



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOVIE MAKER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA

Try Indiasuti K.

STKIP PGRI Bandar Lampung

try_indias@yahoo.co.id

Abstract: *It for this research are the low the capacity to think critically and study results students on the subjects of PKN in the class 5 SD. The purpose of this research is to produce media learning effective that would improve the capacity to think critical seen from study results students. Research development it consists of five stage. The first stage is analysis needs consisting of preliminary observations and analysis curriculum. The second phase development model consisting of the development of blue print, flowchart, story board, lesson plans, and teaching materials supporting. The third stage test expert who consisting of the people of material geography and the design media learning. The fourth stage revision products. The fifth test limited and the preparation of reports. Products the end of the study it will be instructional system or steps learning applied to lesson plans, and have evaluated by the matter, the people of design learning model, and the limited and the formulation of report. Products the end of the study it will be instructional system or steps learning applied to lesson plans, and have evaluated by the matter, the people of design learning model, and the limited with the result that; (1) products media learning movie maker who successfully developed can be used in learning PKN students, and (2) the media learning movie maker effective in improve the ability think critically students seen from can improve learning outcomes students work completed in KKM.*

Key words: *media learning movie maker, learning PKN, development.*

Abstrak: Hal yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN di kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran efektif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dilihat dari hasil belajar siswa. Penelitian pengembangan ini terdiri dari lima tahap. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi awal dan analisis kurikulum. Tahap kedua pengembangan model yang terdiri dari pengembangan *blue print, flowchart, story board, RPP*, dan bahan ajar pendukung. Tahap ketiga uji ahli yang terdiri dari ahli materi Geografi dan ahli desain media pembelajaran. Tahap keempat revisi produk. Tahap kelima uji terbatas dan penyusunan laporan. Produk akhir penelitian ini berupa sistem instruksional atau langkah-langkah pembelajaran yang diaplikasikan dalam RPP, dan telah dievaluasi oleh ahli materi, ahli desain model pembelajaran, serta uji terbatas dengan hasil bahwa; (1) produk media pembelajaran *Movie Maker* yang berhasil dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran PKN kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu, dan (2) media pembelajaran *Movie Maker* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dilihat dari dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau meningkatkan jumlah siswa yang tuntas KKM.

Kata kunci: media pembelajaran *Movie Maker*, pembelajaran PKN, pengembangan.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan untuk selanjutnya berpengaruh terhadap pola komunikasi di masyarakat. Adanya instrumen teknologi komunikasi seperti satelit, tv, radio, video-tape dan komputer memberi arti tersendiri bagi proses komunikasi antar manusia. Seperti halnya teknologi pada umumnya, teknologi komunikasi tidak mengenal batas-batas

wilayah, ideologi, agama dan suku bangsa, teknologi telah mengurangi secara drastis jarak dalam waktu dan ruang (Sumaatmadja, 1988: 89).

Tuntutan masyarakat yang makin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional, di samping cara ini tidak sesuai lagi dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan dan tuntutan ini pulalah yang membuat kebijaksanaan untuk memanfaatkan media teknologi dan pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan. Pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai, gagasan-gagasan, sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara. Ini berarti bahwa pendidikan adalah wadah untuk mentransformasikan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kepentingan hidup manusia.

Pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan serta media pendidikan perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan ini pulalah, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai. Karenanya, dalam rangka penyelenggaraan pendidikan yang efektif dan efisien dituntut kajian (*analysis*) yang sistematis, ilmiah dan rasional seperti yang dikehendaki oleh teknologi pendidikan (*educational technology*) dan media pendidikan (*educational media*) merupakan kebutuhan yang mendesak, lebih-lebih di masa datang. Komunikasi merupakan proses penyampaian

informasi dari seseorang kepada orang lain dengan menggunakan media, simbol atau tanda untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam kaitannya dengan pendidikan, komunikasi dimaksudkan untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan sikap komunikasi atau sasaran didik dalam konteks tertentu. Sejalan dengan perubahan masyarakat, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan proses komunikasi, termasuk komunikasi untuk tujuan-tujuan pendidikan dituntut agar memanfaatkan media teknologi, jika benar pendidikan diarahkan pada upaya meningkatkan mutu masyarakat. Penerapan penerahan perangkat keras dan perangkat lunak yang relevan dengan kebutuhan pendidikan adalah prakondisi bagi terselenggaranya pendidikan kita yang efektif dan efisien seperti penjabaran di atas.

