



**PENGARUH PEMANFAATAN VIDEO EDUKASI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH
SISWA KELAS XI/IPS DI SMA NEGERI 1 BANDAR TAHUN AJARAN
2014/2015**

SKRIPSI

Diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh
Tabah Listiyanto
3101410058

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul : “*Pengaruh Pemanfaatan Video Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar Tahun Ajaran 2014/2015*”, telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tangga :

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Suwito Eko Pramono, M.Pd

Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd.

NIP 19510606 198003 1 003

NIP 19730131 199903 1 002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah di pertahankan di depan sidang panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Penguji I

Drs. Karyono, M.Hum

NIP. 19510606 198013 1 003

Penguji II

Arif Purnomo, S.Pd. SS., M.Pd

NIP. 19730131 199903 1 002

Penguji III

Dr. Suwito Eko Pramono, M.Pd

NIP. 19580920 198503 1 003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Dr. Subagyo, M.Pd.

NIP. 195108081980031003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik bagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau rujukan berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2014



Tabah Listivanto
Nim : 3101410058

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

A. Motto :

1. Hidup adalah perjuangan.
2. Apapun pasti bisa, jika kita mau melakukan itu.
3. Never stop dreaming, never stop look back, and never give up.
4. Impian tidak terwujud dengan sendirinya, kamu harus segera bangun dan berupaya untuk mewujudkannya.

B. Persembahan

1. Ibu dan Bapak tercinta (Dwi Ani dan Sutrisno) terimakasih atas kasih sayang dan doa yang selalu menyertaiku, semoga skripsi ini dapat menjadi salah satu tanda baktiku.
2. Kakak-kakak tercinta dan keluarga besar (Ripujiyanto, Wahyu Dwiyanto, Alm. Tri Rahardjo, dan Sri Kuwati) terima kasih atas dorongan semangat serta do'a kalian.
3. Terima kasih kepada Trisye Yuliana Beru Ginting, yang telah banyak membantu dalam segala hal, serta terima kasih banyak atas dorongan semangat dan do'a.
4. Teman-teman jamaah ta'lim dan dzikir "Syafa'atul Ummah", yang telah memberikan do'a serta dorongan semangat.
5. Teman-teman "B-Class" yang telah banyak membantu dalam pengerjaan skripsi.
6. Teman-teman "Matrac" yang telah memberikan motivasi.
7. Teman-teman "Surspeed Garage" yang selalu menghibur dan memberikan motivasi.
8. Teman-teman "Sake Kost" yang selalu menghibur dan memberikan motivasi.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Pengaruh Pemanfaatan Video Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI/IPS di SMA Negeri 1 Bandar Tahun Ajaran 2014/2015”*

Penulis skripsi ini tidak terlepas dari kesulitan dan hambatan, namun berkat bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, ucapan terima kasih akan saya sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang, atas perhatian dan kesediaan beliau memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang ini.
2. Dr. Subagyo, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Arif Purnomo, S.Pd, S.S, M.Pd Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pengarahan.
4. Dr. Suwito Eko Pramono, M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
5. Drs. Haryoko Maskha, selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Bandar yang telah memberikan izin penelitian.

6. Dra. Sri Susilowati, selaku guru pengampu mata pelajaran sejarah kelas XI/IPS yang memberikan bantuan kepada penulis selama penelitian.
7. Siswa kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar, yang bersedia menjadi sampel penelitian.
8. Orang tua dan keluarga besar yang telah memberikan do'a, motivasi dan semangat dalam penyusunan skripsi.
9. Keluarga besar "Surspeed Garage", terimakasih atas dukungannya.
10. Taufik Ilman Ualia, yang telah membantu pengerjaan video edukasi.
11. Keluarga besar mahasiswa sejarah angkatan 2010, terima kasih atas dukungannya.
12. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung ikut terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan (jauh dari sempurna). Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang, Khususnya dalam pengembangan ilmu pendidikan sejarah.

Semarang, 2014

Penulis



Tabah Listiyanto
NIM. 3101410058

SARI

Listiyanto, Tabah. 2015. “*Pengaruh Pemanfaatan Video Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar Tahun Ajaran 2014/2015*”. Skripsi Jurusan Pendidikan sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dr. Suwito Eko Pramono, M.Pd.

Kata Kunci : Pengaruh Pemanfaatan Video Edukasi, Motivasi Belajar.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar tahun ajaran 2014/2015 ? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar tahun ajaran 2014/2015.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan desain korelasi product moment. Dalam penelitian ini diambil sampel penelitian adalah kelas XI/IPS III yang berjumlah 34 siswa. Penentuan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel di dalam populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen.

Metode pengumpulan data menggunakan metode angket atau kuisioner, Jenis kuisioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang memungkinkan responden hanya memilih alternatif jawaban yang telah disediakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran sejarah mampu memberikan motivasi belajar secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan statistik dari data yang didapat dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran sejarah mempengaruhi motivasi belajar sebesar 44,1% dan sisanya 55,9% ditentukan oleh faktor lain.

Pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi yang berisi materi peristiwa Rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah teks proklamasi adalah salah satu alternatif guna menunjang semangat belajar para siswa. Video edukasi sangat baik diterapkan dalam pembelajaran sejarah agar pembelajaran menjadi tidak membosankan dan siswa memiliki semangat untuk belajar, namun video edukasi juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
F. Batasan Istilah	9
BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Landasan Teori	13
1. Motivasi	13
a. Pendapat Para Ahli	13

b. Macam-macam Motivasi	17
c. Proses Terbentuknya Motivasi	19
d. Fungsi Motivasi Dalam Belajar	20
e. Definisi Konseptual	21
2. Belajar	21
a. Komponen Dalam Pembelajaran	24
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	27
c. Tujuan Belajar	28
d. Efektivitas Pembelajaran	39
e. Definisi Konseptual	31
B. Kerangka Berfikir	32
C. Hipotesis	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Populasi dan Desain Sampel	34
B. Variabel Penelitian	35
C. Metode Pengumpulan Data	36
D. Validitas dan Realibilitas	37
1. Validitas	37
2. Realibilitas	39
E. Analisis Data	40
1. Uji Prasarat	40
a. Uji Normalitas	40
b. Uji Linieritas	41

2. Uji Hipotesis	43
a. Koefisien Korelasi	43
b. Uji Persamaan Regresi	44
c. Uji Korelasi Determinasi	45
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian	46
1. Letak Lokasi Penelitian	46
2. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Bandar	46
3. Perkembangan SMA Negeri 1 Bandar	48
B. Hasil Penelitian	50
1. Uji Prasyarat	50
a. Uji Normalitas	50
b. Uji Linieritas	53
2. Uji Hipotesis	54
a. Koefisien Korelasi	54
b. Uji Persamaan Regresi	55
c. Uji Korelasi Determinasi	58
C. Pembahasan	60
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Siswa SMA N 1 Bandar	49
Tabel 4.2 Uji Normalitas Data	52
Tabel 4.3 Uji Persamaan Regresi	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	33
Gambar 4.1 Normalitas Pemanfaatan Video Edukasi	51
Gambar 4.2 Normalitas Motivasi Belajar	52
Gambar 4.3 Garis Persamaan Regresi	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	79
Lampiran 2 RPP	80
Lampiran 3 Tabulasi Data Penelitian	87
Lampiran 4 Uji Validitas Instumen	93
Lampiran 5 Uji Koefisien Reliabilitas	95
Lampiran 6 Uji Normalitas Video Edukasi	96
Lampiran 7 Uji Normalitas Motivasi Belajar.....	98
Lapiran 8 Uji Linieritas.....	100
Lampiran 9 Uji Koefisien Korelasi	102
Lampiran 10 Uji Persamaan Regresi	103
Lampiran 11 Uji Koefisien Determinasi	105
Lampiran 12 Daftar Nama Responden Angket Motivasi Belajar	106
Lampiran 13 Daftar Nama Responden Validitas Angket	107
Lampiran 14 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	108
Lampiran 15 Angket Motivasi Belajar	109

Lampiran 16 Angket Respon Siswa Terhadap Video Edukasi	114
Lampiran 17 Validasi Media Pembelajaran Video Edukasi	116
Lampiran 19 Dokumentasi	121
Lampiran 20 Surat Ijin Observasi Awal	126
Lampiran 21 Surat Ijin Penelitian	127
Lampiran 22 Surat Bukti Penelitian	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pancasila merupakan dasar dan tujuan dari pendidikan, karena Pancasila merupakan pandangan hidup bangsa dan dasar negara Republik Indonesia. Kegiatan pendidikan ditunjukkan untuk membentuk manusia Indonesia yang memiliki kepribadian yang lebih baik, yaitu manusia Indonesia yang sikap dan perilakunya dalam hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila (Munib, 2009:30).

Dalam mencapai perkembangannya, manusia ingin mencapai suatu kehidupan yang lebih baik. Selama manusia berusaha untuk meningkatkan kehidupannya, baik untuk meningkatkan pengetahuannya, meningkatkan dan mengembangkan kepribadian serta kemampuan atau ketrampilannya, secara sadar atau tidak sadar, maka selama itulah pendidikan sebetulnya berjalan terus. Untuk meningkatkan kehidupannya itu manusia akan selalu berusaha untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman baru. Usaha itu dapat disebut dengan pendidikan, oleh karena itu pendidikan akan berlangsung sepanjang hayat (Munib, 2009:30).

Pengertian pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara menyatakan, bahwa pendidikan pada umumnya berarti daya upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual), dan tubuh anak (Munib, 2009:33).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual-keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran (Munadi, 2013: 3).

Pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan tersebut dimaksudkan agar dapat membantu proses pendidikan dalam pencapaian tujuan pendidikan. Pada dasarnya tujuan dari sebuah pendidikan adalah untuk mencapai suatu kehidupan yang lebih baik. Disamping itu, pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan-gagasan sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial,

dan kompetensi profesional (UU RI No.14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen).

Pendidikan yang berkualitas memerlukan tenaga guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Sejalan dengan kemajuan IPTEK maka tuntutan kompetensi guru yang profesional juga berubah. Guru tidak cukup hanya membelajarkan anak yang belajar (siswa). Guru mampu melaksanakan kegiatan instruksional atau pembelajaran yaitu kegiatan mengatur atau mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Yang dimaksud dengan lingkungan dalam pengertian ini bukan hanya tempat dimana kegiatan belajar berlangsung, tetapi juga mencakup metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas informasi (bahan ajar) dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar. (Ibrahim,2000 : 2)

Motivasi menurut, (Eysenck dan kawan-kawan dalam Slameto, 2003:170) dirumuskan sebagai proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia, merupakan konsep yang rumit dan berkaitan dengan konsep-konsep lain seperti minat, konsep diri, sikap, dan sebagainya.

Motivasi merupakan suatu dorongan yang kuat baik dari dalam diri seseorang maupun dorongan dari luar diri seseorang untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai

tujuan.

Hadirnya media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi lebih merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi, media juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu siswa dalam belajar. (Hamalik, 2008: 200)

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk tujuan pembelajaran tertentu.

Mata pelajaran sejarah mempunyai peranan sangat penting dalam rangka menumbuhkan jiwa nasionalisme, hal ini karena sejarah merupakan kajian ilmu yang menjelaskan tentang peristiwa masa lampau yang disertai dengan fakta-fakta yang jelas. Mata pelajaran sejarah juga memiliki arti penting dalam pembentukan kesadaran dan wawasan kebangsaan, karena

bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai sejarahnya. Namun dalam proses belajar mengajar (PBM) sering kali dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari sehingga materi menjadi sulit diajarkan guru dan dipahami oleh siswa. Hal ini yang menjadikan menurunnya motivasi belajar para siswa akan mata pelajaran sejarah yang diajarkan oleh guru pengampu, guru lebih sering menggunakan metode ceramah konvensional sebesar 60%, diskusi dan tanya jawab sebesar 20%, dan sisanya 20% menggunakan media power point.

Pembelajaran mata pelajaran sejarah telah melakukan banyak cara melalui ceramah, diskusi, permainan dan lain sebagainya. Permasalahannya, dalam pemilihan media yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar apakah sudah tepat dan dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik untuk belajar sejarah lebih lanjut. Para pengajar hendaknya mempunyai kemampuan didalam memilih media yang tepat untuk setiap pokok bahasan. (Hamalik, 2008: 200)

Pembelajaran sejarah dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu usaha penulis dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan aktif. Sehingga dalam pelaksanaan proses belajar mengajar ada interaksi yang kuat antara guru dan para siswa. Oleh karena itu, untuk mewujudkan proses pembelajaran yang ideal menuju pembelajaran yang mampu memberikan pola pikir kritis dari peserta didik, meningkatkan daya penalaran, serta keberanian dalam mengungkapkan pendapat secara demokratis dan ilmiah. Dibutuhkan suatu

media yang tepat untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran sejarah dengan Pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI/IPS di SMA Negeri 1 Bandar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Bandar pada tanggal 13 Februari 2014, sarana dan prasarana di SMA Negeri 1 Bandar sangat mendukung proses pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi, karena terdapat ruang kelas yang memadai serta tersedianya LCD dan proyektor di tiap kelas. Namun hal tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru pengampu mata pelajaran sejarah.

