

**PENGEMBANGAN MODEL VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
BANDICAM PADA PELAJARAN PPKn MATERI PELANGGARAN HAM  
KELAS XI DI SMKN 1 CILELES**

(Diterima 24 September 2021 ; direvisi 01 November 2021 ; disetujui 30 November 2021)

**Usep Hilmi<sup>1</sup>, Isti Rusydiani<sup>2</sup>, Fadlullah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan , Pascasarjana, Universitas Sultan Ageng  
Tirtayasa

email : usephilmiusephilmi@gmail.com

Penelitian bertujuan menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicampada mata pelajaran PPKn materi pelanggaran HAM kelas XI SMK. Metode yang digunakan adalah research and development (R&D) sedangkan rancangan pengembangannya menggunakan model 4-D (Define, Design, Develop dan Disseminate). Subjek dalam penelitian yaitu peserta didik kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pengumpulan data terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media dan angket respon siswa. Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil uji validasi media dengan nilai rata-rata sebesar 89% dengan kategori sangat layak., hasil uji validasi materi dengan rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Hasil uji respon siswa pada peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas XI dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 93%, dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicam sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn. Hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest N-Gain* skor memperoleh nilai rata-rata 0,73. Jika *N-Gain* memperoleh nilai rata-rata lebih dari 0,7 maka berada pada kategori tinggi. Adapun hasil rata-rata sebesar 0,73 setelah dipersentasekan diperoleh hasil sebesar 73%. Jika hasil analisis mencapai angka lebih dari 70 persen maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam dapat dikatakan efektif.

**Kata Kunci** : Video Pembelajaran, Aplikasi Bandicam, Efektivitas Belajar dan Pelanggaran HAM.

### **Abstract**

*The research aims to produce learning media in the form of learning videos based on the Bandicamp application in Civics subjects for material violations of human rights for class XI SMK. The method used is research and development (R&D) while the development design uses a 4-D model (Define, Design, Develop and Disseminate). The subjects in the study were students of class XI of Vocational High School (SMK). Data collection consisted of material expert validation sheets, media expert validation sheets and student response questionnaires. The feasibility of the developed learning media obtained media validation test results with an average value of 89 % with a very decent category, the results of the material validation test with an average of 93% with a very decent category. The results of the student response test on students of Vocational High School (SMK) class XI by obtaining an average score of 93%, with a very good category. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the Bandicam application-based learning video learning media is very feasible to be used in PPKn learning*

**Keywords** : *Educational Video, Bandicam Applications, Human Rights Violations, and Effectiveness Learning*

## PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran PPKn media video sangat diperlukan sebagai media guru dalam memberikan suatu penjelasan materi pelajaran baik yang bersifat kongkrit maupun abstrak. Akan tetapi dalam menggunakan media video ini diperlukan suatu keterampilan dan kreativitas yang dituntut pada seorang guru sehingga siswa terasa berminat dan tertarik untuk mengikuti pelajaran. Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran ini, guru belum terbiasa membuat video pembelajaran sendiri.

Namun kenyataan saat ini berbagai negara di belahan dunia, termasuk Indonesia tengah dilanda dengan wabah suatu penyakit yang disebabkan oleh virus bernama corona atau lebih dikenal dengan istilah Covid-19 (*Corona Virus Diseases-19*). Akibat pandemi Covid-19 telah membuat sistem pembelajaran di sekolah dipaksa berubah secara drastis dari pertemuan tatap muka menjadi pembelajaran daring (*online*), salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran daring adalah SMKN 1 Cileles. Oleh karena itu pembelajaran daring pun menjadi solusi utama demi tetap

berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di Indonesia.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu kreativitas guru mata pelajaran PPKn untuk mengembangkan pembelajarannya, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai media pembelajaran daring pun dicoba dan digunakan pada masa pandemi Covid 19, salah satu media pembelajaran daring yang familiar dan sering digunakan di SMKN 1 Cileles yakni media Whatsapp dan Aplikasi Google classroom, yang mulai dirasakan jenuh dan ribet dalam penggunaannya di butuhkan Guru PPKn menemukan inovasi model pembelajaran yang menarik siswa.

