



**PENGARUH MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V
SD DI KECAMATAN NGALIYAN KOTA
SEMARANG**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UNNES Oleh:
Rambu Ery Ana Awang 1401512011
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, juni 2016



Rambu Ery Ana Awang

1401512011

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

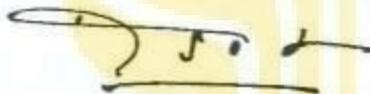
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Selasa

Tanggal : 14 Juni 2016

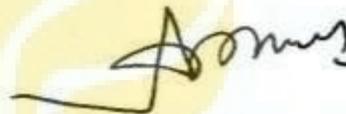
Dosen Pembimbing 1



Dr. Eko Purwanti, M.Pd

NIP. 19571026198202001

Dosen pembimbing II



Atip Nurharini, S.Pd. M.Pd

NIP 19771109200801020018

UNNES
Mengetahui

Ketua Jurusan S1 PGSD
UNNES FIP JURUSAN S1 PGSD SEMARANG



Drs. Isa Ansori, M.Pd

NIP. 196008201987031003

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang*, oleh Rambu Ery Ana Awang 1401512011, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 14 Juni 2016 .

PANTIA UJIAN

Panitia Ujian Skripsi,



Ketua,

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

Sekretaris,

Sukardi, M.Pd
NIP 195905111987031001

Penguji Utama,

Drs. Susilo, M.Pd.
NIP 195412061982031004

Penguji I,

Dr. Eko Purwanti, M.Pd
NIP 195710261982032001

Penguji II,

Atip Nurharini, S.Pd. M.Pd
NIP 19771109200801020018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat menyerah.(Thomas Alva Edison)
2. Kebanggaan terbesar kita adalah bukan tidak pernah gagal tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.(Confusius)
3. Sertakan Tuhan dalam setiap langkahmu, maka Dia akan meluruskan jalanmu.(Penulis)

Persembahan

Untuk bapak, ibuk, kakak, adikku yang selalu memberikan doa dan motivasi.

Untuk Rocky Umbu Hendrik Kalaway

Untuk sahabat-sahabatku PPGT angkatan

2012

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, sehingga dapat menyelesaikan pembuatan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang”.

Tujuan dari penulisan skripsi ini untuk memenuhi sebagian syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan, tetapi berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, kesulitan ini dapat teratasi. Maka dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fakhtur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES.
4. Dr. Eko Purwanti, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran dan motivasi bagi peneliti dalam menyusun skripsi ini.
5. Atip Nurharini, S.Pd. M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran dan motivasi yang

sangat bermanfaat bagi peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Mulyono, S.Pd, M.Pd., Kepala Sekolah Wates 01 Semarang yang telah memberi ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
7. Musmi, S.Pd dan Maruani, guru pengampu kelas VA dan VB yang telah memberikan kesempatan dan bantuan dalam mengadakan penelitian.
8. Staf guru, karyawan dan siswa SD Wates 01 Semarang yang telah bekerja sama dalam penelitian ini.
9. Rekan-rekan PGSD S1 angkatan 2012 Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Kemudian atas bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan, semoga mendapat berkat dari Tuhan Yang Maha Esa. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pihak yang terkait.

Semarang,

Peneliti

ABSTRAK

Awang, Rambu Ery Ana. 2016. Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing: Dr. Eko Purwanti, M.Pd dan Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran disekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah pada perubahan yang positif kemudian disebut dengan proses belajar. Media video pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Wates 01 kecamatan Ngaliyan Kota Semarang yang berjumlah 73 orang siswa. Jumlah sampel penelitian adalah sebanyak 73 siswa dimana jumlah siswa kelas eksperimen 36 dan 37 kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat analisis dan analisis akhir.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Hasil perhitungan menggunakan rumus independent sample t test. Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPS dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,220 > 2,219$ dengan signifikansi $0,030 < 0,05$. Jadi simpulannya adalah ada pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPS, media video pembelajaran

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul.....	i
Keaslian Tulisan	ii
Persetujuan Pembimbing.....	iii
Pengesahan	iv
Moto dan Persembahan.....	v
Prakata.....	vi
Abstrak.....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xv
Datar Lampiran.....	xvii
BAB 1. Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
BAB 2. Kajian Pustaka	13
2.1 Kajian Teori.....	13
2.1.1 Media Pembelajaran.....	13
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	14
2.1.1.3 Jenis Media Pembelajaran	16

2.1.2 Media Video	19
2.1.2.1 Pengertian Media Video	19
2.1.2.2 Keistimewaan Media Video.....	20
2.1.2.3 Ciri-ciri Video Pembelajaran yang Baik	23
2.1.2.4 Penggunaan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS.....	24
2.1.3 Belajar Sebagai Perubahan Perilaku	25
2.1.4 Aktivitas Belajar	28
2.1.5 Hasil Belajar	29
2.1.5.1 Indikator dalam Hasil Belajar	31
2.1.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	32
2.1.5.3 Penilaian Hasil Belajar	33
2.1.6 Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	34
2.1.6.1 Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial.....	35
2.1.6.2 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar	38
2.1.6.3 Karakteristik Pembelajaran IPS di Kelas Tinggi	39
2.2 Kajian Empiris	40
2.3 Kerangka Berpikir.....	46
2.4 Hipotesis Penelitian.....	47
BAB 3. Metode Penelitian	48
3.1 Jenis dan Desain Eksperimen	48
3.2 Prosedur Penelitian	50
3.3 Subyek, Lokasi dan Waktu Penelitian	51
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian.....	52

