



Pengembangan Video Pembelajaran *Screencast-o-matic* (SOM) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Di Ikip Budi Utomo Malang

Khusnul Khotimah¹, Puspita Pebri Setiani²

Informasi artikel	ABSTRAK
Sejarah Artikel: Diterima Desember 2021 Revisi Januari 2021 Dipublikasikan Januari 2021 Keywords : <i>instructional videos, Screencast-o-matic Problem based learning</i>	Pengembangan video pembelajaran menggunakan media aplikasi <i>screencast-o-matic</i> adalah penelitian yang mengembangkan materi perkuliahan secara daring yang mengkombinasi antara visual, dan audio visual dengan menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah. Tujuan pengembangan video pembelajaran yakni untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi dan meningkatkan berpikir tingkat tinggi mahasiswa. Model pengembangan produk menggunakan model <i>Research & Development</i> (R&D) dari Borg and Gall. Produk pengembangan video pembelajaran diuji melalui evaluasi ahli, uji coba dan uji lapangan. Evaluasi ahli dilakukan oleh ahli pembelajaran, desain media dan materi. Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam pengembangan adalah angket. Teknik analisis yang digunakan dalam pengembangan adalah analisis deskriptif kuantitatif berupa persentase dan rata-rata. Hasil evaluasi produk pada ahli pembelajaran menunjukkan kategori baik (82%), ahli desain media menunjukkan kategori baik (86%), ahli materi menunjukkan kategori baik (90%). Pada uji coba yang dilakukan menghasilkan skor 92% dengan kategori baik dan pada uji lapangan menghasilkan skor penilaian 89% dengan kategori baik, dengan demikian produk berupa video pembelajaran <i>screencast-o-matic</i> ini dapat digunakan dalam pembelajaran dan dapat dilakukan penelitian lebih lanjut.
How to Cite :	ABSTRACT
Khusnul Khotimah, Puspita Pebri Setiani. (2020). Pengembangan Pengembangan Video Pembelajaran <i>Screencast-o-matic</i> (SOM) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Di Ikip Budi Utomo Malang. <i>Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan</i>, 6(1), pp. 35-45. DOI: http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v6.n1.2021.pp35-45	<i>The development of instructional videos using the screencast-o-matic application media is a study that develops online lecture materials that combine visual and audio-visual using a problem-based learning model. The purpose of developing instructional videos is to make it easier for students to understand the material and improve students' higher order thinking. The product development model uses Research & Development Model (R&D) from Borg and Gall. Products are tested through expert judgment, trials and field trials. Expert judgment consists of aspects of learning, media design and materials. The data collection instrument used in this development was a questionnaire. The analysis technique used is the percentage and average. The results of expert assessment are 1) the learning aspect shows a good category (82%), 2) the media design aspect shows a good category (86%), 3) the material aspect shows a good category (90%). In the trials conducted, the score was 92% in good category. Based on the field test results in an assessment score of 89% with a good category. based on the results of product trials, this learning video cannot be used in learning and further research can be carried out.</i>
¹ Alamat korespondensi: Ikip Budi Utomo¹, Pendidikan Sejarah dan Sosiologi, Malang, Indonesia	
² E-mail: khusnulhotimah@budiutomomalang.ac.id¹; puspitapebrisetiani@budiutomomalang.ac.id²;	

Copyright © 2021 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

PENDAHULUAN

Pada dunia pendidikan di era industri 4.0, pembelajaran mengalami perubahan yang pesat khususnya cara penyampaian materi pada peserta didiknya. Media pembelajaran yang paling Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang paling diminati oleh mahasiswa. Hal tersebut dikarenakan video pembelajaran membuat mahasiswa dapat menonton materi kuliah pada saat longgar atau kapanpun untuk meninjau materi atau memahami konsep, mahasiswa dapat memulai dan menghentikan video sesuai keinginan, membantu mengakomodasi gaya dan kecepatan belajar yang berbeda. Selain itu, video pembelajaran dalam lingkungan pendidikan tinggi meningkatkan pembelajaran melalui peningkatan motivasi, emosi positif (Pirhonen & Rasi, 2017) dan preferensi yang kuat pada penggunaan video pembelajaran (Ketsman et al., 2018).

Penggunaan Teknologi dalam kegiatan pembelajaran telah banyak dilakukan untuk memudahkan pembelajaran karena kata pembelajaran memiliki makna yakni memudahkan para pelajar atau orang yang sedang belajar (Dwiyogo, 2018) sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam kosep pembelajaran tersebut memudahkan seorang belajar dengan bantuan guru maupun tanpa bantuan guru. Peran guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih ringan namun tetap menjadikan pembelajaran tersebut lebih kompleks dengan mengusahkan strategi yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran dapat dilakukan dengan menciptakan atau merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan juga memudahkan mahasiswa. Pembelajaran di kelas dirancang untuk meningkatkan kepekaan sosial dan keterampilan serta pengetahuan, namun pendidikan yang dilakukan di luar kelas atau secara mandiri dirancang untuk dapat menghasilkan pengetahuan berpikir tingkat tinggi yang dibangun secara mandiri dengan bantuan metode dan media pembelajaran. Secara ideal pembelajaran yang mengkombinasi antara kedua yakni dengan tatap muka maupun dengan *online* dapat menghasilkan pengetahuan dan kepekaan yang tinggi antar sesama mahasiswa.

