

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO UNTUK PEROLEHAN BELAJAR
KONSEP NORMA-NORMA KEHIDUPAN PADA PELAJARAN
PEDIDIKAN KEWARGANEGARAAN**

Marhani, Aunurrahman, Syahwani Umar

Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Untan Pontianak

Email : Marhanimalik@gmail.com

Abstak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menjelaskan tentang norma-norma dalam masyarakat. Dalam penelitian ini melibatkan seorang ahli konten, seorang ahli media, rekan guru, kelompok kecil untuk uji coba dan kelompok besar. Subjek uji coba adalah pebelajar kelas VII MTs Sirajul Ulum Pontianak. Data diperoleh melalui wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan model interaktif yaitu pengumpulan data, penyajian data, analisa data dan penarikan kesimpulan verifikasi. Hasil pengembangan media divalidasi oleh para ahli untuk memastikan kualitas media yang dihasilkan. Uji coba dilakukan pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Rata-rata tingkat kelayakan berdasarkan ahli konten sebesar 4,7 % atau kategori sangat baik; validasi ahli media sebesar 4.9 % atau sangat baik, uji coba kelompok kecil sebesar 8,96% atau kategori sangat baik; dan uji coba lapangan sebesar 8,93 % atau sangat baik.

Kata kunci: Pengembangan Media Video , Perolehan Belajar, Norma-Norma

Abstraction: This study is a product development research which aims to produce media that explains neighbor norms in society. In this study involved a content expert, a media expert, fellow teachers, small group and large group trials. Subject trial is pebelajar class VII MTs Sirajul Ulum Pontianak. Data was obtained through interviews, observation and documentation. Analysis of the data using an interactive model of data collection, data presentation, data analysis and conclusion verification. Media development results validated by experts to ensure the quality of media produced. Tests performed on a small group trial and field trials. The results showed that the media used fit for use as a medium of learning. The average level of eligibility based on the expert content of 4.7% or excellent category; media expert validation 4.9% or very good, small group trial of 8.96% or excellent category; and field trials by 8.93% or excellent.

Keywords: Video Media Development, Acquisition Learning, Norms

Norma-norma kehidupan terdiri atas norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan dan norma hukum. Pembelajaran tentang norma-norma harus sejak dini diberikan pada pebelajar, karena pebelajar yang nantinya akan menjadi penerus pemimpin bangsa. Lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat

menjadi hal yang paling penting dalam menumbuh kembangkan pemahaman pebelajar mengenai norma-norma yang berlaku. Di sekolah pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memberikan andil yang sangat baik dalam mengajarkan pada pebelajar mengenai norma-norma yang berlaku di masyarakat, sehingga diharapkan nantinya pebelajar dapat mengaplikasikan dan menerapkan apa yang telah dipelajari untuk kehidupan sehari-hari. Norma adalah aturan-aturan dan harapan-harapan masyarakat yang memandu perilaku anggota-anggotanya, selain itu norma juga bisa diartikan standar perilaku yang mapan yang dipelihara oleh masyarakat.

Semakin berkembangnya zaman, budaya luar yang mempengaruhi pebelajar semakin membuat dasar-dasar norma-norma yang ada pada pebelajar semakin berkurang. Pengaruh ini yang peneliti lihat saat melakukan observasi awal dilokasi penelitian di MTs Sirajul Ulum Pontianak khususnya kelas VII. Perilaku anak, tata krama baik terhadap orang tua ataupun guru cenderung semakin kurang, selain itu tata tertib kurang ditaati oleh pebelajar. Dari perilaku itu dampaknya sangat berpengaruh ke perolehan belajar pebelajar, perolehan pebelajar peneliti nilai sangat kurang. Hal ini diantaranya sesuai dengan fakta hasil ulangan untuk pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya tema norma-norma kehidupan di masyarakat rata-rata nilai yaitu 5,5. Fenomena ini membuat peneliti merasa perlu untuk kajian yang lebih cermat guna mendorong terjadinya perubahan perilaku pebelajar guna mendukung perolehan belajar yang lebih baik.