3.5 Variabel Penelitian	53
3.6 Teknik Pengumpulan Data	54
3.7 Validitas, Reliabilitas, dan Uji coba Instrumen	56
3.8 Analisis Data.....	60
BAB 4 .Hasil Penelitian dan Pembahasan	64
4.1 Hasil Penelitian.....	64
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	64
4.1.1.1 Pembelajaran Pada Kelas Kontrol.....	65
4.1.1.1.1 Pertemuan Pertama	65
4.1.1.1.2 Pertemuan Kedua	66
4.1.1.2 Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen	68
4.1.1.2.1 Pertemuan Pertama.....	68
4.1.1.2.2 Pertemuan Kedua	69
4.1.2 Pelaksanaan Penggunaan Media Video Pembelajaran.....	71
4.1.3 Data Aktivitas Belajar Siswa	73
4.1.3.1 Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	74
4.1.3.2 Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	75
4.1.4 Data Hasil Belajar Siswa	77
4.1.4.1 Data Uji Coba Instrumen	77
4.1.4.2 Data Nilai Pretes	78
4.1.4.3 Data Nilai Posttes	79
4.1.5 Uji Prasyarat Instrumen.....	81
4.1.5.1 Uji Validitas	81

4.1.5.1.1 Validitas Isi (<i>Content Validity</i>)	81
4.1.5.1.2 Validitas Konstruk (<i>Construck Validity</i>)	82
4.1.5.2 Uji Reabilitas	83
4.1.5.3 Uji Kesamaan Rata-Rata	83
4.1.6 Uji Prasyarat Analisis	84
4.1.6.1 Uji Normalitas Data.....	84
4.1.6.2 Uji Homogenitas Data	86
4.1.6.3 Uji Hipotesis	87
4.2 Pembahasan	89
BAB 5. Penutup.....	92
5.1 Simpulan.....	92
5.2 Saran.....	93
Daftar Pustaka	95
Lampiran-lampiran	97



Daftar Lampiran

	Halaman
Lampiran 1. Penggalan Silabus	99
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	101
Lampiran 3. Bahan Ajar	105
Lampiran 4. Media Pembelajaran.....	113
Lampiran 5. Lembar Kerja Siswa.....	114
Lampiran 6. Kisi-kisi Penulisan Soal.....	116
Lampiran 7. Format Analisis Video Pembelajaran.....	120
Lampiran 8. Lembar pengamatan Aktivitas Siswa.....	121
Lampiran 9. Soal Uji Coba Instrumen	123
Lampiran 10. Output SPSS Reabilitas Soal	130
Lampiran 11. Soal Pretes dan Posttes	132
Lampiran 12. Daftar Nama siswa Kelas Eksperimen (VA)	136
Lampiran 13. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol (VB).....	138
Lampiran 14. Nilai Pretes Kelas Kontrol (VA).....	140
Lampiran 15. Nilai Pretes Kelas Eksperimen (VB).....	142
Lampiran 16. Nilai Posttes Kelas Eksperimen (VA).....	144
Lampiran 17. Nilai Posttes Kelas Kontrol (VB)	146
Lampiran 18. Output SPSS Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	148
Lampiran 19. Foto Proses Pembelajaran di Kelas Eksperimen (VA).....	149

Lampiran 22. Foto Proses Pembelajaran di Kelas Kontrol (VB) 151

Lampiran 23. Surat Ijin Peneletian 152



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Tugas guru yang utama adalah mewujudkan tujuan pembelajaran di sekolah dan mengembangkan potensi siswa. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 3 disebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu implikasi dari undang-undang tersebut adalah lahirnya Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP). Lingkup standar nasional meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar apenilaian pendidikan. Selain itu juga dikemukakan bahwa kurikulum pendidikan

dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, IPA, IPS, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejurusan, dan muatan lokal.

Proses belajar mengajar juga harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Selama pembelajaran guru harus bisa mendorong siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan proses pembelajaran berbantuan pendekatan scientific, pendekatan ini bercirikan penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Siswa harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama. Dan pola pembelajaran yang pasif menjadi pembelajaran aktif-menb cari yang diperkuat dengan pendekatan scientific.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar. Semua hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki

setelah menerima pengalaman belajar, Sudjana (2010: 22). Selanjutnya Warsito (2006: 125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya tindakan positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Sehubungan dengan pendapat itu, maka Wahidmurni, dkk. (2010: 18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Hasil belajar yang dicapai melalui proses belajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut: (1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi pada diri siswa. (2) Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya. (3) hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya seperti akan lama tahan lama didingatnya, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya. (4) Kemampuan untuk mengontrol dan menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dengan mengendalikan proses dan uaha belajarnya. (5) Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya (Eko putro, 2014:14). Hasil penilaian ini pada dasarnya adalah hasil belajar

yang diukur. Hasil penilaian dan evaluasi ini merupakan umpan balik untuk mengetahui sampai dimana proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu pendekatan interdisipliner (Inter-disciplinary approach) dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Dalam standar isi dikemukakan pula bahwa mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan, Hidayati (2008:1-7).

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006:575) disebutkan bahwa dalam mata pelajaran IPS /bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) memiliki kemampuan

berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Kenyataan yang terjadi tidak sesuai dengan tujuan IPS yang diharapkan. Banyak permasalahan yang ada dalam pembelajaran IPS di sekolah, permasalahan ini antara lain dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional (2007:4). Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami oleh sebagian peserta didik. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (konkret), dan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Padahal, bahan materi IPS itu penuh dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran IPS yang harus dibelajarkan kepada siswa SD.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa, (Hamalik, 2013). Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga

dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan dan mendapatkan informasi. Tujuan pemanfaatan media secara umum adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa. Beragam media dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diinginkan.