Media Pembelajaran berupa video pada era digital yang sangat berkembang pesat, hal itu

karena video dapat memberikan pendidikan yang terbaru, fleksibel dan mudah penggunaannya sehingga pendidik sudah dapat menggunakan metode pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran berbasis video. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan video pembelajaran yaitu sinkronisasi penggunaan gambar, suara, dan teks sehingga hal itu membuat peserta didik tertarik dalam belajar (Ljubojevic et al., 2014). video pembelajaran adalah media audio visual yang menggunakan suara, teks dan gambar. Dibanding dengan media visual dan audio secara terpisah, penggunaan media audio visual berupa video pembelajaran mengurangi multi persepsi pada media visual dan mengurangi pernyataan abstrak pada media audio sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat. Penggunaan video pembelajaran yang mengombinasikan suara, gambar dan teks diperlukan agar proses pembelajaran lebih efisien. Penggunaan presentasi multimedia berupa video merupakan faktor penting untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Ljubojevic et al., 2014).

Teknologi multimedia video telah sering dieksploitasi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. Video adalah alat untuk melibatkan kecerdasan verbal (linguistik), visual (spasial), dan musik (ritmis) siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam proses belajar mandiri. Efek positif dari fitur klip video (multi-sensoris, dinamis dan mampu menarik perhatian peserta didik) sering digunakan dalam pendidikan (Marques et al., 2012).

Menghasilkan video pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik dan efektif penggunaannya perlu memperhatikan karakteristik dari video dan penggunaannya (Riyana, 2007). Karakteristik video pembelajaran yakni 1) kejelasan pesan (*Clarity of Message*), diharapkan peserta didik dapat memahami materi lebih cepat sehingga pesan pembelajaran dengan menggunakan media video diharapkan mahasiswa dapat memahami pesan pembelajaran yang tersirat dapat tersimpn dalam jangka panjang; 2) berdiri sendiri (*Stand Alone*), Video pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi media satu-satunya dalam pembelajaran tanpa bergantung pada media lain; 3) bersahabat/akrab dengan pemakainya (*User Friendly*), video pembelajaran yang dikembangkan harus menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti. 4) Keterwakilan (*Representative*), video

pembelajaran haruslah representatif dengan Isi Materi pembelajaran; 5) visualisasi, membuat video pembelajaran yang menyajikan materi berbentuk teks, animasi, sound atau suara.

Video pembelajaran yang dikembangkan untuk proses pembelajaran seharusnya menggunakan grafis dengan resolusi tinggi akan tetapi juga melihat kemampuan pengguna video pembelajaran tersebut dalam menyediakan perangkat pemutarnya, dengan kata lain harus *support* dengan perangkat .

Teknologi yang memudahkan dalam dunia pendidikan membantu meningkatkan atau mengolah pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran. Disisi lain penggunaan media pembelajar yang menarik dengan menggunakan antara visual dan audiovisual diharapkan lebih memudahkan dan meningkatkan animo mahasiswa dalam perkuliahan. Salah satu teknologi yang dapat dikembangkan yakni penggunaan media *Screencast-o-matic*. *Screencast-O-Matic* adalah perekaman digital keluaran (*output*) layar laptop, komputer atau *smartphone* yang dikenal juga dengan istilah *screen capture* video, selain itu juga memuat suara (Harrell, 2012; Priowijanto, 2013).

Screencast-o-matic merupakan *software* perekaman layar perangkat yang *support* pada sistem operasi (*operation system* - OS) Windows, iOS dan android. Terdapat beberapa pertimbangan untuk menggunakan *Screencast-o-matic* dalam membuat video pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penggunaan *Screencast-o-matic* memungkinkan dosen melakukan pembuatan video secara mandiri dengan merekam layar laptop, komputer atau *smartphone* seperti melakukan presentasi materi saat pembelajaran di kelas. Selain itu penggunaan video pembelajaran berbasis *Screencast-o-matic* dapat memaksimalkan proses pembelajaran karena mudah diaplikasikan, fleksibilitas waktu dan tempat belajar yang tinggi.