Berangkat dari keinginan untuk meningkatkan motivasi belajar menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dalam media berbentuk *video edukasi*. Isi dari media pembelajaran adalah bahan ajar pendidikan sejarah, untuk siswa kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar, yakni tentang peristiwa Rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah Proklamasi. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan mengadakan penelitian lebih lanjut tentang *“Pengaruh Pemanfaatan Video Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI/IPS di SMA Negeri 1 Bandar Tahun Ajaran 2014/2015”*

B. Identifikasi Masalah

1. Proses belajar mengajar (PBM) sering kali dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari sehingga materi menjadi sulit diajarkan guru dan dipahami oleh siswa
2. menurunnya motivasi belajar para siswa akan mata pelajaran sejarah yang diajarkan oleh guru pengampu.
3. Sarana dan prasarana yang ada seperti LCD dan royektor belum dimaksimalkan oleh guru pengampu mata pelajaran sejarah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diperoleh suatu rumusan masalah sebagai berikut :

Adakah pengaruh pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar tahun ajaran 2014/2015 ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan judul yang penulis kemukakan pada penelitian ini penulis mempunyai tujuan sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar tahun ajaran 2014/2015.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat berguna secara teoretis maupun secara praktis :

1. Kegunaan teoretis

Secara teoritis kegunaan yang diperoleh dari penelitian tentang pengaruh pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar adalah dapat dimanfaatkan untuk pengetahuan sosial khususnya pada mata pelajaran sejarah dan memberikan sumbangan informasi bagi peneliti yang akan meneliti permasalahan yang sama.

2. Kegunaan praktis

Secara praktis kegunaan yang diperoleh yaitu penelitian ini dapat memberikan informasi dan masukan tentang pengaruh pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran sejarah baik bagi guru maupun kepada siswa.

a. Bagi guru

Menambah masukan bagi guru sejarah dalam penyampaian materi agar mengacu pada tujuan pembelajaran, dan guru lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dengan harapan siswa dapat menguasai dan memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

b. Bagi Siswa

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dapat memperluas pengetahuan siswa dan dapat mengerti tentang teknologi yang

sedang berkembang pada saat ini, mengatasi kebosanan siswa terhadap proses pembelajaran yang monoton sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya mata pelajaran sejarah.

F. Batasan Istilah

Penegasan istilah bertujuan agar pembaca mempunyai kesatuan bahasa dan persepsi dengan peneliti atau dengan kata lain agar pembaca mempunyai interpretasi yang sama dengan peneliti. Penegasan istilah bertujuan untuk menghindari adanya salah pengertian tentang istilah yang terkandung dalam judul. Adapun istilah yang peneliti maksud adalah:

1. Video Edukasi

Media video adalah bagian dari media Audio-Visual artinya dapat menyajikan gambar, suara, dan gerakan secara serentak. Video merupakan teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, dan menata ulang gambar yang bergerak. Dengan demikian maka kemampuan media ini dianggap lebih menarik sebab selain bisa dilihat juga dapat didengar secara bersamaan (Ibrahim, dkk, 2000: 110).

Kelebihan video:

- a. Dapat menayangkan obyek atau kejadian yang mendekati/sama dengan keadaan yang sebenarnya (mengatasi keterbatasan ruang dan waktu)
- b. Dapat memperjelas informasi dengan teknik manipulasi baik ukuran, warna, maupun kecepatan.
- c. Dapat memperjelas informasi dengan cara diulang-ulang penayangannya.

- d. Gambar yang ditayangkan dapat diberhentikan (dibekukan) untuk diamati sejenak dengan secara seksama.

Kelemahan video:

- a. Komunikasi satu arah
- b. Penggunaan video membutuhkan alat yang kompleks dan relatif mahal (LCD/proyektor, kamera video, video tape recorder, tv monitor, dan lain-lain)
- c. Jenis dan format video belum standard (tiap jenis merk memiliki tipe tersendiri).

Video edukasi adalah media pembelajaran yang dibuat oleh penulis dalam bentuk video, video tersebut berisi materi pelajaran yang dikemas secara menarik, interaktif dan juga mendidik. Tujuan dari dibuatnya video edukasi adalah sebagai media pembelajaran yang bisa membangkitkan motivasi belajar siswa.

2. Motivasi

Menurut Donald dalam Sardiman (2008: 73). Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Perumusan ini mengandung tiga unsur yang saling berkaitan sebagai berikut: (a) motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi, (b) motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan, (c) motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Definisi ini sejalan dengan yang diantaranya disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, yakni sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. (Munadi, 2013: 7)

4. Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan

oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi seseorang. Oleh karena itu, dengan menguasai konsep dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis.

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi seseorang. Oleh karena itu dengan menguasai konsep dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis (Anni, 2010:82).

BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Landasan Teori

1. Motivasi

a. Pendapat Para Ahli

Motivasi menurut Uno, (2011:3) berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Sejalan pengertian tersebut Winkel dalam Uno, (2011:3) menjelaskan arti motif yaitu daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu. Sehingga motivasi dapat diartikan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Menurut Slavin dalam Anni, 2010: 159 motivasi merupakan proses internal yang mengaktifkan, memandu, dan memelihara perilaku seseorang secara terus-menerus. Motivasi juga dapat diartikan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat pada kemauan melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah kekuatan baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut (Mc. Donald dalam Sardiman, 2008: 74) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari

pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting.

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “neurophysiological” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa atau “feeling”, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Ketiga elemen diatas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk

kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Teori tentang motivasi ini lahir dan awal perkembangannya ada di kalangan psikolog, dijelaskan bahwa dalam motivasi itu ada suatu hierarki, maksudnya motivasi itu ada tingkatan-tingkatannya, yakni dari bawah ke atas. Dalam hal ini ada beberapa teori tentang motivasi yang selalu bergayut dengan soal kebutuhan, yaitu:

- a) Kebutuhan *fisiologis*, seperti lapar, haus, kebutuhan untuk istirahat, dan sebagainya.
- b) Kebutuhan akan keamanan (*security*), yakni rasa aman, bebas, dari rasa takut dan kecemasan.
- c) Kebutuhan akan *cinta* dan *kasih*: kasih, rasa diterima dalam suatu masyarakat atau golongan (keluarga, sekolah, kelompok).
- d) Kebutuhan untuk *mewujudkan* diri sendiri, yakni mengembangkan bakat dengan usaha mencapai hasil dalam bidang pengetahuan, sosial, pembentukan pribadi

Selanjutnya untuk melengkapi uraian mengenai makna dan teori tentang motivasi itu, perlu dikemukakan adanya beberapa ciri motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).

2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, dan sebagainya).
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Sardiman (2007: 75) juga mengartikan Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang.

Salah satu cara membangkitkan motivasi adalah dengan menunjukkan kepada siswa bahwa keterampilan yang mereka pelajari itu sangat diperlukan oleh mereka dalam rangka belajarnya (Usman, 2002:28). Sementara itu Sardiman (2007: 93), berpendapat bahwa menumbuhkan

kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Motivasi memiliki peran dalam menumbuhkan gairah dan semangat untuk belajar.

b. Macam-macam Motivasi

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, motivasi atau motif-motif yang aktif sangat bervariasi.

1. Motivasi dilihat dasar pembentukannya.

- a. Motif-motif bawaan, motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Contohnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk bekerja, dorongan untuk beristirahat, dan lain sebagainya.
- b. Motif-motif yang dipelajari, motif yang timbul karena dipelajari, sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat, dan lain sebagainya.

2. Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis.

- a. Motif atau kebutuhan organis, misal kebutuhan untuk makan, minum, bernafas, seksual, beristirahat, dan lain sebagainya.
- b. Motif-motif darurat, yang termasuk dalam motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas,

untuk berusaha, untuk memburu. Motivasi ini timbul karena rangsangan dari luar.

- c. Motif-motif objektif, dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif ini muncul untuk menghadapi dunia luar secara efektif.

3. *Motivasi jasmaniah dan rohaniah.*

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmaniah seperti misalnya: refleksi, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan.

4. *Motivasi intrinsik dan ekstrinsik.*

a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan siswa sendiri. Motivasi ini timbul tanpa pengaruh luar. Motivasi yang berasal dari dalam dapat berupa: keinginan untuk berhasil, keinginan untuk memperoleh pengetahuan, keinginan untuk trampil serta keinginan untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar atau motivasi yang timbul dari pengaruh luar. Motivasi yang berasal dari luar berupa: adanya keinginan memperoleh penghargaan,

adanya persaingan antar teman dan adanya dorongan dari guru.

c. Proses Terbentuknya Motivasi

Terbentuknya motivasi berasal dari dua jenis, yaitu berasal dari diri sendiri (internal) dan juga berasal dari lingkungan (eksternal). Motivasi internal adalah motivasi yang muncul dari dalam diri sendiri tanpa ada faktor luar yang mempengaruhinya. Motivasi ini lebih menekankan nilai dari kegiatan itu sendiri dari pada penghargaan dari luar.

Motivasi internal masih dibagi lagi menjadi dua yaitu, determinasi diri dan pilihan personal. Determinasi disini maksudnya adalah kita melakukan sesuatu karena kita mau melakukannya bukan karena paksaan atau imbalan. Sedangkan pilihan personal adalah kita melakukan sesuatu karena kita merasakan perasaan bahagia dan menyenangkan, kita merasakan kepuasan tersendiri ketika selesai melakukan sesuatu.

Berbeda dengan motivasi eksternal yaitu motivasi yang muncul karena dorongan dari luar baik itu berupa hal yang positif seperti imbalan, reward, hadiah, penghargaan dan lain-lain maupun hal yang negatif seperti, hukuman, paksaan dan lain lain. Contohnya kita bekerja karena gaji yang akan kita dapatkan setiap bulannya.

Motivasi yang paling kuat adalah motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang, sebab kita dengan sadar ingin melakukan sesuatu bukan karena imbalan, pujian, hukuman dan lain-lain tetapi karena kita memang menginginkannya.

d. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Untuk belajar sangat diperlukan adanya motivasi, hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Perlu ditegaskan bahwa motivasi bertalian dengan suatu tujuan. Dengan demikian motivasi mempengaruhi adanya kegiatan, sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Di samping itu ada juga fungsi-fungsi lain, motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha untuk pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

e. Definisi Konseptual

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang kuat baik dari dalam diri seseorang maupun dorongan dari luar diri seseorang untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan.

Dalam penelitian ini yang akan diangkat adalah pengaruh pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar mata pelajaran sejarah siswa kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk video edukasi, dimana siswa akan diberikan video edukasi untuk ditonton dan dicermati isi dari video tersebut. Dengan demikian diharapkan video edukasi mampu memberikan motivasi belajar bagi para siswa kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar.

2. Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi seseorang. Oleh karena itu dengan menguasai konsep dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis.

Pengertian tentang belajar: (1) memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, (2) suatu proses perubahan tingkah laku individu dengan lingkungannya, (3) perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian, atau mengenai sikap dan nilai-nilai pengetahuan dan kecakapan dasar, yang terdapat dalam berbagai bidang studi, atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi, (4) belajar selalu menunjukkan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Selanjutnya belajar adalah proses seseorang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap.

Uno (2011) menjelaskan lebih jauh bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Teori belajar diatas dapat dirangkum bahwa belajar merupakan suatu pengalaman yang diperoleh berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Belajar menunjukkan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Sedangkan dari beberapa definisi tentang belajar, dapat dirumuskan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan interaksi antara individu dengan lingkungannya yang dilakukan secara formal, informal, dan nonformal. (Uno, 2011: 22)

Belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur-unsur yang saling berkaitan satu dengan yang lain sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Unsur-unsur tersebut adalah:

- a. Peserta didik yang dapat diartikan sebagai peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.
- b. Rangsangan (stimulus) seperti suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang adalah stimulus yang selalu berada di lingkungan seseorang. Agar peserta didik dapat belajar optimal, maka ia harus mampu memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati.
- c. Memori, yang berada pada peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.
- d. Respon merupakan tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori, peserta didik yang sedang mengamati stimulus akan mendorong memori memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon dalam peserta didik diamati pada akhir proses belajar yang disebut dengan perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*).

