



**STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN
MEDIA VIDEO DENGAN MEDIA GAMBAR JEJAK ISLAM
DI KELENTENG SAM POO KONG SEMARANG PADA
SISWA KELAS VII SMP EMPU TANTULAR SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh:

Nuraeni Antika Dewi

3101413011

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 16 Juni 2017

Dosen Pembimbing I



Drs. Bain, M.Hum.

NIP. 1963070619900210001

Dosen Pembimbing II



Andy Suryadi, S.Pd, M. Pd

NIP. 197911242006041001

Mengetahui:

Ketua Jurusan Sejarah

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd.

NIP. 196406051989011001


PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

Tanggal : 31 Juli 2017

Penguji I



Dr. YYFR. Sunarjan, M.S.

NIP. 195512101988031001

Penguji II



Drs. Bain, M.Hum

NIP. 1963070619900210001

Penguji III



Andy Suryadi, S.Pd, M.Pd

NIP. 197911242006041001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui:

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Drs. Moh Solehatul Mustofa, M.A.

NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

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

Semarang, Juli 2017



Nuraeni Antika Dewi

NIM. 3101413011



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Belajarlah dari sejarah. “Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang berakal...” (Qs. Yusuf:111).
- Jasmerah “ Jangan sekali-kali melupakan sejarah” (Ir. Soekarno).
- Tidak ada yang tidak mungkin jika kita masih mempercayai keberadaan Allah SWT.

PERSEMBAHAN

- Orangtuaku tercinta (Bapak Suyoko dan Ibu Suprapti) yang telah memberikan doa restu, kasih sayang, serta dukungan dalam kelancaran penyusunan skripsi.
- Saudara-saudaraku (Andri Prajoko dan Tri Arifa Dhamyanti) serta keluarga besar tercinta yang telah memberikan doa dan motivasi.
- Almamaterku “UNNES” tercinta.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul Studi Komparasi Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Video dengan Media Gambar Jejak Islam di Kelenteng Sam Poo Kong Semarang pada Siswa Kelas VII SMP Empu Tantular Semarang Tahun Ajaran 2016/2017 dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam melakukan penulisan skripsi ini, banyak pihak yang ikut membantu. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam menuntut ilmu dengan segala kebijakannya.
2. Drs. Moh Solehatul Mustofa, M.A., Dekan Fakultas Ilmu Sosial yang dengan kebijaksanaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan studi dengan baik.
3. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd. Ketua Jurusan Sejarah yang telah memotivasi dan mengarahkan penulis selama menempuh studi.
4. Drs. Bain, M.Hum selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, bantuan, arahan, saran, dan kritik yang dengan sabar dan tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Andy Suryadi, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, bantuan, arahan, saran, dan kritik yang dengan sabar dan tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