Penggunaan *screen o matic* dalam pembelajaran ini diharapkan mampu merancang Video pembelajaran yang dapat memberikan pendalaman materi berupa pemecahan masalah yang ada. Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti yakni penelitian ini mengembangkan suatu video pembelajaran yang menggunakan media *screen cast matic* yang mengabungkan antara visual yang terdiri dari tulisan dan animasi yang di tampilkan serta diberikan penjelasan dari

dari suara atau audio yang disampaikan sehingga diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

Pembelajaran yang menggunakan media *screencast-o-matic* dapat digunakan pendidik untuk merekam ceramah pembelajaran, demonstrasi praktek, orientasi untuk kelas online, bercerita secara digital, menyampaikan materi dengan melibatkan visual dan audio visual dan memberikan umpan balik pada tugas-tugas mahasiswa, dan lain sebagainya

Pengembangan video pembelajaran berbasis *screen o matic* ini juga dilengkapi dengan assesment diakhir berkaitan dengan soal yang melibatkan berpikir tingkat tinggi mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran yang memberikan pendalaman materi menggunakan model *problem based learning* (PBL). *Problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dianjurkan digunakan dalam kurikulum 2013, model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang yang berpusat atau yang diawali dengan masalah nyata (Fatimah et al., 2013). Kegiatan pembelajaran yang menggunakan *problem based learning* dirancang agar mahasiswa dapat mengetahui permasalahan yang terjadi di sekitar dan diharapkan mahasiswa mahir memecahkan masalah yang terjadi. Selain itu *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang melatih mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta memiliki kecakapan dalam partisipasi dalam team. Selain itu model pembelajaran *problem based learning* juga mengajarkan kepada mahasiswa bahwasanya pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan konsep konsep nerkaitan dengan materi namun pembelajaran yang dilakukan juga dapat melibatkan pengetahuan bisa didapatkan dari informasi terkait dengan lingkungan sekitar.

Model *Problem based learning* mahasiswa dapat dikerjakan melalui kelompok maupun individu. Langkah langkah dalam model pembelajaran *problem based learning* yakni pertama dengan memberikan informasi berupa konsep dasar berkaitan dengan materi yang telah disajikan melalui video pembelajaran kemudian model pembelajaran *problem based learning* berangkat dari permasalahan yang nyata, kemudian mahasiswa melakukan penyelidikan terhadap masalah msalah yang

penting sehingga mahasiswa menjadi pembelajar yang mandiri, dalam pelaksanaannya dosen membimbing mahasiswa dalam mengumpulkan data dari beberapa sumber dan, mahasiswa diberi pertanyaan yang melatih mahasiswa memikirkan masalah dan jenis informasi yang dibutuhkan untuk pemecahan masalah, dalam model pembelajaran problem based learning memiliki tiga fase dalam pembelajarannya yakni fase memahami masalah, fase merencanakan penyelesaian masalah dan fase penyelesaian masalah (Wiyanti & Leonard, 2017).

Model problem based learning memiliki beberapa kelebihan antara lain yakni dapat melatih keterampilan mahasiswa dalam menghadapi masalah dan menumbuhkan rasa tertantang dalam penyelesaian masalah yang dihadapi di kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari (Hidayah, 2015). Kekurangan dalam model problem based learning yakni terkait dengan apabila mahasiswa tidak memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi serta memandang masalah yang diselidiki terlalu sulit maka mereka akan merasa enggan dalam mencoba menyelesaikan dan hal tersebut akan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mempersiapkan. Apabila dalam model problem based learning tidak melakukan persiapan yang matang berkaitan dengan strategi pembelajaran maka yang menjadi tujuan dalam pembelajaran tidak akan tercapai. Solusi dalam permasalahan dalam penerapan model problem based learning yakni dengan melakukan persiapan sebelum kegiatan pembelajaran berkaitan dengan kesiapan bahan ajar yang akan diajarkan, pemilihan bahan ajar dan cara penyampaian konsep dasar yang menarik dapat membantu siswa dalam menarik perhatian dan fokus dalam pembelajaran.

Pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan screen o matic berbasis problem based learning yang dilakukan yakni dengan menyajikan konsep awal berupa kombinasi audio dan visual, audio berkaitan dengan penjeasan materi dan visual berkaitan tampilan materi yang menarik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, dan diakhir video pembelajaran yang disajikan setelah konsep dasar, siswa diberikan beberapa permasalahan terkait dengan permasalahan yang terjadi. Sehingga video pembelajaran tersebut diharapkan mampu memberikan kemudahan mahasiswa dalam memahami materi dan yang

menyenangkan, kreatif dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir.

METODE

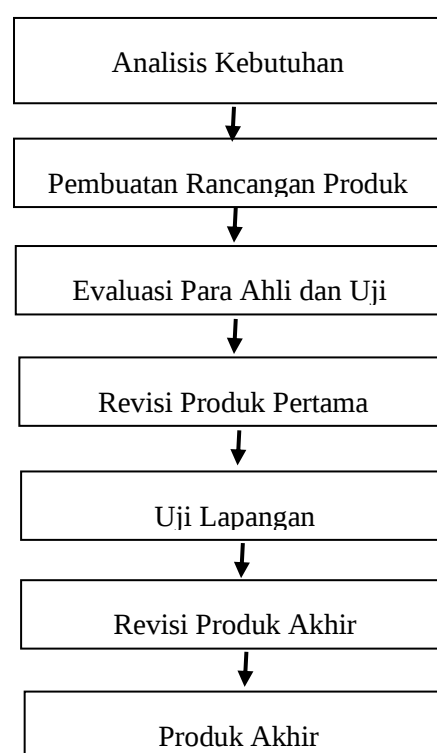
Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah model pengembangan *Borg and Gall* (Setyosari, 2010) strategi pengembangan produk di bidang pendidikan disebut sebagai penelitian dan pengembangan dengan melibatkan suatu proses yang mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2010). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa produk video pembelajaran yang menggunakan aplikasi *screencast-o-matic* pada mata kuliah pendidikan Kewarganegaraan.

