

# **PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VIDEOSCRIBE PADA MATERI POKOK PERUMUSAN DAN PENETAPAN PANCASILA SEBAGAI DASAR NEGARA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS VII DI MTS. NYAI H ASHFIYAH SURABAYA**

**Erni Puji Ariyana<sup>1</sup>**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[ernipujiariyana7@gmail.com](mailto:ernipujiariyana7@gmail.com)

**Dra. Sulistiowati, M.Pd.**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

## **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Menghasilkan produk media audiovisual berbasis *videoscribe* pada materi pokok perumusan dan penetapan pancasila sebagai dasar negara mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas vii di Mts. Nyai H Ashfiyah Surabaya yang layak. (2) Mengetahui keefektifan produk media audio visual berbasis *videoscribe* pada materi pokok perumusan dan penetapan pancasila sebagai dasar negara mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas vii di Mts. Nyai H Ashfiyah Surabaya. Model *Research and Development* (R&D) digunakan dalam pengembangan media ini dikarenakan Model R&D memiliki tahapan yang runtun dan terperinci. Teknik anpengumpulan data yang dilakukan penelitian ini adalah observasi untuk awal penelitian, wawancara, angket dan tes untuk mengetahui pengaruh dari hasil belajar peserta didik. Data kelayakan produk yang dihasilkan, ditentukan melalui analisis hasil validasi ahli materi 95%, ahli media yaitu 98%, ahli desain pembelajaran yaitu 92%, ahli bahan penyerta yaitu 100% yang dapat digolongkan dalam kategori sangat baik. Pada uji coba produk peserta didik dilakukan dengan uji coba perorangan yang mendapatkan presentase 93, uji coba kelompok kecil menilai 96%, sedangkan uji kelompok besar 100% dan semua termasuk dalam kategori sangat baik. Semua penilaian dan kategori dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media AudioVisual berbasis *Videoscribe* pada materi pokok perumusan dan penetapan pancasila sebagai dasar negara mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas vii di Mts. Nyai h Ashfiyah Surabaya layak untuk digunakan oleh peserta didik. Hasil analisis data uji t, pada perhitungan uji homogenitas memperoleh hasil  $F_{hitung} = 1,497$  diketahui tabel F dengan taraf signifikan 5%  $F_{tabel} = 1,86$ , maka data berdistribusi Homogen dan dari uji normalitas *pretest-posttest* memperoleh hasil  $X^2_{hitung} = 8,05$ . Diketahui nilai tabel  $X^2 = 11,070$ . Karena hasil  $X^2_{hitung}$  lebih kecil daripada  $X^2$ , maka data berdistribusi normal. Data dari t test memperoleh  $t_{hitung} = 9,369$ , diketahui nilai  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% = 1,67109. Karena  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dan dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis *videoscribe* pada materi pokok perumusan dan penetapan pancasila sebagai dasar negara mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas vii di Mts. Nyai h Ashfiyah Surabaya.

**Kata kunci** :Pengembangan, *Videoscribe*, Perumusan dan penetapan pancasila sebagai dasar Negara

## **ABSTRACT**

*The purpose of this study is (1) Producing video visual audio-based media products on the subject matter of the formulation and determination of Pancasila as the basis for the nation's civic education subjects in Mts. Nyai H Ashfiyah Surabaya is decent. (2) Knowing the effectiveness of audio-based audio visual media products on the subject matter of the formulation and determination of Pancasila as the basis for the country of civics education in MTS. Nyai H Ashfiyah Surabaya. The Research and Development (R&D) model is used in the development of this media because the R&D Model has a series of steps that are broken down and detailed. Data collection techniques used in this study were observation for the beginning of the study, interviews, questionnaires and tests to determine the effect of student learning outcomes. The resulting product feasibility data is determined through the analysis of the results of the validation of the material experts 95%, the media expert is 98%, the learning design expert is 92%, the accompanying material expert is 100% which can be classified in the excellent category. In the product trials of students conducted by individual trials that get a percentage of 93, small group trials rate 96%, while large group trials are 100% and all are included in the excellent category. All assessments and categories can be concluded that the development of audio-based audio visual media based on the subject matter of the formulation and determination of the Pancasila as the basis for the country's civic education subjects in MTS. Nyai h Ashfiyah Surabaya is appropriate to be used by students. The results of the t test data analysis, the homogeneity test calculations obtained the results of  $F_{count} = 1.497$  known table F with a significance level of 5%  $F_{table} = 1.86$ , then the data is homogeneous distribution and from the pretest-posttest normality test obtained  $X^2_{count} = 8.05$ . The table value  $X^2 =$*

