

Pengembangan Media “Bhineka Vision” Untuk Pembelajaran Pancasila Kelas VII Fase D

Novita Keristiyani¹ Arik Cahyani² M Iqbal Baihaqi³

Program Studi Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Balitar, Kota Blitar, Provinsi Jawa Timur, Indonesia^{1,2,3}

Email: novikrsty123@gmail.com¹ arik92@gmail.com² iqbal.blitar686@gmail.com³

Abstrak

Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan pengembangan media bhineka vision berbasis powtoon untuk pembelajaran pancasila kelas VII fase D dan juga untuk hasil uji keterbacaan oleh guru dan siswa terhadap media bhineka vision berbasis powtoon untuk pembelajaran pancasila kelas VII fase D. Peneliti menggunakan Research and Development (RnD) menurut Sugiyono dan Penelitian dibatasi sampai pada tahap ke tujuh menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas VII di UPT SMP Negeri 1 Doko tahun ajaran 2022/2023. Teknik Pengumpulan data melalui penyebaran angket dan wawancara. Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa hasil presentase dari 9 validator diantaranya 3 validator ahli materi sebanyak 95% yang artinya menunjukkan kategori “Sangat Valid”, 3 validator ahli bahasa sebanyak 92% yang artinya menunjukkan kategori “Sangat Valid” dan 3 validator ahli media sebanyak 90% yang artinya menunjukkan kategori “Sangat Valid”, Serta berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji keterbacaan siswa sebanyak 92% dengan kategori “Sangat Baik” dan uji keterbacaan guru 89% dengan kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci: Pendidikan, Media Pembelajaran, Bhineka Vision



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan parameter mutu mengenai perkembangan suatu bangsa dan negara. Dibutuhkan keunggulan dibidang pendidikan yang berkualitas agar tercapainya tujuan suatu bangsa selaras dengan cita-cita dari pada pembukaan UUD 1945 terkait “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Dalam hal ini Indonesia sebagai suatu negara yang berdaulat, mengupayakan berbagai cara untuk mengatasi persoalan tersebut, melalui pembentukan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Dengan dibentuknya Kurikulum Merdeka sebagai suatu gagasan pada sektor Pendidikan memiliki tujuan untuk membentuk kompetensi pelajar Indonesia yang inovatif, mandiri, serta memiliki ide-ide dan pribadi yang *entrepreneur* pada diri pelajar Indonesia. Oleh karena itu pemerintah Indonesia memutuskan dan menetapkan kurikulum merdeka sebagai acuan pembelajaran diseluruh wilayah kerjanya. Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka adalah Pendidikan pancasila. Pancasila sebagai asas dasar bernegara dan cara pandang bangsa Indonesia. Menurut (Sari & Najicha ,2022) menyatakan bahwa pancasila sebagai ideologi bangsa memiliki nilai-nilai fundamental serta sebagai pedoman masyarakatnya dalam bertindak yang mencerminkan perilaku bangsa untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Dalam hal ini setiap tindakan yang dilaksanakan oleh siswa seyogyanya dipertimbangkan secara mendalam terkait baik atau buruk perilaku untuk mewujudkan kepribadian yang bermoral. Selain itu dibutuhkan adanya keterlibatan pada kegiatan belajar mengajar mengenai pendidikan pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mengembangkan kemampuan kognitif siswa yang berbudaya, *critical thinking*, dan objektif dalam mengatasi persoalan yang ada. Apalagi di era globalisasi dibutuhkan adanya inovasi pembelajaran seperti media pembelajaran. Nurdyansyah (2019:19) menyatakan media pembelajaran ialah alat peraga yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran dan berguna sebagai stimulus pemahaman akan isi materi

pelajaran yang diberikan oleh guru, juga bertujuan untuk pemenuhan capaian pembelajaran agar lebih baik. Dengan begitu media yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar memiliki desain yang beranekaragam dimulai dari media berbentuk cetak hingga media berbentuk audiovisual. Menurut (Hasan, 2016:25) Media audio visual merupakan alat bantu yang memudahkan kegiatan belajar mengajar serta mampu meningkatkan hasil akademik siswa dan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian jenis media ini tidak hanya memadukan dan menyajikan materi pembelajaran dengan suara, tetapi juga memadukannya dengan ilustrasi bergambar. Hal ini lebih lanjut diungkapkan oleh (Nor et al, 2021) menyatakan Powtoon merupakan media pembelajaran berbasis online yang membantu menyajikan materi pelajaran berupa animasi bergambar seperti foto bergerak, kartun, serta timeline. Alat digital ini dapat diakses dengan mudah secara online maupun offline, dengan begitu akan lebih mudah untuk menyajikan materi pembelajaran pancasila.

Maka dari itu untuk mengungkapkan penggunaan media dalam pembelajaran pancasila Peneliti melakukan analisis kebutuhan dari laporan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di tiga sekolah yaitu UPT SMP Negeri 2 Selorejo, UPT SMP Negeri 1 Doko dan UPT SMP Negeri 3 Doko kepada guru pancasila diperoleh informasi ketika pelaksanaan pembelajaran dikelas guru menggunakan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket yang diterbitkan oleh Kemendikbud. Metode yang digunakan saat pembelajaran yaitu metode ceramah, diskusi kelompok dan tanya jawab saat pembelajaran, padahal sekolah memiliki fasilitas LCD proyektor, namun penggunaannya kurang dapat dimaksimalkan oleh guru untuk menyampaikan materi-materi pada saat pembelajaran dikelas. Peneliti mengambil sampel siswa kelas VII dari tiga sekolah tersebut, diperoleh kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Diketahui bahwa 86% siswa-siswi menyukai media pembelajaran berbasis audio visual. Kemudian informasi dari data yang diperoleh peneliti sebanyak 85% mengetahui tentang adanya video pembelajaran dan 92% siswa-siswi menyatakan tertarik belajar menggunakan video pembelajaran yang berisi materi serta dilengkapi gambar dan suara. maka diperlukan inovasi baru terhadap media yang diadopsi selama proses belajar perlu adanya sebuah pengembangan media bhineka vision berbasis powtoon yang mampu diterapkan dengan memanfaatkan layar proyektor atau smartphone, sebagai sarana pembelajaran yang menarik. Media bhineka vision berbasis powtoon lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik karena menggabungkan elemen gambar, teks, suara, yang meningkatkan daya tarik serta efektifitas penyampaian pesan. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan menetapkan judul penelitian "Pengembangan Media Bhineka Vision Berbasis Powtoon Untuk Pembelajaran Pancasila Kelas VII Fase D"

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, prosedur pengembangan mengikuti tujuh langkah yang telah diadaptasi dari kerangka kerja yang dikembangkan oleh Sugiyono. Metode yang digunakan merupakan desain pendekatan berbasis pengembangan atau Research and Development (R&D). Berikut prosedur penelitian:

1. Potensi dan Masalah
 - Bahan ajar hanya menggunakan buku paket dan LKS.
 - Siswa lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis audio visual.
 - Perlu adanya penyajian materi yang berbeda untuk menarik minat siswa.
2. Pengumpulan Data : Wawancara dan Angket
3. Desain Produk : Media Bhineka Vision Berbasis Powtoon
4. Revisi Desain Produk : Keterbacaan guru dan siswa
5. Uji Coba Produk

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi, terhadap 3 validator antara lain validator ahli materi, validator bahasa, dan ahli media.

1. Ahli Materi: Validasi oleh ahli materi akan dilaksanakan untuk memperoleh pendapat dari para validator pada setiap aspek dalam materi yang akan disajikan.
2. Ahli Bahasa: Validasi oleh ahli bahasa memiliki tujuan untuk memperoleh pendapat dari para validator pada setiap aspek dalam pembelajaran yang akan dikembangkan.
3. Ahli Media: Validasi oleh ahli media memiliki tujuan untuk memperoleh pendapat dari para validator yang berdasarkan pada setiap aspek media yang sedang dikembangkan.

Instrumen lembar validasi dengan teknik analisis data digunakan untuk mengevaluasi kevalidan media yang dikembangkan berdasarkan skala likert. Kriteria pengambilan keputusan skor 1 dengan jawaban tidak baik, skor 2 dengan jawaban kurang baik, skor 3 dengan jawaban cukup baik, skor 4 dengan jawaban baik, dan skor 5 dengan jawaban sangat baik.

Tabel 1. Ukuran Skala Likert Angket Validasi

Skor	Kriteria
1	Tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Skor penilaian total yang dihasilkan dimasukkan ke dalam kategori skala likert dengan rumus berikut :

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah yang di dapat}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Validasi dan Item pada instrumen Validasi Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk seperti tabel berikut ini:

Tabel 2. Persentase Nilai Angket Validasi

Presentase	Kriteria Valid
81-100	Sangat valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

(Sumber: Arikunto,2006:276)

Instrumen penelitian dan pengembangan media Bhineka Vision dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada lembar angket terdiri dari lembar angket keterbacaan oleh guru dan siswa. Pada angket keterbacaan untuk mengetahui penelian awal terhadap keterbacaan produk oleh guru dan siswa. Pada tahap teknik analisis data nantinya menggunakan teknik analisis kuantitatif. Data kuantitatif penelitian ini akan diperoleh dari angket, dalam menganalisis data peneliti menggunakan skala pengukuran dengan skala likert. Menghitung persentase skor skala likert diperoleh dari hasil angket keterbacaan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Ukuran Alternatif Jawaban

Skor	Kriteria Skor
1	Tidak baik
2	Kurang baik

3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Skor penelitian yang diperoleh dimasukkan ke dalam kategori likert melalui rumus sebagai berikut:

$$pk = \frac{S}{n} \times 100\%$$

Rumus Skala Likert

Keterangan:

PK = Nilai kategori keefektifan

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor ideal

Kriteria keefektifan dan item pada instrument keterbacaan guru dan siswa. Penentuan tingkat keterbacaan dan revisi dalam tabel berikut.

Tabel 4. Ukuran Alternatif Jawaban Keterbacaan Guru dan Siswa

Presentase	Kriteria Keefektifan
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup baik
21-40	Kurang baik
0-20	Tidak baik

Rumus presentase yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian awal maka diperlukan inovasi baru terhadap media yang diadopsi selama proses belajar perlu adanya sebuah pengembangan media bhineka vision berbasis powtoon yang mampu diterapkan dengan memanfaatkan layar proyektor atau smartphone, sebagai sarana pembelajaran yang menarik. Media bhineka vision berbasis powtoon lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik karena menggabungkan elemen gambar, teks, suara, yang meningkatkan daya tarik serta efektifitas penyampaian pesan. Berikut hasil pengembangan video pembelajarannya:



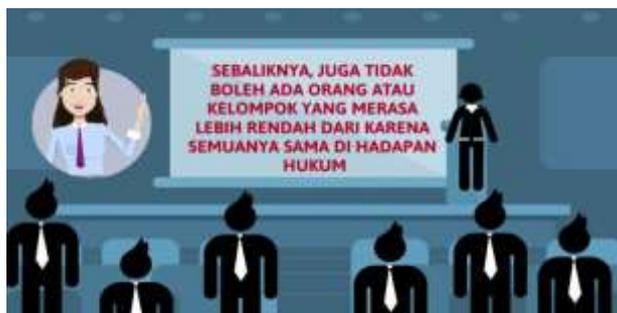
Gambar 1. Tampilan Awal Video



Gambar 1. Tampilan Materi



Gambar 3. Tampilan Video



Gambar 4. Tampilan Analisis Masalah

Setelah tahap pengembangan media selesai lalu tahap selanjutnya adalah melakukan validasi produk, pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada 9 validator, yaitu 3 validator ahli materi, 3 validator ahli media dan 3 validator ahli bahasa. Adapun hasil dari validasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Bahasa

No	Validator	Presentase rata-rata	Kategori
1	Ahli Materi	95%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	92%	Sangat Valid
3	Ahli Media	90%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel hasil penelitian 3 validator ahli materi memperoleh rata-rata presentase sebanyak 95% yang berarti presentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat Valid, kemudian hasil penelitian 3 validator ahli bahasa memperoleh rata-rata presentase sebanyak 92% yang berarti presentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat Valid, dan hasil penelitian 3 validator ahli media bahasa memperoleh rata-rata presentase sebanyak 90%. yang berarti presentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat Valid.

Hasil Keterbacaan Guru dan Siswa



Dengan total skor angket keterbacaan guru berjumlah 85,5 dari skor maksimal 85 dan nilai persentase 89% dari 100 %, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media Bhineka Vision termasuk dalam kategori Sangat Baik. Sedangkan uji keterbacaan oleh siswa terhadap media pembelajaran Bhineka Vision dapat dilihat dalam diagram berikut:



Dengan total skor angket keterbacaan siswa 41,2 dari skor maksimal 45, total nilai persentase 92% dari 100 %, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media Bhineka Vision termasuk dalam kategori Sangat Baik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga menambah referensi sumber belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, produk yang dihasilkan adalah media berbentuk video pembelajaran Bhineka Vision untuk pembelajaran Pancasila kelas VII Fase D semester 2. Hasil presentase dari 9 validator diantaranya 3 validator ahli materi memperoleh presentase sebanyak 95% yang artinya menunjukkan kategori "Sangat Valid", selanjutnya 3 validator ahli bahasa memperoleh presentase rata-rata sebanyak 92% yang artinya menunjukkan kategori "Sangat Valid" dan 3 validator ahli media presentase rata-rata sebanyak 90% yang artinya menunjukkan kategori "Sangat Valid". Berdasarkan tahap uji coba

keterbacaan guru terhadap media pembelajaran “Bhineka Vision” untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila memperoleh nilai presentase sebesar 89%. Nilai presentase 89% termasuk dalam rentang >80% dengan kriteria “Sangat Baik” Sedangkan keterbacaan pada siswa memperoleh nilai presentase sebesar 92%. Nilai presentase 92 % termasuk dalam rentang >80 % dengan kriteria “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Husein Umar. 2013. *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis*. Jakarta: Rajawali.
- Insani, F. D. (2009). *Sejarah perkembangna kurikulum di Indonesia sejak awal kemerdekaan hingga saat ini*. As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam&Pendidikan.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung; Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Kartasura: Fairuz Media