Model pengembangan *Borg n Gall* (Sugiono, 2016) memiliki langkah langkah sebagai berikut :(1) Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam data empirik. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi,(2) pengumpulan data perencanaan termasuk definisi keahlian mulai menentukan objek-objek masalah dalam satu lingkup masalah dan skala tes kecil yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut, (3) Desain produk, yaitu penjelasan mengenai produk yang akan dihasilkan. mengembangkan produk awal meliputi persiapan materi pembelajaran, buku pedoman dan perangkat yng digunakan, (4) Validasi desain, yaitu proses kegiatan untuk meniali apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi desain dilakukan oleh para ahli atau pakar yang berpengalaman untuk menilai produk terbaru, sebelum fakta lapangan validasi desain pengujian diadakan dengan menggunakan kuesioner dikumpulkan dan dianalisis, (5) Revisi desain, yaitu memperbaiki desain produk oleh peneliti berdasarkan hasil validasi oleh ahli, dan hasil tes persiapan lapangan, (6) Uji coba produk, yaitu melakukan pengujian penggunaan produk untuk mengetahui

efektivitas produk tersebut. Uji coba dilakukan dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah pada kelas eksperimen dengan kelas control. tes lapangan utama diadakan dengan subjek yang diteliti. Data kualitatif dalam penampilan subjek sebelum dan sesudah tes dikumpulkan. Hasilnya dievaluasi dengan memperhatikan objek penelitian yang dibandingkan dengan data kontrol grup yang tepat, (7) revisi produk operasional, revisi produk yang telah disarankan oleh hasil tes uji coba, (8) uji coba pemakaian, yaitu menerapkan produk baru dalam lingkup yang lebih luas, (9) revisi produk final seperti yang disarankan oleh hasil tes lapangan operasional, dan revisi produk, dilakukan apabila dalam pemakaian pada lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan (10) Produksi massal, yaitu apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak dalam beberapa kali pengujian, maka dapat dilakukan kerjasama dengan perusahaan untuk memproduksi produk tersebut secara massal serta penyebaran dan pelaksanaan laporan produk pada saat pertemuan profesional dalam jurnal. Bekerja dengan bertanggung jawab kepada distribusi komersil memonitor distribusi untuk menyediakan kualitas kontrol. Akan tetapi dalam penelitian pengembangan video pembelajaran menggunakan screen o matic pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan ini menggunakan hanya 7 langkah saja yakni hingga uji coba produk.

Berikut adalah Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yakni rancangan penelitian dan pengembangan produk pembelajaran berupa pengembangan model pembelajaran daring pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut: (1) riset awal berupa pengukuran dan pengumpulan informasi dalam melakukan penelitian awal atau analisis kebutuhan (*need assesment*) dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa, (2) pengembangan bentuk produk awal berupa rancangan produk, (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan tiga ahli pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan uji coba model diterapkan pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan semester gasal

2019-2020 yang diikuti 15 mahasiswa, (4) revisi produk pertama (sesuai dari hasil evaluasi para ahli dan uji coba), (5) uji coba lapangan dengan menguji cobakan hasil revisi produk pertama pada kelompok yang lebih besar, uji lapangan media diterapkan pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan semester gasal 2019-2020 yang diikuti 30 mahasiswa (6) revisi produk akhir sesuai hasil dari uji lapangan (kelompok besar), (7) hasil akhir produk. Tidak semua tahapan pada model pengembangan digunakan karena disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan produk sesuai karakteristik pengguna produk (Lestari et al., 2016). Berikut adalah skema prosedur penelitian pengembangan



Bagan 1. Alur Pengembangan

Subjek penelitian yang dipilih adalah mahasiswa Prodi Sejarah dan Sosiologi angkatan 2018 kelas A yang menempuh mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Pemilihan subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, teknik Purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2016) pertimbangan peneliti dalam penelitian pengembangan video pembelajaran menggunakan *screencast-o-matic* yakni karena pertimbangan pada kelas tersebut sedang menempuh mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dan telah memiliki sarana pembelajaran daring yang menunjang berupa

smartphone. Jumlah sampel yang dilibatkan dalam penelitian ini yakni sebanyak 15 mahasiswa dalam uji coba dan 30 mahasiswa dilibatkan dalam tahap uji lapangan.

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran screen o matic pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan adalah dengan menggunakan data kuantitatif yang berupa angket atau kuesioner. Angket digunakan untuk mengumpulkan data antara lain: a) penelitian awal (analisis kebutuhan), angket ini dibagikan kepada mahasiswa yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan perkuliahan di IKIP BUDI UTOMO b) evaluasi Ahli, yang terdiri dari ahli pembelajaran, ahli materi dan ahli media dan c) tanggapan mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi angkatan 2018 kelas A yang menempuh mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan tentang produk yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran *screencast-o-matic* pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan adalah dengan menggunakan analisis kuantitatif berupa persentase dan rerata. Kedua teknik tersebut digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data penelitian awal (analisis kebutuhan), evaluasi ahli yang terdiri dari ahli pembelajaran, ahli media dan ahli pembelajaran, data uji coba produk terdiri 15 sampel dan uji coba lapangan yang terdiri dari 30 sampel.