11,070 is known. Because the  $X^2$  results are smaller than  $X^2$ , the data are normally distributed. Data from  $t$  test obtained  $t_{hitung} = 9,369$ , it is known that the value of  $t$  table with a significant level of  $5\% = 1.67109$ . Because  $t_{count}$  is greater than  $t_{table}$ , there is a significant difference between the results of the pretest and posttest and it can be concluded that the audio visual media is based on video subscription on the subject matter of the formulation and determination of the Pancasila as the basis for the state subjects of civics education in MTS. Nyai h Ashfiyah Surabaya.

**Keywords:** *Development, Videoscribe, formulation and determination of Pancasila as the basis of the state.*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi manusia yang tidak bisa lepas dari kehidupan. Pendidikan juga dijadikan tolok ukur keberhasilan sumber daya manusia. Pendidikan pun bertujuan untuk mengolah karakter peserta didik yang dapat mengembangkan sikap serta keterampilan dan kecerdasan intelektualnya agar dapat dikatakan sebagai manusia yang cerdas, unggul serta memiliki kepribadian yang baik. Pada jaman serba modern ini, pendidikan menjadi salah satu alat diri untuk mengikuti perkembangan agar tidak tertinggal oleh jaman. Hal ini dapat mempengaruhi kemajuan suatu bangsa yang salah satunya dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Jika pendidikan dalam suatu bangsa itu berhasil, maka hasilnya pun dapat menjadikan sumber daya manusia yang berkualitas baik dalam segi spiritual, intelegensi dan keterampilan. Adapun definisi dari pendidikan menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan adalah sebuah upaya dalam mencerdaskan bangsa. Berdasarkan penjelasan di atas, didalam sebuah pendidikan terdapat peserta didik dan pendidik yang saling memberi umpan balik demi tercapainya sebuah tujuan.

Merujuk dari pendapat tentang (Sumantri, 2014) Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri Berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lainnya, dalam percantuman dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Karena itu, mata pelajaran PKN dianggap sangat sulit karena melibatkan pemahaman peserta didik apalagi mengenai materi yang dalam pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan

materi yang dianggap cukup panjang maka dari itu PKN jarang diminati peserta didik.