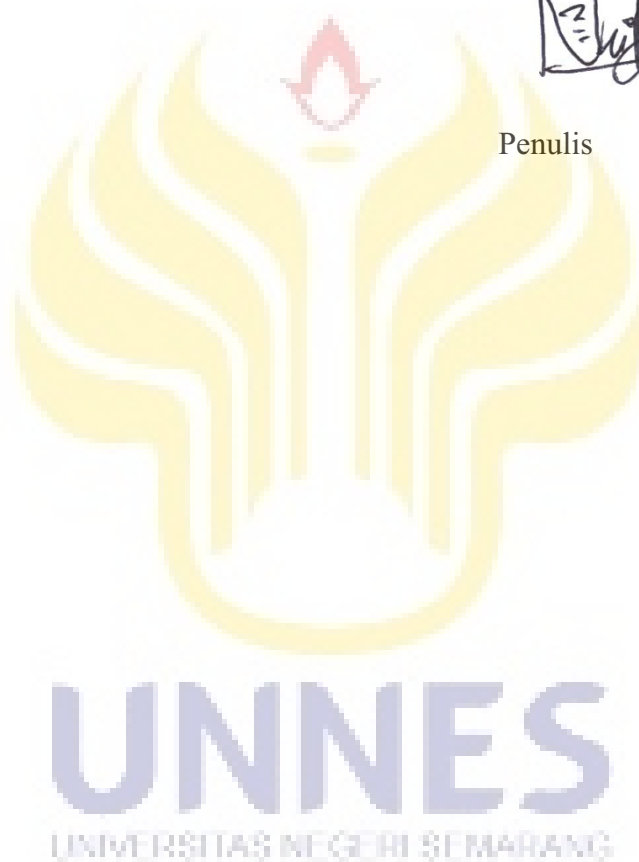
6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Sejarah FIS Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu dan pengarahan kepada penulis.
7. Drs. Sri Mukty Ningsih selaku Kepala SMP Empu Tantular Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Dra. Rosalia Widyantini selaku guru IPS kelas VII SMP Empu Tantular Semarang yang telah membantu dan membimbing selama penulis melakukan penelitian.
9. Guru dan Staf Karyawan SMP Empu Tantular Semarang yang telah membantu selama penelitian.
10. Seluruh peserta didik kelas VII C dan VII D SMP Empu Tantular Semarang yang bersedia membantu dalam kelancaran penelitian.
11. Edi Nugroho yang selalu menemani dalam segala hal.
12. Amalia Sekar Kasih, Oka Imanidar, dan Dinna yang telah menemani selama penelitian.
13. Adzkia, Aji Prayoga, Ferlian, Ma'mun Fauzi, dan Rafitta, yang memberikan dukungan selama penyusunan skripsi.
14. Widi Cahyani dan Siti Fatimah yang telah mengajarkan cara menggunakan SPSS.
15. Raisha Squad yang selalu menghibur selama penyusunan skripsi.
16. Teman-teman rombel (sperm) angkatan 2013 yang telah membantu, memberi semangat, dan motivasi.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Demikian skripsi ini disusun, semoga Allah SWT memberikan balasan yang melimpah atas kebaikan yang diberikan kepada penulis dan semoga kelak dikemudian hari skripsi ini dapat bermanfaat.

Semarang, Juli 2017



Penulis



SARI

Dewi, Nuraeni Antika. 2017. *Studi Komparasi Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Video dengan Media Gambar Jejak Islam di Kelenteng Sam Poo Kong Semarang pada Siswa Kelas VII SMP Empu Tantular Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017.* Skripsi, Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Ba'in, M.Hum. dan Andy Suryadi, S.Pd, M.Pd. 253 halaman.

Kata Kunci: hasil belajar, media video, media gambar

Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menggunakan metode maupun media pembelajaran, yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Terdapat beberapa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video dan gambar yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata. Rumusan masalahnya (1) Bagaimanakah hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Empu Tantular Semarang yang menggunakan media video?. (2) Bagaimanakah hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Empu Tantular Semarang yang menggunakan media gambar?. (3) Adakah perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media video dengan media gambar?.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *quasi experimental*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Empu Tantular Semarang dengan jumlah seluruh siswa yaitu 152 siswa yang terbagi dalam empat kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Simple Random Sampling*. Metode pengumpulan data berupa: observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji persyaratan dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS pada kelas yang menggunakan media video memperoleh nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 70 dengan rata-rata 82,53. Sedangkan pada kelas yang menggunakan media gambar memperoleh nilai tertinggi 87 dan nilai terendah 70 dengan rata-rata 78,22. Berdasarkan uji hipotesis data tahap akhir yang dihitung menggunakan *independent-sample t test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) = 0,03 < 0,05. Sehingga disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS pada materi masa Islam di Indonesia pada siswa kelas VII SMP Empu Tantular Semarang antara yang menggunakan media video dengan media gambar.

Saran, kepada guru IPS untuk memanfaatkan media video pembelajaran dalam pembelajaran IPS khususnya dalam materi masa Islam di Indonesia, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR ISI

Halaman

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Penelitian	14
D. Manfaat Penelitian	14
E. Batasan Istilah	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	19
A. Deskripsi Teoritis	19
1. Hasil Belajar	19
2. Pembelajaran IPS	22
3. Media Pendidikan	23
4. Video Pembelajaran	30
5. Media Gambar	35
B. Kajian Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Berpikir	42
D. Hipotesis	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Pendekatan Penelitian	45
B. Populasi Penelitian	46
C. Sampel dan Teknik Sampling	47
D. Variabel Penelitian	48
E. Alat dan Teknik Pengumpulan Data	49
1. Observasi	49
2. Dokumentasi	49
3. Tes	49
F. Validitas dan Reliabilitas Alat	50
1. Validitas Soal	51