Dari fenomena yang peneliti temukan maka dengan ini peneliti ingin memberikan arahan atau informasi tentang hal-hal yang dapat membantu merubah sikap para pebelajar dengan memberikan pembelajaran tentang norma-norma kehidupan. Menurut peneliti cara penyampaian informasi tentang norma-norma kehidupan yang disampaikan selama ini terkesan konvensional, sehingga proses penerimaan informasi membuat pebelajar enggan untuk belajar tentang norma-norma kehidupan. Menurut peneliti dalam penyampaian nilai-nilai norma-norma kepada pebelajar harus mempunyai cara agar benar-benar diresapi atau tertanam dalam diri pebelajar yang didalam masyarakat mereka adalah generasi muda penerus bangsa, dan bangsa ini akan menjadi besar atau tidak juga merekalah yang menentukan. Jika kita berbicara tentang cara penyampaian maka melihat di era sekarang ini suatu media pendukung dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan media tersebut harus sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) sekarang ini.

Untuk itu maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk media video. Media video merupakan media yang menampilkan gambar dan suara, dan media ini tidak hanya menghasilkan pembelajaran yang efektif dalam waktu yang singkat, melainkan juga membuat apa yang diterima akan lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan. Dengan alasan upaya untuk mewujudkan perolehan belajar norma-norma yang berlaku di masyarakat agar tertanam nilai-nilai moral yang baik bagi pebelajar maka diharapkan dengan media video bisa mewujudkan itu semua. Belajar dengan menggunakan indera ganda pandang dan dengar akan memberikan keuntungan bagi pebelajar. Pebelajar akan belajar lebih banyak daripada jika materi disajikan hanya dengan stimulus pandangan atau hanya dengan stimulus dengar.

Menurut Sukiman (2012:32) “kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% dengan indera lainnya”. Jika dilihat dari penjabaran di atas, maka menurut peneliti media video sangat penting dan bermanfaat dalam upaya penyampaian informasi sesuai dengan pemaparan diatas. Media pengajaran atau alat peraga lebih dikenal sebagai salah satu alat bantu pengajaran. Dikatakan sebagai alat karena fungsinya sebagai alat untuk membantu guru dalam memperlancar jalannya pengajaran, sehingga dapat memperjelas pemahaman pebelajar terhadap materi yang sedang dipelajari. Alat bantu tersebut merupakan cara untuk menyajikan suatu materi pelajaran melalui peragaan. Menurut Arief Sadiman, dkk (2012:6) “kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Sedangkan menurut Martinis Yamin (2012: 176) media “adalah suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi”.

Kedudukan media dalam proses pembelajaran itu memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain: tujuan, bahan, metode, dan alat serta evaluasi. Unsur metode dan alat atau media merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan. Dalam pengajaran, tujuan, media atau alat memegang peranan yang sangat penting, sebab dengan adanya media tersebut bahan pelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh pebelajar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media video untuk menyampaikan informasi norma-norma dalam masyarakat. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar kerana unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar.

Menurut Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russel (2012: 374) mengartikannya dengan “*the storage of visuals and their display on television-type screen*” (penyimpanan/perekaman gambar dan penayangannya pada layar televisi). Selanjutnya menurut Munir (2013: 18) berpendapat video adalah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi / fantasi. Video merupakan sarana yang paling tepat dan sangat akurat dalam menyampaikan pesan dalam bentuk audio-visual, selain itu video juga akan sangat membantu pemahaman pebelajar dan membuat pebelajar lebih suka menggunakan video untuk mempelajari bahasa melalui penayangan film atau hiburan di dalam kelas. Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan. Menurut Rita C. Richey (2007: 1) penelitian pengembangan *“the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development”*. (Studi sistematis desain, pengembangan dan evaluasi proses dengan tujuan membangun secara empiris untuk penciptaan produk pembelajaran dan bukan produk pembelajaran dan alat-alat dan model baru atau model yang ditingkatkan yang mengatur perkembangan mereka). Sedangkan menurut Seel & Richey dalam Punaji (2013: 223), mendefinisikan penelitian pengembangan *“Developmental research, as opposed to simple instructional development, has been defined as the systematic study of designing, developing dan evaluating instructional programs, processes and products that must meet the criteria of internal consistency and effectiveness”*. (Berdasarkan ini, tersebut penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal).