Dalam pembelajaran PPKn yang kongkrit, siswa memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat membantu memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Dengan menggunakan media, siswa dapat melihat dan mendengarkan materi pelajaran lebih jelas. Belajar dengan menggunakan indera pandang dan dengar banyak memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak

dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Baugh dalam Achsin,1 1986). Sementara itu, Dale (1969) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Saat ini dunia pendidikan terus bergerak secara dinamis, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang cukup memadai diharapkan mampu menjadikan kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga diharapkan dapat menggunakan berbagai alat-alat yang murah, efisien, mampu

dimiliki sekolah baik yang dibuat sendiri oleh guru, maupun alat-alat yang sudah tersedia yang dimiliki sekolah, serta tidak menolak kemungkinan menggunakan alat-alat yang sesuai dengan tuntutan perkembangan kemajuan teknologi pembelajaran.

Teknologi pendidikan saat ini sudah memiliki peran dan posisi penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Keberadaannya sebagai teknik dan alat dalam pembelajaran sudah terbukti secara empiris dapat memfasilitasi kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan proses dan hasil belajar. Sehingga tidak salah bagi seorang guru, jika menggunakan bidang keilmuan teknologi pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam pelaksanaan sistem pembelajarannya. Sebagai perannya dalam memfasilitasi pembelajaran, teknologi pembelajaran menjadikan pembelajaran terintegrasi dalam lingkungan belajar yang efektif, efisien, dan berdaya tarik.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis melakukan pengkajian mendalam mengenai, *“Pengembangan model video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam pada mata pelajaran pendidikan*

*pancasila dan kewarganegaraan materi Pelanggaran Hak Asasi Manusia kelas XI SMKN 1 Cileles”.*

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D). Penelitian dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video yang berbasis aplikasi Bandicam. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video dilaksanakan di SMKN 1 Cileles, yang berada di kabupaten Lebak Provinsi Banten. Subjek penelitian ini yakni, 30 peserta didik yang berada pada kelas XI di SMKN 1 Cileles. Model penelitian yang dilakukan mengacu pada model 4D. Model 4D terdiri atas 4 tahapan yaitu tahap pendefinisian (define), tahap perencanaan (design), tahap pengembangan (develop), dan tahap penyebaran (disseminate).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan Teknik observasi dan kuessioner (angket). Pada Teknik observasi dilakukan untuk mencari masalah yang ada pada lapangan yang digunakan sebagai latar belakang dari

penelitian yang dilakukan. Sedangkan lembar kuesioner yang digunakan pada penelitian diberikan kepada ahli materi, ahli media serta peserta didik kelas XI sebagai respondennya. Lembar kuesioner yang digunakan untuk memperoleh penilaian, saran serta masukan sebagai dasar untuk mengetahui seberapa layak dari produk yang sedang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi instrument kelayakan video animasi pembelajaran ditinjau dari aspek media, aspek materi serta respon siswa.

Analisis data pada penelitian menggunakan Teknik analisis data kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam, menguji tingkat validitas dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada kompetensi pengembangan video pada materi pelanggaran HAM PPKn kelas XI SMK. Data yang diperoleh melalui instrument penilaian uji kelayakan oleh ahli media dan materi, serta penilaian respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video berbasis aplikasi bandicam.

Analisis uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi serta angket respon siswa sebagai berikut :

Tabel 1.1  
Kategori Penilaian Skala *Likert*

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
2	4	Setuju/ Baik/ Sering/ Positif/ sesuai/ mudah/ layak/ bermanfaat/ memotivasi
3	3	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi
4	2	Tidak setuju/ hamper tidak pernah/ negative/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
5	1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat

Sumber: (Ulfah 2020:108)

Agar item pertanyaan dalam penelitian ini dapat dianalisis, maka setiap item jawaban diberi skor dengan menggunakan angka, adapun skor untuk item jawaban yaitu:

- a. Sangat baik (skor 5);
- b. Baik (skor 4);
- c. Cukup baik (skor 3);
- d. Kurang baik (skor 2);
- e. Sangat kurang baik (skor 1).

Tabel 1.2  
Kriteria pengolahan data angket penilaian validator materi dan media

No	Tingkat Ketercapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100 %	Sangat baik	Sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi
2	61-80 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu revisi
3	41-60 %	Cukup baik	Kurang layak/kurang valid/tidak perlu revisi
4	21-40 %	Kurang baik	Tidak layak/tidak valid/perlu revisi
5	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid/perlu revisi

Sumber: (Ulfah 2020:109)

#### Kriteria:

1. Jika hasil analisis memperoleh kriteria A (81-100%) maka media tersebut kualifikasinya sangat baik, artinya sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran;
2. Jika hasil analisis memperoleh kriteria B (61-80%) maka media tersebut kualifikasinya baik, artinya layak untuk digunakan dalam pembelajaran;
3. Jika hasil analisis memperoleh kriteria C (41-60%) maka media tersebut kualifikasinya cukup baik, artinya kurang layak untuk digunakan dalam pembelajaran;
4. Jika hasil analisis memperoleh kriteria D (21-40%) maka media tersebut

kualifikasinya kurang baik, artinya tidak layak digunakan dalam pembelajaran;