2. Reliabilitas Soal.....	52
3. Daya Beda Soal	54
4. Tingkat Kesukuaran	55
G. Teknik Analisis Data.....	57
1. Uji Persyaratan	57
2. Uji Hipotesis.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	60
1. Letak dan Lokasi Penelitian	60
2. Kondisi Sekolah	60
3. Penggunaan Sekolah	64
4. Visi dan Misi Sekolah	64
5. Keadaan Guru dan Karyawan	65
6. Gambaran Umum Siswa Kelas VIIC dan VIID	65
7. Gambaran Proses Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	66
B. Hasil Penelitian	71
1. Analisis Data Populasi	71
2. Analisis Data Tahap Awal.....	74
3. Analisis Data Tahap Akhir.....	78
C. Pembahasan.....	83
BAB V PENUTUP	89
A. Simpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Perhitungan Validitas Soal	52
2. Hasil Perhitungan Daya Beda Soal	55
3. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran	56
4. Jadwal Jam Pelajaran Kelas Eksperimen dan Kontrol	70
5. Gambaran Umum Data Populasi.....	72
6. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Populasi	73
7. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Populasi.....	74
8. Gambaran Umum Hasil <i>Pre Test</i>	75
9. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pre Test</i>	75
10. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pre Test</i>	76
11. Uji Perbedaan Hasil Belajar Sejarah Siswa	77
12. Gambaran umum hasil <i>Post Test</i>	78
13. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Post Test</i>	79
14. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Post Test</i>	80
15. Uji Perbedaan Hasil Belajar Sejarah Siswa	81
16. Ketuntasan Hasil Belajar.....	82
17. Tabel 17 Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Siswa	86



DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
1. Uji Coba Soal di Kelas VIII B	228
2. Siswa di Kelas VII C sedang Mengerjakan <i>Pre Test</i>	228
3. Pemutaran Video di Kelas Eksperimen	229
4. Siswa Kelas VII C sedang Mengerjakan <i>Post Test</i>	229
5. Siswa Kelas VII D sedang Mengerjakan <i>Pre Test</i>	230
6. Penjelasan Menggunakan Media Gambar di Kelas Kontrol.....	230
7. Siswa Kelas VII D sedang Mengerjakan <i>Post Test</i>	231
8. Tampak luar Kelenteng Sam Poo Kong Semarang.....	231
9. Gua Gedung Batu.....	232
10. Patung Laksamana Cheng Ho	232
11. Relief yang ada di Kelenteng Sam Poo Kong Semarang.....	233
12. Bagian Dalam Kelenteng Sam Poo Kong Semarang.....	233



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai Ulangan Harian IPS Kelas VII	95
2. Gambaran Umum Data Populasi	96
3. Uji Normalitas Populasi	97
4. Uji Homogenitas Populasi.....	97
5. Kisi-Kisi Soal Uji Coba	98
6. Soal Uji Coba	100
7. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	110
8. Daftar Nama Siswa Peserta Uji Coba	111
9. Analisis Validitas, Reliabilitas, Daya Pembeda, dan Tingkat Kesukaran Soal	112
10. Perhitungan Validitas Butir Soal.....	126
11. Perhitungan Reliabilitas Instrumen.....	129
12. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal.....	131
13. Perhitungan Daya Pembeda Soal	133
14. RPP Kelas Eksperimen	135
15. RPP Kelas Kontrol	183
16. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen (VII C)	208
17. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol (VII D).....	209
18. Kisi-Kisi Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	211
19. Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	213
20. Kunci Jawaban Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	219
21. Data Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	220
22. Data Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	222
23. Gambaran Umum Hasil <i>Pre Teset</i>	222
24. Uji Normalitas <i>Pre Test</i>	224
25. Uji Homogenitas <i>Pre Test</i>	224
26. Uji Perbedaan Hasil Belajar	225
27. Gambaran umum Hasil <i>Post Test</i>	225
28. Uji Normalitas <i>Post Test</i>	226