Sehubungan dengan perihal tersebut, pada tanggal 22 Maret 2019 peneliti melakukan observasi awal di MTs. Nyai H Ashfiyah Surabaya Terakreditasi "A" yang beralamat di Jalan Lontar Citra No. 136-138 Surabaya. Kegiatan observasi awal ini dilakukan untuk mengamati penggunaan media sebagai sarana untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, dan untuk meninjau fasilitas dan infrastruktur yang tersedia. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak M. Utsman M.Pd.I selaku Kepala Sekolah MTs. Nyai H Ashfiyah Surabaya sudah memiliki fasilitas yang memadai untuk menunjang tercapainya pembelajaran yang maksimal. Beliau juga menyampaikan bahwa sekolah sudah memiliki perangkat pendukung seperti *LCD*, *Proyektor*, serta lab komputer namun masih dibatasi dalam penggunaannya. Sekolah hanya memiliki 2 unit *LCD* dan *Proyektor* sehingga jarang digunakan, maka *LCD* dan *Proyektor* hanya disimpan di ruang tata usaha. Untuk wawancara selanjutnya dilakukan kepada peserta didik, dalam mengetahui tentang kondisi dan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru didalam kelas, untuk mengetahui materi apa saja yang menurut peserta didik itu sulit untuk dipahami, dan penyebabnya. Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik, peneliti mendapatkan kesenjangan yang ada pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terkhusus pada materi pokok Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara, mereka beranggapan bahwa materinya banyak dan rumit sehingga peserta didik sulit dalam memahami. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru yang bersangkutan yaitu bapak Munif Efendi, ST selaku guru Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, beliau menjelaskan bahwa kendala yang dirasakan oleh guru setiap kali pembelajaran berlangsung adalah peserta didik merasa cepat bosan ketika belajar dikelas serta rendahnya minat peserta didik untuk belajar, dikarenakan beban mata pelajaran yang ditempuh cukup banyak. Hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak dapat menguasai materi dengan baik. Guru juga menyampaikan pembelajaran yang digunakan ialah metode ceramah dan menggunakan buku paket, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi verbalisme, peserta didik cenderung kurang fokus dan mengalami kejenuhan. Peserta didik sering lupa jika guru mereview kembali materi yang telah disampaikan karna peserta didik banyak yang tidak menghiraukan. Guru juga bukan berasal dari lulusan jurusan Pendidikan Kewarganegaraan namun lulusan dari jurusan Teknik

Sipil sehingga guru mengalami kesulitan jika harus merubah metode pembelajaran agar pembelajarannya bisa menarik dan dapat diminati oleh peserta didik. KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) yang ditetapkan pada mata pelajaran ini yaitu 75, namun berdasarkan hasil observasi yang didapatkan peneliti hampir mayoritas peserta didik tidak mencapai KBM yang dipenuhi pada materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara. Peneliti menggunakan teori dari Anderson dalam (Sadiman, 2003) yang menjelaskan mengenai prosedur pemilihan media. Dalam penjelasan kriteria tersebut, tujuan ideal yang dicapai dalam materi PKN adalah pemahaman dari Peserta Didik, karena penyampaian ini melibatkan tingkat afektif dan kognitif Peserta Didik. Penggunaan Video cocok untuk mata pelajaran PKN karena dapat membangun kognitif Peserta Didik dalam pembelajaran.

Pada media pembelajaran *Videoscribe* diharapkan dapat membantu guru dalam mengkomunikasikan pesan-pesan materi pembelajaran yang akan disampaikan dan mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik. Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan media AudioVisual berbasis *Videoscribe* Materi pokok Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VII MTs Nyai H. Ashfiyah Surabaya”**.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Diperlukan pengembangan media AudioVisual berbasis *Videoscribe* materi pokok perumusan dan penetapan pancasila sebagai dasar negara mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas VII di MTs. Nyai H Ashfiyah Surabaya yang layak dan efektif.

## C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, maka untuk tujuan pengembangan yaitu “menghasilkan media audio visual berbasis *Videoscribe* materi pokok perumusan dan penetapan pancasila sebagai dasar negara mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas VII di MTs. Nyai H Ashfiyah Surabaya yang layak dan efektif.

## METODE

### A. Model Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media AudioVisual berbasis *Videoscribe* materi pokok Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VII di MTs. Nyai H Ashfiyah

Surabaya adalah Model Research and Development (R&D)



Sumber : Model R&D Borg and Gall (2003:775)

Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Model Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut. Model pengembangan ini dipilih karena prosedur yang ada didalamnya merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan dapat menguji hasil produk.