Media video pembelajaran adalah program video yang dirancang, dikembangkan, digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media video adalah media visual gerak (motion pictures) yang dapat diatur percepatan gerakannya (gerak dipercepat atau diperlambat) (Cecep Kustandi, 2011: 64). Hal ini memungkinkan media video efektif bila digunakan untuk membelajarkan pengetahuan yang berhubungan dengan unsur gerak (motion).

Atribut media adalah karakteristik spesifik yang dimiliki oleh sebuah media yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran tertentu. Media video memiliki atribut sebagai media gambar bergerak atau motion pictures. Media ini memiliki kemampuan dalam menampilkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) secara simultan berupa gambar bergerak atau moving images. Perkembangan teknologi digital yang terjadi saat ini telah memungkinkan pengguna media video dapat menikmati tayangan video dimana saja (Daryanto, 2015: 84). Hal ini disebabkan program video dapat

diintegrasikan ke dalam perangkat keras atau hardware yang bersifat portable .

Media video telah menjadi bagian integral dari perangkat komputer baik desktop maupun laptop. Perkembangan mutakhir dari media video sebagai perangkat digital adalah kemampuannya dalam menayangkan gambar dan suara secara simultan dengan tingkat kejelasan yang tinggi. Hal ini dikenal dengan istilah gambar dan suara dalam format high definition. Perkembangan yang pesat dari teknologi video, baik perangkat lunak maupun perangkat keras, telah memberikan keunggulan tersendiri bagi media ini untuk digunakan sebagai medium pembelajaran.

Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya menurut Nugent (2006) dalam Smaldino dkk. (2008: 310), video merupakan media yang cocok untuk pelbagai pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Hal itu, tidak dapat dilepaskan dari kondisi para siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya televisi, di mana paling tidak setiap 30 menit menayangkan program yang berbeda. Dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa.

Video bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pebelajar, dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik, dan

interpersonal. Pada ranah kognitif, pebelajar bisa mengobservasi kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak mampu membuat karakter terasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi pengaruh emosional yang dimiliki oleh video, mampu secara langsung ke sisi penyikapan personal dan sosial siswa. Membuat mereka tertawa terbahak-bahak (atau hanya tersenyum) karena gembira, atau sebaliknya menangis berurai air mata karena sedih.. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun feedback dari teman-temannya.

Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan media video pembelajaran adalah: (1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik dan lain-lain. Video merupakan pengganti alam sekitar, dan bahkan dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat. (2) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disajikan secara berulang jika diperlukan. (3) Disamping mendorong dan membangkitkan motivasi, video menanamkan sikap

dari segi afektif lainnya. (4) Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan (Daryanto, 2015: 40-43)

Penggunaan media video menjadikan pembelajaran IPS yang abstrak menjadi kongkrit. Siswa tertarik dengan materi pembelajaran sehingga kondisi kelas lebih tenang dan konsentrasi akan terbangun dengan sendirinya pada diri masing-masing siswa. Materi yang disampaikan guru pun lebih terlihat kongkrit dan jelas karena dengan bantuan media video siswa dapat melihat serta mendengar apa yang menjadi pokok pembelajaran saat itu. Apabila kondisi tersebut telah tercipta maka materi yang disampaikan guru pun akan dapat dengan mudah diserap oleh siswa.

Jadi, dapat ditarik simpulan bahwa dengan adanya media yang relevan, maka pembelajaran IPS berjalan semaksimal mungkin. Dari ulasan latar belakang tersebut maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian eksperimen dengan judul Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan kota Semarang

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 Apakah pengaruh media video pembelajaran terhadap aktivitas siswa kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang?
- 1.2.2 Apakah pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini yaitu:

- 1.) Untuk mengetahui pengaruh media video pembelajaran terhadap aktivitas pada muatan IPS siswa kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.
- 2.) Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar pada muatan IPS siswa kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan konsep baru tentang manfaat media pembelajaran video dan menambah khasanah ilmu pengetahuan IPS.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah memberikan wawasan, kemampuan dan keterampilan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

1.4.2.2 Bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah meningkatkan pemahaman dan aktivitas siswa dalam pembelajaran sehingga dapat menggali potensi siswa dalam pembelajaran IPS.

1.4.2.3 Bagi sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolok ukur pengambilan kebijakan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat dicapai secara optimal.

1.4.2.4 Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk menulis penelitian selanjutnya, menambah kajian tentang hasil penelitian muatan IPS, dan mengembangkan media pembelajaran pada muatan IPS.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian media pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahas Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti *tengah, perantara, atau pengantar*. Selain itu, kata *media* juga berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, dan secara harfiah berarti *perantara* atau *pengantar*, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, Hamdani (2011: 243). Menurut Aqib (2013: 50) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa.

Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2013: 159).

Berdasarkan pengertian diatas, dapat dijelaskan media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala

sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

2.1.1.2 Fungsi media pembelajaran

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, (Azhar Arsyad, 2013:19). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi.

Ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual menurut Levie dan Letz (2013), yaitu:

a. Fungsi atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

b. Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi kognitif

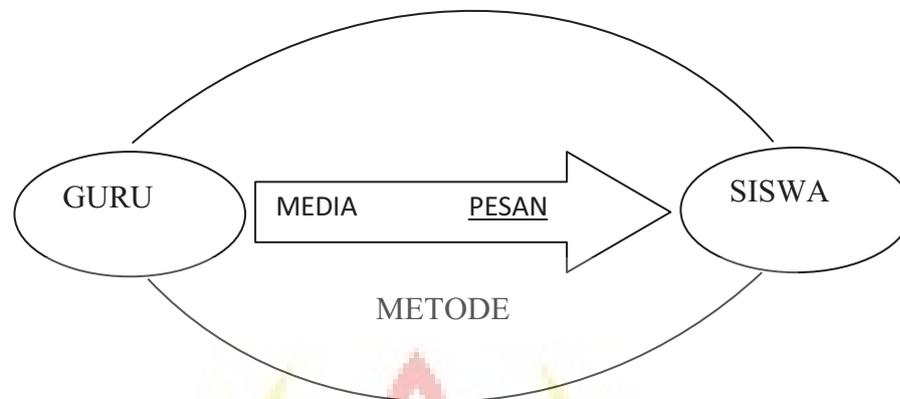
Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terdiri dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Dengan demikian, fungsi media pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar seperti berikut:



(Cecep Kustansi, 2013: 17)

Gambar 2.1. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Peneliti berpendapat fungsi dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu dapat membangkitkan keinginan, minat terhadap pembelajaran dan pengaruh-pengaruh psikologis yang lain pada siswa. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka menyajikan informasi kepada siswa. Media berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya. Proses penyampaian informasi itu harus melibatkan siswa baik secara mental ataupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2.1.1.3 Jenis media pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran menurut Hamdani (2011: 250), yaitu:

1. Media grafis.

Media grafis termasuk media visual, sebagaimana halnya media lain, media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi verbal. Selain itu, grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide yang ditampilkan, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan apabila tidak digrafiskan. Selain sederhana dan mudah, media grafis termasuk media yang relatif murah apabila dilihat dari segi biaya. Jenis media grafis, diantaranya: (1) Gambar atau foto, (2) Sketsa, (3) Diagram, (4) Bagan, dan (5) Grafik.

2. Teks

Media ini membantu siswa untuk berfokus pada materi karena mereka cukup mendengarkan tanpa melakukan aktifitas lain yang menuntut konsentrasi.

3. Video

Media video memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukka hubungan spesial dari suatu objek, membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.

4. Grafik

Media grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.

5. Animasi

Media animasi mampu menunjukkan proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut. Media animasi menyediakan suatu tiruan yang apabila dilakukan pada peralatan yang sesungguhnya terlalu mahal atau berbahaya.

Selanjutnya (Sadiman,2008:28) membagi media pembelajaran menjadi 3 golongan kelompok besar:

1. Media Grafis termasuk media visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, dan globe.
2. Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran. Seperti radio, dll.
3. Media proyeksi diam seperti film bingkai (slide), film rangkai (filmstrip), media transparan, film, televisi, dan video.

2.1.2 Media Video

2.1.2.1 *Pengertian media video*

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu, (Daryanto, 2012: 87) .

Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap (Cecep Kustandi, 2011: 64).

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu (Daryanto, 2015: 86)

Dari ketiga pengertian video diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian media video adalah suatu program yang dirancang untuk

menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar yang bergerak.

2.1.2.2 *Keistimewaan media video*

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pengajaran. Penggunaan video sebagai bahan bantu mengajar memberikan satu pengalaman baru kepada siswa. Media video dapat membawa siswa kemana saja, terutama jika peristiwa yang ditayangkan itu terlalu jauh untuk dilewati dan berbahaya. Dengan penayangan video, siswa dapat merasa seolah-olah mereka berada atau turut serta dalam suasana yang digambarkan.

Adapun kelebihan menggunakan media video sebagai media belajar menurut Cecep Kustandi, dkk (2011: 64) adalah sebagai berikut:

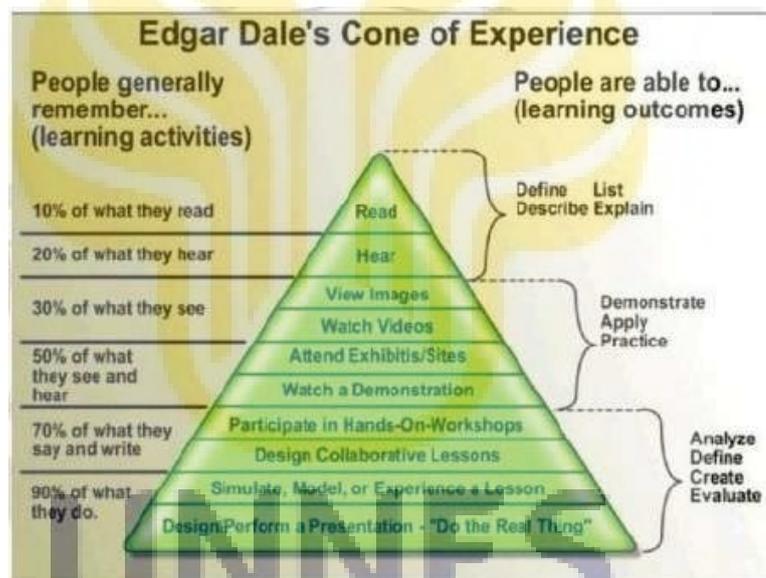
- a. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain. Video merupakan pengganti alam sekitar, dan bahkan dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
- b. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara langsung jika diperlukan. Misalnya, langkah-langkah dan cara yang benar dalam berenang.