Hampir senada dengan pendapat di atas, Borg & Gall (2003: 569), mengartikan penelitian pengembangan *“Educational research is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality or similar standards”*. (Artinya, penelitian pengembangan merupakan sebuah industri berbasis model pengembangan. Hasil temuan dari penelitian tersebut digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru yang selanjutnya secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi dan disempurnakan hingga memenuhi kriteria efektif, bermutu atau memenuhi standar serupa). Sementara Suharsimi Arikunto (2006: 12) menyimpulkan bahwa, pendekatan kualitatif naturalistik menggunakan pendekatan kepada subyek penelitian dalam kondisi alamiah sebagaimana adanya, tidak dimanipulasi, antara peneliti dan subyek penelitian berada dalam kedudukan yang sama sebagaimana layaknya hubungan interpersonal secara manusiawi dan kekerabatan/persahabatan, bukan sebagai subyek dan obyek. Pernyataan di atas sejalan dengan pernyataan Lexy J Moleong (2012: 6) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah, penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Metode penelitian dalam penelitian ini ialah metode deskriptif. Deskriptif ialah salah satu cara penelitian dengan menggambarkan serta menginterpretasi suatu objek sesuai dengan kenyataan yang ada, tanpa dilebih-lebihkan. Penelitian deskriptif sering disebut sebagai noneksperimen, dikatakan demikian karena penelitian ini seseorang yang meneliti tidak melakukan manipulasi variabel dan juga selalu mengutamakan fakta, sehingga peneliti ini murni menjelaskan dan menggambarkannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 3 teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Sutrisno Hadi dalam

Andi Prastowo (2010: 27) menjelaskan bahwa observasi diartikan “sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu gejala yang tampak pada objek penelitian”. Creswell (2013: 267) juga menjelaskan bahwa “observasi dilakukan dengan cara peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengatasi perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian dengan merekam dan mencatat”. Kemudian terkait wawancara Creswell (2013: 267) menjelaskan bahwa “wawancara dilakukan dengan cara peneliti berhadapan langsung dengan partisipan (*face to face interview*)”. Sedangkan Patton dalam Rulan Ahmadi (2014: 119) mengatakan bahwa “cara utama yang dilakukan oleh para ahli metodologi kualitatif untuk memahami persepsi, perasaan, dan pengetahuan orang-orang adalah wawancara mendalam dan intensif”.

Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang memungkinkan responden memberikan jawaban secara luas. Pertanyaan wawancara diajukan berdasarkan beberapa pertimbangan peneliti agar dapat mendapatkan data tentang media yang digunakan guru, kendala yang dihadapi, serta perolehan belajar pebelajar. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tak terstruktur (bebas) dengan tujuan peneliti dapat menggali lebih dalam tentang subyek yang diteliti. Wawancara dilakukan untuk mencari atau menggali tentang implementasi media video dalam pembelajaran konsep norma-norma kehidupan. Wawancara dengan guru kelas dilakukan untuk memperoleh data tentang penerapan media pembelajaran serta karakteristik pebelajar di sekolah tersebut. Sedangkan wawancara dengan pebelajar dilakukan untuk mendapatkan data bagaimana pebelajar dalam mencapai perolehan belajarnya, sistem belajarnya, tipe-tipe belajarnya, serta kesulitan-kesulitan belajarnya dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Sedangkan untuk teknik dokumentasi Rulan Ahmadi (2014: 179) menjelaskan bahwa pengertian dokumen adalah, mengacu pada material (bahan) seperti fotografi, video, film, memo, surat, diari, rekaman dan sejenisnya yang dapat digunakan sebagai sumber informasi. Ada beberapa dokumen yang dapat dijadikan data diantaranya dokumen pribadi, dokumen resmi, dokumen budaya populer, dan fotografi dan film, foto temuan dan foto hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