Pendidikan adalah wadah mencerdaskan bangsa, mengembangkan masyarakat dengan berbagai dimensinya. Pengembangan nilai-nilai, pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap anak didik dan masyarakat menunjukkan adanya kaitan fungsional antara pendidikan dengan tuntutan ke arah perubahan dimaksud. Upaya yang dilakukan dalam rangka memenuhi tuntutan itu adalah dengan jalan meemanfaatkan teknologi pendidikan atau mengelola pendidikan, khususnya proses belajar melalui pendekatan teknologis (Depdiknas, 2003: 87).

Sebagai masyarakat abad 21, kita dapat merasakan bahwa perkembangan teknologi membawa banyak perubahan, tidak hanya terjadi pada masyarakat saat Revolusi Industri saja. Mulai dari kecanggihan transportasi seperti MRT, Monorail, pesawat jet, mobil listrik mempengaruhi pola pikir masyarakat dalam menggunakan alat transportasi. Hal yang paling terasa juga bagaimana kecanggihan teknologi muncul dalam masyarakat yang didukung dengan internet yang

kemudian berkembang dan mempengaruhi sistem komunikasi masyarakat saat ini. Dari perkembangan jaringan, perkembangan perangkat dan jejaring sosial yang muncul di dalam perkembangan teknologi, secara otomatis hal ini juga mengubah bagaimana masyarakat bertindak, berkomunikasi dengan sesama.

Kemajuan yang dicapai oleh manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi membuat ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri berkembang semakin pesat. Pola hidup manusia dengan kemajuan ilmu dan teknologi membuat hubungan erat, pendidikan mungkin wadah paling menonjol dalam rangka kemajuan itu. Dalam rangka kegiatan pendidikan, ada beberapa media yang dapat digunakan, mulai dari yang paling sederhana sampai kepada yang canggih.

Berdasarkan kondisi peserta didik yang dikemukakan di atas membuat siswa tidak dapat untuk memperoleh pengetahuan baru dengan sendirinya dan proses pembelajaran tidak efektif dan efisien. Hal yang demikian diperlukan lingkungan belajar yang baik untuk membangkitkan pengalaman mereka. Pengetahuan baru dapat diperoleh siswa apabila media pembelajaran yang digunakan dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan baru dengan sendirinya. Sehingga pengembangan media pembelajaran *movie maker* dianggap tepat untuk mengatasi permasalahan di atas.

Menurut Kelly (2010: 89), *Windows Live Movie Maker* adalah aplikasi untuk membuat video digital yang dapat disimpan dan diputar ulang dalam berbagai format termasuk DVD atau file film digital yang disimpan dalam hard disk atau bisa juga di upload ke situs video online yang sangat populer, *Youtube*. Aplikasi ini sangat membantu dalam hal mengatur

dan mengedit foto dan video (baik dari perekam digital atau bahkan ponsel) dan menciptakan leebih besar, lebih halus, dan video yang nampak dikerjakan oleh seorang profesional. *MovieMaker* memungkinkan untuk memotong foto, mengedit video dan menambahkan musik serta narasi.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran tidak akan lebih efektif apabila tidak dikombinasi dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Sehingga media pembelajaran *movie maker* akan dikombinasikan dengan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL).

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) bagaimanakah pengembangan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) dengan penggunaan media pembelajaran *movie maker* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran geografi di kelas PKN kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu ?dan (2) apakah penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) dengan penggunaan media pembelajaran *movie maker* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran geografi kelas PKN kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini dijabarkan bahwa (1) mengembangkan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) dengan penggunaan media pembelajaran *movie maker* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran geografi di kelas PKN kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu dan (2) menganalisis efektifitas penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) dengan penggunaan media pembelajaran *movie maker* efektif

dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran PKN kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and development*) pada prosesnya mencakup pengembangan dan validasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan yang digunakan sebagai model penelitian bidang pendidikan dianggap jenis penelitian yang paling cocok karena pendidikan sebagai program yang dinamis membutuhkan inovasi-inovasi untuk perbaikan pembelajaran. Penelitian pengembangan sebagai sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang dipertanggungjawabkan. Produk yang dimaksud salah satunya adalah produk pembelajaran PKN dengan menggunakan media pembelajaran.