- c. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, video dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya, video kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare atau eltor, dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan.
- d. Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan, video seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia di dalam kelas.
- e. Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.
- f. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar *frame* demi *frame*, video yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya, bagaimana kejadian mekarnya kembang, mulai dari lahirnya kuncup bunga hingga kuncup itu mekar.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih media video sebagai media pembelajaran. Pemilihan media video ini juga didasarkan pada hasil kajian atau hasil penelitian yang dikemukakan oleh Anita (2009: 6.7) bahwa dengan penglihatan dan pendengaran peserta didik mampu menerima informasi sebanyak 88% .Secara lebih jelas Anita (2009: 6.7) mengatakan bahwa Informasi yang diperoleh melalui indra pendengaran paling sedikit tertinggal dalam ingatan. Kemudian

informasi yang diperoleh melalui indra penglihatan berada. Diposisikedua, yang tertinggi melekat pada ingatan adalah informasi yang didapat melalui indra penglihatan dan pendengaran.

Hal ini diperkuat dengan oleh Edgar Dale (Arsyad, 2013: 12-14), yang mengatakan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai ke lambang verbal (abstrak).



Gambar 2.2 Gambar Kerucut Edgar Dale

Dalam kerucut Edgar Dale menunjukkan perolehan hasil belajar melalui kegiatan membaca adalah sebesar 10%, melalui kegiatan mendengar adalah sebesar 20%, melalui penglihatan sebesar 30%, melalui kegiatan mendengar dan melihat sebesar 50%, berbicara dan menulis 70%, dan dengan melakukan ataulangsung perolehan hasil belajarnya sebesar 90%.Peneliti dapat menyimpulkan dari

gambar tersebut bahwa ketika penggunaan media pembelajaran lebih konkret atau dengan pengalaman langsung maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik

2.1.2.3 Ciri-ciri video pembelajaran yang baik digunakan dalam proses pembelajaran

Peran utama media pembelajaran yaitu untuk membantu guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Azhar Arsyad, 2013: 19). Dalam penggunaan sebuah video pembelajaran, penekanan terhadap beberapa aspek harus diperhatikan sehingga siswa mampu memahami suatu konsep yang ingin disampaikan.

Ciri-ciri video pembelajaran yang baik untuk digunakan adalah video yang mencakup aspek-aspek sebagai berikut:

a. Objektif

Video dikatakan objektif apabila video yang digunakan dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang luas dan mendalam, menjukan pengalaman secara kongkrit kepada siswa.

b. Bermanfaat

Video pembelajaran dapat menambah dan memperkaya pengetahuan siswa. Video pembelajaran yang digunakan harus berkaitan dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan

seperti fakta dan konsep-konsepnya. Media yang sesuai dapat membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

c. Mengandung nilai pendidikan

Topik yang dipaparkan harus relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang berkesan dapat membantu siswa membentuk konsep dengan mudah dan jelas sehingga pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran dapat memupuk pemikiran kritis, analitis, dan nilai-nilai murni seperti bertanggung jawab, jujur, dan positif.

d. Menarik perhatian

Penggunaan video harus menarik dengan penggunaan warna yang menarik dan suara yang sesuai. Video diharapkan memaparkan persembahan visual yang menarik, menyenangkan bagi siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

2.1.2.4 Penggunaan media video pembelajaran dalam pembelajaran IPS

Penggunaan media video yang diintegrasikan dengan model pembelajaran interaktif langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Siswa memperhatikan dan menyimak media pembelajaran video yang ditayangkan guru.
2. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang materi yang berhubungan dengan isi media pembelajaran.

3. Siswa belajar dalam kelompok yang anggotanya 4-5 orang dengan cara berdiskusi mengerjakan soal LKS yang dibagikan guru.
4. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya.
5. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil LKS.
6. Guru memberikan penghargaan kelompok berdasarkan prestasi masing-masing.

2.1.3 Belajar Sebagai Perubahan Perilaku

Sebagai perubahan perilaku, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Azhar arsyad, 2013: 1).

Howard L. Kingskey mengatakan bahwa *learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*. Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.

Dari ketiga definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar menurut Syaiful Bahri (2011:14) adalah sebagai berikut:

a. Perubahan yang terjadi secara sadar

Ini berarti individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya perubahan dalam dirinya.

b. Perubahan dalam Belajar Bersifat fungsional

Selain hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung secara terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang akan terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

c. Perubahan dalam Belajar Bersifat Positif dan Aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan bersetuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.

d. Perubahan dalam Belajar Bukan Bersifat sementara.

Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap dan permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.

e. Perubahan dalam Belajar Bertujuan atau Terarah

Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Dengan demikian, perbuatan belajar yang dilakukan senantiasa terarah pada tingkah laku yang telah ditetapkan.

f. Perubahan Mencakup Seluruh Aspek Tingkah Laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan lingkaran laku.

Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

2.1.4 Aktivitas Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Suharso dan Retnoningsih 2005:25), aktivitas adalah kegiatan, kesibukan, keaktifan. Menurut Poerwadarminta (2003) dalam Yusfy (2011), aktivitas adalah kegiatan. Dalam kegiatan belajar, Rousseau dalam Yusfy (2011) mengemukakan aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis.

Dari pendapat para ahli mengenai pengertian aktivitas belajar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan seluruh kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajar untuk mencapai tujuan belajar atau keberhasilan belajar. Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental.

Dalam proses pembelajaran, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran yang dilakukan dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda (Slameto 2010: 36). Siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, mampu menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan guru dan akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dan siswa atau antarsiswa itu sendiri. Interaksi guru dengan siswa akan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dimana siswa

dapat melibatkan kemampuannya seoptimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan membentuk pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada meningkatnya hasil belajar.