29. Uji Homogenitas <i>Post Test</i>	226
30. Uji Perbedaan Hasil Belajar.....	227
31. Uji Ketuntasan Hasil Belajar.....	227
32. Foto-Foto/ Dokumentasi Penelitian	228
33. Surat Keterangan/ Bukti Melaksanakan Penelitian.....	234



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan di Indonesia mengalami banyak perkembangan dari tahun ke tahun, terbukti dengan perubahan kurikulum dari pemerintah. Pendidikan diartikan sebagai upaya sadar untuk mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang tertera pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat. Warga negara yang cerdas diharapkan dapat memajukan bangsa, oleh karena itu pemerintah melakukan penyempurnaan pendidikan melalui sebuah penyempurnaan kurikulum.

Pada awal tahun 2014, Indonesia mulai menerapkan kurikulum 2013 pada semua jenjang pendidikan dasar dan menengah. Menurut permendikbud nomor 69 tahun 2013, kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan warga Indonesia yang memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta dapat berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Sunarjan, YYFR, et al (2017: 151) mengungkapkan:

For many parents, children are their economic future. They are an insurance policy, and a savings product.

Apabila diterjemahkan yaitu bagi banyak orang tua, anak-anak adalah masa depan ekonomi mereka, polis asuransi, produk tabungan. Jadi anak-anak harus mendapatkan pendidikan yang baik demi masa depan yang baik pula. Pendidikan dalam kurikulum 2013 difokuskan pada aspek afektif, dengan

aspek pendukung berupa aspek kognitif dan psikomotorik. Pelaksanaan pembelajarannya menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menggunakan metode maupun media pembelajaran agar siswa belajar lebih produktif, aktif, kreatif, inovatif.

Menurut Sadiman, dkk (2009:11) proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Dalam hal ini bisa diartikan bahwa pesan yang disampaikan adalah berupa materi pembelajaran. Sumber pesan disini dapat berupa buku, guru ataupun siswa. Sedangkan yang dimaksud dengan penerima pesan adalah siswa maupun guru. Salurannya adalah media pembelajaran. Jadi agar proses belajar mengajar dapat berlangsung diperlukan adanya media pembelajaran. Sehingga sebelum melakukan proses belajar mengajar media pembelajarannya perlu dipersiapkan terlebih dahulu.

Persiapan mengajar harus memperhatikan minat dan perhatian peserta didik terhadap materi yang dijadikan bahan kajian. Dalam hal ini peran guru bukan hanya sebagai transformator, tetapi harus berperan sebagai motivator yang dapat membangkitkan gairah belajar serta mendorong siswa untuk belajar dengan menggunakan berbagai variasi media dan sumber belajar yang sesuai serta menunjang pembentukan kompetensi (Majid, 2009:94). Dengan penggunaan media, optimalisasi pencapaian tujuan pembelajaran dalam berbagai ranah dapat terwujud (Tanjung, 2015:262). Peranan media dan alat pembelajaran menjadi sangat penting untuk memperkuat akurasi

penyampaian pesan-pesan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru mempermudah proses memahami siswa terhadap materi pelajaran, agar proses pembelajaran semakin efektif dan kualitas hasil belajar akan semakin meningkat. Disamping itu media telah menjadi sarana pembelajaran sehingga tidak semata berarti bahwa media hanya sebagai alat penyampaian dan komunikasi pengajaran. Namun juga sebagai sumber belajar bagi para siswa dalam melakukan aktifitas pembelajaran, serta dalam mengeksplorasi informasi dan pengetahuan.

Seperti yang diungkapkan Rifa'I dan Catharina (2012:161) bahwa media adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti yang diungkapkan oleh Agung dan Wahyuni (2013:118-119) antara lain: (1) dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru; (2) melalui alat bantu, pembelajaran konsep/tema yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk konkret; (3) jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton; (4) lebih dapat menarik perhatian dan minat siswa. Dengan demikian, menggunakan media dalam proses belajar mengajar tentu sangat diperlukan yaitu sebagai alat bantu menyampaikan materi. Dalam pembelajaran IPS terutama pada materi sejarah, penggunaan media dapat memacu imajinasi siswa untuk membayangkan peristiwa sejarah yang dipelajarinya.