Penelitian pengembangan pendidikan menurut Borg & Gall (1989), yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, termasuk prosedur dan proses, seperti metode pembelajaran atau metode pengelolaan pembelajaran.

Gay dalam Asim (1990: 4) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan efektivitas produk yang digunakan sekolah (pendidikan). Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan pendidikan meliputi beberapa tahapan yang di dalamnya suatu produk dikembangkan, diteskan, dan direvisi sesuai hasil tes lapangan. Tahapan proses penelitian pengembangan pendidikan dilakukan secara bertahap, yang mana pada setiap langkah yang

dikembangkan selalu mcngacupada hasil langkah-langkah sebelumnya dan pada akhinya di perolch suatu produkpcndidikan yang baru.

Borg & Gall (1989: 789) mengemukakan sepuluh tahapan penelitian, meliputi (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk produk pendahuluan; (4) uji coba pendahuluan; (5) revisi produk utama; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk operasional; (8) uji coba operasional; (9) revisi produk akhir; (10) diseminasi dan implementasi. Kesepuluh tahapan tersebut merupakan langkah yang jamak diikuti oleh peneliti R&D untuk menghasilkan prototipe produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan dan siap diperrgunakan di sekolah-sekolah. Namun dalam penelitian ini tahapan penelitian dibatasi hanya sampai langkah ke enam yaitu tahapan uji coba lapangan.

Studi penelitian dan pengembangan dilaksanakan di SD Negeri 3 Labuhan Ratu. Adapun pertimbangan dipilihnya lokasi tersebut adalah keadaan media pembelajaran yang berbasis IT masih belum mampu menciptakan pelajaran PKN yang menarik sekaligus mengikutsertakan peserta didik ke dalam proses pembelajaran secara menyeluruh, khususnya terhadap PKN kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu.

Keadaan di mana sebenarnya peserta didik sudah terfasilitasi dengan keetersediaan media pembelajaran penunjang di dalam kelas tetapi penggunaannya belum maksimal menjadi alasan sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian. Adapula sambutan positif dari pendidik kelas 5 dan kepala sekolah juga diharapkan akan memeperlancar jalannya studi R&D ini sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang tepat dan hasil yang objektif serta dapat dipertanggungjawabkan.

Studi R & D terdiri atas beberapa tahapan penelitian. Pada tahapan penelitian ada beberapa subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu (1) pada tahap evaluasi satu-satu, subjek penelitian adalah tiga peserta didik PKN kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu yang terdiri dari satu peserta didik berkemampuan rendah, satu peserta didik berkemampuan sedang, dan satu peserta didik berkemampuan tinggi, (2) pada tahap evaluasi kelompok kecil, subjek penelitian adalah enam peserta didik PKN kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu yang terdiri dari dua peserta didik berkemampuan rendah, dua peserta didik berkemampuan sedang, dan dua peserta didik berkemampuan tinggi, dan (3) pada tahap uji coba lapangan dan pengujian efektifitas, subjek yang digunakan yaitu seluruh peserta didik kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu sejumlah 72 peserta didik. Peserta didik terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelas 5 A menjadi kelas eksperimen dan kelas 5 B menjadi kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Observasi Awal

Observasi awal dilakukan dengan cara melihat proses pembelajaran, dan berkomunikasi langsung dengan peserta didik serta guru. Observasi tidak hanya mengamati kegiatan siswa pada proses pembelajaran, tapi observasi juga dilakukan terhadap ketersediaan perangkat pembelajaran, bahan ajar, model, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PKN. Selain itu diperoleh juga data berupa nilai siswa mata pelajaran PKN di kelas PKN kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu Tema 5 Tentang Ekosistem dengan subtema hubungan antara makhluk hidup dalam ekosistem.

2. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan instruksional. Standar kompetensi dan kompetensi dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Rancangan kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan Standar Proses dan Standar Penilaian.

Penelitian pengembangan ini, materi yang akan menjadi bahan pembelajaran tentang lingkungan hidup. Tujuan umum (Standar Kompetensi) yang harus dicapai siswa pada materi tentang lingkungan hidup adalah memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradapan terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Kompetensi dasar yang akan dicapai setelah proses pembelajaran adalah menganalisis pemanfaatan dan pelestarian lingkungan hidup. Langkah selanjutnya adalah merumuskan indikator. Indikator merupakan penjabaran SK dan KD yang menunjukkan tanda-tanda, perbuatan, serta respon yang dilakukan atau ditampilkan siswa. Indikator harus dirumuskan dalam kata kerja operasional yang dapat diukur dan diobservasi untuk kepentingan penilaian.

Keterbutuhan media pembelajaran *Movie Maker* pada pemaparan kurikulum di atas, maka peneliti melakukan observasi dengan hasil bahwa (1) kurikulum pembelajaran yang berlaku saat ini yaitu kurikulum untuk kelas 5 menerapkan Kurikulum 2013, (2) pembelajaran PKN menurut

guru selama ini masih belum menarik bagi siswa, (3) penggunaan media pembelajaran saat ini belum cukup membuat siswa untuk belajar lebih interaktif dan menarik, (4) kesulitan belajar siswa saat ini yaitu siswa masih merasa jenuh saat belajar, (5) media pembelajaran pada mata pelajaran PKN yang diharapkan saat ini yaitu media pembelajaran yang membuat siswa tidak merasa jenuh saat belajar dan mampu mengulang materi diluar kelas, dan (6) perlunya media pembelajaran pada mata pelajaran PKN dalam bentuk mediapembelajaran *Movie Maker* yaitu siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar yang akan berdampak pada kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan hasil belajar yang lebih optimal.

3. Pengembangan *Flowchart* Media Pembelajaran *Movie Maker*

Setelah materi dan aktivitas pembelajaran berhasil dikembangkan pada tahap awal, maka pada tahap desain ini dirancang *flowchart*/alur kerja untuk memudahkan pengorganisasian materi ke dalam bentuk *Movie Maker*. Setelah materi dan *flowchart* selesai dibuat, maka *Movie Maker* ini siap digunakan. *Flowchart* berguna sebagai penunjuk arah kegiatan, sehingga mempermudah dalam penyusunan langkah-langkah pembelajaran. *Flowchart* tidak hanya memuat urutan kegiatan pembelajaran dari awal pertemuan hingga akhir, tetapi juga memuat alternatif tindakan jika pencapaian tujuan pembelajaran tidak tercapai.

4. Pengembangan *Story Board*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat *story board*. *Story Board* memuat secara rinci langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru maupun siswa

sejak awal hingga akhir kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran dalam *story board* disesuaikan dengan desain media pembelajaran *Movie Maker* dan mengikuti saran serta masukan dari ahli desain pembelajaran. *Story board* yang dihasilkan.

5. Penyusunan Silabus, RPP dan Sumber Belajar

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses, pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar. Agar terlaksana secara efektif dan efisien, proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, Standar Kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, media pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

6. Validasi Produk Media Pembelajaran *Movie Maker*

Validasi merupakan evaluasi terhadap produk awal yang berhasil dikembangkan untuk melihat kesesuaian materi dengan SK, KD, dan indikator, serta kelayakan dan kesesuaian desain media pembelajaran *Movie Maker* yang mencakup aspek fokus, sintaks, sistem sosial dan sistem pendukung.