Tahapan evaluasi produk terdiri atas validasi ahli materi, validasi media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan yang disertai dengan lembar angket untuk ahli media dan ahli materi, responden dan lembar wawancara secara tertulis. Uji coba dilakukan bertujuan untuk dianalisis yang nantinya digunakan sebagai bahan revisi. Agar media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan teori yang sebenarnya maka perlu dilakukan validasi materi oleh seorang ahli materi yaitu orang yang ahli dibidang norma-norma. Dalam hal ini ahli materi adalah guru mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Penilaian oleh ahli materi dilakukan dengan pengisian format questioner disertai dengan pengisian komentar dan saran demi kesempurnaan produk. Berikut ini diperlihatkan hasil penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran hasil pengembangan.

Tabel 1
HASIL VALIDASI OLEH VALIDATOR AHLI MATERI

Jumlah	11
Jumlah Skor	45
Rata-rata Skor	4,09

Dari table 1 terlihat ahli materi telah menilai materi dalam media pembelajaran dengan nilai 4,09 dengan kategori baik. Indikator perhitungan jika SB skor 5, B skor 4, CB skor 3, dan KB skor 2. Maka dari hasil yang didapat dibagi keseluruhan pertanyaan dan didapat rata-rata skor, jika rata-rata skor dibawah angka 3,00 maka media pembelajaran dinyatakan tidak baik. Selain ahli materi memberikan penilaian, juga memberi saran dan komentar. Adapun komentarnya ialah “ materi di perjelas sehingga mudah untuk dimengerti”. Untuk penilaian atau uji validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli media pembelajaran yaitu dosen computer bapak Dr. Dede Suratman, M.Si dan karena dianggap tepat dalam menilai media yang telah peneliti kembangkan. Data yang diperoleh dari hasil penilaian media pembelajaran hasil pengembangan berikut ini penjelasan dan tabel hasil validasi.

Tabel 2
HASIL VALIDASI OLEH VALIDATOR AHLI MEDIA
PEMBELAJARAN

Jumlah	27
Jumlah Skor	127
Rata-rata Skor	4,70

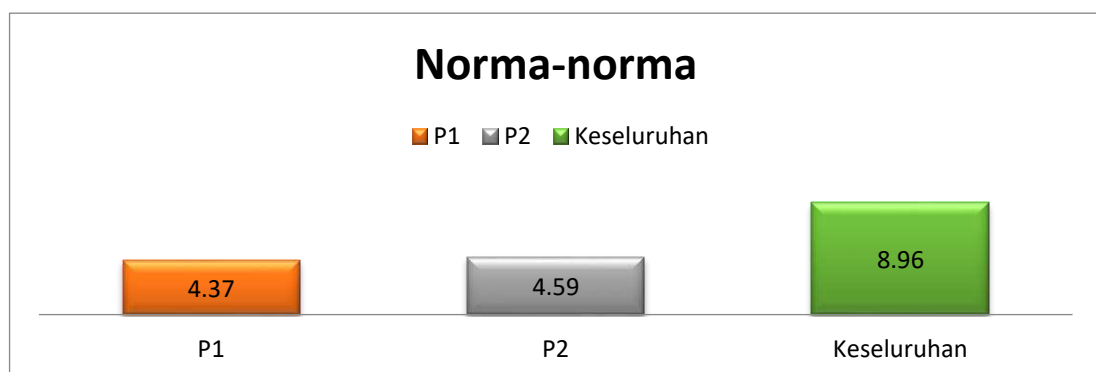
Dari table 2 tersebut terlihat ahli media memberikan penilaian dengan skor rata-rata 4,70 dengan kategori baik. Untuk itu ada beberapa perbaikan atau revisi yaitu pada bagian tulisan ahli media menyarankan sebaiknya tulisan diperjelas sehingga memudahkan untuk dibaca. Selanjutnya file video yang sudah jadi tersebut bisa langsung di salin atau di burning kedalam CD dengan format 3GP, FLV, AVI, dan lainnya. Setelah produk media video diuji dan di validasi oleh ahli materi dan ahli media, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk pada pebelajar. Dalam uji coba kelompok kecil ini peneliti mengalami kendala, target awal yang peneliti perkirakan untuk kelompok kecil berkisar 2 orang Perolehan data hasil tanggapan terhadap produk oleh kelompok kecil akan dilakukan perevisian jika diperlukan sebelum produk digunakan pada kelompok besar. Uji coba kelompok kecil menggunakan responden dan lembar wawancara. Uji coba dilakukan di sekolah saat istirahat dengan menggunakan laptop peneliti. Dan tanggapan pebelajar, akan ditampilkan dalam table berikut ini.