Rumus yang akan digunakan untuk mengolah data antara lain:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka persentase

f : frekuensi yang dicari persentasenya

N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

Tabel 1: Klasifikasi hasil analisis persentase dari Guilford

Persentase	Klasifikasi	Makna
0-20%	Tidak baik	Dibuang
20,1-40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1-70%	Cukup baik	Dipergunakan (bersyarat)
70,1-90%	Baik	Digunakan
90,1-100%	Sangat baik	Digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

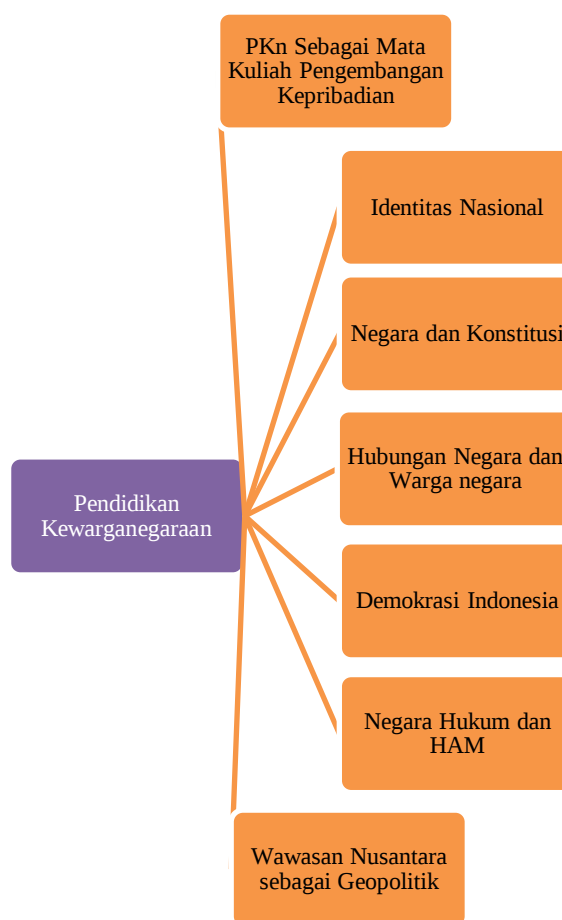
Tabel 2. Rincian Waktu dan Kegiatan Pengembangan video pembelajaran daring berbasis *screencast-o-matic*

Bulan	Nama Kegiatan	Hasil yang Diperoleh
Februari	Analisis	Mengetahui problem yang terjadi pada kelas mata kuliah pendidikan kewarganegaraan yang minim penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dianggap tidak menarik
Maret	Menyusun angket analisis kebutuhan	Mempelajari problem yang telah diketahui kemudian merancang instrumen analisis kebutuhan media pembelajaran,
April	Pengambilan data analisis kebutuhan	Memperoleh data untuk keperluan analisis kebutuhan
April	Menganalisis hasil analisis kebutuhan	Mengetahui permasalahan di kelas berkaitan dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan
April	FGD pembuatan desain produk	Mendapatkan gambaran produk yang akan diciptakan sesuai dengan analisis kebutuhan.
Mei-juni	Penyusunan produk awal	Menyusun produk awal berupa video pembelajaran berbasis <i>Screencast-o-matic</i> yang mengabungkan antara visual dan audiovisual
Juli	Penyusunan instrumen penilaian	Menghasilkan instrumen penilaian angket yang akan digunakan dalam penilaian produk berupa video pembelajaran
Agustus	Validasi ahli terhadap produk awal	Mendapatkan penilaian dari validator tentang produk awal yang telah disusun. Penilaian validator ini dijadikan

Bulan	Nama Kegiatan	Hasil yang Diperoleh
Oktober	Uji Coba Produk	acuan dalam melakukan revisi terhadap produk. Melakukan uji coba produk video pembelajaran daring berbasis <i>screencast-o-matic</i>