7. Revisi Produk Awal

Berdasarkan hasil evaluasi atau penilaian serta saran dari ahli materi dan ahli desain model pembelajaran maka peneliti melakukan revisi produk. Kekurangan dari sisi

tampilan masih dijumpai pada produk pengembangan ini yaitu materi pada menu '*tugas*' dan '*evaluasi*' dianggap kurang sesuai dengan substansi materi dan menu navigasi yang digunakan. Berdasarkan evaluasi revidu ahli tersebut, selanjutnya telah dilakukan revisi terhadap produk pengembangan terutama yang terkait dengan kelemahan. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih mempunyai kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

8. Penilaian Guru Mata Pelajaran PKN Sebagai Pengguna

Penilaian guru mata pelajaran PKN dibutuhkan untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan terhadap langkah-langkah pada penerapan media pembelajaran *Movie Maker*. Konsultasi ini dilakukan untuk mendapatkan masukan tentang desain produk. Guru sebagai pengguna model pembelajaran diharapkan mampu memilih dan mendesain pembelajaran seefektif mungkin bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Guru yang efektif mampu menentukan langkah-langkah pembelajaran yang efektif. Penilaian, saran dan masukan dari guru sebagai pengguna untuk penyempurnaan akhir produk sebelum diujicobakan secara terbatas pada tingkat kelas.

9. Uji Angket Penilaian Siswa Terhadap Pembelajaran Media Pembelajaran *Movie Maker*

Efektivitas model pembelajaran, selain dapat dilihat dari kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa, juga dapat dilihat dari efeknya terhadap motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Peneliti memberikan angket kepada siswa kelas uji coba untuk melihat bagaimana penilaian mereka terhadap pembelajaran PKN dengan menggunakan media pembelajaran *Movie Maker*.

10. Hasil Uji Coba Lapangan (Uji Terbatas)

Uji lapangan (uji terbatas) adalah uji coba yang dilakukan untuk mengetahui kemanfaatan dan efektivitas dari media pembelajaran *Movie Maker* yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba ini dilakukan setelah produk awal direvisi sesuai hasil evaluasi ahli materi dan ahli desain pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan ada ada perbedaan berpikir kritis siswa yang menggunakan media pembelajaran *movie maker* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran power point. Hal tersebut terlihat dari rata-rata kemampuan berpikir kritis di kelas yang menggunakan media pembelajaran *movie maker* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran power point. Perbedaan terjadi karena penggunaan media pembelajaran yang berbeda.

Media pembelajaran *Movie Maker* dikembangkan menggunakan desain rancangan penelitian pengembangan mengadopsi dari langkah-langkah penelitian pengembangan yang dipopulerkan oleh Borg & Gall yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *Contextual Learning (CTL)*. Penelitian dan pengembangan ini terdiri dari lima tahap. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi awal dan analisis kurikulum. Tahap kedua pengembangan model yang terdiri dari pengembangan *blue print, flowchart, story board, RPP*, dan bahan ajar pendukung. Tahap ketiga uji ahli yang terdiri dari ahli materi PKN dan ahli desain media pembelajaran. Tahap keempat revisi produk awal. Tahap kelima uji terbatas dan penyusunan laporan.

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Movie Maker* yang diharapkan mempermudah peserta didik dalam proses belajar dan guru untuk mempersiapkan bahan

ajar dan sebagai media untuk bertukar materi dengan guru yang lain. Media pembelajaran *Movie Maker* ini mencakup bahan ajar yang mencakup Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang berdasarkan Standar Isi, Standar Proses dan Standar Kelulusan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PKN di kelas PKN kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu.

Pembelajaran dengan media pembelajaran *Movie Maker* ini, guru merancang sintaks dan desain pembelajaran yang sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik yang proses pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan media pembelajaran yang telah populer namun tidak mencakup harapan yang fundamental atas keberhasilan yang diharapkan oleh Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP yang proses pembelajarannya berdasarkan *scientific*, guru diharapkan untuk dapat memacu kemampuan pribadinya berupa pembuatan media inovasi dari karya yang dibuat dari seorang guru yang langsung berhadapan dengan anak didiknya.

Rancangan penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran *Movie Maker* yang dijadikan bahan ajar inovatif dengan tahapan-tahapan yang konkrit yang sesuai dengan teori belajar yang dikembangkan oleh Piaget dan Lev's Vygotsky tentang perkembangan berpikir peserta didik di jenjang umur 12 tahun sampai dengan 16 tahun yang berkemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi suatu pengetahuan yang bersifat kognitif, perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dengan kecenderungan untuk siap bertindak sesuai perkembangan psikologi anak.