5. Jika analisis memperoleh kriteria E (<20%) maka media tersebut kualifikasinya sangat kurang baik, artinya sangat tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1.3  
Kriteria pengolahan data angket respon siswa

No	Tingkat Keterc.	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100 %	Sangat baik	Sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi
2	61-80 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu revisi
3	41-60 %	Cukup baik	Kurang layak/kurang valid/tidak perlu revisi
4	21-40 %	Kurang baik	Tidak layak/tidak valid/perlu revisi
5	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid/perlu revisi

Sumber: (Ulfah 2020:110)

#### **Kriteria:**

Jika hasil analisis memperoleh kriteria A (81-100%) maka peserta didik sangat memahami materi dan sangat tertarik belajar menggunakan video pembelajaran;

1. Jika hasil analisis memperoleh kriteria B (61-80%) maka peserta didik memahami materi dan tertarik belajar menggunakan video pembelajaran;
2. Jika hasil analisis memperoleh kriteria C (41-60%) maka peserta didik cukup memahami materi dan cukup tertarik belajar menggunakan video pembelajaran;
3. Jika hasil analisis memperoleh kriteria D (21-40%) maka peserta didik kurang memahami materi dan kurang tertarik belajar menggunakan video pembelajaran;
4. Jika analisis memperoleh kriteria E (<20%) maka peserta didik tidak memahami materi dan tidak tertarik belajar menggunakan video pembelajaran,

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada media video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam, tahapan model 4D pada penelitian dibahas sebagai berikut:

### **Define (Pendefenisian)**

#### **a. Analisis awal-akhir**

Tujuan dari analisis awal-akhir ialah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu berupaya memaparkan masalah dasar yang

terdapat dalam proses kegiatan pembelajaran. Tujuan secara umum dengan media pembelajaran video ini dapat menarik perhatian dan merangsang siswa untuk belajar PPKn terutama di masa pandemi covid 19 ini. Dengan demikian pembelajaran dapat dilaksanakan secara aktif kreatif, dan menyenangkan. Penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicam ini untuk memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami tentang materi Pelanggaran HAM. Media pembelajaran ini sangat membantu siswa dalam memaknai tentang Pelanggaran HAM.

#### **b. Analisis siswa**

Beberapa pemaparan dari siswa mengatakan cenderung merasa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran terutama pada konsep yang menghubungkan dengan kehidupan di sekitarnya. Siswa belum terbiasa dengan membudayakan literasi dan lebih tertarik pada konten konten yang instan tersedia di media sosial. Pada masa pandemi covid yang mendorong siswa untuk belajar daring, harus ada upaya dari pendidik mencari solusi terbaik untuk menjaga keberlangsungan pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah.

Sehingga dipilih suatu media yang memudahkan peserta didik dalam memvisualisasikan suatu konsep, dan menjadi daya tarik tersendiri yaitu dengan video pembelajaran yang memungkinkan mampu memvisualisasikan suatu konsep yang dibutuhkan dan materi ajar yang bisa difahami oleh siswa tersebut.

#### **c. Analisis Materi**

Analisis materi dilakukan untuk menetapkan suatu konsep yang terkait dengan materi pokok. Selanjutnya digunakan dalam pengembangan video pembelajaran. Adapun analisis konsep dilakukan dengan meyeimbangkan materi berdasarkan dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.

### **Tahap Perencanaan (*Design*)**

#### **a. Model draft awal**

Kegiatan pada desain draft awal dilakukan dengan tahapan: (1) pembuatan rancangan diagram alir atau flowchart; (2) mendeskripsikan struktur program (*storyboard*); (3) pembuatan rancangan model media; (4) berkonsultasi dengan pembimbing dan perbaikannya; dan (5) penerapan rancangan melalui bahan yang telah dipilih.