Pemilihan media pada setiap pembelajaran perlu diperhatikan seperti yang diungkapkan Wena (2009:10) bahwa dalam proses pembelajaran, media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Rifa'I dan Catharina (2012:161) menambahkan bahwa untuk meningkatkan fungsi media dalam pembelajaran pendidik perlu memilih media yang sesuai. Sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (*Iptek*) saat ini begitu pesat sejalan dengan perkembangan zaman yang ada. Kemajuan teknologi yang ada sekarang sangat membantu dalam berbagai bidang kehidupan manusia, tak terkecuali pada dunia pendidikan. Karena teknologi yang dapat membantu dan mempermudah pekerjaan manusia menjadikan daya tarik tersendiri bagi setiap orang untuk bisa memanfaatkannya. Menurut Hamzah (2009:50), perkembangan teknologi yang tidak terbendung ini akan berpengaruh pada perkembangan teknologi pendidikan, dan tentunya hal ini berpengaruh pada pendefinisian teknologi pendidikan. Kemudian Gentry dalam Hamzah (2009:50) menggambarkan teknologi pendidikan sebagai suatu konstruk teoritis, yaitu suatu abstraksi yang mencakup serangkaian ide dan prinsip tentang bagaimana pendidikan dan pembelajaran harus dilaksanakan dengan menggunakan teknologi. Warsita (2008:297) mengungkapkan dalam konteks teknologi pembelajaran, inovasi mengacu kepada pemanfaatan teknologi canggih baik perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras

(*hardware*) dalam proses pembelajaran. Sehingga teknologi pendidikan dapat menjadi alternatif munculnya ide-ide atau konsep yang dapat memecahkan masalah-masalah dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Sanjaya (2006:58) menjelaskan bahwa dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi.

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah mengalami akselerasi akhir-akhir ini. Kondisi ini juga berpengaruh terhadap perubahan sikap siswa atau mahasiswa mengenai pendidikan dan pengetahuan. Oleh karenanya, guru dan dosen harus kreatif dalam menghadapi generasi digital (Nafi'ah, 2017). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa kini peran dan tugas guru bergeser dari sebagai sumber belajar menjadi pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber belajar itu diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat. Hal tersebut menuntut dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada guna memberikan daya tarik kepada siswa dan siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Karena keaktifan siswa dalam proses belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan diperoleh.

Terdapat beberapa media pembelajaran berbasis teknologi, salah satu yang dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ialah menggunakan video pembelajaran. Hegarty (2004:343) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, film/video mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Agina (2003:1-4) menjelaskan pemanfaatan film/video dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Menurut Daryanto (2015:86) video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya sehingga siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video.

Media video dapat ditayangkan dalam beberapa cara. Menurut Udoibe dalam tulisannya yang berjudul *Selection and Use of Support Media for Classroom Instruction: Part 6. Videotape*, tahun 2016, menyatakan bahwa Kaset video merupakan alat instruksional yang dapat menambahkan dimensi baru fleksibilitas untuk mengajar. Aspek pengetahuan yang diserap siswa melalui tayangan televisi lebih banyak dibandingkan dengan media yang lainnya. Hal tersebut diungkapkan oleh Jamison dalam tulisannya yang

berjudul *The Effectiveness of Alternative Instructional Media*, tahun 1974. Dalam pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan media pembelajaran CD interaktif atau video berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan demikian, guru harus mampu memilih media yang sesuai dengan materi dan juga untuk hasil pembelajaran (Atno, 2011).

Sudjana (2009:102) menerangkan bahwa menggunakan video dalam pendidikan dan pengajaran di kelas berguna terutama untuk: (1) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa; (2) Menambah daya ingat pada pelajaran; (3) Mengembangkan daya fantasi anak didik; (4) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar; (5) Mengatasi pembatasan dalam jarak waktu; (6) Memperjelas hal-hal yang abstrak; (7) Memberikan gambaran pengalaman yang lebih realistik.

