekolah Menengah Pertama.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D) yang merupakan metode yang saling berkaitan antara tahap satu dengan tahap lainnya (Sugiyono,2016). Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model *Dick and Carey* karena dianggap cocok dengan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini tidak sampai untuk menguji kelayakan produk

hanya untuk menghasilkan sebuah desain media pembelajaran berupa video pembelajaran. Maka penelitian ini hanya menggunakan tahap 1 sampai 7 dari 10 tahap atau langkah berdasarkan model *Dick and Carey* yaitu ketujuh tahap tersebut antara lain 1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran (*Assess Needs to Identify Goal*), 2. Melakukan Analisis instruksional (*Conduct instructional analysis*), 3. Analisis peserta dan Konteks (*analyze learned and contexts*), 4. Merumuskan tujuan pembelajaran Khusus (*Write Performance Objectives*), 5. Mengembangkan Instrumen penilaian (*Develop Assessment Instruments*), 6. Mengembangkan strategi pembelajaran (*Develop intruotional and Strategy*), 7. Mengembangkan dan memilih media pembelajaran (*Develop intruotional and Strategy*).

Penelitian ini dilakukan di sekolah MTs Darussalam Kota Bogor kelas VIII tahun ajaran 2021/2022. Data ini diperoleh melalui wawancara dan observasi kepada guru serta peserta didik kelas VIII semester 2. Setelah memperoleh data langkah selanjutnya yaitu menganalisis data dengan kualitatif dan kuantitatif sehingga dapat menjadi dasar dalam menghasilkan sebuah desain media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran PPKN.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berdasarkan dari metode pengembangan *Research and Development (R&D)* dalam penelitian pengembangan ini digunakan model *Dick And Carey* :

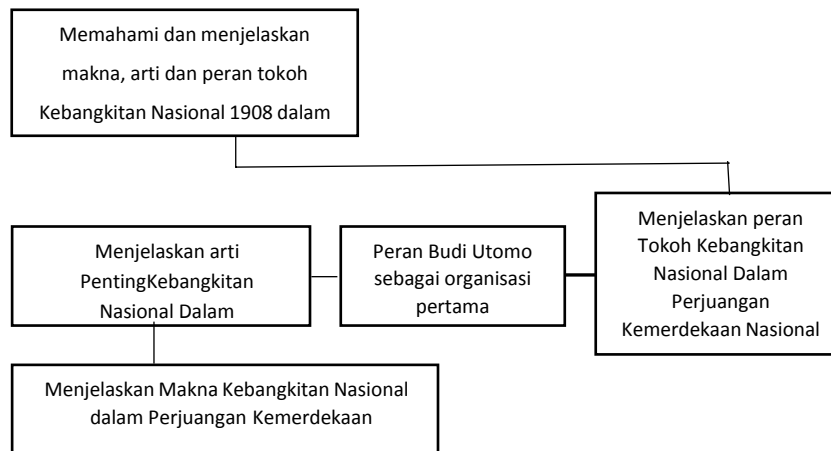
a) Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama dalam pengembangan dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran yaitu menentukan informasi apa yang akan ditampilkan dan keterampilan apa yang akan diajarkan kepada peserta didik semester 2 kelas VIII MTs Darussalam Kota Bogor pada mata pelajaran PPKN. Tujuan pembelajaran berasal dari tujuan Pendidikan Nasional, analisis kebutuhan dan kesulitan apa yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam menganalisis kebutuhan peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru khusus guru pada mata pelajaran PPKN yaitu Ibu Sri Sumiati SPd. Dari Hasil observasi dan wawancara bahwa terdapat beberapa informasi yang diperoleh peneliti, diantaranya untuk obeservasi terdapat informasi mengenai data sarana dan prasarana yang tersedia disekolah. Dan untuk wawancara terdapat informasi mengenai (1) Sumber belajar yang digunakan yaitu buku pelajaran PPKN untuk guru dan siswa. (2) Dalam proses pembelajaran tidak selalu menggunakan media pembelajaran. (3) Untuk mengatasi kekurangan penggunaan media dalam proses pembelajaran perlu adanya pembuatan media pembelajaran. (5) Media yang digunakan untuk menyampaikan materi yaitu media video dan audio. (6) Media video animasi pembelajaran dapat membantu siswa untuk mudah memahami materi yang disampaikan.