Pada tahap validasi selesai dilakukan, kemudian media yang telah diuji selanjutnya diperbaiki berdasarkan saran, kritik, dan masukan yang telah dipaparkan oleh ahli media serta materi. Kelayakan media video pembelajaran pada konsep dinamika gerka dimulai dengan dilakukannya uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari penilaian kelayakan pada media video pembelajaran yaitu sebagai berikut: Berdasarkan hasil analisis pada standar isi dimana terdapat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang terdapat pada Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) semester genap tahun pelajaran 2020/2021 SMKN 1 Cileles, terdapat salah satu materi pokok yang akan dikembangkan dalam mempersiapkan model media Video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicam ini, yaitu Standar Kompetensi 3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan

pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah dan Kompetensi Dasar 3.1 Menganalisis pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Sebelum melakukan uji coba, media pembelajaran Video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicam yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi. Validasi materi dilakukan oleh Ahli materi Pelajaran PPKn dari Universitas Palangka Raya Ibu Dr. Eli Karliani, M.Pd sebagai seorang yang mempunyai latar belakang sesuai dengan materi yang dikembangkan. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran Video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicam yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek isi materi pembelajaran serta desain dan strategi pembelajaran. Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1. Skor maksimal dari masing-masing item pernyataan dalam lembar validasi adalah 5 sedangkan skor minimum adalah 1.

Desain awal pengembangan model sebagai berikut :

Gambar. 4.1 Tampilan awal video



**b. Hasil Uji Ahli**

**1) Uji ahli Materi**

Sebelum melakukan Ujicoba, media pembelajaran Video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicam yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu

oleh ahli materi. Validasi materi dilakukan oleh Ahli materi Pelajaran PPKn dari Universitas Palangka Raya Ibu Dr. Eli Karliani, M.Pd sebagai seorang yang mempunyai latar belakang sesuai dengan materi yang dikembangkan. Validasi oleh

ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran Video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicam yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek isi materi

pembelajaran serta desain dan strategi pembelajaran. Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1. Skor maksimal dari masing-masing item pernyataan dalam lembar validasi adalah 5 sedangkan skor minimum adalah 1.

**Tabel 4.1**  
**Hasil uji ahli materi (*Content Expert Judgement*)**

NO	ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR	NILAI
1	<b>Aspek Relevansi Materi</b>	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	5
2		Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	3
3		Kesesuaian materi dengan indikator	5
4		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
5		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	5
6	<b>Aspek Kualitas Materi</b>	Kegiatan pembelajaran disusun berurutan sesuai kaidah desain pembelajaran	4
7		Media sesuai dengan kegiatan pembelajaran	5
8		Pendahuluan sesuai dengan materi	4
9		Kualitas pendahuluan dapat menarik perhatian siswa	5
10		Penyajian materi sesuai SK dan KD	4
11	<b>Aspek Bahasa</b>	Kemudahan memahami alur materi	5
12		Ketepatan Bahasa dan teks	5
<b>JUMLAH</b>			<b>54</b>
<b>RERATA SKOR</b>			<b>4,50</b>
<b>PROSENTASE</b>			<b>90,00</b>
<b>KATEGORI</b>			<b>Sangat Baik</b>
<b>KESIMPULAN : Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi</b>			

Dikembangkan berdasarkan teori Arsyad (2010:96)

Hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 54 dengan prosentase 90,00 % dan rerata skor sebesar 4,50 dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan tabel di atas dan saran dari ahli materi bahwa media pembelajaran

yang dikembangkan pada draft awal sudah sangat Layak dan dapat diujicobakan dengan revisi kepada siswa dalam skala kecil.

## 2) Uji Ahli Media

Sebelum melakukan ujicoba, media pembelajaran Video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicam yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media. Validasi media dilakukan oleh Dosen Teknologi Pendidikan UNTIRTA Serang Bapak Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd sebagai seorang yang mempunyai latar belakang sesuai dengan media yang dikembangkan. Validasi oleh

ahli media bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran Video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicam yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek komunikasi, teknis, dan tampilan. Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada tabel 4.2. Skor maksimal dari masing-masing item pernyataan dalam lembar validasi adalah 4 sedangkan skor minimum adalah 1.

**Tabel 4.2**  
**Hasil uji ahli media (*Media Expert Judgement*)**

NO	ASPEK PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	NILAI
1	Program Media	Penggunaan tombol navigasi ada dan mudah untuk digunakan	5
2		Efektifitas penggunaan layar proposional dapat mencakup keseluruhan tampilan pada setiap halaman	5
3		Petunjuk penggunaan dapat disajikan sesuai dengan media dan mudah untuk dipahami	4
4		Ketepatan respon media sesuai dengan perintah yang diberikan oleh pengguna	4
5		Kecepatan respon pada media tidak lambat sesuai dengan perintah pengguna	4
6	Aspek Tampilan	Desain media dapat menarik dan sesuai dengan materi Pelanggaran HAM	4
7		Kesesuaian cover media dengan konsep yang dipelajari	5
8		Urutan tampilan pada menu jelas dan menggambarkan isi dari kegiatan yang dipelajari	4
9		Penggunaan tombol sangat mudah sehingga tidak membingungkan saat melakukan proses pembelajaran	5
10		Komposisi warna dan <i>background</i> pada <i>layout</i> sesuai	4
11		Kualitas gambar tidak pecah sehingga terlihat dengan jelas dan menarik	4
12		Kualitas animasi sesuai dengan waktu pergerakan sehingga mudah dipahami	4
13		Ukuran gambar dan animasi tidak terlalu kecil sehingga dapat dilihat dengan jelas	4
14		Kesesuaian gambar pada materi Pelanggaran HAM	5