Desain Rancangan Produk

Tahap desain produk merupakan tahap untuk merencanakan pembuatan video pembelajaran. Penulis berencana untuk meningkatkan ketertarikan belajar, dan juga menstimulus mahasiswa untuk berlatih berpikir tingkat tinggi dengan memberikan penugasan penyelesaian masalah. Dari data awal survey peneliti dengan memberikan angket kepada mahasiswa untuk memperoleh hasil analisis kebutuhan menyimpulkan pertama bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata kuliah yang dianggap mahasiswa kurang menarik kedua, mahasiswa menganggap penyajian materi yang disampaikan ketika kuliah pendidikan kewarganegaraan kurang variatif, ketiga penyajian materi yang disampaikan oleh dosen pengampu lebih banyak menggunakan metode ceramah yang membuat siswa pasif (Helmi, 2016; Tarigan, 2015; Widayati, 2004) dan kurang melibatkan siswa untuk berpikir tingkat tinggi, keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh siswa salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) (Trisnawati & Sari, 2019; Zubaidah, 2016). Berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan telah diketahui berperan dalam perkembangan moral, perkembangan sosial, perkembangan mental, perkembangan kognitif (Zubaidah, 2010), keempat dosen tidak menggunakan media yang beragam dan berwarna dari beberapa alasan tersebut yakni karena minimnya penggunaan media. Video pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa sehingga membuat hasil belajar dapat meningkat pula (Busyaeri et al., 2016). Sehingga hal ini menjadi alasan peneliti memilih beberapa materi dalam pendidikan kewarganegaraan, untuk dikembangkan menjadi video pembelajaran yang menarik, berikut adalah skema video dan penugasan



Hasil Evaluasi Ahli

Evaluasi Ahli dilakukan di 3 bidang keahlian yakni ahli media, ahli materi dan ahli Pembelajaran. Hasil evaluasi dari ahli digunakan untuk pedoman atas pengembangan media serta untuk menilai dari segi kelayakan dalam menggunakan media pembelajaran. Data yang diperoleh dari masing - masing ahli adalah berupa data kuantitatif yang berasal dari angket yang diberikan pada saat melakukan evaluasi produk. Pada angket menggunakan skala likert untuk menentukan kriteria evaluasi produk seperti di bawah ini:

Tabel 3 : Skala evaluasi ahli

Jawaban	Skor	Keterangan
SB	5	Sangat Baik
B	4	Baik
CB	3	Cukup Baik
KB	2	Kurang Baik
TB	1	Tidak Baik

(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Berikut merupakan hasil evaluasi oleh 3 ahli
1. Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran

Hasil evaluasi dari ahli pembelajaran yang terdiri dari beberapa aspek berkaitan kesesuaian tema dengan indikator, kesesuaian materi dengan penyampaian video, Penyajian materi yang menumbuhkan keaktifan pembelajaran yakni:

Tabel 4 : Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Kriteria	Nilai
1	Kesesuaian tema yang disajikan dalam video pembelajaran	3
2	Ketepatan kemampuan akhir yang direncanakan dengan indicator	4
3	Kesesuaian indikator dengan materi yang disajikan	3
4	Sistematika uraian isi materi	4
5	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan pemahaman mahasiswa	5
6	Penyajian materi merangsang keaktifan pembelajaran	5
7	Penyajian materi bisa memberikan motivasi	4
8	Penyajian materi dapat memberikan pengalaman baru	4
9	Kesesuaian materi dengan tugas	5
10	Instrumen evaluasi bisa mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa	4
Jumlah		41

Tabel 5: hasil persentase evaluasi ahli pembelajaran

Aspek yang dinilai	Rerata	Persentase	Kriteria
Aspek Pembelajaran	4,1	82%	Baik

Persentase kelayakan video pembelajaran daring berbasis *screencast-o-matic* pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan adalah 82% berada pada kualifikasi baik dan dapat digunakan.

2. Hasil Evaluasi Ahli Media

Hasil evaluasi dari ahli media yang berkaitan dengan komponen tampilan media yang menarik, warna dan huruf yang digunakan, kejelasan suara, kesesuaian gambar dan kemudahan pengoperasian media memperoleh skor sebagai berikut:

Tabel 6 : Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No	Kriteria	Nilai
1	Tampilan media pembelajaran menarik	5
2	Ketepatan tampilan warna yang digunakan	5
3	Ketepatan ukuran huruf yang	3

	digunakan	
4	Ketepatan jenis huruf yang digunakan	4
5	Kejelasan suara atau audio	4
6	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran	5
7	Kesesuaian suara penjelasan dengan tampilan gambar	4
8	Kejelasan paparan materi	5
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4
10	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	4
Jumlah		43

Tabel 7 : Hasil persentase evaluasi ahli media

Aspek yang dinilai	Rerata	Persentase	Kriteria
Aspek media	4,3	86%	Baik

Hasil evaluasi ahli media pada produk berupa video pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan adalah 86%. Hasil persentase baik namun ada catatan dari penilai yang perlu ditambahkan yakni berkaitan dengan kejernihan suara dan kestabilan suara yang ada dalam video kurang. Kejernihan atau kejelasan suara pada suatu video pembelajaran akan membantu mahasiswa memahami materi terutama pada mahasiswa yang bertipe belajar auditorial sehingga dari pemahaman materi tersebut akan dapat meningkatkan hasil belajar (Hendriana, 2018). Walaupun jumlah mahasiswa bertipe auditorial lebih sedikit dari tipe visual dan kinestetik (Khoeron et al., 2014; Sari, 2014), produk ini harus mengakomodasi seluruh tipe belajar untuk memperbesar kebergunaan produk.