2.1.5 Hasil belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.

- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPS yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen

yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

2.1.5.1 Indikator dalam hasil belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh murid dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sukmadinata (2007: 102) mengatakan hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Sedangkan hasil belajar menurut Arikunto (2001:63) sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.

Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terdapat apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas

pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes ahir catur wulan dan sebagainya.

Berkaitan dengan hasil belajar tersebut Sahono (2010:6) mengemukakan bahawa hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain:

- a. Ranah kognitif yakni berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
- b. Ranah afektif yang berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jejang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
- c. Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koorsdinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

2.1.5.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu factor *intern* yang berasal dari siswa tersebut, dan factor *ekstern* yang berasal dari luar diri siswa tersebut. Faktor dari diri siswa terutama adalah kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Seperti yang telah dikemukakan oleh Clark (2007), bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan

30% dipengaruhi oleh lingkungan. Selain faktor kemampuan siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, serta masih banyak faktor lainnya.

Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkahlaku yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Meskipun demikian, hasil yang dicapai masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

2.1.5.3 Penilaian hasil belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (hal 120-121) mengungkapkan, bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkungnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian, sebagai berikut:

- a. Tes Formatif: penilaian ini dapat mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil

tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dalam waktu tertentu.

- b. Tes Subsumatif: tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar atau hasil belajar siswa. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.
- c. Tes Sumatif: tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester. Tujuannya adalah untuk menetapkan tarap atau tingkat keberhasilan belajar siswa dalam satu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (rangking) atau sebagai ukuran mutu sekolah.

2.1.6 Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial” disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “social studies”. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD/MI/SDL. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu

sosial (Sa;hun Akbar dkk, 2010: 77). Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga negara dunia yang cinta damai.

IPS sebagai pendekan intradisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial, (Hidayati, 2008: 1.7). Hal ini lebih ditegaskan lagi oleh Taneo (2010: 18) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Jadi dapat dipahami bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya dimana pokok bahasannya adalah hubungan manusia dan fenomena yang terjadi di lingkungannya, baik fisik maupun sosial.

2.1.6.1 Hakekat IPS

Pengajaran IPS secara umum adalah mempersiapkan anak didik menjadi Negara yang baik, mengajar anak didik agar menjadi warga Negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa, (Taneo, 2010: 1.26). Menurut Hidayati (2008: 1.26) tujuan pendidikan IPS adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang baik,

yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian social yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara” Sedangkan Hamalik (dalam Hidayati, 2008: 1.26) merumuskan tujuan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu: (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan.

Adapun tujuan IPS menurut Permendiknas (2006: 575), adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkopetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global

Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS yang melupakan

masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan.

Menurut Hidayati (2008: 1.26) ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

1. Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
2. Kegiatan manusia, misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
3. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
4. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
5. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Jadi dapat dipahami bahwa sumber belajar materi IPS adalah kehidupan masyarakat dan lingkungan individu (siswa).

2.1.6.2 *Pembelajaran IPS di sekolah dasar*

Siswa SD belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh, tetapi mereka dapat diperkenalkan kepada masalah masalah tersebut. Melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan tantangannya. Selanjutnya diharapkan bahwa mereka kelak mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi.

Pengajaran IPS di sekolah harus memperhatikan kebutuhan anak sesuai dengan perkembangannya. Menurut Jean Piaget, usia siswa SD (7-12 tahun) ada pada stadium operasional kongkrit. Oleh karena itu guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa, misalnya penggalan waktu belajar tidak terlalu panjang, peristiwa belajar harus bervariasi, dan yang tidak kalah penting sajian harus dibuat menarik bagi siswa.

Menurut Preston (2008: 1.28) anak mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Anak merespon (menaruh perhatian) terhadap bermacam-macam aspek dunia sekitarnya. Anak secara spontan menaruh perhatian terhadap kejadian-kejadian, peristiwa, benda-benda yang ada disekitarnya.

2. Anak adalah seorang penyelidik, anak memiliki dorongan untuk menyelidiki dan menemukan sendiri hal-hal yang ingin mereka ketahui.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, berkerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah membantu siswa untuk memahami lingkungannya dalam memecahkan masalah yang ada, sehingga siswa memiliki kepedulian sosial yang tinggi dan menjadi warga negara yang baik.

2.1.6.3 Karakteristik Pembelajaran IPS dikelas tinggi

Fokus kajian IPS adalah kehidupan manusia dengan sejumlah aktifitas sosialnya (Nana Suprianta: 2006). Materi IPS di tingkat Sekolah Dasar dirancang bervariasi, menarik, membangkitkan semangat belajar siswa. Hal ini disesuaikan pada tingkat berpikir siswa yang masih kongkrit.

Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada materi yang disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Menurut Oemar Hamalik (2014: 42-44) materi IPS di Kelas tinggi meliputi beberapa aspek dibawah ini:

- a. Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- b. Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- c. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- d. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- e. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar. Hasil penelitian tersebut adalah:

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rahmadtullah (2011), dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh pemanfaatan media film animasi terhadap hasil belajar (studi eksperimen pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 6 Banjar Masin). Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian tersebut adalah untuk mengetahui

pengaruh pemanfaatan media film animasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMPN 6 Banjar Masin. Dilihat dari peningkatan (*gain*) hasil belajar, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama terjadi peningkatan hasil belajar. Meskipun demikian, pada kelas eksperimen terjadi peningkatan (*gain*) yang lebih tinggi yakni sebesar 0,34 (sedang) sedangkan pada kelas kontrol hanya terjadi peningkatan (*gain*) sebesar 0,10 (rendah). Nilai terendah pre test pada kelas kontrol lebih baik dari kelas eksperimen ($12 > 9$). Demikian pula nilai tertinggi pre test pada kelas kontrol lebih baik dari kelas eksperimen (> 27). Nilai terendah post test pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol ($16 > 13$). Sedangkan nilai tertinggi post test pada kelas kontrol sama dengan kelas eksperimen yakni sebesar 30. Perubahan hasil belajar terendah pada kelas eksperimen masih lebih baik dari kelas kontrol ($-1 > -2$). Demikian pula perubahan hasil belajar tertinggi pada kelas eksperimen masih lebih baik dari kelas kontrol ($7 > 4$).

Penelitian yang dilakukan oleh Tri Suwarno Handoko (2015), dalam penelitiannya yang berjudul Penggunaan video animasi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan hasil belajar Biologi. Tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui penggunaan video animasi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan hasil belajar biologi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar yang berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda yang telah diuji

validitas reabilitasnya. Analisis data kedua kelompok menggunakan uji t, diperoleh hasil t_{hitung} 2,68 dan t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sebesar 2,00, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi sistem pernapasan manusia dapat meningkatkan hasil belajar biologi.

Penelitian yang dilakukan oleh Nadya Putri (2012), yang berjudul Efektivitas penggunaan media video untuk meningkatkan pengenalan musik daerah bagi anak tunagrahita ringan di SDLB 20 Kota Solok. Tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video dalam meningkatkan pengenalan musik daerah pada pembelajaran IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Wayan iwantara (2014), yang berjudul Pengaruh media video youtube dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Tujuan yang hendak dicapai adalah mendikripsikan pengaruh penggunaan media video youtube dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi dan tes pemahaman konsep. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan MANOVA satu jalur. Hasil penelitian menunjukkan : 1) Terdapat perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil, media video youtube dan media charta ($F=19,630$; $p < 0,05$). Hasil uji lanjut dengan LSD menunjukkan bahwa media video youtube lebih unggul

dibandingkan dengan media riil dan media charta dalam menanamkan motivasi belajar kepada siswa. 3) Terdapat perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil, media video youtube dan media charta ($F=149,252$; $p < 0,05$). Hasil uji lanjut dengan LSD menunjukkan media riil dan media video youtube lebih unggul dari media charta dalam menanamkan pemahaman konsep ke siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Widwati Anantasari (2015), yang berjudul Efektifitas penggunaan media video berbasis lingkungan (MVBL) dalam meningkatkan perilaku positif anak terhadap lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: perbedaan perilaku positif anak terhadap lingkungan pada anak yang belajar dengan menggunakan Media Video Berbasis Lingkungan (MVBL) dengan anak yang belajar tidak menggunakan Media Video Berbasis Lingkungan (MVBL). Data penelitian dianalisis menggunakan tehnik analisis uji-t (independent sample t test). Hasil analisis data disimpulkan bahwa : dengan $df=16$ pada taraf signifikan 0.05 menunjukkan terdapat perbedaan perilaku positif anak yang belajarmenggunakan MVBL dan anak yang belajar tidak menggunakan MVBL ($t=3,120$).

Penelitian yang dilakukan oleh Sasminta dan Fatoni (2013), yang berjudul Pengaruh media pembelajaran video compact disk (VCD) terhadap hasil belajar service atas bola voli. Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui : (1) Pengaruh media pembelajaran VCD terhadap hasil belajar Service atas bolavoli pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Babat Lamongan. (2) Besarnya pengaruh media pembelajaran VCD terhadap hasil belajar Service atas bolavoli pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Babat Lamongan. Dari hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan perhitungan uji mann whitney u dengan taraf signifikan 0,05, didapatkan hasil bahwa nilai mann whitney u $0,014 < \text{taraf signifikan } 0,05$, Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Video Compact Disc (VCD) terhadap hasil belajar Service atas bolavoli pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Babat Lamongan.

Penelitian yang dilakukan oleh Mohd.Salleh Abu (2013), yang berjudul *Improving the Levels of Geometric Thinking of Secondary School Students Using Geometry Learning Video based on Van Hiele Theory*. Tujuan penelitian ini adalah video pembelajaran membantu siswa untuk mengatasi keterbatasan keterbatasan informasi dan komunikasi dalam memecahkan teori vanhiele berpikir geometris. Hasil penelitiannya adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata dan peningkatan yang signifikan dalam tingkat pemikiran geometrik siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Fandy Nuari (2014), yang berjudul *Using camtasia studio 8 to produce learning video to teach*

english through e-learning. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah video pembelajaran berbasis e-learning yang membantu guru meningkatkan kualitas belajar siswa.