15		Desain gambar dapat menarik sehingga jelas untuk dilihat	5
16		Tampilan untuk jenis huruf mudah terbaca	5
17		Kesesuaian pemilihan jenis teks terlihat jelas	4
18		Keseimbangan ukuran teks pada setiap menu yang ditampilkan mudah dibaca dengan jelas	5
19		Kesesuaian tata letak teks mudah dibaca dan dapat dipahami	5
20		Jumlah baris pada teks tidak rapat sehingga terlihat jelas dan terbaca	4
<b>JUMLAH</b>			<b>89</b>
<b>RERATA SKOR</b>			<b>4,45</b>
<b>PROSENTASE</b>			<b>89</b>
<b>KATEGORI</b>			<b>Sangat Baik</b>
<b>KESIMPULAN : Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi</b>			



Dikembangkan berdasarkan teori Smaldino (2008:128)







Hasil validasi ahli media menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 89 dengan persentase 89% dan rerata skor sebesar 4,45 dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan tabel di atas dan saran dari ahli media bahwa media pembelajaran yang dikembangkan pada draft awal sudah sangat baik untuk diujicobakan kepada siswa dalam skala kecil dengan direvisi dan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran PPKn.

### 3) Revisi Produk

Dalam tahap ini peneliti mengetahui kekurangan, kelemahan, dan saran dari bahan ajar Video berbasis aplikasi Bandicam. Setelah memperoleh informasi dan data diperoleh, peneliti menganalisis data tersebut. Pendapat para ahli dalam revisi sebagai berikut :

Tabel 4.3 Perkembangan tampilan video

No	Komponen Video	Perkembangan Tampilan Video	
		Tahap awal	Setelah revisi
1	Tampilan awal Memunculkan nama pembuat dan pembimbing		

		<b>Tahap awal</b>	<b>Setelah revisi</b>
2	Memberikan keterangan Gambar		
		<b>Tahap awal</b>	<b>Setelah revisi</b>
3	Memberikan CV Peneliti dan Pembimbing		
		<b>Tahap awal</b>	<b>Setelah revisi</b>
4	Memberikan nama Pasca sarjana Teknologi Pendidikan Untirta pada footer		

Tabel 4.4 Perkembangan Materi video

No	Komponen Video	Perkembangan materi video	
		Tahap awal	Setelah revisi
1	Materi	Tidak ada rumusan tujuan pembelajaran jelas rumusannya berdasarkan kaidah ABCD : audience, behavior, condition, degree. Kegiatan belajarnya apa, apa yang akan ditingkatkannya, siapa yang akan menjadi subjek dalam peningkatan tersebut dan standar bobot kemampuan minimal dai materi yang disampaikan. pembelajarannya	Ditambahkan kalimat dalam video, melalui tayangan video tentang pelanggaran HAM siswa diharapkan mampu menganalisis dengan tepat tiga bentuk pelanggaran HAM
		<b>Tahap awal</b>	<b>Setelah revisi</b>
2	Materi	Tidak ada keterangan gambar-gambar pelanggaran HAM Analisis kasus contoh pelanggaran HAM tidak dijelaskan dengan tuntas...di	Diberikan keterangan gambar tiap gambar yang dimunculkan

		<b>Tahap awal</b>	<b>Setelah revisi</b>
3	Materi	Tidak ada contoh Penyebab pelanggaran HAM Perlu diberi apikasi contoh yang nyata kasusnya, bukan hanya penjelasan konsep	Diberikan contoh yang nyata
		<b>Tahap awal</b>	<b>Setelah revisi</b>
4	Materi	Tidak ada Contoh kasus pelanggaran HAM real di lingkungan siswa serta analogi dari penjelasan materi tersebut. Contoh contoh kasusnya	Di buat contoh contoh kasus di lingkungan sekolah
		<b>Tahap awal</b>	<b>Setelah revisi</b>
5	Materi	Tidak ada contoh upaya pelanggaran HAM Contoh real dari salah satu kasus yang dikaji Alur penyelesaian pelang-garan HAM Harus ada video atau penjelasan yang detail contoh penyelesaian salah satu kasus pelanggaran HAM	Diberikan contoh konkrit penyelesaian pelanggaran HAM