3. Hasil Evaluasi Ahli Materi

Hasil evaluasi dari ahli materi berkaitan dengan (1) kejelasan bab dan sub bab, (2) ketepatan indikator dan kemampuan akhir yang direncanakan, (3) keruntutan penyajian materi pembelajaran, (4) kelengkapan materi yang disajikan, (5) kejelasan suara dalam penyampaian materi, (6) kesesuaian penggunaan bahasa, (7) kesesuaian evaluasi pembelajaran, dari penilaian tersebut memperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 8: Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Kriteria	Nilai
1	Kejelasan bab dan sub bab	5
2	Ketepatan indikator dengan kemampuan akhir yang direncanakan	4

3	Ketepatan bab dan sub bab dengan materi pembelajaran	5
4	Keruntutan penyajian materi pembelajaran	5
5	Keakuratan materi pembelajaran	4
6	Kelengkapan materi pembelajaran yang disajikan	4
7	Penjelasan suara dalam penyampaian materi.	4
8	Kesesuaian penggunaan bahasa	4
9	Kesesuaian evaluasi pembelajaran	5
10	Kejelasan soal/tugas	5
Jumlah		45

Tabel 9: Hasil evaluasi ahli materi

Aspek yang dinilai	Jumlah skor	Persentase	Kriteria
Aspek media	45	90%	Baik

Hasil dari kelayakan video pembelajaran daring berbasis *Screencast-o-matic* mata kuliah pendidikan kewarganegaraan adalah 90% berada pada kategori baik dan layak digunakan. Saran dan komentar dari validator materi yakni kurang lengkapnya materi yang disajikan berkaitan dengan bab geopolitik dan ketahanan yang belum disajikan dalam video. Berdasarkan kesimpulan dari ketiga dari aspek pembelajaran, media dan materi produk yang dihasilkan dapat atau layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Tanggapan Mahasiswa atau Pengguna Media Pembelajaran Pada Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil tanggapan mahasiswa sebagai pengguna media pembelajaran yang dilakukan dengan uji coba media dengan sampel kecil yakni 15 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa laki laki maupun perempuan. Dari perolehan data uji coba dari beberapa aspek terkait dengan format, isi dan bahasa. Hasil dari format media pembelajaran yakni aspek daya tarik gambar dalam media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memperoleh hasil 93%, Kesesuaian pada ukuran gambar dalam media pembelajaran memperoleh hasil 84%, Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran 87 %, Kesesuaian penggunaan gambar animasi dalam menjelaskan materi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebesar 93%, Keserasian tampilan warna yang digunakan dalam media pembelajaran memperoleh skor 100%, Kejelasan penggunaan huruf dalam media 100%,

Berdasarkan indikator isi materi memperoleh perincian hasil Kesesuaian judul dengan isi materi 100%. Sedangkan hasil dari

respon mahasiswa berkaitan dengan kesesuaian materi pendidikan kewarganegaraan dengan tujuan pembelajaran memperoleh hasil 100%, selanjutnya berkaitan dengan kelengkapan materi yang disajikan dalam media memperoleh hasil 80%, tanggapan berikutnya berkaitan dengan kejelasan materi yang teridentifikasi pada media pembelajaran memperoleh hasil sebesar 93%, berkaitan dengan dengan aspek penggunaan media dapat membangkitkan minat belajar mahasiswa memperoleh skor 80%.

Berdasarkan Indikator dari tanggapan mahasiswa berkaitan dengan bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memperoleh hasil rincian sebagai berikut, yang pertama berkaitan dengan mudahnya ejaan yang digunakan dalam video pembelajaran memperoleh hasil 92%, kedua berkaitan dengan bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran yang menggunakan EYD memperoleh presentasi skor sebesar 100%, ketiga yakni berkaitan dengan kemudahan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi yang ada di video pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami memperoleh skor 80%, keempat yakni tanggapan berkaitan dengan penggunaan video pembelajaran dapat mendorong minat baca mahasiswa memperoleh hasil skor 87%, yang kelima yakni berkaitan dengan kejelasan makna kalimat dalam media pembelajaran memperoleh hasil 100%. Berikut adalah hasil rerata dari tiga indikator yakni format, isi dan bahasa:

Tabel 10 : Hasil Ujicoba Produk

Komponen	Persentase (%) Uji Coba
Format	93,33
Isi	91,11
Bahasa	92
Rata-rata	92,15

Hasil Tanggapan Mahasiswa atau Pengguna Media Pembelajaran Pada Uji Lapangan Produk

Pada tahap uji lapangan terdapat perbedaan perolehan hasil dari indikator format, isi dan bahasa. Dari aspek isi mengalami penurunan hasil pada tahap uji coba indikator format memperoleh hasil rerata sebesar 93,33 persen sedangkan ketika tahap uji lapangan indikator format dalam media pembelajaran memperoleh skor 89,44%. Kemudian pada indikator isi yang dijabarkan dari isi materi yang sesuai dengan sub bab materi, tujuan, kelengkapan dan kejelasan materi pembelajaran

pendidikan kewarganegaraan yang disampaikan memperoleh skor 91,67% pada tahap uji coba yang dilakukan dengan jumlah 40 mahasiswa sebagai subyek penelitian. Sedangkan pada indikator indikator bahasa yang berkaitan dengan penggunaan ejaan, kejelasan bahasa dan kemudahan dalam memaknai memperoleh skor rerata sebesar 87,33%. Berikut adalah tabel rerata perolehan skor dari uji lapangan produk.

Tabel 11: Hasil Uji Lapangan

Komponen	Persentase (%) Uji Lapangan
Format	89,44
Isi	91,67
Bahasa	87,33
Rata-rata	89,48

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Evaluasi ahli, yang terdiri dari ahli pembelajaran, ahli materi dan ahli media serta uji coba kelompok kecil sebanyak 15 sampel dan uji lapangan sebanyak 30 sampel, produk berupa video pembelajaran *screencast-o-matic* berbasis Problem based Learning dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di perguruan tinggi terutama IKIP Budi Utomo. Produk ini dikembangkan sampai pada tahap uji lapangan saja, diperlukan penyebarluasan (desiminasi) pada perguruan tinggi lainnya sehingga perlu diadakan penelitian lanjutan untuk mengukur efektifitas dan efisiensi produk pada lingkup pengguna yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1).
- De Jong, T. (2010). Cognitive load theory, educational research, and instructional design: Some food for thought. *Instructional Science*, 38(2), 105–134.
- Dwiyogo, W. D. (2018). Pembelajaran berbasis blended learning. *Diakses Dari*.
- Fatimah, S., Sarwanto, S., & Aminah, N. S. (2013). Pembelajaran Fisika Dengan Pendekatan Problem Based Learning (Pbl) Menggunakan Modul Dan Buletin Ditinjau Dari Kemampuan Verbal Dan Motivasi Berprestasi Siswa. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(01).
- Harrell, E. (2012). Screencast-o-matic: Wwww. Screencast-o-matic. Com: Visited: Fall 2011. *Public Services Quarterly*, 8(1), 62–63.
- Helmi, J. (2016). Penerapan Konsep Silberman dalam Metode Ceramah Pada Pembelajaran PAI. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 221–245.
- Hendriana, E. C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Gaya Belajar Auditorial Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 3(1), 1–8.
- Hidayah, M. (2015). *Penerapan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas VIII Semester II SMPN 1 Teras Tahun 2014/2015*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ketsman, O., Daher, T., & Colon Santana, J. A. (2018). An investigation of effects of instructional videos in an undergraduate physics course. *E-Learning and Digital Media*, 15(6), 267–289.
- Khoeron, I. R., Sumarna, N., & Permana, T. (2014). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Produktif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 291–297.
- Lestari, R. D., Mulyani, M., & Subyantoro, S. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Induktif dengan Media Gambar Seri Yang Bermuatan Nilai Karakter Untuk Meningkatkan Kompetensi Menulis Paragraf Peserta Didik Kelas III. *Lingua*, 12(1), 53–62.
- Ljubojevic, M., Vaskovic, V., Stankovic, S., & Vaskovic, J. (2014). Using supplementary video in multimedia instruction as a teaching tool to increase efficiency of learning and quality of experience. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 15(3), 275–291.
- Marques, J. C., Quintela, J., Restivo, M. T., & Trigo, V. (2012). The use of video clips in engineering education. *2012 15th International Conference on Interactive Collaborative Learning (ICL)*, 1–4.
- Pirhonen, J., & Rasi, P. (2017). Student-generated instructional videos facilitate learning through positive emotions.

- Journal of Biological Education*, 51(3), 215–227.
- Priowijanto, G. (2013). Materi simulasi digital. *Jakarta: Seamolec*.
- Riyana, C. (2007). Pedoman pengembangan media video. *Jakarta: P3ai Upi*.
- Sari, A. K. (2014). Analisis Karakteristik Gaya Belajar VAK (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Informatika Angkatan 2014. *Edu-tic-Scientific Journal of Informatics Education*, 1(1).
- Setyosari, P. (2010). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: kencana.
- Sugiono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, A. P. S. (2015). Efektivitas metode ceramah dan diskusi kelompok terhadap pengetahuan dan sikap tentang kesehatan reproduksi pada remaja di Yayasan Pendidikan Harapan Mekar Medan. *Jurnal Ilmiah PANNMED (Pharmacist, Analyst, Nurse, Nutrition, Midwifery, Environment, Dentist)*, 10(2), 250–258.
- Trisnawati, W. W., & Sari, A. K. (2019). Integrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Modul Sociolinguistics: Keterampilan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455–466.
- Widayati, A. (2004). Metode mengajar sebagai strategi dalam mencapai tujuan belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 3(1).
- Wiyanti, W., & Leonard, L. (2017). *Pengaruh model problem based learning (PBL) terhadap kemampuan penalaran matematis siswa*.
- Zubaidah, S. (2010). Berpikir Kritis: Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi yang Dapat Dikembangkan melalui Pembelajaran Sains. *Makalah Seminar Nasional Sains Dengan Tema Optimalisasi Sains Untuk Memberdayakan Manusia*. Pascasarjana Unesa, 16.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan Dengan Tema “isu-Isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad, 21(10)*.