## B. Prosedur Pengembangan

### 1. Potensi dan Masalah

Penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi analisis kebutuhan, review, literatur, penelitian dalam skala kecil dan persiapan membuat laporan yang terkini. Peneliti menemukan permasalahan di MTS NYAI H. ASHFIYAH khususnya kelas VII pada mata pelajaran PKN materi pokok perumusan dan penetapan pancasila sebagai dasar negara. Pada dasarnya di sekolah sudah memiliki fasilitas namun guru belum dapat menerapkan menggunakan media karena keterbatasan pengetahuan. Pada mata pelajaran tersebut, Peserta Didik kurang mengerti atau proses penerimaan informasi dalam pembelajaran tersebut terlambat karena Peserta Didik yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Peserta Didik kurang tertarik karena cara penyampaian guru pada saat mengajar masih menggunakan metode ceramah yang membuat Peserta Didik mudah bosan. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media yang membangkitkan motivasi Peserta Didik dalam pembelajaran yang memanfaatkan indera pengelihatan dan pendengaran Peserta Didik agar Peserta Didik lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Media audiovisual berbasis *Videoscribe* nantinya diharapkan dapat meningkatkan motivasi Peserta Didik dan media ini pula nantinya dapat membantu guru saat pembelajaran berlangsung.

### 2. Pengumpulan Data

Melakukan perencanaan, yang meliputi pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan belajar, dan uji coba kelayakan (dalam skala kecil).

- Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan, maka selanjutnya perencanaan membuat produk. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut:
- a. RPP yang digunakan di MTS NYAI H. ASHFIYAH yaitu menggunakan Kurikulum 2013.
  - b. Buku pembelajaran PKN kelas VII
3. Desain Produk
- Mengembangkan produk awal yang meliputi, penyiapan materi pembelajaran. Prosedur/penyusunan buku pegangan dan instrumen evaluasi. Pada tahapan ini peneliti melakukan desain produk atau merancang produk yang nantinya akan dikembangkan dalam proses penelitian ini. Peneliti menggunakan media *poowtoon* dan *sparkol* dalam mendesain produk pengembangannya lalu menggunakan *adobe premier* dalam proses pengeditan pengabungan suara dan gambar dan untuk bahan penyerta, peneliti menggunakan aplikasi *adobe photoshop* dan *corel draw*.
- a. Desain Materi  
Pada tahapan ini peneliti membuat konsep materi yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mata pelajaran PKN Materi pokok perumusan dan penetapan pancasila sebagai dasar negara.
  - b. Desain *Videoscribe*  
Tahapan mendesain *Videoscribe*
    - 1) Membuat format storyboard yang digunakan untuk mengembangkan *Videoscribe*
    - 2) Membuat format akhir
    - 3) Membuat media *Videoscribe* menggunakan *poowtoon* dan *sparkol*
    - 4) Mendesain bahan penyerta menggunakan *adobe photoshop* dan *corel draw*.
4. Validasi Desain Produk
- Pengujian lapangan awal dilakukan pada 1 sampai dengan 3 sekolah, menggunakan 6 sampai dengan 12 subjek. Pengumpulan data dengan wawancara, observasi, kuisioner. Hasilnya akan dianalisis. Tahapan ini merupakan proses menilai apakah rancangan awal produk dapat dikatakan efektif atau tidak. Validasi desain dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa ahli. Dalam tahapan ini, peneliti melibatkan 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hal ini dimaksud untuk menunjukkan kevalidan materi dan media yang dirancang.
5. Revisi Desain
- Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran pada uji coba. Revisi desain dilakukan apabila kekurangan dalam media *Videoscribe*. Revisi desain mengacu pada kritik dan saran yang telah didapat dari ahli materi dan ahli media.
6. Uji coba produk
- Setelah dilakukan revisi produk, tahapan selanjutnya ialah dengan melakukan uji coba produk kepada peserta didik. Uji coba produk dibagi menjadi 3 kali proses uji coba yaitu uji coba perseorangan dengan subjek 3 orang, uji coba kelompok kecil dengan subjek 6 orang, uji coba lapangan dengan subjek 25 orang.
7. Revisi produk
- Tahapan ini dilakukan apabila setelah di uji coba, ternyata media tersebut masih memiliki kekurangan. Tahapan ini melakukan revisi untuk menyempurnakan kekurangan tersebut.
8. Uji coba pemakaian
- Setelah di sempurnakan, media dilakukan menggunakan pretest sesuai dengan prosedur Non Equivalent Control Group Design.
9. Revisi Produk.
- Revisi produk pada tahapan ini dilakukan agar produk dapat dikatakan benar benar layak digunakan dikelas..
10. Produksi massal
- Dalam penelitian ini, prosedur prosedur yang diterapkan hanya sampai dengan tahapan revisi produk. Karena media yang dikembangkan tidak memerlukan produksi massa dan hanya sebatas di MTS NYAI H. ASHFIYAH SURABAYA.
- ## ANALISIS DATA
- ### 1. Jenis Data
- a. Data Kualitatif  
Data kualitatif berupa kritik dan saran yang diperoleh dari tanggapan ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran yang nantinya akan dijadikan masukan sebagai acuan perbaikan pada produk.
  - b. Data Kuantitatif  
Data kuantitatif berupa hasil angket yang diperoleh dari peserta didik untuk uji perseorangan, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar yang nantinya untuk akan dianalisis dengan teknik presentase. Data kuantitatif juga diperoleh dari pre-test dan post-test yang nantinya dijadikan alat ukur keefektifitas produk.
- ### 2. Metode Pengumpulan Data
- Metode pengumpulan data ialah metode yang dilakukan untuk memperoleh data dari subjek penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan ialah wawancara, angket, dan tes.
- a. Wawancara  
Wawancara merupakan teknik pengumpulan data secara tatap muka dengan narasumber, peneliti berhak menanyakan baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada penelitian ini,