### 3. Pengembangan (Development)

#### a. Uji Coba Lapangan

Setelah divalidasi oleh ahli materi dan media pembelajaran, draft model awal produk media pembelajaran Video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicam kemudian diujicoba untuk mengetahui efektivitas media Video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicam berdasarkan tanggapan dan respon siswa SMK kelas XI. Uji coba dilaksanakan di kelas XI OTKP 1 SMKN 1 Cileles. Jumlah responden sebanyak 30 orang siswa. Uji coba dilakukan dengan cara menggunakan

media google Form berupa penyebaran angket. Penilaian uji coba meliputi aspek isi materi pembelajarandan tampilan media. Pengambilan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian berupa angket dengan skala rentang setelah penggunaan media. Setiap siswa diminta untuk mengisi pernyataan-pernyataan dalam angket dengan jawaban Sangat Layak Sekali, Sangat Layak, Layak, Buruk, dan Sangat Buruk. Hasil dari uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Coba Lapangan**

NO	ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR	NILAI
1	Aspek Materi	Mudah memahami materi	143
2		Materi yang di sajikan menarik	138
3		Pembelajaran yang di ikuti menyenangkan	140
4		Lebih fokus memperhatikan materi	135
5		Lebih tertarik mengikuti pembelajaran	141
6	Aspek Media	Lebih bersungguh-sungguh belajar	139
		Huruf pada video jelas	138
7		Kalimat dalam video mudah difahami	144
8		Warna menarik	145
9		Musik pengiring menarik	139
11	Aspek Bahasa	Huruf pada video jelas	119
12		Kalimat pada video mudah di fahami	127
<b>JUMLAH</b>			<b>1648</b>
<b>RERATA SKOR</b>			<b>4,57</b>
<b>PROSENTASE</b>			<b>90,00</b>
<b>KATEGORI</b>			<b>Sangat Baik</b>
<b>KESIMPULAN : Layak digunakan di lapangan</b>			

Dikembangkan berdasarkan teori Arsyad (2010:96)

Berdasarkan penilaian uji coba lapangan menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 1648 dengan prosentase 91,5 % dan rerata skor sebesar 4,57 dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan tabel di atas menunjukan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat baik untuk diimplementasikan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran PPKn.

#### **4. Penyebaran (Disseminate)**

Pada tahap ini penulis mengadakan satu kegiatan workshop hasil penelitian tesis yang diselenggarakan di SMKN 1 Gunungkencana pada tanggal 27 Juni 2021. Dihadiri oleh kepala sekolah, Guru PPKn dan Guru mata pelajaran lainnya. berlangsung secara kondusif, dengan target agar model video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam ini dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif. Respon peserta workshop sangat bagus dan antusias. Bisa



mempraktekan langsung model video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi bandicam.

Setelah diadakannya workshop diharapkan guru melaksanakan pembuatan produk video pembelajaran sehingga ada tindak lanjut peserta didik untuk menggunakan video pembelajaran tersebut. Ada berbagai masukan dari peserta workshop yang menginginkan ada tindak lanjut dari pengembangan media pembelajaran yang menggunakan berbagai aplikasi tersedia.

Kelayakan penggunaan model media pembelajaran dengan menggunakan media Video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicam dapat diketahui juga melalui data yang diperoleh pada saat uji coba lapangan respon siswa terkait media video pembelajaran. Teknik penilaian

kelayakan media video pembelajaran pada penelitian ini dengan menyebarkan angket penilaian ke peserta didik peserta didik sebanyak 30 orang dai kelas XI OTKP 1.Tahap ini menggunakan instrumen angket dengan peserta didik menjadi penilai (responden). Peserta didik mengisi instrument berupa angket yang dibuat melalui *google form* dengan pilihan skor penilaian 1 -5 menurut skala likert.. Hasil data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket menjadi data kualitatif dengan perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

P = Presentasi Skor

$\sum x$  = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

Tabel 4.7

Hasil Respon Peserta Didik

Responden	Skor Yang didapat	Persentase	Responden	Skor Yang didapat	Persentase
AA	54	90%	DA	56	93%
AS	54	90%	ED	56	93%
AE	55	91,67%	EP	55	91,67%
AI	57	95%	H	54	90%
AR	56	93%	IN	57	95%
I	58	96,67%	NP	56	93%