Kemudian Kochhar (2008:275) menambahkan bahwa video secara alamiah dapat menarik perhatian, meningkatkan minat dan motivasi, dan menawarkan suatu pengalaman autentik yang memuaskan berdasarkan dramatisasi dan daya tarik emosional. Karena dengan menggunakan video atau film dapat melampaui batasan waktu dan tempat. Membawa masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang hadir dalam pembelajaran di kelas. Selain itu dapat memperjelas realitas dengan membuat pengalaman tentang dunia luar menjadi pengalaman pribadi yang dirasakan siswa. Sehingga memberikan pemahaman yang lebih besar tentang hubungan dan konsep abstrak termasuk dalam pelajaran sejarah. Penerapan pembelajaran

kontekstual dengan media VCD pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas. (Atno: 2010).

Video yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan video yang dibuat oleh Mas Andi Novia Budi, S.Pd., dalam rangka untuk meraih gelar S1. Video tersebut sudah diuji oleh para ahli materi dan ahli media sebagai validator, ahli materinya yaitu Bapak Insan Fahmi Siregar, S.Ag, M.Hum., dan Bapak M. Shokheh, S.Pd., MA. Sedangkan validator dari ahli media yaitu Bapak Dr. Hamdan Tri A., M.Pd., dan Bapak Atno, S.pd., M.Pd., serta satu orang dosen yang menjabat sebagai Kepala Pusat Pengembangan Media Pendidikan Unnes yaitu Dr. Isnarto, M.Si.

Selain video, media pendidikan yang biasa dipakai yaitu media gambar. Ada pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran dapat memberikan penjelasan secara lebih konkret kepada siswa mengenai keadaan seperti apa yang ada di masa silam. Gambar-gambar akan menampilkan proses yang tidak dapat ditiru. Gambar atau foto merupakan salah satu media grafis paling umum digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena gambar atau foto memiliki beberapa kelebihan, yakni sifatnya konkret, lebih realistis dibandingkan dengan media verbal; dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua; murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaianya.

Terdapat enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar/foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan yaitu: (1) Autentik, artinya gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya; (2) Sederhana, komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar; (3) Ukuran relatif; gambar/foto dapat membesarkan atau memperkecil objek/benda sebenarnya; (4) gambar/foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan; (5) Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran; (6) Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus, sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Sadiman, dkk, 2009:31).

Peneliti melakukan observasi di SMP Empu Tantular Semarang pada bulan November 2016. Observasi dilakukan sebanyak empat pertemuan di kelas yang berbeda, yaitu satu pertemuan di kelas VIIA, VIIB, VIIC, dan kelas VIID. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru IPS. Berdasarkan observasi tersebut diperoleh data bahwa SMP Empu Tantular menerapkan kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2016/2017. Sehingga baru kelas VII yang telah menerapkan kurikulum 2013. Sedangkan untuk kelas VIII dan IX masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Meskipun demikian, proses pembelajaran di kelas VII masih kurang bervariasi karena guru hanya menggunakan materi yang tercantum dalam buku paket saja. Hal itu tentu menyebabkan keterbatasan materi mata

pelajaran tertentu salah satunya mata pelajaran IPS. Rahmatullah (2011: 178) menyatakan bahwa keberadaan buku paket sebagai media bantu pelajaran ternyata juga belum berfungsi secara optimal karena siswa hanya akan membaca buku paket yang diberikan jika disuruh oleh guru untuk membaca atau mengerjakan soal-soal yang ada di dalamnya.

Berdasarkan observasi tersebut, juga diketahui bahwa dari segi sarana dan prasarana yang tersedia di SMP Empu Tantular sudah cukup lengkap karena disetiap kelas terdapat proyektor, LCD, dan speaker. Ketersediaan sarana dan prasarana tersebut seharusnya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran apabila dapat dimanfaatkan dengan baik. Akan tetapi pada proses pembelajaran yang berlangsung guru tidak menggunakan media yang memanfaatkan sarana dan prasarana tersebut secara maksimal, karena guru hanya menggunakan media *power point* yang didalamnya terdapat beberapa gambar, sedangkan untuk audionya tidak ada.