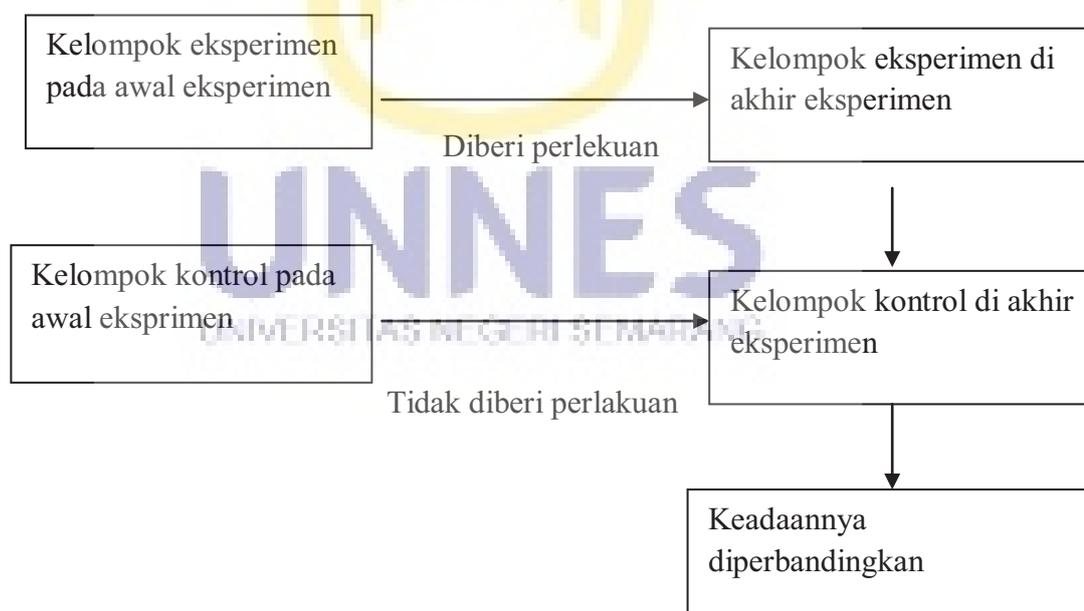
Penelitian yang dilakukan Hartati Darmawan (2013), yang berjudul Video Streaming for Creative Writing at International Elementary School. Tujuan penelitian ini adalah mengatasi masalah pembelajaran bahasa Indonesia dan bahasa Inggris di sekolah dasar internasional terutama pada pokok materi penulisan kreatif. Hasil dari penelitian ini adalah materi "menulis Kreatif" bahasa Indonesia dan bahasa Inggris untuk sekolah dasar internasional dapat diatasi melalui sajian video streaming berbasis web yang ditandai dengan peningkatan kualitas pembelajaran guru dan kompetensi siswa dalam menulis kreatif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tersebut bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar lebih efektif karena dapat membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Oleh karena itu, penelitian tersebut dapat digunakan sebagai pendukung dalam penelitian ini.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat di ambil pokok pemikiran bahwa Pembelajaran pada Muatan IPS SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini di karenakan guru banyak menggunakan ceramah satu arah, dan metode guru dalam mengajar kurang variatif, guru belum menggunakan media secara optimal. Kedua faktor tersebut menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal

Melihat kondisi tersebut peneliti ingin melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.3 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, Sugiyono (2013: 99). Berdasarkan kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

Ha : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar IPS



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Wates 01 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang menunjukkan bahwa:

- 1) Aktivitas belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Aktivitas belajar siswa ditunjukkan dengan rata-rata skor aktivitas siswa (SAS) pada proses pembelajaran. Rata-rata skor aktivitas belajar siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama yaitu sebesar 80, presentase sebesar 80% dengan kriteria sangat tinggi, dan pertemuan kedua sebesar 89, presentase sebesar 89% dengan kriteria sangat tinggi juga. Sementara dikelas kontrol diperoleh rata-rata skor aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama yaitu sebesar 59, presentase sebesar 59% dengan kriteria tinggi dan pertemuan kedua sebesar 68, presentase keaktifan sebesar 68% dengan kriteria tinggi juga.
- 2) Hasil belajar IPS materi kenampakan alam dan buatan pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 89,44, sedangkan kelas kontrol

sebesar 85,27. Data hasil perhitungan menggunakan rumus *independent sample t test* melalui program SPSS versi 23 menunjukkan bahwa media video pembelajaran berpengaruh dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPS dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,220 > 2,219$ dengan signifikansi $0,030 < 0,05$. Jadi simpulannya adalah ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara siswa kelas V yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dan mendapatkan pembelajaran menggunakan media yang biasa digunakan oleh guru pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, bahwa media video pembelajaran berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Wates 01 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang pada materi Kenampakan alam dan buatan di Indonesia, maka disarankan:

- 1) Guru hendaknya menerapkan media pembelajaran IPS yang relevan (video pembelajaran), karena lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran yang biasa digunakan.

- 2) Dalam pembelajaran menggunakan media video pembelajaran, siswa sebaiknya lebih menggali pengetahuan dan kemampuan yang dimilikinya semaksimal mungkin. Selain itu, diharapkan tidak ada siswa yang malu bertanya kepada teman sekelompoknya apabila mengalami kesulitan dalam belajar belajar, sehingga kerjasama siswa dalam pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.



Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persaja
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- _____. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fandy Nuari. 2014. Using camtasia studio 8 to produce learning video to teach english trough e-learning. *Jurnal internasional*
- Hamid Darmad. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Hartati dan Darmawan. 2013. Video streaming for creative writing at international elementary school. *Jurnal internasioal*
- Muhammad Rahmadtutullah. 2011. Pengaruh pemanfaatan media film animasi terhadap hasil belajar (study eksperimen pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP 6 Banjar Masin). *Jurnal nasional*
- Nadya, Putri. 2014. Pengaruh media video youtube dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal nasional*

- Sasmita dan Tanton. 2013. Pengaruh media pembelajaran video compact disk (VCD) terhadap hasil belajar service atas bola voli. *Jurnal nasional*
- Tri, Suwarno, Handoko. 2015. Pengaruh media video animasi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal nasional*
- Widwati, Anastasari. 2015. Efektifitas penggunaan mediavideo berbasis lingkungan (MVBL) dalam meningkatkan perilaku positif anak terhadap lingkungan. *Jurnal nasional*
- Kustandi dan Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana dan Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru algensindo
- Syamsiyah, Siti.dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendi dikan Nasional. Halaman 23-32.

Yuliati, Reny dan Ade Munajat. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas*

V. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 38-50.