IR	52	86,67%	RA	54	90%
JA	56	93%	RD	55	91,67%
L	56	93%	RZ	53	88%
M	53	88%	SJ	54	90%
MA	51	85%	SA	51	85%
MM	58	96,67%	S	55	91,67%
MN	54	90%			
<b>Jumlah/ Rata-rata</b>	1648	91,55%	<b>Jumlah/ Rata-rata</b>	1648	91,55%

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket pada tabel di atas, dapat di deskripsikan bahwa produk video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam mendapatkan penilaian sebesar 91,55%. Dilihat dari hasil rekapitulasi pada tahap ini data diartikan bahwa video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam berbasis aplikasi Bandicam untuk pembelajaran PPKn Materi pelanggaran HAM kelas XI SMK ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran menurut peserta didik sebagai responden. Video berbasis aplikasi Bandicam pada materi Pelanggaran HAM PPKn Kelas XI SMK mendapat respon positif dari peserta didik, hal ini dikarenakan peserta didik memberikan penilaian yang baik atau positif terhadap aspek-aspek penilaian Video pada angket respon peserta didik.

Video berbasis aplikasi Bandicam pada materi Pelanggaran HAM PPKn Kelas XI SMK dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Hal tersebut menunjukkan bahwa Video berbasis aplikasi Bandicam pada materi Pelanggaran HAM yang dikembangkan memiliki kemenarikan sebagai media pembelajaran.

Efektivitas pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam dapat diketahui melalui uji lapangan dengan memberikan soal *pre test* dan *post test* kepada peserta didik. Data hasil *pre test* dan *post test* diolah dan dianalisis menggunakan rumus *Normalized Gain (N-Gain)*. *N-Gain* yang diperoleh berdasarkan tes dapat dilihat pada tabel berikut :

<b>Nama Peserta didik</b>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<b>Post - Pre</b>	<b>Skor Ideal (100) - Pre</b>	<b>N-Gain Skor</b>	<b>N-Gain Skor Persen</b>
AA	60	80	20	40	0,50	50
AS	50	80	30	50	0,60	60
AE	60	90	30	40	0,75	75
AI	60	90	30	40	0,75	75
AR	60	90	30	40	0,75	75
AJ	50	90	40	50	0,80	80
BP	70	90	20	30	0,66	66
BY	80	100	20	20	1,00	100
BR	40	90	50	60	0,83	83
DN	60	90	30	40	0,75	75
DA	70	90	20	30	0,66	66
ED	50	80	30	50	0,60	60
EP	50	90	40	50	0,80	80
H	60	90	30	40	0,75	75
IN	50	80	30	50	0,60	60
I	50	100	50	50	1,00	100
IR	50	90	40	50	0,80	80
JA	40	80	40	60	0,66	66
L	50	80	30	50	0,60	60
M	40	80	40	60	0,66	66
MA	60	90	30	40	0,75	75
MM	60	90	30	40	0,75	75
MN	60	80	20	40	0,50	50
NP	60	100	40	40	1,00	100
RA	70	90	20	30	0,66	66
RD	40	80	40	60	0,66	66
RZ	40	90	50	60	0,83	83
SJ	50	100	50	50	1,00	100
SA	70	80	10	30	0,33	33
S	50	90	40	50	0,80	80
<b>Jumlah</b>	<b>1660</b>	<b>2640</b>			21,80	2180
<b>Rata-rata</b>	<b>55,33</b>	<b>88</b>			0,73	73

Hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest N-Gain* skor memperoleh nilai rata-rata 0,73. Jika *N-Gain* memperoleh nilai rata-rata lebih dari 0,7 maka berada pada kategori tinggi. Adapun hasil rata-rata sebesar 0,73 setelah dipersentasekan diperoleh hasil sebesar 73%. Jika hasil analisis mencapai angka lebih dari 70 persen maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam sangat efektif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Pengembangan model media video berbasis aplikasi bandicam pada mata pelajaran PPKn materi pokok Pelanggaran HAM dilaksanakan berdasarkan model penelitian dan pengembangan 4 D terdiri dari empat langkah utama, yaitu: *define, design, develop dan dessiminate*.
2. Kelayakan video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam pada pelajaran PPKn materi Pelanggaran

HAM berdasarkan skor penilaian dari ahli materi bahwa materi video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam ini sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Berdasarkan penilaian dari ahli media memperoleh skor dikategorikan layak yang menandakan bahwa media video pembelajaran PPKn berbasis aplikasi bandicam ini layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan penilaian respon peserta didik memperoleh skor dikategorikan layak untuk di jadikan media pembelajaran dan siswa lebih tertarik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