teknik pengumpulan data yang dilakukan pada metode pengumpulan data wawancara menggunakan teknik wawancara terstruktur dimana peneliti telah mengetahui segala informasi yang akan ditanyakan kepada narasumber. Peneliti sudah menyiapkan daftar pertanyaan secara sistematis yang diberikan kepada narasumber.

#### b. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis berupa checklist yang sudah disiapkan dan narasumber bisa menjawabnya. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner tertutup dimana narasumber hanya dapat menjawab pertanyaan yang sesuai dengan opsi yang diberikan. Teknik pengumpulan data kuesioner ini dilakukan guna untuk mendapatkan atau mengukur dari kelayakan media yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan peserta didik.

#### c. Tes

Teknik pengumpulan data tes digunakan untuk memperoleh data atau hasil belajar peserta didik dengan menyesuaikan aspek yang digunakan baik berupa pengukuran kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pada teknik pengumpulan data tes ini dikhususkan untuk mengukur keberhasilan dari peserta didik dengan memberi pertanyaan-pertanyaan pada pre-test dan post-test setelah itu dihitung atau diukur perbandingannya jika nilai tes terdapat perbandingan yang signifikan naik maka produk dapat dikatakan efektif.

### 3. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data, peneliti melakukan perhitungan untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian dan dapat menjawab dari rumusan masalah. Teknik analisis yang akan digunakan berdasarkan dari perhitungan sebagai berikut:

#### a. Analisis Data Kualitatif menggunakan Analisis Isi

Kegiatan yang berupa menganalisis data dari hasil masukan, tanggapan, dan saran perbaikan dari ahli materi, ahli media serta ahli desain pembelajaran mengenai media audio visual berbasis videoscope yang kemudian dijadikan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk.

#### b. Analisis Perhitungan

Kegiatan yang berupa perhitungan dalam menganalisa kelayakan produk. Produk dapat

dikatakan layak apabila hasil analisis telah melampaui standart dari kriteria hasil penilaian.