b) Melakukan Analisis Instruksional

Peneliti akan menentukan keterampilan, pengetahuan, dan sikap sebagai prasyarat yang diperlukan peserta didik untuk dapat memulai pembelajaran dengan menggunakan produk yang akan dikembangkan. Berikut ini hasil dari analisis intruksional yang dapat dilihat pada bagan di bawah ini :



Gambar 1. Diagram Peta Kompetensi

Untuk menghasilkan produk media pembelajaran video pembelajaran pada mata pelajaran PPKN dirancang dan di buat berdasarkan kurikulum 2013. Peneliti akan menjelaskan terkait pembahasan pembahasan. Namun untuk memfokuskan pembahasan dari media yang akan dikembangkan maka peneliti memilih untuk mengembangkan media dengan materi kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan bangsa pada indikator merumuskan nilai dan semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan bangsa yang diketahui.

c) Analisis Pembelajaran dan Konteks

- 1) Analisis Pembelajaran (Peserta didik): Analisis pembelajar merupakan melakukan kegiatan menganalisa karakteristik peserta didik supaya rancangan dan pengembangan media pembelajaran video pembelajaran dapat sesuai dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII Angkatan 2021/2022. Peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik dengan cara membagikan angket, dan didapatkan hasil yaitu sebagai berikut: Diketahui Usia rata-rata peserta yang menjadi subjek penelitian adalah antara usia 12-13 tahun dan dalam kelompok ini secara psikologis telah mempunyai rasa ingin tahu. 2). Minat belajar peserta didik kelas VIII semester 2 angkatan tahun 2021/2022 MTs darussalam Kota Bogor yang diperoleh dari penyebaran angket yakni 38,46% memiliki minat yang tinggi, 61,54% memiliki minat yang sedang, dan 0% memiliki minat yang rendah terhadap mata pelajaran PPKN. 3). Gaya belajar peserta didik kelas VIII di Mts Darussalam kota Bogor sangat beragam diantaranya audio visual, kinestetik, visual, dan audio. 4). Diketahui peserta didik mengetahui adanya video animasi tetapi hanya sebatas mengetahui saja. 5). Keakraban peserta didik dengan teknologi khususnya *handphone*.
- 2) Konteks : Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini adalah mengidentifikasi, meinci dan menyusun secara sistematis materi – materi yang akan dipelajari peserta didik. materi yang akan dibahas dalam media yang dikembangkan yaitu : Adapun materi tersebut yaitu 1.) Makna Kebangkitan Nasional dalam Perjuangan Kemerdekaan 2). Arti Penting Kebangkitan Nasional Dalam Perjuangan Kemerdekaan 3). Peran Budi Utomo sebagai organisasi pertama yang bersifat

nasional 4). peran Tokoh Kebangkitan Nasional Dalam Perjuangan Kemerdekaan Nasional.

d) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tahap merumuskan Tujuan pembelajaran ini dirumuskan berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang terdapat dalam kurikulum 2013. Bahwa tujuan pembelajaran yang ada di dalam media video pembelajaran yaitu Melalui penggunaan Video Animasi Pembelajaran ini peserta didik Diharapkan dapat memahami dan menjelaskan makna, arti dan peran tokoh Kebangkitan Nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan dengan baik dan benar.