3. Efektivitas video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam pada materi PPKn tentang Pelanggaran HAM dilihat dari hasil nilai Pretest dan posttest peserta didik diperoleh hasil penilaian berkategori tinggi dan hasil analisis menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam sangat efektif. Untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta. Diva Press
- Ardiansyah Hairi, 2019.” *Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku dan Budaya Indonesia*. Buleleng : Karmapati
- Bambang Eka Purnama. (2005). *Proses Pembuatan Film*, Indonesia Jurnal on Computer Science – Speed 4 Volume 1 Nomor 1 Desember 2007, ISSN 1979 – 9330
- Bunyamin Maftuh. (2008). *Internalisasi nilai- nilai Pancasila dan Nasionalisme melalui Cholisin* (2000). IKN – PKN. Jakarta: Universitas
- Beach.Dale S. *Personal The Managemen of People*, Landon: Work ac Millian, 1975.
- Cogan, J. J. 1998. “Citizenship Education for the 21st Century: Setting the Context”. in: John J. Cogan dan Ray Derricott. *Citizenship for the 21st Century: An Introduction Perspectives on Education*. London: Kogan Page Ltd
- Darkasyi, M., Johar, R, Ahmad, A. 2014, *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Motivasi Siswa dengan Pembelajaran Pendekatan Ouzartum Learning pada Siswa SMP Negeri 5 Lhokseumawe*, Jurnal Didakrik Matematika, 1 (1) hal. 21-34
- Dindin Jamaluddin, Teti Ratnasih, Heri Gunawan, Epa Paujjah (2020). *Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi dan Proyeksi*. LP2M.
- Dwi Ningwang Agustin. (2018) *Serambi Guru, Bukan Sekedar Mengajar*. Bondowoso : Semesta Aksara
- Eko Prasetyo. (2015).”*Ternyata Penelitian Itu Mudah (Panduan Melaksanakan Penelitian Bidang Pendidikan)*. Lumajang: eduNomi h.34-36
- Gionino, Ayi IsaBella S. Madea. 2019. “Angket Ahli Materi.” *SCRIBD*. 2021 (<https://www.scribd.com/document/406313108/Angket-Ahli-Materi>).
- <https://bustangbuhari.wordpress.com/2011/08/25/four-d-model-model-pengembangan-perangkat-pembelajaran-dari-thiagarajan-dkk/> Yogyakarta: Diva Press.

- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37(1), 11–26.
- Hayim Rosdiana, Yayat Ruhiat, Rahmat Firman Septiyanto. 2020, Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual pada konsep dinamika gerak. Prosiding seminar nasional Pendidikan Fisika UNTIRTA. Serang. 2020
- Heryanti, N. (n.d.). Jurnal Teknologi Pendidikan, " Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Audio Visual dan Kreatifitas Belajar Terhadap Hasil Belajar. 3-5
- J. Priyanto (2017). Pemanfaatan Video dalam pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan untuk meningkatkan berfikir kritis siswa terhadap kebijakan publik. *JTP2IPS. Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS Vol.2 No 1 April 2017*
- Kosasih Djahiri, Ahmad (2002). “Moral and Character Teaching Values and Social Moral Development”. Bandung: Lab. Pengajaran PMP FPIPS UPI
- Panggabean Nurul Huda dan Danis A (2020). “ Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains. Medan : Yayasan Kita Menulis
- Priyanto, D. (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. 14(1), 1–13.
- Syarifudin, Albitar Septian. (2020). “Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak diterapkannya Social Distancing”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 5(1). 31-34.
- Syeful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2010). Strategi Belajar Mengajar, Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Samsu. (2017). Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research and Development. In *Diterbitkan oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)*.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (research and Developement/R&D)* (M. S. Sofia Yustiyani Suryandari, S.E. (ed.); 1st ed.). CV. Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (26th ed.). Alfabeta.

- Sugiyono.2006. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriadi, Dedi. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan dan perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Ulfah, Maria. 2020. “pengembangan bahan ajar bahasa inggris berbasis kontekstual pada materi benda-benda di sekitar peserta didik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris di kelas vii smpn 20 kota serang.” Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Yani Wulandari. (2020) *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas V Mata Pelajaran IPA di SDIT Mandiri*. Tesis Magister Teknologi Pendidikan.Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.Serang.2020
- Yulita Pujilestari. 2020. *Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19*. Universitas Pamulang. 10.15408/adalah v4i1.15394
- Yusnita Herni, (2017). *Layanan Konseling Dengan Metode Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Efektifitas Dan Efisiensi Belajar Siswa*. Jurnal Manajemen Pendidikan.Vol.11 Nomor 3 Maret 2017