#### c. Analisis Hasil Tes

Uji coba media ini menggunakan bentuk desain eksperimen Pre-test and Post-test control Group. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

(Arikunto, 1992:77)

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

K : Kelompok kontrol

O<sub>1</sub> : Pre-test kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : Post-test kelompok eksperimen

X : Treatment yang dilakukan dengan Media Audio Visual

O<sub>3</sub> : Pre-test kelompok kontrol

O<sub>4</sub> : Post-test kelompok kontrol

Dalam menghitung pengaruh penggunaan produk, rumus yang digunakan yaitu uji homogenitas, uji normalitas dan tes uji-t:

##### 1) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas varian yang bertujuan untuk mengetahui apakah kedua subjek berasal dari populasi yang mempunyai varians yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas varian digunakan rumus sebagai berikut:

$$s^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

$s^2$  = Varians Sampel

$\sum x$  = Hasil nilai yang diperoleh subjek

$\bar{x}$  = Rata - rata hasil kelompok

N = Jumlah sampel

Analisis varian yang dapat digunakan apabila varian tersebut homogen. Karena itu diperlukan pengujian bersifat homogenitas terlebih dahulu supaya dapat menggunakan uji F seperti berikut :

$$F = \frac{\text{variansi terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

##### 2) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat bahwa data yang diperoleh tersebar secara normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan nilai post-test peserta didik kelas

kontrol dan kelas eksperimen. Untuk melakukan Uji Normalitas distribusi skor, maka digunakan uji Chi Kuadrat (Sugiyono, 2016:241) dengan rumus sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

$\chi^2$  = Chi Kuadrat

$f_o$  = Frekuensi yang di observasi

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

### 3) Uji-t

Uji-t dilakukan untuk menganalisis nilai beda dari pre-test dan post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan ini tujuannya yaitu untuk membuktikan tidak ada beda yang signifikan antara hasil dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah menghitung uji t dapat diketahui apakah hasil hitung lebih tinggi dari t tabel. Apabila diketahui t hitung > dari t tabel maka terdapat peningkatan hasil tes peserta didik pada kelas eksperimen yang merupakan pengaruh dari media yang diterapkan pada pembelajaran. Berikut ini adalah perhitungan rumus uji t:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

(Arikunto, 2013:354)

Keterangan

M = nilai rata-rata hasil per kelompok

N = banyaknya subjek

x = deviasi setiap nilai x2 dan x1

y = deviasi setiap nilai y2 dan y1

## HASIL PENGUMPULAN DATA

### A. Penyajian Data Uji Coba

Setiap data yang sudah dilakukan uji coba, dikumpulkan dan disajikan pada bagian ini. Uji coba yang digunakan adalah untuk menuji kelayakan dan keefektifitasan dari media audio visual berbasis videoscribe. Berikut uraian dari data uji coba:

1. Pada tahapan pengelolaan perhitungan dari ahli desain pembelajaran memperoleh presentase 91,76%. Dengan memperoleh presentase tersebut Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang digunakan telah dikatakan layak dengan predikat sangat baik digunakan pada pengembangan media Audio Visual berbasis *Videoscribe* pada materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar

Negara mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Pada tahapan pengelolaan perhitungan dari ahli materi memperoleh presentase 94% dan 96%. Dengan memperoleh presentase tersebut materi perumusan dan penetapan pancasila sebagai dasar negara dapat yang digunakan telah dikatakan layak dengan predikat sangat baik digunakan pada pengembangan media Audio Visual berbasis *Videoscribe* pada materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
3. Pada tahapan pengelolaan perhitungan dari ahli media memperoleh presentase 96,66% dan 100%. Dengan memperoleh presentase tersebut media *videoscribe* dapat yang digunakan telah dikatakan layak dengan predikat sangat baik digunakan pada pengembangan media Audio Visual berbasis *Videoscribe* pada materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
4. Pada tahapan pengelolaan perhitungan dari ahli bahan penyerta memperoleh presentase 100%. Dengan memperoleh presentase tersebut bahan penyerta pada media *videoscribe* dapat yang digunakan telah dikatakan layak dengan predikat sangat baik digunakan pada pengembangan media Audio Visual berbasis *Videoscribe* pada materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
5. pada perhitungan data pada uji coba kelayakan yang dilakukan melalui tiga tahapan, tahapan yang pertama ialah uji coba perseorangan yang mendapatkan presentase 93,33%, presentase uji kelompok kecil 96,33%, dan uji kelompok besar 100%. Dimuat dalam media Audio Visual berbasis *Videoscribe* menghasilkn predikat sangat baik dan layak digunakan dalam pengembangan media Audio Visual berbasis *Videoscribe* pada materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