Tabel 3
TANGGAPAN PEBELAJAR DALAM UJI COBA KELOMPOK KECIL

Jumlah	27
Jumlah Skor	242
Rata-rata Skor	8,96

Dari paparan tabel 3 terlihat bahwa pebelajar memberikan penilaian terhadap media hasil pengembangan dengan rata-rata skor 8,96 dengan kategori baik. Pada aspek komentar, ada 1 pebelajar yang merasa durasi waktu yang ditampilkan kurang panjang dan video kurang lengkap seharusnya lebih panjang dan lebih lengkap. Kemudian dari lembar observasi yang dipersiapkan oleh peneliti sebagai pantauan saat uji coba kelompok kecil tercatat bahwa situasi berlangsungnya uji coba sangat kondusif. Selanjutnya peneliti hanya menjelaskan di awal bahwasanya video ini memaparkan penjelasan tentang norma-norma dalam masyarakat yang dikemas dalam bentuk video sehingga bisa dipelajari di rumah.

Kemudian uji coba kelompok besar dilakukan dengan jumlah pebelajar sebanyak 44 orang (sesuai dengan tanda tangan kehadiran) wanita sebanyak 21 orang dan pria sebanyak 23 orang. Data uji coba media pembelajaran hasil pengembangan ini menggunakan questioner, lembar observasi untuk pemantauan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Data uji coba kelompok besar pada dasarnya sama seperti uji kelompok kecil yang bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan yang ada pada media pengembangan berdasarkan responden dan selanjutnya dilakukan perevisian jika diperlukan demi kesempurnaan media pembelajaran.



Grafik 1
HASIL KESELURUHAN UJI COBA KELOMPOK BESAR

Berdasarkan grafik diperoleh data bahwa media pembelajaran memperoleh kategori sangat baik dengan angka 8.96 karena jika angka menunjukkan kurang dari 5 maka media dianggap kurang baik.

Pembahasan

Pengembangan media video yang dikembangkan dalam penelitian ini didasarkan pada teori belajar behavioristik yang memandang bahwa perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon atau lebih tepat perubahan yang dialami pebelajar dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respond dan teori belajar yang mengatakan bahwa dengan menggunakan indera ganda pandang dan dengar akan memberikan keuntungan bagi pebelajar. Pebelajar akan belajar lebih banyak daripada jika materi disajikan hanya dengan stimulus pandangan atau hanya dengan stimulus dengar. Menurut Sukiman (2012:32) “kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% dengan indera lainnya”.

Dalam penelitian ini stimulus yang diberikan adalah berupa media pembelajaran yang berbentuk video. Penggunaan media video didasari dari hasil temuan yang dilapangan bahwa nilai rata-rata pelajar yang sangat tidak bagus sehingga didesain sebuah media pembelajaran yang hasilnya setelah menggunakan media video terdapat perubahan yang terjadi pada pebelajar. Dengan pengetahuan yang bertambah, pebelajar dengan sendiri dapat secara aktif baik secara personal maupun sosial terus menerus dengan mengintegrasikan pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan pengalaman dan pengetahuan yang didapatkannya dalam interaksinya dengan lingkungan. Sesuai dengan pendapat bahwa media pembelajaran merupakan kondisi eksternal yang dapat dimanipulasi dan dirancang sedemikian rupa untuk memungkinkan terjadinya belajar. Penciptaan lingkungan yang kondusif untuk situasi semacam itu menjadi bagian penting dalam pengembangan lingkungan belajar dan pelaksanaan model belajar.