e) Mengembangkan Instrumen Penilaian

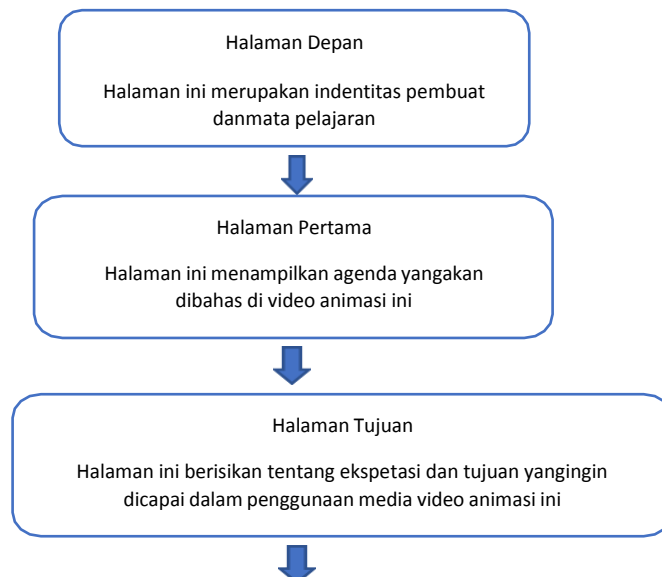
Dalam mengembangkan instrument penelitian pada penelitian ini dengan uji coba oleh tiga ahli atau (*expert judgmenets*) dan peserta didik kelas VIII sebagai responden. Instrumen penelian yang digunakan yaitu berupa angket. Angket yang digunakan untuk menilai media video animasi terdapat aspek-aspek penilaian dalam angket adalah sebagai berikut : 1.) Aspek – aspek penilaian oleh ahli media sebagai berikut : Media dan Kreativitas. 2.) Aspek – Aspek aspek penilaian oleh ahli materi sebagai berikut : Materi dan bahasa tipografi. 3. Aspek – Aspek aspek penilaian oleh ahli Bahasa sebagai berikut : Bahasa dan Kreativitas.

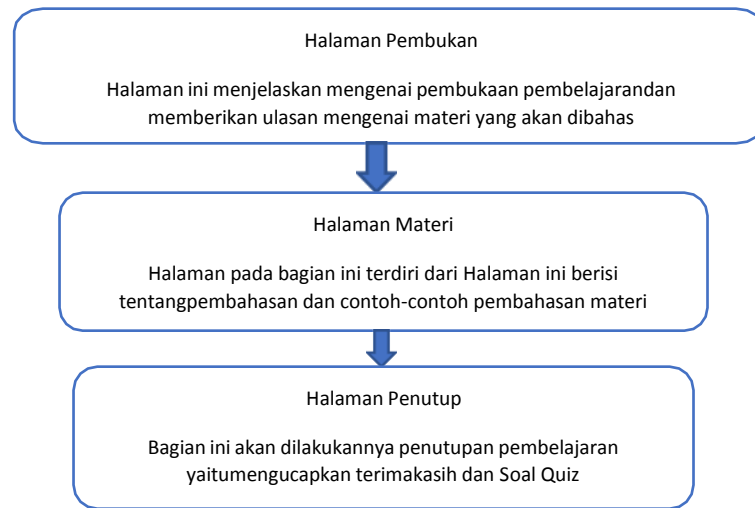
f) Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran biasanya disajikan dalam Rencana Pelaksanaan (RPP) dan silabus. Adapun metode yang digunakan dalam strategi pembelajaran ini yaitu metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Dan beberapa alat yang akan digunakan pada pelaksanaan pembelajaran diantara proyektor, laptop, speaker, spidol dan papan tulis.

g) Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar

Berdasarkan hasil analisis tahap sebelumnya, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran atau bahan ajar yang berbentuk video pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon*, aplikasi ini mudah dalam penggunaan dan penyuntingan video sehingga dapat membantu pengembangan menyelesaikan produk dengan lebih baik. Adapun tahapan yang mengembangkan media, peneliti membuat desain *flowchart* dan *storyboard*. Adapun flowchart untuk mengembangkan media, sebagai berikut:

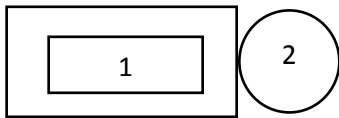
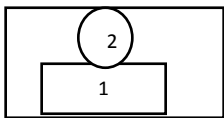
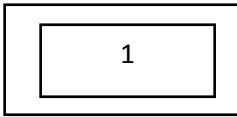
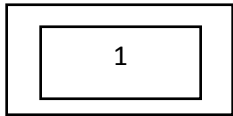
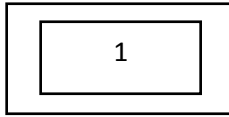


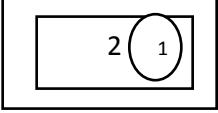
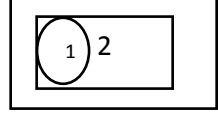
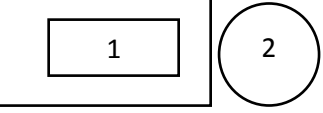


Gambar 2. Flowchart

Kemudian, setelah pembuatan *flowchart*, dibuatlah gambaran dari setiap alur sehingga menjadi *storyboard* video pembelajaran :

Tabel 1. Storyboard

Scene	Gambar	Deskripsi
1		Halaman Pembuka Untuk Memulai Video Pembelajaran 1 : Tulisan salam pembuka 2 : Gambar Animasi
2		Halaman Untuk Memulai Video Pembelajaran 1. Tulisan materi yang akan ditampilkan 2. Gambar animasi
3		Halaman Kompetensi Dasar 1 : Tulisan Kompetensi Dasar berdasarkan silabus materi pelajaran
4		Halaman Indikator 1 : Tulisan Indikator berdasarkan Kompetensi Dasar
5		Halaman Tujuan 1. : Tulisan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar dan indikator.

6		Halaman Materi 1 : Animasi kartun untuk menyampaikan materi. 2 : Tulisan materi yang disampaikan.
7		Halaman Materi 1 : Animasi kartun untuk menyampaikan materi 2 : Tulisan materi yang disampaikan
8		Halaman Penutup 1 : Tulisan pemberitahuan quiz dan sekian terimakasih 2. Gambar Animasi

Setelah storyboard selesai dirancang, maka tahap selanjutnya adalah merealisasikan dari tahap desain ke dalam tampilan nyata dan utuh dari produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini hanya menampilkan desain media pembelajaran saja.

4. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas maka untuk mengoptimalkan proses pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PPKN dengan cara mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis video atau video pembelajaran. Langkah pertama dalam mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran yaitu dengan mendesain media pembelajarannya. Dalam mengembangkannya dapat menggunakan model pengembangan *Dick and Carey*. Model ini memiliki 10 tahap akan tetapi pada penelitian ini hanya menggunakan sampai tahap ke 7 saja. Adapun 7 tahap tersebut yaitu 1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran (*Assess Needs to Identify Goal*), 2. Melakukan Analisis instruksional (*Conduct instructional analysis*), 3. Analisis peserta dan Konteks (*analyze learned and contexts*), 4. Merumuskan tujuan pembelajaran Khusus (*Write Performance Objectives*), 5. Mengembangkan Instrumen penilaian (*Develop Assessment Instruments*), 6. Mengembangkan strategi pembelajaran (*Develop intruotional and Strategy*), 7. Mengembangkan dan memilih media pembelajaran (*Develop intruotional and Strategy*).

5. DAFTAR PUSAKA

- Akmal, R., dkk. (2021). Implementasi Kebijakan Pembelajaran Tatap Muka di Pesantren Taruna Al Qur'an Putri Yogyakarta Masa Darurat Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (4), 2027 – 2036.
- Arief S. S., dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya* Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT RinekaCipta.
- Dick, W. (2015). *The Systematic Design Of Instruction*. Amerika: The United States of America.

- Dick, W., dan Carey, L., (1978). *The Sistematic Design of Instruction*. London: Scott Feresmentand Company.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Maimunah, M., Septiani, M., Nurzaelani, M. M., & Suartika, I. (2020). Pengembangan blended learning pada mata kuliah Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya dan Teknologi. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 225-243..
- Nurzaelani, M. M. (2017). Desain Kurikulum Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.