Keempat unsur belajar tersebut dapat digambarkan sebagai berikut, kegiatan belajar akan terjadi pada diri peserta didik apabila terdapat interaksi antara stimulus dengan isi memori, sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum dan setelah adanya stimulus tersebut. Apabila terjadi

perubahan perilaku, maka perubahan perilaku itu menjadi indikator bahwa peserta didik telah melakukan kegiatan belajar (Anni, 2010: 84).

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misal dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Selanjutnya ada yang mendefinisikan: “ belajar adalah berubah”. Dalam hal ini yang dimaksud dengan belajar berarti usaha tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, ketrampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, jelasnya menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang. Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik, untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Sardiman, 2008: 21)

a. Komponen-komponen Dalam Pembelajaran

Ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut adalah:

1. Tujuan

Tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang ingin dicapai, oleh kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini merupakan tujuan antara dalam upaya mencapai tujuan-tujuan lain yang lebih tinggi tingkatannya, yakni tujuan pendidikan dan tujuan pembangunan nasional.

Dimulai dari tujuan pembelajaran (umum dan khusus), tujuan-tujuan itu bertingkat, berakumulasi, dan bersinergi untuk menuju tujuan yang lebih tinggi tingkatannya, yakni membangun manusia (peserta didik) yang sesuai dengan yang dicita-citakan.

2. Subyek belajar

Subjek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar. Untuk itu dari pihak peserta didik diperlukan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Partisipasi subyek belajar dalam proses pembelajaran antara lain dipengaruhi faktor kemampuan yang telah dimiliki hubungannya dengan materi yang akan dipelajari. Oleh karena itu untuk kepentingan perencanaan pembelajaran yang efektif diperlukan pengetahuan pendidik tentang diagnosis kesulitan belajar dan analisis tugas.

3. Materi pelajaran

Materi pelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran. Materi

pelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku sumber. Maka pendidik hendaknya dapat memilih dan mengorganisasikan materi pelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung intensif.

4. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik perlu memilih, model-model pembelajaran yang tepat, metode mengajar untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat pendidik mempertimbangkan akan tujuan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran dan sebagainya agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal.

5. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran disamping komponen waktu dan metode mengajar. Media digunakan dalam kegiatan instruksional antara lain karena: (1) media dapat memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata menjadi dapat dilihat dengan jelas, (2) dapat menyajikan benda yang jauh dari subyek belajar, (3) menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat menjadi sistematis dan sederhana, sehingga mudah

diikuti. Untuk meningkatkan fungsi media dalam pembelajaran pendidikan perlu memiliki media yang sesuai (Anni, 2010: 194).

6. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Sehingga sebagai salah satu komponen pembelajaran pendidik perlu memperhatikan, memilih dan memanfaatkan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan kondisi eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh, kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial. Seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Oleh karena itu kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Sama kompleksnya pada kondisi internal adalah kondisi eksternal yang ada di lingkungan peserta didik. Beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (respon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

c. Tujuan Belajar

Mengenai tujuan-tujuan belajar itu sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan-tujuan belajar yang eksplisit diusahakan dengan tindakan instruksional, yang biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Ditinjau secara umum, maka tujuan belajar itu ada tiga jenis, yaitu:

- a. *Untuk mendapatkan pengetahuan*, hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemilik pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol.
- b. *Penanaman konsep dan keterampilan*, penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan, jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga akan dapat menitikberatkan pada gerak/keterampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah keterampilan yang dapat dilihat bagaimana ujung pangkalnya, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan-persoalan penghayatan, dan keterampilan berfikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan

merumuskan masalah atau konsep. Keterampilan memang dapat dididik, yaitu dengan banyak melatih kemampuan.

- c. *Pembentukan sikap*, dalam menumbuhkan sikap mental, da pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk itu dibutuhkan kecakapan dalam mengarahkan motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh atau model. Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari persoalan penanaman nilai-nilai. Oleh karena itu guru tidak sekedar “pengajar”, tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai kepada anak didiknya.

d. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas berarti berusaha untuk dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana, baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya atau berusaha melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif (Said, 1981:83).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan.

Metode pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan instruksional khusus yang dicanangkan lebih banyak tercapai.

a. Ciri-ciri Efektifitas

Menurut Harry Firman (1987) keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- 3) Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan ciri program pembelajaran efektif seperti yang digambarkan diatas, keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang. Aspek hasil meliputi tinjauan terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti program pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek proses meliputi pengamatan terhadap keterampilan siswa, motivasi, respon, kerjasama, partisipasi aktif, tingkat kesulitan padapenggunaan media, waktu serta teknik pemecahan masalah yang ditempuh siswa dalam menghadapi kesulitan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Aspek sarana penunjang meliputi tinjauan-tinjauan terhadap fasilitas fisik dan bahan serta sumber yang diperlukan siswa

dalam proses belajar mengajar seperti ruang kelas, laboratorium, media pembelajaran dan buku-buku teks.

b. Kriteria Efektifitas

Efektifitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran, kriteria keefektifan dalam penelitian ini mengacu pada :

- 1) Ketuntasan belajar, pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75 % dari jumlah siswa telah memperoleh nilai = 60 dalam peningkatan hasil belajar.
- 2) Model pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran (gain yang signifikan).
- 3) Model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Serta siswa belajar dalam keadaan yang menyenangkan.

e. **Definisi Konseptual**

Pendidikan menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

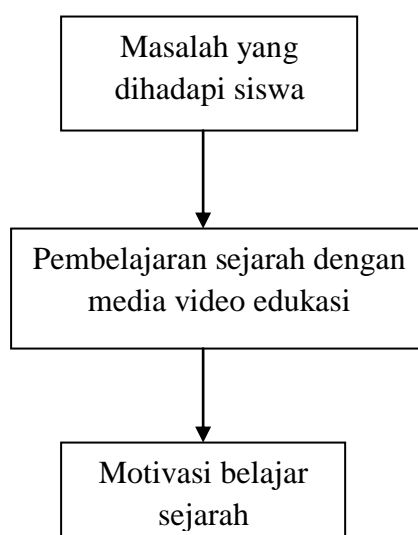
mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran sejarah di kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar sudah berjalan dengan baik, tetapi dalam pelaksanaannya para peserta didik mengalami beberapa permasalahan diantaranya adalah kejenuhan dalam mengikuti mata pelajaran sejarah karena dalam pelaksanaannya banyak menggunakan metode ceramah konvensional. Hal ini yang membuat motivasi belajar sejarah peserta didik menurun, dengan memanfaatkan media video edukasi sebagai media pembelajaran sejarah diharapkan dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar.

B. Kerangka Berfikir

Guru sangat berperan dalam keberhasilan belajar siswa, untuk itu pemilihan media sangatlah penting dalam proses pembelajaran guna menunjang motivasi belajar siswa agar dapat belajar dengan sungguh-sungguh. Pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran adalah salah satu upaya untuk mendorong motivasi belajar siswa khususnya mata pelajaran sejarah, siswa akan diajak melihat video edukasi yang bersangkutan dengan materi yang akan dipelajari, dengan menggunakan video edukasi diharapkan dapat menarik perhatian dan pemahaman. Pemahaman siswa akan lebih maksimal apabila para siswa tidak dari pendengaran tetapi juga dari penglihatannya sehingga timbul motivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

Pada penelitian ini akan diterapkan pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran pada kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar tahun ajaran 2014/2015. Dari kegiatan pembelajaran tersebut diharapkan video edukasi mampu memberikan motivasi belajar bagi para siswa khususnya mata pelajaran sejarah. Secara ringkas gambaran penelitian disajikan pada gambar kerangka berfikir di bawah ini



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

Berdasarkan semua uraian diatas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian adalah sebagai berikut: ada pengaruh pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI/IPS di SMA Negeri 1 Bandar tahun ajaran 2014/2015.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya (Sudjana, 2002:6).

Sementara itu Sugiyono mengartikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009:80). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh seluruh siswa kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar tahun ajaran 2014/2015 yang terdapat 3 kelas dengan jumlah siswa 106 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi (Sudjana, 2002:6). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang

diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2009:81).

Dalam penelitian ini di dapat kelas XI/IPS III yang berjumlah 34 siswa sebagai sampel penelitian. Penentuan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel di dalam populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2010:120).

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah obyek penelitian yang bervariasi (Arikunto 2006:116). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel ordinal. Variabel ordinal yaitu variabel yang menunjukkan tingkatan-tingkatan (Arikunto2006:116).

Pendapat lain tentang variabel penelitian diungkapkan oleh Sugiyono yang berpendapat bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010:3).

Dalam penelitian ini ada dua macam variabel yaitu Variabel bebas (X) dan Variabel terikat (Y).

Variabel dalam penelitian ini adalah :

1) Variabel bebas/ Independen (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pemanfaatan video edukasi. (Sugiyono, 2010:4).

2) Variabel terikat/ Dependen (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah motivasi belajar sejarah. (Sugiyono, 2010:4).

C. Metode Pengumpulan Data

Metode angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto 2006:151). Metode kuisisioner dibedakan atas beberapa jenis, tergantung pada sudut pandang. Dipandang dari cara menjawab, maka kuisisioner dibedakan menjadi dua macam yaitu sebagai berikut.

- a. Kuisisioner terbuka, yang memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimat sendiri.
- b. Kuisisioner tertutup, yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih

Jenis kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang memungkinkan responden hanya memilih alternatif jawaban yang telah disediakan. Untuk penskoran dari tiap jawaban oleh responden, peneliti

menentukan sebagai berikut :

Untuk jawaban A responden diberi skor 4

Untuk jawaban B responden diberi skor 3

Untuk jawaban C responden diberi skor 2

Untuk jawaban D responden diberi skor 1

Jika jawaban yang diberikan semakin mendekati dengan jawaban yang diharapkan, maka semakin tinggi skor nilai yang diperoleh.

D. Validitas dan Realibilitas

1) Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto 2006:168). Suatu instrumen dikatakan valid atau sah bila mempunyai validitas tinggi, mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud.

Dalam menguji tingkat validitas suatu instrumen, dapat dilakukan dengan cara, yaitu: analisis faktor dan analisis butir. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis butir yang skor-skor butir dipandang sebagai nilai X dan skor total dipandang sebagai nilai Y (Arikunto 2006:172)

Pengujian validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh pearson, yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - \left(\sum x \right) \left(\sum y \right)}{\sqrt{\left(N \sum x^2 - \left(\sum x \right)^2 \right) \left(N \sum y^2 - \left(\sum y \right)^2 \right)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : Jumlah responden

x : Nilai variabel X

y : Nilai variabel Y (Arikunto 2006:170)

Berdasarkan rumus diatas diperoleh :

$$r_{xy} = \frac{15 \times 1854 - 42 \times 646}{\sqrt{(15 \times 130) - 42^2} \times \sqrt{(15 \times 28196) - 646^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{27810 - 27132}{\sqrt{(1950 - 176) \times (422940 - 417316)}}$$

$$= 0,663$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 15$, diperoleh $r_{tabel} 0,510$ karena $r_{xy} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa item soal nomor 1 adalah valid, dan seterusnya.

Data perhitungan selengkapnya disajikan pada lampiran 4 halaman 91.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas yang ditunjukkan pada kedua tabel diatas diketahui uji validitas regresi dari 15 butir soal di dapat 9 butir soal yang valid, pernyataan yang valid untuk angket uji validitas regresi antara lain dengan item nomor 1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, dan 14. Sedangkan untuk angkat uji validitas motivasi belajar dari 35 soal di dapat 29 soal yang valid, pernyataan yang

valid untuk angket uji validitas motivasi belajar antara lain dengan item nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 33, 34 dan 35. Pernyataan yang telah dinyatakan valid akan digunakan peneliti untuk mengambil data dan pernyataan yang tidak valid tidak digunakan peneliti untuk mengambil data.

2) Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto 2006:178). Dalam penelitian ini digunakan reliabilitas internal yaitu jika perhitungan yang diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengujian (Arikunto 2006:180)

Untuk mengetahui apakah data penelitian ini reliabel atau tidak, dalam penelitian ini digunakan rumus Alpha :

$$r_{ii} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{ii} : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σ_t^2 : varians total (Arikunto 2006 :196)

Berdasarkan rumus diatas diperoleh :

$$r_{11} = \frac{15}{15-1} \left(1 - \frac{8,95}{26,76} \right)$$

$$= 0,713$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 15$ diperoleh $r_{tabel} 0,510$ karena $r_{11} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan angket tersebut reliabel.

Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan terhadap masing-masing jenis taraf signifikan sebesar 5%, jika nilai r_{11} lebih besar daripada r_{tabel} , maka butir angket dikatakan reliabel. Suatu tes dikatakan reliabel jika dapat memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berkali-kali atau dengan kata lain tes dikatakan reliabel jika hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan.

Klasifikasi reliabilitas soal adalah sebagai berikut.

$< 0,800 < r \leq 1,000$: sangat tinggi

$< 0,600 r \leq 0,800$: tinggi

$< 0,400 r \leq 0,600$: cukup

$< 0,200 r \leq 0,400$: rendah

$0,000 r \leq 0,200$: sangat rendah (Arikunto,2002)

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $N=33$ diperoleh $r_{11} 0,727$ dan $0,959$ kemudian r_{tabel} adalah $0,510$. Karena $r_{11} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel.

E. Analisis Data

1) Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Adapun rumus yang digunakan untuk normalitas data adalah *chi-kuadrat* yaitu :

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

X^2 = chi kuadrat

O_i = frekuensi pengamatan

E_i = frekuensi yang diharapkan

k = banyaknya kelas

Kriteria pengujian hipotesis (Sudjana, 2005:273) adalah sebagai berikut:

1. H_0 diterima jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan derajat kebebasan $dk=k-3$, maka data berdistribusi normal (Sudjana, 2005:273) dan taraf signifikan 5% maka data berdistribusi normal sehingga uji selanjutnya memakai statistik parametrik.
2. H_a diterima jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ dengan derajat kebebasan $dk=k-3$, dan taraf signifikan 5% maka data tidak berdistribusi normal sehingga uji selanjutnya memakai statistik non parametrik.

b. Uji Linieritas

Mengacu pada tujuan dan hipotesis penelitian, maka model dalam penelitian yang digunakan adalah regresi linier sederhana. Adapun alasan menggunakan analisis ini adalah untuk menunjukkan pengaruh pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y). Selain itu juga untuk mengetahui sejauh mana pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau kausal antara variabel independen dan variabel dependen. Persamaan umum untuk regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + bX.$$

Keterangan :

\hat{Y} = Subjek dalam variable dependen yang diprediksikan.

a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variable dependen yang didasarkan pada perubahan variable independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) arah garis turun.

X = Subjek pada arah variable independen yang mempunyai nilai tertentu.

Secara teknis harga b merupakan tangent dari (perbandingan) antara panjang garis variabel dependen, setelah persamaan regresi ditemukan (Sugiyono, 2010:261).

Untuk memperoleh koefisien a dan b digunakan rumus :

$$\frac{\sum Y_i \sum X_i^2 - \sum X_i \sum X_i Y_i}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

a =

$$b = \frac{n \cdot \sum X_i Y_i - \sum X_i \sum Y_i}{n \cdot \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2} \quad (\text{Sugiyono, 2010:262}).$$

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang diajukan. Pengujian hipotesis dalam penelitian yang akan dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji korelasi, uji persamaan regresi, dan uji koefisien determinasi. Perhitungan statistik tersebut untuk membuktikan hipotesis yang menyatakan ada pengaruh motivasi belajar setelah diberikan model pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran sejarah.

a. Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi ialah pengukuran statistik kovarian atau asosiasi antara dua variabel. Besarnya koefisien korelasi berkisar antara +1 s/d -1. Koefisien korelasi menunjukkan kekuatan (*strength*) hubungan linear dan arah hubungan dua variabel acak. Jika koefisien korelasi positif, maka kedua variabel mempunyai hubungan searah. Artinya jika nilai variabel X tinggi, maka nilai variabel Y akan tinggi pula. Sebaliknya, jika koefisien korelasi negatif, maka kedua variabel mempunyai hubungan terbalik. Artinya jika nilai variabel X tinggi, maka nilai variabel Y akan menjadi rendah (dan sebaliknya).

Koefisien korelasi dirumuskan dengan:

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r = koefisien korelasi

n = jumlah responden

x = nilai variabel bebas

y = nilai variabel terikat

Uji signifikan untuk koefisien korelasi digunakan rumus :

$$t = \frac{r \sqrt{n - 2}}{\sqrt{1 - r^2}}$$

Keterangan :

t : t hitung

n : jumlah responden

r : koefisien korelasi

b. Uji Persamaan Regresi

Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan, data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio. Persamaan regresi dirumuskan:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

Y' = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel independen

a = Konstanta (nilai Y' apabila $X = 0$)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

c. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi dengan simbol r^2 merupakan proporsi variabilitas dalam suatu data yang dihitung didasarkan pada model statistik. Definisi berikutnya menyebutkan bahwa r^2 merupakan rasio variabilitas nilai-nilai yang dibuat model dengan variabilitas nilai data asli. Secara umum r^2 digunakan sebagai informasi mengenai kecocokan suatu model. Dalam regresi r^2 ini dijadikan sebagai pengukuran seberapa baik garis regresi mendekati nilai data asli yang dibuat model. Jika r^2 sama dengan 1, maka angka tersebut menunjukkan garis regresi cocok dengan data secara sempurna.

Koefisien determinasi dirumuskan dengan :

$$r^2 = \frac{nxy - (x)(y)}{\sqrt{\{nx^2 - (x)^2\} \{ny^2 - (y)^2\}}}$$

Keterangan :

r^2 : koefisien determinasi

n : jumlah responden

x : nilai variabel x

y : nilai variabel y (Sugiyono, 2010 : 228).

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian, analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

Pembelajaran sejarah menggunakan model pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran sejarah sangat membantu dalam mencapai tujuan belajar yaitu merangsang dan menghibur siswa sehingga siswa memiliki motivasi untuk mengikuti pelajaran sejarah, karena pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi ini membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak kaku.

Pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran mampu memberikan rangsangan motivasi belajar sejarah kelas XI/IPS SMA Negeri 1 Bandar. Terbukti dengan antusiasme siswa yang begitu khikmat saat mengikuti pembelajaran sejarah didalam kelas. Semangat para siswa menunjukkan bahwa video edukasi sangat cocok untuk dijadikan media pembelajaran pada saat sekarang ini.

Respon siswa terhadap model pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi cukup positif, hal ini terbukti dengan rasa senang dan semangat para siswa ketika diberikan pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran sejarah.

B. Saran-Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian, maka dapat diajukan beberapa saran, yaitu :

1. Pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi yang berisi materi peristiwa Rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah teks proklamasi adalah salah satu alternatif guna menunjang semangat belajar para siswa. Video edukasi sangat baik diterapkan dalam pembelajaran sejarah agar pembelajaran menjadi tidak membosankan dan siswa memiliki semangat untuk belajar, namun video edukasi juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

a. Kelebihan video edukasi:

- 1) Dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis
- 2) Melalui video dapat pula diajarkan pengetahuan serta rangsangan imajinasi bagi siswa saja yang melihat.
- 3) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa.
- 4) Video dapat menyampaikan pesan moral yang mendidik.

b. Kekurangan video edukasi:

- 1) Komunikasi satu arah
- 2) Dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang tidak singkat

- 3) Penggunaan video membutuhkan alat yang kompleks dan relatif mahal (LCD/proyektor, kamera video, video tape recorder, tv monitor, dan lain-lain)
 - 4) Jenis dan format video belum standard (tiap jenis merk memiliki tipe tersendiri).
2. Bagi guru hendaknya lebih peka terhadap perkembangan peserta didik dan perkembangan model pembelajaran dalam pendidikan, sehingga munculnya model kreatif dan terstruktur yaitu pemanfaatan video edukasi diikuti dengan perencanaan yang baik. Model pembelajaran yang direncanakan dengan baik akan membuat tujuan pendidikan dapat tercapai.
 3. Bagi guru hendaknya senantiasa mencari metode dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan perhatian siswa. Serta pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran perlu diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

Daftar Pustaka

- Anni, Catharina Tri. 2010. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- <http://ahmadmuhli.wordpress.com/2011/08/02/efektivitas-pembelajaran/>, diakses tanggal 2 Mei 2014.
- <http://muhamadari13009.blog.teknikindustri.ft.mercubuana.ac.id/?p=163>, diakses tanggal 8 Oktober 2014
- <http://yuwonoputra.blogspot.com/2013/07/proses-terbentuknya-motivasi.html> diakses tanggal 29 April 2014
- Ibrahim, (dkk), 2000. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group.
- Munib, Achmad. 2009. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press
- Sadiman, Arief (dkk) 2009 , *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press.
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2001. *Teknologi Belajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono, R. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2010, *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Undang-undang RI Nomor 14 tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen.

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional.

Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

_____. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Usman, Uzer. 2002, *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja.

Wasino. 2007. *Dari Riset Hingga Tulisan Sejarah*. Semarang: Panitia Pengadaan

Buku Ajar Gugus Pengembangan Mutu Akademik dan Pusat Penjamin

Mutu Universitas Negeri Semarang dan Penerbit UNNES Press.

www.youtube.com/watch?v=4JwruATFkFI, diunduh tanggal 25 Mei 2014

LAMPIRAN

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Bandar
 Mata Pelajaran : Sejarah IPS
 Kelas/Semester : XI/IPS
 Tahun Ajaran : 2014/2015

Standar Kompetensi:

2. Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Jenis	Bentuk	Instrumen/ Aktivitas		
2.1 Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin	Perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin	Menonton dan menyimak dengan seksama isi dari video edukasi	Mendesripsikan peristiwa Rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah proklamasi.	Tugas individu	Diskusi kelompok dan keaktifan siswa	Pengamatan observasi, praktikum, dan aktivitas lainnya.	1 x 45	<ul style="list-style-type: none"> • Buku ajar sejarah • Referensi lain yang relevan • Video edukasi

Lampiran 2.

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Sekolah : SMA Negeri 1 Bandar

Kelas/Semester : XI IPS

Mata Pelajaran : Sejarah

Waktu : 2 x 45 Menit

Standar Kompetensi

Merekonstruksi perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru.

Kompetensi Dasar

Merekonstruksi perkembangan masyarakat Indonesia sejak proklamasi hingga Demokrasi Terpimpin.

A. Indikator

Kognitif

a. Produk

Mendesripsikan peristiwa Rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah proklamasi.

b. Proses

Menonton dan mengamati video edukasi yang berisi materi tentang peristiwa Rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah proklamasi.

Psikomotor

Melakukan pengamatan dari isi video edukasi, kemudian melakukan diskusi kelas tentang peristiwa Rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah proklamasi.

Afektif:

a. Karakter

Jujur, peduli, tanggung jawab, bekerjasama, terbuka, dan mendengarkan pendapat teman dalam menganalisis kembali tentang peristiwa rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah teks proklamasi.

b. Keterampilan Sosial

Interaksi, menyumbang ide, atau berpendapat, menjadi pendengar yang baik, berkomunikasi dalam pembelajaran muncul tentang peristiwa rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah teks proklamasi.

B. Tujuan Pembelajaran**Kognitif**

1. Produk

Siswa dapat mendeskripsikan peristiwa rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah teks proklamasi. Setelah diputarkan video edukasi.

2. Proses

Siswa dapat menjelaskan tentang peristiwa rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah teks proklamasi melalui pengamatan isi dari video edukasi, dan melakukan diskusi kelas.

Psikomotor

Siswa dapat melakukan diskusi kelas, dan berani mengeluarkan pendapat tentang materi peristiwa rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah teks proklamasi.

Afektif:

a. Karakter

Siswa dapat berperilaku jujur, peduli, tanggung jawab, bekerjasama, terbuka, mendengarkan pendapat teman, dan berani berpendapat dalam menganalisis kembali peristiwa rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah teks proklamasi

b. Keterampilan Sosial

Siswa dapat menunjukkan aktivitas sosial meliputi: interaksi sosial, menyumbang ide atau berpendapat, memperhatikan pendapat teman diskusi, berkomunikasi dengan baik dalam pembelajaran peristiwa rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah teks proklamasi

C. Materi Pembelajaran

Peristiwa rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah teks proklamasi. Sebelum kemerdekaan bangsa Indonesia di kumandangkan ada serangkaian peristiwa penting yang menyangkut perjalanan bangsa ini dan merubah sejarah bangsa Indonesia.

❖ Pada tanggal 14 Agustus 1945.

Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu, berita ini diketahui oleh kalangan pemuda bangsa Indonesia pada tanggal 15 Agustus 1945 melalui siaran radio berita BBC London.

❖ Pada tanggal 15 Agustus 1945

Ir. Soekarno dan Drs. Moh.Hatta baru kembali ke tanah air setelah memenuhi panggilan Jepang untuk Asia Tenggara di Saigon (Vietnam) yaitu Marsekal Terauci.

Dari sini terjadi pro dan kontra tentang proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia

- ❖ Golongan muda : ingin cepat-cepat dilaksanakan kemerdekaan, karena hal ini merupakan hak dan masalah rakyat Indonesia sendiri tanpa bergantung pada negara atau bangsa lain.
- ❖ Golongan tua : menginginkan bahwa kemerdekaan Indonesia dilaksanakan secara terorganisir, misalnya : pernyataan dari bangsa lain dengan dilampirkan tanda tangan dan lain sebagainya.
- ❖ Pada tanggal 16 Agustus 1945

Terjadi penculikan akibat dari perbedaan pendapat tersebut yang dilakukan oleh sejumlah pemuda yang dikomandoi oleh : Sukarni, Wikana, dan Chaerul Saleh. Dari perkumpulan pemuda Menteng 31, untuk membawa Ir. Soekarno dan Drs. M. Hatta yang termasuk dalam golongan tua, menuju ke Rengasdengklok tempat yang jauh dari jalam raya Jakarta-Cirebon.

Hal ini dilakukan agar mereka jauh dari pengaruh pemerintahan pendudukan Jepang, saat itu di Jakarta terjadi perundingan yang sangat sengit antara Achmad Subardjo yang mewakili golongan tua dengan Wikana yang mewakili golongan muda, dan kemudian terjadi kata sepakat bahwa kemerdekaan Indonesia harus dilaksanakan di Jakarta.

Akhirnya Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta di jemput dari Rengasdengklok untuk menuju ke rumah Laksamadana Simaidi yang berada di daerah Menteng. Naskah teks proklamasi disusun dan dirumuskan oleh Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Achmad Subardjo. Banyak pertimbangan sebelum terjadi kata sepakat mengenai kepastian isi dan redaksional dari naskah teks proklamasi, setelah di sepakati selanjutnya Sayuti Malik yang mengetik sesuai dengan naskah yang telah mengalami berbagai perubahan yang akhirnya disepakati tersebut. Penyusunan teks berlangsung hingga dini hari pada tanggal 17 Agustus 1945.

D. Model Pembelajaran:

1. Model : model pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran sejarah

2. Metode : ceramah, diskusi dan tanya jawab

E. Langkah-langkah kegiatan

Pertemuan Pertama (2 x 45 menit)

Untuk Tujuan Pembelajaran No: 1, dan tujuan afektif

Kegiatan Awal (+ 5 menit)

Kegiatan	Alokasi waktu	Penilaian oleh Pengamat			
		1	2	3	4
Guru memberikan salam, memimpin doa dan memeriksa kehadiran siswa.	1 menit				
Memotivasi siswa dan memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa “bertanya kabar, kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran dan mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan diajarkan”. Diharapkan siswa dapat mengeluarkan pendapat dan berbagi ide serta gagasan.	4 menit				

Kegiatan Inti (+ 35 menit)

Kegiatan	Alokasi waktu	Penilaian oleh Pengamat			
		1	2	3	4
Guru menjelaskan apa yang dimaksud video edukasi dan apa fungsi dari video edukasi tersebut. Guru memutar video edukasi yang berisi materi peristiwa rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah teks proklamasi	25 menit				

melalui LCD/proyektor, kemudian siswa mengamati dan menganalisis isi dari video tersebut. Siswa diharapkan dapat melihat dan mendengarkan isi video edukasi serta tidak mengganggu teman yang lain.					
Guru menjelaskan materi tentang peristiwa rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah teks proklamasi.	30 menit				
Guru melakukan diskusi kelas dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait isi dari video edukasi, diharapkan siswa dapat berpendapat dan mau berbagi ide serta gagasan. Untuk memecahkan masalah bersama-sama, serta menarik kesimpulan dari kegiatan pembelajaran tersebut.	15 menit				

Kegiatan Penutup (\pm 5 menit)

Kegiatan	Alokasi waktu	Penilaian oleh Pengamat			
		1	2	3	4
Membimbing siswa, merefleksikan diri mengenai peristiwa rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah teks proklamasi. Serta memberi motivasi kepada para siswa.	14 menit				
Memimpin doa pulang dan mengucapkan salam penutup.	1 menit				

Keterangan bagi pengamat dalam menilai (Rubrik)

- 1 : tidak dilakukan sama sekali (TIDAK BAIK)
- 2 : sebagian besar tidak dilakukan (KURANG BAIK)
- 3 : sebagian besar dilakukan (CUKUP BAIK)
- 4 : dilakukan seluruhnya sesuai skenario (BAIK)

F. Sumber Pembelajaran

1. Buku penunjang yang relevan
2. Video edukasi
3. Silabus
4. Media Pendukung lain

Peneliti

Tabah Listiyanto
NIM. 3101410058

Batang, Juni 2014
Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Dra. Sri Susilowati
NIP. 196905182007012007

Lampiran 3.

TABULASI DATA PENELITIAN

No	Kode res	Ketertarikan siswa pada media yang digunakan				efekifitas media					% Skor	Kriteria
		8	11	17	22	25	28	30	33	35		
1	R-1	2	3	4	3	2	2	2	4	4	70,00%	B
2	R-2	3	3	3	2	2	2	3	2	4	65,00%	B
3	R-3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	85,00%	SB
4	R-4	3	2	4	3	4	3	4	4	2	85,00%	SB
5	R-5	3	3	4	3	3	3	3	4	3	80,00%	B
6	R-6	3	3	4	3	3	2	3	4	3	75,00%	B
7	R-7	3	1	3	2	3	2	2	2	2	55,00%	TB
8	R-8	4	2	3	3	4	3	4	2	4	85,00%	SB
9	R-9	2	3	3	3	3	3	3	3	3	75,00%	B
10	R-10	1	2	2	3	3	3	3	2	3	70,00%	B
11	R-11	3	4	4	3	3	3	3	4	3	80,00%	B
12	R-12	3	4	3	2	2	2	4	1	3	60,00%	TB
13	R-13	3	3	2	3	3	2	3	4	2	70,00%	B
14	R-14	4	4	2	4	2	4	4	2	2	70,00%	B
15	R-15	3	2	3	3	4	3	3	3	4	85,00%	SB
16	R-16	2	2	3	3	3	3	3	3	3	75,00%	B
17	R-17	3	3	3	2	2	2	2	3	3	60,00%	TB
18	R-18	4	4	4	4	3	4	3	2	4	80,00%	B
19	R-19	4	3	4	4	3	3	3	4	4	85,00%	SB
20	R-20	4	3	4	4	3	2	2	2	4	65,00%	B
21	R-21	4	3	3	2	4	3	3	3	4	85,00%	SB

22	R-22	2	3	2	3	2	3	3	4	3	75,00%	B	
23	R-23	4	3	4	4	4	3	2	3	4	80,00%	B	
24	R-24	2	2	2	2	2	3	3	3	2	65,00%	B	
25	R-25	2	2	3	3	2	4	3	3	4	80,00%	B	
26	R-26	2	3	3	3	3	3	4	4	2	80,00%	B	
27	R-27	3	2	3	3	3	2	3	3	3	70,00%	B	
28	R-28	3	3	4	3	3	2	3	3	2	65,00%	B	
29	R-29	4	4	4	3	3	3	3	4	3	80,00%	B	
30	R-30	3	3	3	2	3	2	3	3	2	65,00%	B	
31	R-31	3	2	3	3	4	4	4	3	3	90,00%	SB	
32	R-32	4	4	4	2	3	2	2	2	3	60,00%	TB	
33	R-33	4	3	3	4	4	4	4	4	3	95,00%	SB	
34	R-34	2	3	3	2	2	2	2	2	3	55,00%	TB	
Jumlah		410					504					74,12%	B
Nilai maksimal		752					940						
Persentase skor		54,52%					53,62%						
Kriteria		CB					CB						

TABULASI DATA PENELITIAN

No	Kode res	Intrinstik																
		1	2	5	7	9	10	12	13	14	15	19	21	23	24	27	29	32
1	R-1	3	4	1	4	4	1	4	1	4	2	1	2	2	2	2	1	4
2	R-2	4	4	1	2	4	4	2	1	2	4	1	2	2	2	3	1	2
3	R-3	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	1	4	3	4
4	R-4	4	4	1	2	4	4	4	1	2	4	1	1	2	1	4	2	1
5	R-5	3	4	2	3	3	4	4	1	3	4	1	4	3	1	3	1	1
6	R-6	4	4	1	2	4	4	4	1	2	4	1	2	3	1	2	2	1
7	R-7	3	4	1	2	2	2	4	1	4	2	2	2	2	3	2	1	4
8	R-8	4	4	1	4	4	4	3	1	4	4	2	2	3	2	3	3	4
9	R-9	3	3	2	3	3	4	3	1	3	3	1	3	3	2	3	2	1
10	R-10	4	4	1	3	4	2	3	1	3	3	1	3	2	1	3	2	2
11	R-11	4	3	3	2	4	4	2	1	1	3	1	2	2	2	3	2	1
12	R-12	4	4	2	2	4	4	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2
13	R-13	4	2	1	2	4	3	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	1
14	R-14	2	4	4	4	4	2	4	1	2	4	2	2	3	2	4	2	1
15	R-15	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	1	4	2	1	4	4	1
16	R-16	3	3	2	3	3	4	3	1	3	3	1	3	3	2	3	2	1
17	R-17	4	2	1	4	4	2	1	2	4	2	1	2	1	2	2	1	3

18	R-18	4	4	4	4	4	2	3	2	2	4	1	4	3	1	4	2	2
19	R-19	4	4	2	4	4	4	1	4	4	1	1	4	4	4	4	4	1
20	R-20	4	4	1	4	4	4	1	1	2	4	1	4	2	2	4	2	1
21	R-21	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	1	4	2	1	4	4	1
22	R-22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
23	R-23	4	4	1	4	4	2	4	1	3	4	1	3	3	2	3	3	1
24	R-24	4	3	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1
25	R-25	2	4	2	4	2	4	4	2	4	4	2	4	2	2	2	2	2
26	R-26	4	2	2	2	3	3	2	1	2	4	1	2	2	2	3	2	3
27	R-27	4	4	1	2	4	4	4	1	2	4	1	2	3	1	2	2	1
28	R-28	4	4	1	2	4	4	4	1	2	4	1	2	2	2	3	3	1
29	R-29	4	4	2	4	4	3	3	1	3	4	1	3	2	1	4	2	3
30	R-30	4	2	3	3	2	4	3	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1
31	R-31	4	4	1	4	4	4	3	1	4	4	2	2	3	2	3	3	4
32	R-32	4	4	2	4	4	1	3	1	2	2	2	4	1	3	4	2	4
33	R-33	4	3	2	3	4	2	3	1	3	4	1	2	2	2	2	3	2
34	R-34	4	4	1	4	4	3	1	3	4	1	1	3	2	3	3	3	3
Jumlah		1.513																
Nilai maksimal		3196																
Persentase skor		47,34%																
Kriteria		CB																

TABULASI DATA PENELITIAN

No	Kode res	Ekstrinsik									% Skor	Kriteria
		3	4	16	18	20	26	31	34	6		
1	R-1	4	1	1	4	2	2	2	2	4	61,11%	TB
2	R-2	4	2	1	4	1	1	2	3	2	55,56%	TB
3	R-3	4	1	3	4	1	3	1	4	4	69,44%	B
4	R-4	2	2	4	2	1	2	1	4	2	55,56%	TB
5	R-5	1	1	4	4	1	2	2	2	3	55,56%	TB
6	R-6	2	1	4	2	1	3	1	4	4	61,11%	TB
7	R-7	4	1	1	1	2	2	2	2	1	44,44%	TB
8	R-8	4	1	2	1	2	1	1	4	3	52,78%	TB
9	R-9	3	2	3	4	1	2	1	3	2	58,33%	TB
10	R-10	2	3	1	3	2	2	2	2	2	52,78%	TB
11	R-11	2	3	4	4	2	4	2	3	2	72,22%	B
12	R-12	3	2	1	3	2	3	3	3	3	63,89%	B
13	R-13	2	1	1	3	1	2	3	2	2	47,22%	TB
14	R-14	2	1	2	4	1	1	2	4	4	58,33%	TB
15	R-15	2	1	3	4	1	2	1	3	4	58,33%	TB
16	R-16	3	2	3	4	1	2	1	4	3	63,89%	B
17	R-17	2	1	2	1	4	2	2	3	3	55,56%	TB
18	R-18	2	1	1	2	2	1	2	2	4	47,22%	TB
19	R-19	4	1	4	1	4	4	1	4	4	75,00%	B

20	R-20	4	2	2	4	2	2	2	4	4	72,22%	B
21	R-21	2	1	3	4	1	2	1	3	4	58,33%	TB
22	R-22	4	2	2	2	2	2	2	2	2	55,56%	TB
23	R-23	2	1	2	2	1	1	1	3	3	44,44%	TB
24	R-24	2	2	2	4	2	2	2	4	2	61,11%	TB
25	R-25	4	2	2	4	2	2	2	3	2	63,89%	B
26	R-26	4	4	1	4	3	2	2	3	4	75,00%	B
27	R-27	2	1	4	2	1	3	1	4	4	61,11%	TB
28	R-28	2	1	4	4	1	2	1	3	4	61,11%	TB
29	R-29	3	2	2	3	1	2	1	4	4	61,11%	TB
30	R-30	4	2	4	4	3	3	3	2	2	75,00%	B
31	R-31	4	1	2	1	2	1	1	4	3	52,78%	TB
32	R-32	4	1	4	1	4	3	1	4	4	72,22%	B
33	R-33	2	2	2	4	1	2	2	3	4	61,11%	TB
34	R-34	2	1	3	1	3	3	2	4	4	63,89%	B
Jumlah		737									60,21%	TB
Nilai maksimal		1692										
Persentase skor		43,56%										
Kriteria		CB										

Lampiran 4.

Hasil Uji Validitas Pemanfaatan Video Edukasi

No	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	0,6629	0,51	Valid
2	0,7747	0,51	Valid
3	0,7042	0,51	Valid
4	0,3946	0,51	Tidak
5	-0,317	0,51	Tidak
6	0,6648	0,51	Valid
7	0,3496	0,51	Tidak
8	0,7082	0,51	Valid
9	0,6896	0,51	Valid
10	-0,202	0,51	Tidak
11	0,629	0,51	Valid
12	0,6029	0,51	Valid
13	0,1585	0,51	Tidak
14	0,6536	0,51	Valid
15	0,2949	0,51	Tidak

Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar

No	Rxy	Rtabel	Kriteria	No	rxxy	rtabel	Kriteria
1	0,7604	0,51	Valid	18	0,6682	0,51	Valid
2	0,6464	0,51	Valid	19	0,7387	0,51	Valid
3	0,5747	0,51	Valid	20	-0,016	0,51	Tidak
4	0,5117	0,51	Valid	21	0,8094	0,51	Valid
5	0,6918	0,51	Valid	22	0,5447	0,51	Valid
6	0,5547	0,51	Valid	23	0,6706	0,51	Valid
7	0,6624	0,51	Valid	24	0,7175	0,51	Valid
8	0,5747	0,51	Valid	25	0,6476	0,51	Valid
9	0,7387	0,51	Valid	26	0,9424	0,51	Valid
10	0,3277	0,51	Tidak	27	0,2448	0,51	Tidak
11	0,733	0,51	Valid	28	0,5641	0,51	Valid
12	0,9424	0,51	Valid	29	0,6613	0,51	Valid
13	0,4272	0,51	Tidak	30	0,6297	0,51	Valid
14	0,5667	0,51	Valid	31	0,3948	0,51	Tidak
15	0,6582	0,51	Valid	32	0,6864	0,51	Valid
16	0,733	0,51	Valid	33	0,6827	0,51	Valid
17	-0,026	0,51	Tidak	34	0,7062	0,51	Valid
				35	0,7692	0,51	Valid

Lampiran 5.

Uji Koefisien Reliabilitas

Dirumuskan dengan :

$$\begin{aligned}r_{11} &= \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\alpha^2}{\sigma_t^2} \right) \\ &= \frac{15}{15-1} \times \left(1 - \frac{8,95}{26,76} \right) \\ &= 0,713\end{aligned}$$

Pada $\alpha = 5 \%$ dengan $N = 15$ diperoleh $r_{tabel} 0,510$ karena $r_{11} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan angket tersebut reliabel.

Lampiran 6.

Uji Normalitas

Data Pemanfaatan Video Edukasi

Hipotesis

Ho : Data berdistribusi normal
Ha : Data tidak berdistribusi normal

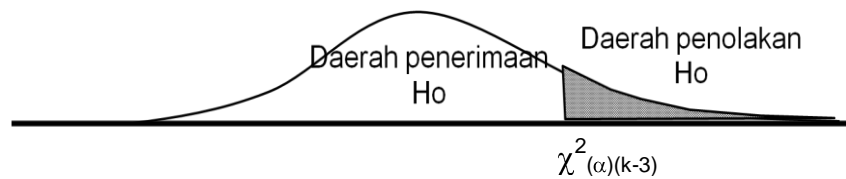
Pengujian Hipotesis:

Rumus yang digunakan:

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

Kriteria yang digunakan

Ho diterima jika $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$

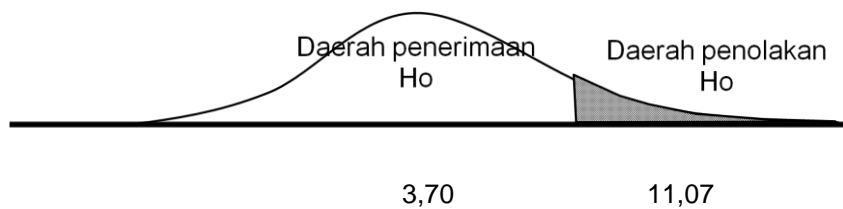


Pengujian Hipotesis

Nilai Maksimal	= 33	Panjang Kelas	= 2,2
Nilai Minimal	= 20	Rata-rata (\bar{X})	= 26,88
Rentang	= 13	S	= 3,42
Banyak Kelas	= 6	N	= 34

Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kls.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	f_h	f_o	$\frac{(f_o-f_h)^2}{f_h}$	
20 - 22	19,5	-2,16	0,4846	0,0481	2,6361	4	0,7057	
22 - 24	21,7	-1,53	0,4365	0,1227	4,1708	4	0,0070	
24 - 27	23,8	-0,89	0,3138	0,2120	7,2067	9	0,4462	
27 - 29	26,0	-0,26	0,1019	0,2483	8,4423	5	1,4036	
29 - 31	28,2	0,38	0,1464	0,2571	8,7424	6	0,8603	
32 - 34	31,3	1,30	0,4036	0,0835	4,8391	6	0,2785	
	34,5	2,23	0,4871					
χ^2							\square	= 3,70

Untuk $\alpha = 5\%$, dengan $dk = 6-3 = 3$ diperoleh X^2 tabel = 11,07



Karena X^2 berada pada daerah penerimaan H_0 , maka distribusi data tidak berbeda dengan distribusi normal.

Lampiran 7.

Uji Normalitas

Data Motivasi Belajar

Hipotesis

Ho : Data berdistribusi normal
 Ha : Data tidak berdistribusi normal

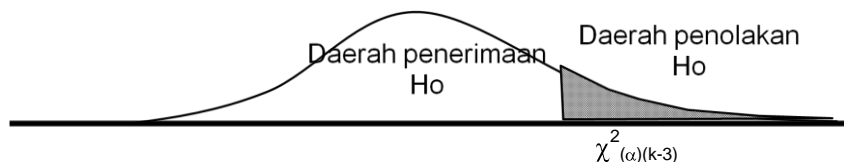
Pengujian Hipotesis:

Rumus yang digunakan:

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

Kriteria yang digunakan

Ho diterima jika $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$

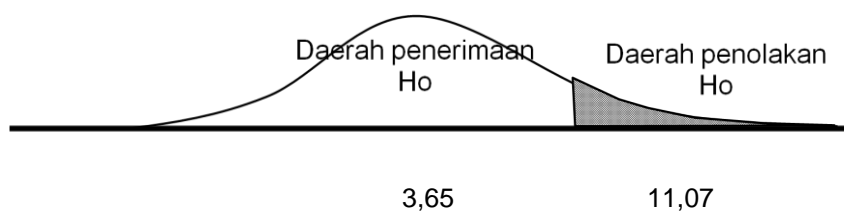


Pengujian Hipotesis

Nilai Maksimal	= 81	Panjang Kelas	= 4,7
Nilai Minimal	= 53	Rata-rata (\bar{X})	= 66,18
Rentang	= 28	S	= 6,21
Banyak Kelas	= 6	N	= 34

Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kls.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	f_h	f_o	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
53 - 58	52,5	-2,20	0,4862	0,0595	2,0233	3	0,4715
58 - 62	57,2	-1,45	0,4267	0,1687	5,7371	5	0,0947
62 - 67	61,8	-0,70	0,2580	0,2788	9,4783	3	1,3085
67 - 72	66,5	0,05	0,0208	0,2685	9,1305	8	0,1400
72 - 76	71,2	0,80	0,2893	0,1677	5,7017	3	1,2802
77 - 82	76,8	1,72	0,4570	0,0387	1,3160	2	0,3555
	82,5	2,63	0,4957				
						χ^2	= 3,65

Untuk $\alpha = 5\%$, dengan $dk = 6-3 = 3$ diperoleh X^2 tabel = 11,07



Karena X^2 berada pada daerah penerimaan H_0 , maka distribusi data tidak berbeda dengan distribusi normal.

Lampiran 8.

Uji Linieritas

No	Kode	X	Y	X ²	Y ²	XY	JKE
1	R-61	26	64	676,00	4096,00	1664,00	1,76
2	R-43	24	61	576,00	3721,00	1464,00	5,75
3	R-33	32	80	1024,00	6400,00	2560,00	79,02
4	R-74	29	62	841,00	3844,00	1798,00	38,67
5	R-83	29	65	841,00	4225,00	1885,00	10,36
6	R-21	28	64	784,00	4096,00	1792,00	10,59
7	R-24	20	57	400,00	3249,00	1140,00	6,46
8	R-32	29	71	841,00	5041,00	2059,00	7,74
9	R-35	26	64	676,00	4096,00	1664,00	1,76
10	R-40	22	61	484,00	3721,00	1342,00	0,22
11	R-60	30	66	900,00	4356,00	1980,00	10,13
12	R-61	24	68	576,00	4624,00	1632,00	21,18
13	R-69	25	53	625,00	2809,00	1325,00	129,09
14	R-77	28	68	784,00	4624,00	1904,00	0,56
15	R-80	28	72	784,00	5184,00	2016,00	22,52
16	R-85	25	66	625,00	4356,00	1650,00	2,68
17	R-89	23	58	529,00	3364,00	1334,00	19,65
18	R-95	32	67	1024,00	4489,00	2144,00	16,90
19	R-63	32	81	1024,00	6561,00	2592,00	97,80
20	R-101	28	71	784,00	5041,00	1988,00	14,03
21	R-09	29	72	841,00	5184,00	2088,00	14,30
22	R-11	25	54	625,00	2916,00	1350,00	107,36
23	R-17	31	63	961,00	3969,00	1953,00	51,07
24	R-38	21	60	441,00	3600,00	1260,00	0,26
25	R-39	26	71	676,00	5041,00	1846,00	32,20
26	R-44	27	67	729,00	4489,00	1809,00	0,50
27	R-45	25	64	625,00	4096,00	1600,00	0,13
28	R-54	26	66	676,00	4356,00	1716,00	0,45
29	R-75	31	70	961,00	4900,00	2170,00	0,02
30	R-78	24	65	576,00	4225,00	1560,00	2,57
31	R-90	29	71	841,00	5041,00	2059,00	7,74
32	R-91	26	73	676,00	5329,00	1898,00	58,89
33	R-92	33	65	1089,00	4225,00	2145,00	50,05
34	R-93	21	70	441,00	4900,00	1470,00	90,15
	Σ	914	2250	24956,00	150168,00	60857,00	912,56

Berdasarkan tabel persiapan diperoleh :

$$N = 34 \qquad \Sigma X^2 = 24956,00$$

$$\Sigma X = 914 \qquad \Sigma Y^2 = 150168,00$$

$$\Sigma Y = 2250 \qquad \Sigma XY = 60857,00$$

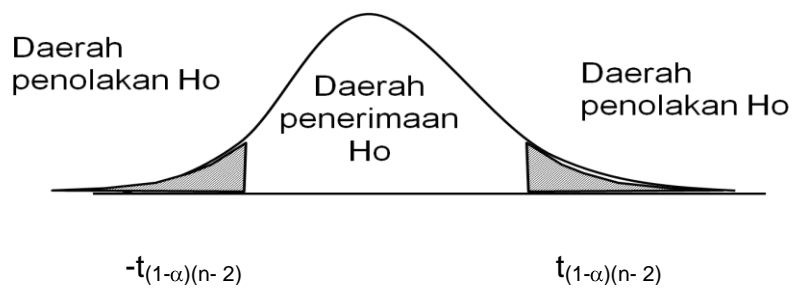
Lampiran 9.

Uji Koefisien Korelasi

Untuk menguji keberartian koefisien korelasi digunakan uji t dengan rumus :

$$t = \frac{r_{xy} \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r_{xy}^2}}$$

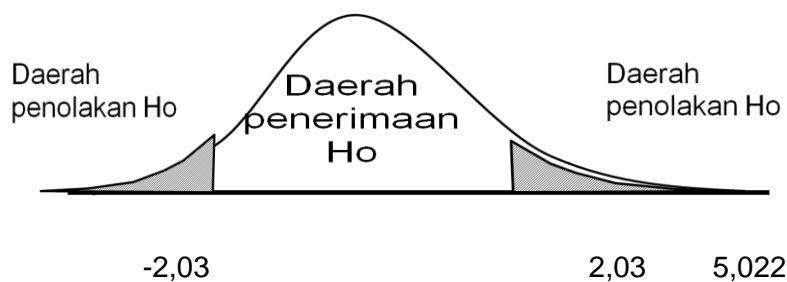
Apabila t berada pada daerah penerimaan H_0 , yaitu $-t_{(1-1/2\alpha)(n-2)} < t < t_{(1-1/2\alpha)(n-2)}$, berarti bahwa koefisien korelasi tidak signifikan.



Berdasarkan rumus tersebut diperoleh :

$$t = \frac{0,664 \sqrt{34-2}}{1-0,441} = 5,022$$

Pada $\alpha = 5\%$ dan $dk = (104-2) = 102$ diperoleh $t_{(0,975)(33)} = 2,03$



Karena t berada pada daerah penolakan H_0 , berarti bahwa koefisien korelasi ini signifikan.

Lampiran 10.

Uji Persamaan Regresi

Jumlah Kuadrat

$$JK(T) = \Sigma Y^2 = 150168$$

$$JK(a) = \frac{(\Sigma Y)^2}{N} = \frac{[2250]^2}{34} = 148897,059$$

$$JK(b|a) = B \left\{ \Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{N} \right\}^2$$

$$= 0,964 \left\{ 60857 - \frac{[914][2250]}{34} \right\}^2 = 358,378$$

$$JK(S) = JK(T) - JK(a) - JK(b|a)$$

$$= 150168 - 148897,059 - 358,378 = 912,56316753129$$

$$JK(E) = \Sigma \left\{ \Sigma Y_i^2 - \frac{(\Sigma Y_i)^2}{n_i} \right\}$$

$$JK(E) = 912,563$$

$$JK(TC) = JK(S) - JK(E)$$

$$= 912,563 - 912,563 = 0,000$$

DERAJAT KEBEBASAN (dk)

$$dk(a) = 1$$

dk

$$(b|a) = 1$$

$$dk(S) = n - 2 = 34 - 2 = 32$$

dk

$$(TC) = k - 2 = 0 - 2 = -2$$

$$dk(E) = n - k = 34 - 0 = 34$$

RERATA KUADRAT (RK)

$$RK(a) = \frac{JK(a)}{dk(a)} = \frac{148897,059}{1} = 148897,059$$

$$RK(b|a) = \frac{JK(b|a)}{dk(b|a)} = \frac{358,378}{1} = 358,378$$

$$RK(S) = \frac{JK(S)}{dk(S)} = \frac{912,563}{32} = 28,518$$

$$RK(TC) = \frac{JK(TC)}{dk(TC)} = \frac{-0,000}{-2} = 0,000$$

$$RK(E) = \frac{JK(E)}{dk(E)} = \frac{912,563}{34} = 26,840$$

Sumber Variasi	dk	JK	RK	F	F tabel	Kriteria
Total	34	150168,000				
Regresi (a)	1	148897,059	148897,059	12,567	4,15	Signifikan
Reresi (b a)	1	358,378	358,378			
Residu (S)	32	912,563	28,518			

Lampiran 11.

Uji Koefisien Determinasi

Koefisien korelasi (r_{xy}) dinyatakan dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh :

$$R_{xy} = \frac{34 (60857) - (914)(2250)}{\sqrt{\{34 (24956) - (914)^2\} \{(150168) - (2250)^2\}}}$$

$$= 0,664$$

$$r_2 = 44,1 \%$$

Lampiran 12.

Daftar Nama Responden Angket Motivasi Belajar dan Respon

No	Nama Peserta Didik	L/P
1	Ahmad Ulinnuha	L
2	Alfian Hidayat	L
3	Anggi Novidriana	P
4	Asih Dwi Jayanti	P
5	Choirun Nisa	P
6	Darsiyah	P
7	Eridan Bayu Prasetyo	L
8	Erza Elida	P
9	Fajar Mubarok	L
10	Fiki Jazilah	P
11	Hary Jatmiko	L
12	Irvan Nurozikin	L
13	Kholifah	P
14	Laeli Uslifa	P
15	Luluk Maria Ulfa	P
16	Moh. Agil Fachezi	L
17	Nanik Julianti	P
18	Nazifli Sofyan	L
19	Nur Ubaidillah	L
20	Prasetyo	L
21	Rivan Arvian	L
22	Rizky Yandika Putra	L
23	S, Angga Widyatama	L
24	Sakdiyah	P
25	Shandy Pradipta A	L
26	Siska Sulistiyana	P
27	Siti Nur Arofah	P
28	Sri widyaningsih	P
29	Taufik Nur Rohman	P
30	Tian Dwiyanti	P
31	Triyani	P
32	Wachyu Nur Aziz	L
33	Yulia Fitriana	P
34	Yusuf	L

Lampiran 13.

Daftar Nama Responden Uji Validitas Angket

No	Nama Peserta Didik	L/P
1	Agus Ristiadi	L
2	Agus Zaenal Arifin	L
3	Ahmad Nidhom	L
4	Ainul Khikmah	P
5	Bangkit Tri Nugroho	L
6	Bima Santoso	L
7	Damzah Arliando P	L
8	Dewi Santi	P
9	Diana Wati	P
10	Dina Sweet L	P
11	Endy Sanjaya	L
12	Erin Agustiani	P
13	Firdausi Nuzula	P
14	Faud Hasim	L
15	Gusnaedi Reza W	L
16	Hanik Fikriyatini	P
17	Iwan Adi Saputra	L
18	Karlina Dewi	P
19	Khoerotul Sholehah	P
20	Liana Sari	P
21	M. Nasihathul Huda	L
22	Mifaroh	P
23	Muhammad Roki Ade	L
24	Muhammad Falasif L	L
25	Nur Khoidah	P
26	Putri Kurniasih	P
27	Qodriyah	P
28	Reza Diani Anastasia	P
29	Ricky Anggrean	L
30	Risqiyani	P
31	Risqi Yulistiawan	L
32	Tanto Mahmud	L
33	Viki Permana P	L
34	Wehilmia Monika A	P

Lampiran 14.

KISI-KISI ITEM PENGGUNAAN MEDIA DAN MOTIVASI

Variabel	Komponen	indikator	No. Item
Penggunaan Media Video Edukasi	Kebermanfaatan media	Ketertarikan siswa pada media yang digunakan	8, 22, 25, 35
	Efektifitas media	Efektif	11, 17, 28, 30, 33
Motivasi belajar	Intrinsik	Perasaan senang	1, 9,
		Kemauan	2, 5, 13, 15, 19, 24, 27,
		Kecerdasan	10, 14, 23,32, 29
		Kemandirian	7, 12, 21,
	Ekstrinsik	Dorongan orang tua	16, 34
		Peran guru	3, 20, 26, 31
		persaingan	4, 6, 18

Lampiran 15.

Angket Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Video Edukasi

Nama	:
Kelas	:
No.absen	:

Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen pada kolom pojok kanan atas.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan kondisi saudara alami dengan memberikan tanda silang (**X**).
3. Setiap jawaban yang saudara berikan adalah benar, sehingga jangan terpengaruh dengan jawaban teman-teman kalian.
4. Jawaban yang saudara berikan tidak berpengaruh terhadap nilai tes / nilai raport saudara.

- 1) Saya senang terhadap guru sejarah saya.
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 2) Saya memilih diam dan mendengarkan saat guru bercerita.
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 3) Saya tidak suka guru kalau guru tidak bercerita.
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 4) Saya merasa malas bersaing dengan siswa lain dalam mata pelajaran sejarah.
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 5) Saya tidak mempunyai keinginan yang kuat untuk belajar sejarah.

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak pernah

Saya sudah siap untuk bersaing dengan teman saya dalam mata pelajaran sejarah

- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 6) Saya berusaha mengerjakan sendiri setiap ulangan berlangsung.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 7) Saya tertarik dengan mata pelajaran sejarah setelah menggunakan media video edukasi dalam pembelajaran sejarah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 8) Saya sangat senang terhadap mata pelajaran sejarah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 9) Saya merasa malu jika nilai ulangan mata pelajaran sejarah saya rendah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 10) Saya merasa penyajian media video edukasi ini sudah tepat dilaksanakan dalam penyampaian pembelajaran sejarah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 11) Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sejarah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 12) Saya merasa materi sejarah tidak berguna dan membingungkan.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 13) Saya selalu siap jika sewaktu-waktu guru mengadakan ulangan sejarah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

- 14) Saya selalu bersemangat saat mengikuti mata pelajaran sejarah berlangsung.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 15) Orang tua saya menanyakan hasil ulangan harian atau ulangan semester mata pelajaran sejarah kepada saya.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 16) Penggunaan media video edukasi ini efektif untuk pembelajaran sejarah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 17) Saya tidak mau jika ulangan sejarah saya lebih rendah dari siswa lain.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 18) Saya tidak tertarik dengan materi pokok sejarah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 19) Saya merasa bosan ketika guru menjelaskan materi mata pelajaran sejarah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 20) Saya tidak mencontek saat ulangan mata pelajaran sejarah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 21) Saya sangat tertarik dengan penyajian media video edukasi sebagai media pembelajaran.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 22) Saya akan bertanya kepada guru jika saya belum memahami materi sejarah yang diajarkan.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

- 23) Saat pelajaran berlangsung saya lebih suka bergurau dari pada memperhatikan.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 24) Saya merasa senang jika penyajian materi sejarah dengan menggunakan media pembelajaran seperti video edukasi.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 25) Saya merasa takut jik diberi pertanyaan oleh guru saat pembelajaran sejarah berlangsung.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 26) Saya selalu konsentrasi saat pembelajaran sejarah berlangsung.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 27) Media video edukasi sangat membantu saya dalam memahami materi pelajaran sejarah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 28) Saya selalu mempelajari materi mata pelajaran sejarah meskipun guru sejarah tidak menyuruh melakukan.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 29) Saya merasakan manfaat dari media video edukasi dalam pembelajaran sejarah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 30) Saya merasa jenuh saat guru menjelaskan materi mata pelajaran sejarah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c.
 - d. Tidak pernah

- 31) Saya tidak merasa malu jika nilai ulangan sejarah saya jelek.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 32) Saya merasa media video edukasi sangat baik diterapkan dalam pembelajaran sejarah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 33) Orang tua saya memberikan suasana yang tenang saat saya belajar dirumah.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
- 34) Saya menyukai mata pelajaran sejarah terlebih dengan media video edukasi sebagai media pembelajaran.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

Lampiran 16.

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN DENGAN PEMANFAATAN VIDEO EDUKASI

Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:

Petunjuk Pengisian :

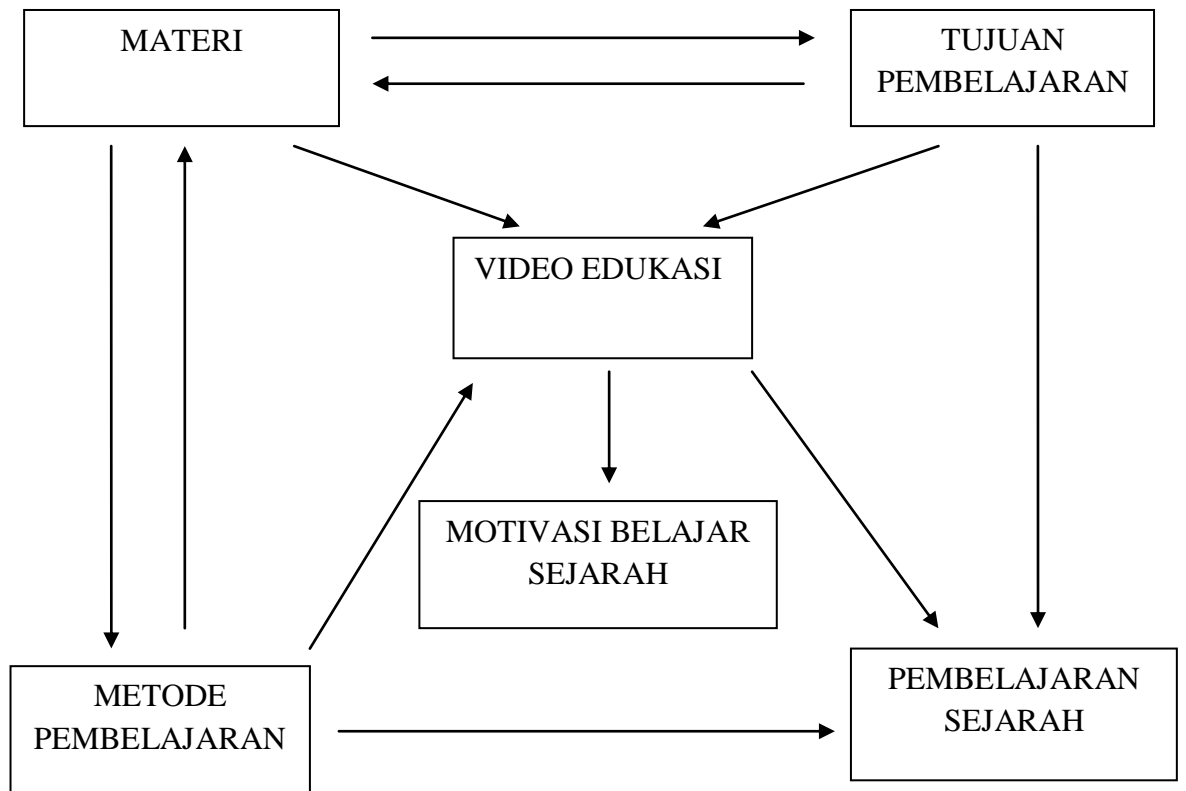
1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat Saudara
2. Angket ini tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Saudara
3. Bacalah dengan teliti petunjuk-petunjuk dan pertanyaan di bawah ini sebelum Saudara mengisi
4. Pilih salah satu jawaban yang sesuai dengan kenyataan yang Saudara alami dengan memberi tanda (√) pada salah satu opsi SS (sangat setuju, skor:5), S (setuju, skor:4), RG (ragu-ragu, skor:3), TS (tidak setuju, skor:2), STS (sangat tidak setuju, skor:1)

NO	Pernyataan Penilaian Kegiatan Pembelajaran Dengan <i>Pemanfaatan Video Edukasi</i>	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Kegiatan Pembelajaran peristiwa Rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah proklamasi dengan <i>pemanfaatan video edukasi</i> memudahkan saya dalam belajar.					
2	Pembelajaran materi peristiwa Rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah proklamasi dengan <i>Pemanfaatan video edukasi</i> memberi kemudahan kepada saya untuk membuat ringkasan materi.					
3	Pembelajaran materi peristiwa Rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah proklamasi dengan <i>Pemanfaatan video edukasi</i> yang diberikan mengarahkan saya pada proses berpikir fokus dan terarah.					

4	Selama ini saya cepat mengalami kebosanan ketika belajar IPS di dalam kelas, tetapi pembelajaran dengan <i>Pemanfaatan video edukasi</i> membuat pelajaran lebih menarik.				
5	Pembelajaran materi peristiwa Rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah proklamasi dengan <i>Pemanfaatan video edukasi</i> menjadikan saya berfikir kritis				
6	Pembelajaran materi peristiwa Rengasdengklok dalam hubungannya dengan perumusan naskah proklamasi dengan <i>Pemanfaatan video edukasi</i> memudahkan saya dalam mengerjakan tugas				
7	<i>Pemanfaatan video edukasi</i> sebagai media pembelajaran sangat mudah diterapkan dalam pembelajaran sejarah				
8	<i>Pemanfaatan video edukasi</i> sebagai media pembelajaran memudahkan memahami materi pelajaran				
9	Waktu belajar menjadi lebih efisien dengan <i>Pemanfaatan video edukasi</i>				
10	Pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi ini tidak membingungkan.				
11	<i>Pemanfaatan video edukasi</i> sangat bermanfaat bagi saya untuk menambah semangat belajar				
12	<i>Pemanfaatan video edukasi</i> sangat bermanfaat untuk melatih kefokusannya saya dalam belajar				
13	<i>Pemanfaatan video edukasi</i> melatih saya menemukan point-point penting dalam materi pembelajaran				
14	Saya setuju <i>Pemanfaatan video edukasi</i> cocok diterapkan pada pembelajaran IPS				
15	<i>Pemanfaatan video edukasi</i> sebagai media pembelajaran sangat membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas.				

Lampiran 17.

Validasi Perangkat Pembelajaran



Gambar: Model pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran sejarah.

LEMBAR VALIDASI
MODEL PEMBELAJARAN DENGAN PEMANFAATAN VIDEO EDUKASI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

Identitas:

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Bandar

Kelas/ Semester : XI/IPS

Mata Pelajaran : Sejarah

Petunjuk:

Mohon diberi tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu Validator. Apabila ada yang perlu direvisi, mohon tulis pada naskah penilaian yang ditinjau dari beberapa aspek.

Keterangan:

Kolom 1 : Sangat sesuai

Kolom 4 : Tidak sesuai

Kolom 2 : Sesuai

Kolom 5 : Sangat tidak sesuai

Kolom 3 : Kurang sesuai

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Poin Penilaian				
			1	2	3	4	5
I	Komponen Kelayakan Isi 1. Cakupan Materi	a. Kelengkapan materi					
		b. Kedalaman materi					
		c. Kelayakan isi materi					
	2. Akurasi Materi	a. Kebenaran dan ketetapan fakta					
		b. Kebenaran dan ketepatan teori					
	3. Kematakhiran Materi	a. Penggunaan ilustrasi faktual					
		b. Penggunaan rujukan baru					
		c. Mengembangkan kecakapan personal					
II	Komponen Penyajian 1. Penyajian Pembelajaran	a. Mendorong partisipasi aktif peserta didik					
		b. Mendorong berpikir kritis,					

		kreatif					
	2. Mendorong keingintahuan	a. Mendorong keingintahuan isi bahan ajar b. Mendorong peserta didik belajar lebih jauh					
	3. Wawasan kontekstual	a. Mendorong penerapan pengetahuan b. Mendorong mentransfer pengetahuan					
III	Kesesuaian RPP dan Bahan Ajar	a. Kesesuaian dengan standar kompetensi b. Kesesuaian dengan kompetensi dasar c. Kesesuaian dengan indikator					
IV	Bahasa	a. Ejaan b. Tata bahasa c. Tata penulisan					
Skor total							
Catatan :							

Skala penilaian

Kriteria	Jumlah Skor
Sangat tidak sesuai	< 20
Tidak sesuai	21-40
Kurang sesuai	41-60
Sesuai	61-80
Sangat sesuai	81-100

Semarang,

Validator,

Arif Purnomo, S.Pd, S.S, M.Pd
NIP. 19730131 199903 1 002

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Identitas:

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Bandar
 Kelas/ Semester : XI IPS
 Mata Pelajaran : Sejarah
 Waktu : 1 x 45 menit (1 kali Pertemuan)

Petunjuk:

Mohon diberi tanda (\checkmark) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/ Ibu Validator. Apabila ada yang perlu direvisi, mohon tulis pada naskah penilaian yang ditinjau dari beberapa aspek.

Keterangan:

Kolom 1 : Sangat sesuai Kolom 4 : Tidak sesuai
 Kolom 2 : Sesuai Kolom 5 : Sangat tidak sesuai
 Kolom 3 : Kurang sesuai

No.	Komponen	Poin Penilaian				
		1	2	3	4	5
I.	Perumusan tujuan pembelajaran					
1.	Kejelasan rumusan					
2.	Kelengkapan cakupan rumusan					
3.	Kesesuaian dengan kompetensi					
II.	Pemilihan dan pengorganisasian bahan ajar					
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
2.	Keruntutan dan sistematika materi					
3.	Kesesuaian materi dengan alokasi waktu					
III.	Pemilihan sumber belajar/ media pembelajaran					
1.	Kesesuaian sumber belajar/ media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					
2.	Kesesuaian sumber belajar/ media pembelajaran dengan materi pembelajaran					
3.	Sumber belajar/ media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik					
IV.	Metode Pembelajaran					

1.	Kesesuaian strategi dan metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					
2.	Kesesuaian strategi dan metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik					
3.	Kesesuaian strategi dan metode pembelajaran dengan tahapan pembelajaran					
4.	Pengorganisasian kelas bimbingan pada siswa dan refleksi					
V. Penilaian Hasil Belajar						
1.	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran					
2.	Kelengkapan instrumen (soal, kunci jawaban atau pedoman penilaian)					
Total Skor						
Catatan :						

Skala Penilaian

Kriteria	Jumlah Skor
Sangat tidak sesuai	< 15
Tidak sesuai	16-30
Kurang sesuai	31-45
Sesuai	46-60
Sangat sesuai	61-75

TOTAL SKOR

Hasil penilaian yang sesuai dengan penilaian Ibu/Bapak mohon berilah tanda cek (√)

Kesimpulan penilaian secara umum RPP ini:

<input type="checkbox"/>	Tidak baik, belum dapat digunakan
<input type="checkbox"/>	Kurang baik, dapat digunakan dengan banyak revisi
<input type="checkbox"/>	Cukup baik, dapat digunakan dengan sedikit revisi
<input type="checkbox"/>	Baik, dapat digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Sangat Baik

Semarang,
Validator,

Arif Purnomo, S.d, S.S, M.Pd
NIP. 19730131 199903 1 002

Lampiran 18.

DOKUMENTASI



Observasi Awal Tanggal 13 Februari 2014



Uji Validitas Instrumen



Kelas XI/IPS II Sebagai Validitas Instrumen



Peneliti Menerangkan Tentang Video Edukasi



Pemutaran Video Edukasi



Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Video Edukasi Sebagai Media Pembelajaran



Antusiasme Para Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran.



Pengisian Angket Motivasi Belajar



Pengisian Angket Respon Siswa Terhadap Video Edukasi

Lampiran 19



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL

Gedung C7 Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang 50229
Website: fis.unnes.ac.id, E-mail : fis@unnes.id, Telp/Fax. (024) 8508006

Nomor : 379 /UN37.1.3/LT/2014
Hal : Permohonan Izin Penelitian

07 FEB 2014

Yth. Kepala SMA Negeri Bandar
Kabupaten Batang


Dengan hormat, kami sampaikan, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Tabah Listiyanto
NIM : 3101410058
Semester : VII (Tujuh)
Jurusan/Fakultas : Sejarah/Ilmu Sosial
Prodi/Jenjang : Pendidikan Sejarah/S1

Dalam rangka "penulisan skripsi", dengan judul: **"Pengaruh Pemanfaatan Video Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandar,"**.

Bermaksud melaksanakan Observasi/Penelitian di Instansi/Lembaga yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu: bulan Februari sampai dengan April 2014.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

a.n Dekan
Pembantu Dekan Bid. Akademik,

Dr. EKO HANDOYO, M.Si
NIP. 196406081988031001

Tembusan :
1. Dekan
2. Ketua Jurusan Sejarah
3. Yang bersangkutan
FIS Universitas Negeri Semarang

FM-05-AKD-24/REV.00

Lampiran 20.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL

Gedung C7 Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang 50229
Website. Fis.unnes.ac.id, E-mail : fis@unnes.id. Telp/Fax. (024) 8508006

Nomor : 1755 /UN37.1.3/LT/2014
Hal : Permohonan Izin Penelitian

19 JUN 2014

Yth.: Kepala SMA Negeri 1 Bandar
Kabupaten Batang

Dengan hormat, kami sampaikan, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Tabah Listiyanto
NIM : 3101410058
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan/Fakultas : Sejarah/Ilmu Sosial
Prodi/Jenjang : Pendidikan Sejarah/S1

Dalam rangka "penulisan skripsi", dengan judul: **"Pengaruh Pemanfaatan Video Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bandar"**.

Bermaksud melaksanakan Observasi/Penelitian di Instansi/Lembaga yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu: bulan Juni sampai dengan Agustus 2014.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
Pembantu Dekan Bid. Akademik,

Dr. EKO HANDOYO, M.Si
NIP. 196406081988031001

Tembusan :

1. Dekan
 2. Ketua Jurusan Sejarah
 3. Yang bersangkutan
- FIS Universitas Negeri Semarang

FM-05-AKD-24/REV.00

Lampiran 21.



PEMERINTAH KABUPATEN BATANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARHAGA
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 BANDAR
Status : Terakreditasi A
Jalan Raya Sidayu Km.3 Bandar Kab. Batang Telp.(0285)689165, 689652
Situs : www.sma1bandar.sch.id , Email: smanbandar@ymail.com
BATANG

Kode Pos 51254

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 422/ 310 / 2014

Berdasarkan Surat Izin Observasi dari Universitas Negeri Semarang Nomor : 1755/UN37.1.3/LT/2014, tanggal 19 Juni 2014, Kepala SMA Negeri 1 Bandar Kabupaten Batang menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang tersebut di bawah ini ,

n a m a : Tabah Listiyanto
NIM : 3101410058
semester : VIII (Delapan)
jurusan/fakultas : Sejarah/ Ilmu Sosial
prodi/jenjang : Pendidikan Sejarah/S1

Pada hari Selasa - Rabu, tanggal 5 – 6 Agustus 2014 bertempat di SMA Negeri 1 Bandar yang tersebut di atas telah mengadakan observasi tentang perhitungan KKM (Kriteria Kentutasan Minimal) guna pembuatan skripsi : **“Pengaruh Pemanfaatan Video Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bandar ”**

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bandar
Pada tanggal : 16 Agustus 2014
Kepala Sekolah,



Drs. Haryoko Maskha
NIP 19560205 198703 1 002