Pengembangan multimedia diawali dengan merancang desain pembelajaran yang didasarkan pada pengetahuan bagaimana seseorang menjadi mudah untuk belajar. Fungsi media sebagai sumber belajar yang digunakan oleh pebelajar yang sedang belajar. Kontrol media ada pada pebelajar yang sedang belajar. Karena itu media memuat semua komponen pembelajaran, mulai dari petunjuk penggunaan, kompetensi, bahan ajar, dan evaluasi.

Preskripsi tugas belajar memuat tugas belajar yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam desain pesan berisi komponen analisis perolehan belajar, bahan ajar, model pembelajaran, media dan evaluasi. Hasil rancangan preskripsi tugas belajar yang dikembangkan dalam media pembelajaran dengan tujuan memahami konsep norma-norma. Untuk mencapai tujuan tersebut pebelajar pertama-tama melakukan tugas belajar mengamati video.

Pada preskripsi tugas belajar ini, tujuan - tujuan belajar yang lain juga dilengkapi dengan tugas belajar tertentu yang harus dilakukan pebelajar. Preskripsi tugas belajar dan desain pesan yang sudah dibuat dikembangkan menjadi *story board* media. *Storyboard* secara sederhana bisa diartikan sebagai uraian yang berisi

penjelasan visual dan audio dari masing-masing alur yang dirinci untuk setiap frame/slide. Pada penelitian ini *storyboard* berupa tabel (baris-kolom), yang mewakili tampilan di layar monitor.

Pada kolom memuat keterangan urutan frame, teks yang ditulis pada frame ,gambar diam yang digunakan, animasi dan audio video yang berupa musik atau narasi. Kolom baris pada story board terdiri dari urutan frame yang direalisasikan multimedia yang terdiri dari beberapa frame/ slide. Jumlah slide multimedia yang jauh lebih banyak dari jumlah frame story board ini terjadi karena terdapat materi pada beberapa frame yang cukup banyak .

Pengembangan media menggunakan program aplikasi *Adobe After Effects CS6* yang dikombinasi dengan *MAGIX Movie Edit Pro 17* sebagai aplikasi pengolah video dan sebagai aplikasi mengkonversi file video, kemudian *Format Factory* sebagai aplikasi pengolah audio. Setelah melalui proses validasi oleh para ahli media yang telah dikembangkan di uji cobakan. Hasil validasi dan uji coba media tersebut secara umum baik. Ada beberapa hal yang menjadi kelebihan media yang dikembangkan tersebut menurut pebelajar yang menjadi subjek uji coba diantaranya tampilannya menarik karena menggunakan berbagai animasi dan gambar serta dapat digunakan secara mandiri oleh pebelajar, dapat diulang-ulang sesuai dengan konten yang belum dikuasai pebelajar.

Pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan sangat menyenangkan, dibandingkan dengan mendengarkan penjelasan instruktur dan membaca buku panduan saja. Pembelajaran seperti ini lebih unik dan menyenangkan karena memanfaatkan teknologi yang ada dan jarang dilakukan. Media dilengkapi dengan video, musik, animasi dan gambar- gambar sehingga pebelajar lebih terdorong untuk belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media tidak menyulitkan karena program yang digunakan sederhana dan mudah digunakan. Dengan media seperti ini pembelajaran menjadi tidak membosankan dan lebih menyenangkan bagi para pebelajar.

Pembelajaran dengan menggunakan media sangat membantu pemahaman pebelajar tentang konsep norma-norma karena dilengkapi dengan penjelasan dalam bentuk video, gambar berwarna, animasi dan penjelasan suara (narasi). Selain itu bahasa yang digunakan juga sederhana sehingga mudah dimengerti. Pada uji coba kelompok kecil juga dilakukan pengamatan terhadap perilaku pebelajar selama uji coba. Data hasil observasi terhadap perilaku pebelajar selama uji coba adalah sebagai berikut: pebelajar sangat senang dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan media, pebelajar terlibat secara aktif dan antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, sebagian besar pebelajar tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran. Media ini sangat mudah untuk dijalankan, pebelajar mengikuti alur tampilan media secara sistematis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan, berupa hasil wawancara, observasi dan dokumentasi,

maka dapat disimpulkan secara umum bahwa untuk perolehan belajar konsep norma-norma dalam masyarakat melalui media pembelajaran yang telah dikembangkan. Secara lebih rinci kesimpulan umum penelitian dirumuskan ke dalam sub kesimpulan sebagai berikut:

Desain pembelajaran dan tampilan story board media yang dibuat sesuai dengan preskripsi tugas belajar dan desain pesan yang telah dikembangkan menjadi prototype. Story board berbentuk tabel yang memiliki kolom dan baris yang memuat bingkai-bingkai yang berisi tampilan gambar/visualisasi, menu/sub menu, audio/video/narasi dan durasi yang sesuai tentang materi norma-norma yang disusun secara sistematis yang dikembangkan berdasarkan preskripsi tugas belajar dan skenario desain pesan. Preskripsi tugas belajar dan desain pesan yang dimuat dalam media pembelajaran materi norma-norma memuat tujuan atau sub tujuan yang akan dicapai dan tugas belajar atau kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut, sub tujuan, perolehan belajar, konten/bahan ajar/level dan jenis pengetahuan, model pembelajaran/ skenario desain pesan, story board dan media video yang digunakan. Preskripsi desain pesan dikembangkan menjadi prototype sebagai model awal dalam mendesain media pembelajaran. Dari hasil evaluasi belajar para pebelajar dalam mencapai perolehan belajar konsep norma-norma dengan menggunakan media pembelajaran didapatkan hasil sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu rata-rata nilai meningkat dari 5,5 menjadi 9,00.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan produk yang berupa sumber belajar dalam pelajaran kewarganegaraan pada materi norma-norma dalam masyarakat ini, sejak awal penelitian, selama proses penelitian dan akhir penelitian, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

Hasil pengembangan sumber belajar berupa desain pesan yang dikemas dalam media ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran konsep norma-norma di sekolah agar para pebelajar dapat belajar secara mandiri. Pemanfaatan sumber belajar ini dapat memacu pebelajar untuk lebih rajin berlatih mengoperasikan komputer. Penggunaan media ini dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu cara mengaktifkan penggunaan komputer yang ada di sekolah, yang selama ini masih belum maksimal dalam penggunaannya. Hasil penelitian ini dapat memacu guru untuk menggunakan media dalam pembelajaran kewarganegaraan maupun pelajaran lainnya. Hendaknya para guru dapat melakukan pengembangan pembelajaran lainnya yang dapat mengaktifkan pebelajar berupa sumber belajar melalui media tidak terbatas pada materi norma-norma saja, tetapi juga materi lain atau pelajaran yang lain sebagai sumber belajar pebelajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo, 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakara: DIVA Press (Anggota IKAPI)
- Arif. S Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Educational Research and Introduction*. New York: Longman, Inc.
- Creswell, John W. 2007. *Qualitative Inquiry & Research Design Choosing Among Five Approaches*. California: Sage Publications
- , 2013. *Research Design. Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lexy J Moleong, 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Martinis Yamin, 2012. *Desaian Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Referensi
- Munir, 2013. *Multimedia (konsep & aplikasi dalam pendidikan)*. Bandung: Afabeta
- Rita, C. Richey. 2007. *Deign and Development Research*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russel, 2012. *Instrucsional Technology & media for Learning*, Jakarta : Kencana Prenada.
- Sukiman, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rita, C. Richey. 2007. *Deign and Development Research*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Rulan, Ahmadi. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