Hasil rekayasa dan inovasi media pembelajaran *Movie Maker* yang dikembangkan oleh peneliti sangat cocok untuk digunakan sebagai acuan. Hal tersebut dikarenakan latar belakang peserta didik yang mempunyai kemampuan berpikir

yang cukup memadai karena untuk masuk kesekolah setaraf PKN kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu harus mengikuti tes seleksi yang cukup ketat.

Perlakuan dalam pelaksanaan pembelajaran, sintaks dan desain media pembelajaran *Movie Maker* dikombinasikan dengan model pembelajaran *Contextual Learning*, dan pendekatan pembelajaran *Concept Attainment*, serta strategi yang dilakukan dengan *Problem Solving* (pemecahan masalah) yang keseluruhannya bertujuan untuk mengembangkan pelaksanaan yang berpusat kepada peserta didik (*Student Centered*).

Produk yang dihasilkan dari suatu penelitian pengembangan harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memenuhi atau mencapai tujuan dari pengembangannya. Penelitian pengembangan ini sebagaimana diuraikan pada bagian pendahuluan, bertujuan menghasilkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa bahwa mereka bisa mempelajari materi pelajaran dengan mudah, melatih kemandirian belajar, menumbuhkan minat baca, serta meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKN. Media pembelajaran *Movie Maker* diintegrasikan dengan model pembelajaran *Contextual Learning* (CTL) berupa langkah-langkah kegiatan pembelajaran di dalam kelas, yang disusun secara sistematis dari awal hingga akhir pembelajaran. Media pembelajaran *Movie Maker* yang diaplikasikan dalam RPP, menuntut siswa untuk aktif membaca, menggali informasi sehingga memperoleh modal pengetahuan awal yang akan memudahkan bagi siswa itu sendiri dalam memahami materi pembelajaran secara keseluruhan. Media pembelajaran *Movie Maker* juga menuntut siswa untuk berani menjelaskan di muka kelas tentang

pengetahuan apa yang sudah diperoleh. Hal ini membuktikan bahwa produk yang dihasilkan pada penelitian ini sudah sesuai dengan tujuan pengembangannya.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan paparan hasil yang diperoleh pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Movie Maker*, dapat disimpulkan sebagaimana diuraikan bahwa (1) media pembelajaran *Movie Maker* dikembangkan menggunakan model desain pembelajaran *Contextual Learning* (CTL), selanjutnya produk media pembelajaran *Movie Maker* diujicobakan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan Borg and Gall. Hasil penilaian ahli materi, ahli desain pembelajaran, siswa, dan guru mata pelajaran, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Movie Maker* hasil pengembangan sangat baik dan sangat sesuai. Ditinjau berdasarkan penyajian, tampilan, keterbacaan, dan kebermanfaatannya untuk meningkatkan kompetensi siswa dinilai sangat baik. Sehingga produk media pembelajaran *Movie Maker* hasil pengembangan layak digunakan dalam pembelajaran PKN kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu. (2) media pembelajaran *Movie Maker* efektif digunakan pada pembelajaran mata pelajaran PKN kelas 5 SD Negeri 3 Labuhan Ratu Efektivitas media pembelajaran *Movie Maker* diketahui berdasarkan peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Movie Maker* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point* lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asim. 1990. *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Borg, Walter R and Meredith D Gall. 1989. *Educational Research*. San Frasisco. DMC and Company.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Pendidikan Undang-Undang tentang Sistem Nasional*, Bandung: Fokus Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Rineka cipta: Jakarta.
- Ennis, Robert H. 1962. *A concept of critical thinking*. *Harvard Educational Review*, Vol 32(1), 81-111.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. (Cetakan ke-7). Bandung: Penerbit PT Citra Aditya Bakti.
- Heinich, R., Molenda, M., dan Rusell, J.D. 1982. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. Nnew York: John Wiley & Sons.
- Johnston, R. J. 2000. *The Dictionary of Human Geography*. London: Wiley.
- Kelly. 2011. *Learning and Instruction (Teori dan Aplikasi)*. Prenada Media Group: Jakarta.