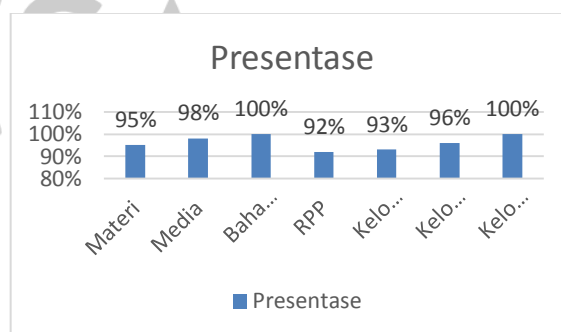


Diagram 1 Hasil kelayakan media

Bedasarkan data-data yang telah dijelaskan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media Audio Visual berbasis *Videoscribe* materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara Mata Pelajaran Pendidikan Ke Surabaya telah menjawab rumusan masalah, yaitu telah dihasilkan Media Audio Visual berbasis *Videoscribe* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media Audio Visual berbasis *Videoscribe* layak diterapkan dan Media Audio Visual berbasis *Videoscribe* efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

## PENUTUP

Pada penutup dari penulisan dan penyusunan yang berisi tentang simpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Simpulan data yang diperoleh dari pengembangan media Audio Visual berbasis *Videoscribe* pada mata pelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan materi pokok Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara pada kelas VII MTs. Nyai H Ashfiyah Surabaya, sebagai berikut:

### A. SIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan Audio Visual berbasis *Videoscribe* yang telah dilakukan pada beberapa tahap uji coba. Bedasarkan perhitungan dari uji coba kelayakan produk dari keseluruhan item penelitian memperoleh hasil dengan kategori sangat baik sehingga bisa layak digunakan didalam kelas.

### B. SARAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang menghasilkan suatu media Audio Visual berbasis *Videoscribe* materi pokok Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara pada mata pelajaran Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara kelas VII MTs Nyai H Ashfiyah Surabaya. Oleh karena itu saran berkaitan dengan media Audio Visual berbasis *Videoscribe* yang dihasilkan.

1. Bagi Peserta Didik  
Peserta Didik lebih membangun kognitifnya sehingga memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar Peserta Didik.
2. Bagi Guru  
Guru lebih diperhatikan dalam menyajikan materi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan karakteristik Peserta Didik. Dan guru juga harus bisa menerapkan strategi pembelajaran dalam pengelolaan kelas.
3. Bagi Sekolah  
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi sekolah untuk menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.
4. Bagi Pengembang  
Dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan skill/ kemampuan

peneliti dalam menganalisis dan *need assesment* media apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dengan melihat karakteristik peserta didik, karakteristik materi dan lingkungan sekolah tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *The Definition of Educational Terminologi : Definisi Teknologi Pendidikan*. Terjemahan Yusufhadi Miarso dkk. Jakarta: CV Rajawali.
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: CV.Rajawali
- Arif Sadiman, d. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Kedua. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Direktorat Pembinaan SMA. 2010. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Hariyanto, S. &. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Januszewski, A and Molenda, M. 2008. *Educational Techology*. New York: Lawrence Erlbaum Associates
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya
- Musfiquon. 2016. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Mustaji. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, Dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sadiman, A. s. (2003). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. jakarta: PT. Raja Grafindo.

Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Pranadamedia Group.

Sugioyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Sugioyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Sumantri, B. (2014). Peningkatan kualitas pembelajaran PKn melalui model pembelajaran Kooperatif tipe teams game tournamen (TGT) pada Peserta Didik kelas III SD Negeri Pelem 2 Ngawi. *Jurnal Ilmiah STKIP PGRI Ngawi* , 20-21.

Sumiharsono, Rudi dan Hasanah, Hisbiyatul. 2018. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta

