

Pengembangan Video Karungut Sebagai Media Pembelajaran PPKn pada Materi Norma dan Keadilan di Kelas VII SMP Muhammadiyah Palangka Raya

Ahmad Irfan Musthafa¹, Offeny², dan Eli Karliani³

Universitas Palangka Raya

Email : ahmadirfanm245@gmail.com

Article History

Received: 02 October 2024

Revised: 31 October 2024

Accepted: 25 November 2024

Abstract

This study aims to develop a video-based learning media for Civics Education (PPKn) on the topic of norms and justice, using a karungut (traditional chant) approach. This research is a type of development research or Research and Development (R&D). The results of the research carried out are 1) The research steps include a) Definition, here what the researcher does is observe and look for problems faced by students in using PPKn learning media and determine how the video-based learning media will be used. b) Design, that is, the researcher designed a video-based learning media, guided by Core Competencies and Basic Competencies in the subject matter of norms and justice in Civics. c) Development, namely carrying out a feasibility test on the karungut video with material experts and media experts. 2) Validity aspect, assessment of the suitability of the material on the karungut video as a PPKn learning media on norms and justice material is based on validation sheets from material experts and media experts, where the three material expert lecturers and the three media expert lecturers have validated the karungut video as a PPKn learning media. on norms and justice material and is suitable for use with several changes according to suggestions or comments given and proven by the results of the analysis of assessment items.

Keywords: Karungut Video, PPKn Learning Media, Norms and Justice

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Introduction

Media pembelajaran adalah sesuatu yang menjembatani proses pembelajaran, bentuknya seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap dan menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Rahdiyanta, 2017). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober sampai bulan Desember tahun 2021 di SMP Muhammadiyah Palangka Raya, bahwa di masa pandemi covid-19, proses pembelajaran dilakukan secara daring melalui *whatsapp group*, *zoom meeting*, dan *google meet*, dan guru PPKn menggunakan LKS serta buku paket dalam proses pembelajarannya. Penggunaan LKS dan buku paket dalam proses pembelajaran memberikan kesan yang monoton. Kenyataan yang dihadapi dikelas pada sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan menguasai pemahaman dan mengembangkan konsep-konsep pembelajaran PPKn karena cara belajar peserta didik kurang sistematis dan bermakna, tidak dapat menentukan konsep-konsep esensial dan menghubungkan konsep yang satu dengan konsep yang lain pada satu pokok bahasan. Faktanya pendidikan cenderung menggunakan sistem pembelajaran yang hanya mentransfer pengetahuan

kepada peserta didik atau yang disebut sebagai *dead knowledge*, yaitu pengetahuan yang terlalu bersifat hafalan (*textbookish*), sehingga pengetahuan yang didapat dari pembelajaran tidak menyatu dengan budaya yang ada (Subiki, 2017).

Pembelajaran yang menggunakan media video masih belum mengadopsi nilai-nilai lokal Kalimantan Tengah, salah satunya karungut yang dalam penelitian ini adalah mengintegrasikan video karungut ke dalam media pembelajaran PPKn pada materi Norma dan Keadilan. Media pembelajaran yang menggunakan video yaitu terdiri dari unsur gambar, tulisan dan suara dapat meningkatkan perhatian, membawa peserta didik memahami ide dan mendapatkan informasi serta dapat mengatasi keterbatasan waktu, ukuran dan tempat. Media itu diharapkan dapat menghadirkan konsep pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret dan nyata sehingga mudah dimengerti dan dipahami peserta didik (Ayriza, 2018). Menurut Dunis Iper dalam (Saraswati, 2016) bahwa Kearifan lokal sebagai suatu pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat lokal tertentu melalui kumpulan pengalaman dalam mencoba dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam suatu tempat. Oleh karena itu, kearifan lokal sering dipilih untuk penerapan ataupun pelaksanaan seorang guru dalam menyampaikan materi dan agar dapat di terima dengan baik oleh peserta didik. Karena karakter dan budaya bangsa sejatinya bertujuan tidak hanya untuk peserta didik tetapi juga kepada tenaga pendidik agar lebih kreatif, inovatif, dan lebih mengembangkan kemampuannya.

Method

Jenis penelitian yang peneliti gunakan pada pengembangan ini adalah penelitian dan pengembangan sederhana atau *Research and Development* (R&D) model 4-D (*Four D Models*) dari Thiagarajan, Semmel & Semmel, namun karena keterbatasan waktu dan biaya, peneliti hanya melakukan sampai tahap ke-3 saja dan tidak dilakukan uji coba lapangan. Secara sederhana penelitian pengembangan didefinisikan sebagai metode penelitian yang berfungsi untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk. Secara sederhana penelitian pengembangan didefinisikan sebagai metode penelitian yang berfungsi untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaharui produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada. Memvalidasi produk berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Pada bagian Pendahuluan memuat latar belakang tujuan, batasan, dan asumsi hasil penelitian. Pada bagian Metode Penelitian memuat teknik atau pendekatan yang digunakan dalam penelitian, baik teknik mengumpulkan data, mengolah data maupun menyajikan data. Pada bagian Hasil dan Pembahasan memuat sajian dalam bentuk angka dan kalimat deskriptif tentang hasil-hasil pengolahan data yang dilakukan disertai dengan penjelasan yang didukung oleh hasil dalam bentuk tabel atau gambar. Pada bagian Simpulan, memuat hasil yang didapatkan berdasarkan tujuan penelitian yang dituliskan dalam bentuk kalimat deskriptif dan atau dalam bentuk poin-poin jika dianggap perlu. Pada bagian Saran dan Rekomendasi, memuat usulan-usulan penelitian, baik dalam bentuk rekomendasi hasil penelitian maupun usulan penelitian lanjutan. Pada bagian Daftar Pustaka memuat sitasi atau ikhtisar rujukan yang menjadi landasan teoritis dalam melakukan penelitian, baik landasan untuk latar belakang, metode maupun pembahasan hasil penelitian.

Results

1. Tahap *Define* (Tahap Pendefinisian)

Dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan persyaratan instruksional yang digunakan dalam pengembangan video karungut pada materi Norma dan Keadilan kelas VII SMP Muhammadiyah Palangka Raya. Pada tahap ini juga dilakukan yang utama adalah menganalisis dan merumuskan tujuan serta kendala pembelajaran. Tahap ini memiliki beberapa kegiatan yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. *Front-end Analysis* (analisis ujung depan)

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menganalisis masalah di lapangan. Analisis tersebut dilakukan melalui observasi (mengamati langsung saat mengajar). Selain itu, peneliti juga melakukan studi literatur untuk mengembangkan Video Karungut pada Materi Norma dan Keadilan. Observasi untuk penelitian ini dilakukan pada tanggal 7-9 Desember 2021 dan 7 April-

- 13 Mei 2022. Hasil dari observasi ditemukan bahwa proses pembelajaran pada materi Norma dan Keadilan pelajaran PPKn masih monoton dan belum dikaitkan dengan budaya lokal. Pembelajaran belum mengaitkan budaya lokal Suku Dayak yaitu karungut.
- b. *Learner Analysis* (analisis peserta didik)
Menganalisis target dari pengembangan Video Karungut sebagai media pembelajaran. Target dari pengembangan media ini adalah peserta didik kelas VII. Secara umum karakteristik peserta didik SMP ada pada tahap operasional formal ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Adapun hasil identifikasi dapat dikemukakan bahwa karakteristik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran cenderung tidak bisa mengikuti alur pembelajaran, peserta didik cepat merasa bosan dengan metode pembelajaran yang biasa digunakan, ketika guru memberikan pertanyaan hanya sebagian peserta didik yang antusias menjawab dan peserta didik terlihat tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Dengan demikian agar tercapainya tujuan pembelajaran, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video karungut pada materi Norma dan Keadilan.
 - c. *Task Analysis* (analisis tugas)
Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengidentifikasi keterampilan utama yang harus dikuasai oleh peserta didik. Dalam mengidentifikasi keterampilan tersebut, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Kelas VII SMP Muhammadiyah Palangka Raya menggunakan kurikulum 2013 yang telah diperbaharui. Peneliti berusaha menghubungkan tema dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang ada di dalamnya sehingga Video Karungut ini diberi judul “Norma dalam Kehidupan”. Alasan dipilihnya judul tersebut karena di dalam KI dan KD memaparkan terkait norma yang dijumpai peserta didik dalam kegiatan di kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini seperti sikap sosial pada norma kesucilaan, taat atas kewajiban beribadah kepada Tuhan pada norma agama dan lainnya. Sehingga diharapkan mampu memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, menentukan prosedur pembelajaran dan pembentukan kompetensi secara efektif, serta menetapkan kategori keberhasilan (Raharjo, 2020).
 - d. *Concept Analysis* (analisis konsep)
Konsep yang dimuat dalam video karungut merupakan penjabaran dari kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang sudah dikemukakan sebelumnya. Konsep yang termuat dalam video karungut ini dijabarkan menjadi indikator.
 - e. *Specifying Instructional Objectives* (perumusan tujuan pembelajaran)
Tahap *specifying Instructional Objectives* meliputi perumusan tujuan dengan menggambarannya dari indikator yang sudah dibuat. Selain itu, pada tahap ini juga menganalisis materi yang akan dimuat dalam video karungut. Tujuan pembelajaran digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan materi. Tujuan utama pengembangan video karungut sebagai media pembelajaran PPKn adalah peserta didik dapat memahami materi norma dan keadilan. Tujuan pembelajaran dalam video karungut yaitu; 1) Menghargai norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dengan jujur sebagai anugerah tuhan yang maha esa; 2) Mematuhi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat untuk mewujudkan keadilan; 3) Memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat untuk mewujudkan keadilan; 4) Berperilaku sesuai norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat untuk mewujudkan keadilan.
2. Tahap *Design* (Tahap Perancangan)
Merancang prototype lirik karungut dan video klip agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap ini dapat dilakukan setelah menetapkan tujuan instruksional. Aspek utama dari tahap perencanaan yaitu pemilihan media dan format untuk materi serta produk versi awal yang dirancang agar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Nurdyansyah, 2019). Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap ini dapat dijelaskan sebagai berikut:
- a. *Constructing Criterion-referenced Test* (penyusunan tes acuan patokan)

Kegiatan ini untuk menyusun tes kategori. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan yaitu setelah peserta didik belajar menggunakan video karungut. Menyusun tes ini mengacu dari tujuan yang sudah ditetapkan. Tes yang ditetapkan kemudian menghasilkan garis besar materi yang dimuat dalam video karungut. Tes berada diluar video dan berada dalam lembaran tes tersendiri yang berbentuk tugas ataupun evaluasi yang terdiri dari pilihan ganda, isian singkat, dan uraian. Tes dibuat untuk tugas maupun evaluasi peserta didik pada materi norma dan keadilan, yaitu sebagai berikut; a) Peserta didik diminta menjelaskan tentang makna norma, b) Peserta didik diminta menjelaskan tentang hakikat manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, c) Peserta didik diminta menyebutkan macam-macam norma beserta contohnya, d) Peserta didik diminta menjelaskan tentang arti penting norma dalam mewujudkan keadilan, e) Peserta didik diminta menyebutkan perilaku norma dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan tes yang telah ditetapkan kemudian dapat menetapkan garis besar untuk materi di dalam video karungut sebagai media pembelajaran. Materi yang termuat di dalam video karungut dapat dirumuskan sebagai berikut.

NO.	Komponen Materi	Uraian Materi
1.	Pengertian Norma dan Hakikat Manusia	-
2.	Macam-Macam Norma dan Contohnya	1) Norma Agama 2) Norma Kesopanan 3) Norma Kesusilaan 4) Norma Hukum
3.	Arti Penting Norma dalam Mewujudkan Keadilan	-
4.	Perilaku Norma dalam Kehidupan Sehari-hari	-

b. *Media Selection* (Pemilihan media)

Berdasarkan studi pendahuluan, maka dibutuhkan media untuk mengemas materi pelajaran norma dan keadilan yang berbasis teknologi dan budaya (video musik tradisional karungut). Media yang digunakan adalah video karungut. Hal tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa belum adanya media pembelajaran pada materi norma dan keadilan yang memuat teknologi dan budaya lokal. Selain itu, video karungut mudah digunakan oleh peserta didik dengan pendampingan guru ataupun secara mandiri karena dapat dipelajari secara berulang dan mudah diakses serta mengingat pembelajaran masih dilaksanakan secara daring. Media pembelajaran video karungut pada materi norma dan keadilan yang menggunakan Kurikulum 2013 yang telah direvisi dimaksudkan untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Dalam video karungut ini dilengkapi visual gambar bergerak (video) untuk menggambarkan kegiatan yang berkaitan dengan materi norma dan keadilan serta lirik yang tersedia dalam bahasa Indonesia dan bahasa Dayak Ngaju agar secara visual terakselerasikan dengan audio.

c. *Format Selection* (Pemilihan format)

Kegiatan yang dilakukan dalam format selection adalah memilih dan menetapkan format yaitu alur lirik karungut dan tata letak scene video karungut. Video karungut ini dibuat berdasarkan kurikulum 2013 dan silabus kurikulum 2013 yang dikeluarkan oleh BNSP.

d. *Initial Desain* (Rancangan awal)

Pembuatan video karungut menggunakan aplikasi Movavi Video pada laptop dan penyusunan naskah lirik karungut serta storyboard menggunakan aplikasi Microsoft Word. Setelah desain selesai, video karungut di ekspor dengan ukuran file 2,57 GB pada resolusi 1080p High Dimensi (HD) yang berdurasi 16 menit 22 detik. Lirik karungut pada video menggunakan huruf Times New Roman dengan ukuran 12 yang tidak hanya tersedia bahasa Indonesia saja namun juga tersedia bahasa Dayak Ngaju yang bercetak miring. Klip video menggunakan 7 scene shot video klip yaitu 1 scene shot adalah video guru, 1 scene shot adalah gambar dan 5 scene shot adalah video peserta didik dari youtube yang tercantum dalam kutipan di akhir video karungut. Peneliti

menggunakan sumber buku pelajaran SMP/MTs yang terafiliasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sehingga materi pada lirik karungut bersumber dari buku tersebut namun disesuaikan dengan hakikat lirik karungut yang bersajak akhir (a, a, a, a) atau (a, a, b, b) atau (a, b, a, b) namun tetap menggunakan kata atau kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik kelas VII MTs. Video karungut yang dikembangkan berisi bagian pembuka, bagian pengantar, bagian makna norma, bagian macam-macam dan contoh norma, bagian arti penting norma dalam mewujudkan keadilan, bagian perilaku norma dalam kehidupan sehari-hari dan bagian penutup.

3. Tahap *Develop* (Tahap pengembangan)

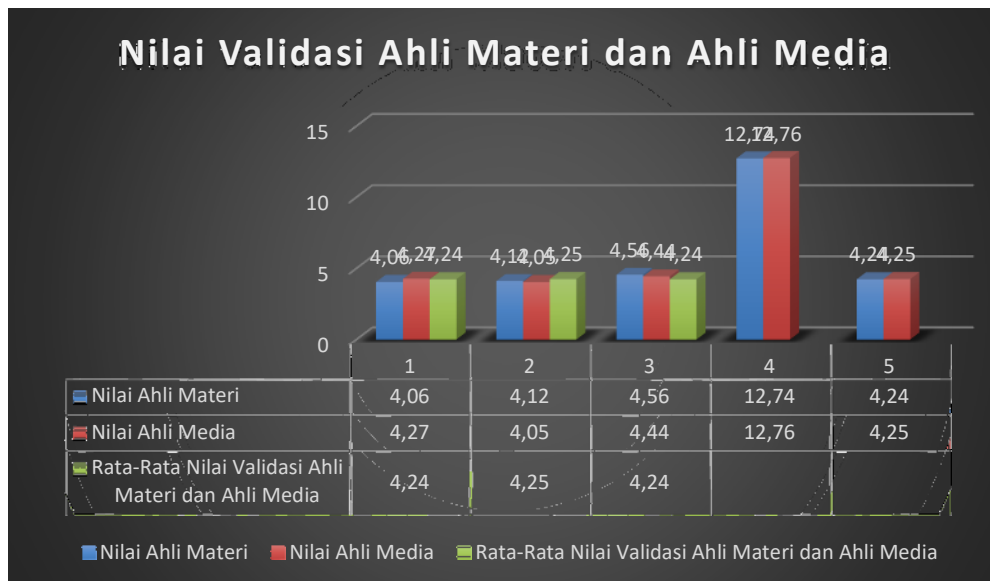
Pada tahapan ini berguna untuk mengetahui kelayakan pengembangan video karungut pada materi norma dan keadilan kelas VII SMP /MTs yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan produk. Validasi ahli terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi.

a. Pengembangan Instrument

Peneliti membuat instrument validasi ahli materi dan ahli media yang sesuai produk dengan melakukan studi literatur.

b. Validasi Produk

Melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media yang terdiri atas tiga validator ahli materi dan ahli media Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu Ahmad Saefulloh, S.Pd.I.,M.Pd (Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan UPR) sebagai ahli materi dan ahli media 1, Yuyuk Tardimanto, S.Pd.I.,M.Pd (Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) sebagai ahli materi dan ahli media 2, dan Dotrimensi, M.Si (Dosen Pendidikan Kewarganegaraan UPR) sebagai ahli materi dan ahli media 3. Penilaian video karungut oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 16-20 Juni 2022. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini.



Berdasarkan hasil penilaian ahli materi di atas, media pembelajaran PPKn berbasis video karungut pada materi norma dan keadilan layak digunakan. Penilaian masuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata nilai sebesar 4.23. Selain dinilai dari segi materi, video karungut tersebut juga dinilai dari segi media oleh ahli media. Penilaian media terhadap video karungut sebagai media pembelajaran PPKn pada materi norma dan keadilan juga masuk ke dalam kategori sangat baik dengan nilai 4.25. sehingga rata-rata nilai yang diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media adalah 4.24 dengan kategori sangat baik.

Conclusion

Materi norma dan keadilan merupakan terapan dari pelaksanaan dalam berkehidupan sehari-hari yaitu kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, memiliki kaidah atau aturan yang dalam penelitian ini adalah norma untuk mencapai tujuan mewujudkan keadilan. Dalam penelitian dan pengembangan video karungut sebagai media pembelajaran PPKn sangat sejalan dengan materi norma dan keadilan, dimana secara esensial video karungut merupakan sebuah media teknologi dan budaya sehingga mencakup aturan-aturan atau norma dalam mewujudkan keadilan yang menjadi bagian dari tujuan pembelajaran PPKn.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D (*Four D Models*) dari Thiagarajan. Akan tetapi, dalam penelitian dan pengembangan ini hanya menggunakan tiga tahap saja yakni *define, design, dan develop*. Untuk tahap *desseminate* tidak dilakukan oleh peneliti. Hal tersebut dikarenakan pengembangan video karungut sebagai media pembelajaran PPKn pada materi Norma dan Keadilan hanya sampai validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahapan tersebut yaitu a. Tahap *Define* (Tahap Pendefinisian) terbagi menjadi 5 tahapan yaitu *Front-end Analysis, Learner Analysis, Task Analysis, Concept Analysis* dan *Specifying Instructional Objectives*, b. Tahap *Design* (Tahap Perancangan) terbagi menjadi 4 tahapan yaitu *Constructing Criterion referenced Tests, Media Selection, Format Selection, dan Initial Design*, c. Tahap *Develop* (Tahap Pengembangan) terbagi menjadi 2 tahapan yaitu Pengembangan Instrument dan Validasi Produk.

Pengembangan video karungut adalah kegiatan mengembangkan sebuah media pembelajaran baru yang disusun secara sistematis berdasarkan kaidah penciptaan karungut serta indikator materi norma dan keadilan yang merupakan turunan dari kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) materi norma dan keadilan. Pengembangan video karungut sebagai media pembelajaran PPKn pada materi norma dan keadilan kelas VII SMP/MTs berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media memperoleh hasil kategori layak untuk digunakan. Kategori kelayakan yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikan. Peneliti memberikan judul pada video karungut yaitu “Karungut – Norma dan Keadilan”. Video karungut yang dihasilkan sebagai berikut.

1. Judul Video : Karungut – Norma Dalam Kehidupan
2. Sasaran : Siswa kelas VII SMP
3. Durasi : 16 menit 22 detik
4. Ukuran file : 2,57 GB resolusi 1080p High Dimensi (HD)
5. Susunan Materi : Pengertian norma dan hakikat manusia, Macam-macam norma dan contohnya (Norma agama, Norma kesusilaan, Norma kesopanan dan Norma hukum), Arti penting norma dalam mewujudkan keadilan, dan Perilaku norma dalam kehidupan sehari-hari.
6. Materi : Norma dan Keadilan
7. Kurikulum : 2013
8. Jumlah Bait Karungut : 20 paragraf, 40 kalimat dan 376 kata
9. Pencipta : Ahmad Irfan Musthafa
10. Akses Video Melalui : Link youtube (<https://youtu.be/QqnJikjNclc>)

References

Ayriza, M. W. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. . *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3.

Raharjo. (2020). Analisis Perkembangan Kurikulum PPKn: dari Rentjaca Pelajaran 1947 sampai dengan Merdeka Belajar. *PKN Progresif*, 76-77.

Rahdiyanta, M. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 83-84 Volume 2 Nomor 2 .

Saraswati, S. (2016). Karungut : Nyanyian Sastra Lisan Suku Dayak Ngaju Di Kalimantan Tengah. 12.

Subiki, F. d. (2017). The development of science learning module based on brass local wisdom in the subject of heat in junior high school. *International Journal Of Advanced Research*, 5(9) : 1036-1041. .

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.