Penggunaan media pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pada salah satu ulangan harian yang dilaksanakan di kelas VIID dari 37 siswa hanya ada 6 siswa yang mendapat nilai diatas kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Sedangkan 31 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah 70. Nilai tersebut merupakan hasil ulangan sebelum dilakukan remedial oleh guru. Sehingga terdapat 31 siswa yang harus melakukan remedial. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah.

Hal lain yang dapat diketahui berdasarkan observasi yaitu, dalam kegiatan belajar mengajar guru IPS di SMP Empu Tantular Semarang, Dra. Rosalia Widyantini sering memberikan gambaran mengenai materi pembelajaran dan menambahkan beberapa materi pembelajaran berdasarkan lingkungan dan keadaan disekitar siswa. Dengan demikian, siswa akan mendapatkan gambaran yang nyata karena dapat menyaksikannya secara langsung dari lingkungannya.

Dalam periode pembelajaran IPS materi sejarah kelas VII SMP terdapat materi tentang teori-teori proses masuknya Islam ke Nusantara. Tepatnya di KD 3.4 yaitu memahami berpikir kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam. Dari KD tersebut, materi pembelajarannya dibagi menjadi tiga bagian yaitu: masa praaksara, masa Hindu-Budha, dan masa Islam. Fokus materi dalam penelitian ini adalah pada masa Islam khususnya pada masa penyebaran Islam di nusantara.

Peninggalan Cina Muslim di Indonesia, salah satunya yaitu di Gua Gedung Batu Semarang. Saat ini Gua Gedung Batu Semarang telah dipugar menjadi Kelenteng Sam Poo Kong Semarang, yang merupakan tempat ibadah Agama Konghucu. Sejarah dari Gua Gedung Batu yang kini menjadi Kelenteng Sam Poo Kong yaitu dimana gua tersebut merupakan peninggalan atau bekas tempat bersinggah dari seorang Tionghoa muslim bernama Laksamana Cheng Ho saat berlabuh di Semarang. Dia adalah penjelajah

samudera terkenal asal Cina yang membawa ratusan kapal dan pernah singgah di Pelabuhan Simongan untuk melakukan hubungan dengan masyarakat di Semarang pada awal abad 15 (Yuanzhi, 2005:61). Menurut beberapa bukti Cheng Ho pernah berperan dalam proses perkembangan agama Islam di Indonesia dan hal tersebut menjelaskan bahwa Cina juga membawa pengaruh dalam sejarah perkembangan Agama Islam di Indonesia, disamping dari Gujarat maupun Arab.

Keberadaan Klenteng Sam Poo Kong Semarang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa terutama yang berada di daerah Semarang itu sendiri. Untuk memanfaatkan Klenteng Sam Poo Kong sebagai sumber belajar, kita tidak harus membawa siswa secara langsung ke Klenteng Sam Poo Kong tersebut, akan tetapi dapat melalui media yang berupa video maupun gambar terkait hal tersebut yang dapat diperoleh di internet. Guru IPS di SMP Empu Tantular Semarang, Dra. Rosalia Widyantini menyatakan bahwa belum pernah memanfaatkan Klenteng Sam Poo Kong pada pembelajaran IPS. Selain itu, dalam buku paket maupun lembar kerja siswa yang digunakan dalam pembelajaran IPS materi sejarah kelas VII SMP tidak banyak atau bahkan tidak ada sama sekali ada pembahasan mengenai Klenteng Sam Poo Kong Semarang sebagai peninggalan Tionghoa Muslim bernama Laksamana Cheng Ho. Dalam pembelajaran masa Islam biasanya Beliau hanya menggunakan power point yang didalamnya terdapat gambar-gambar yang berkaitan dengan pembelajaran seperti peta letak kerajaan-kerajaan Islam di nusantara dan

beberapa peninggalan masa Islam. Pemanfaatan video pembelajaran yang berkaitan dengan Kelenteng Sam Poo Kong diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang jejak Islam di Semarang. Serta menambah kecintaan siswa terhadap benda-benda peninggalan sejarah yang ada di lingkungan sekitar mereka. Sehingga sejarah kota dimasa lalu tetap terjaga dari kepunahan seiring dengan berkembangnya zaman dan majunya modernitas kota saat ini.

Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat ketertarikan yang membuat peneliti mengambil judul penelitian **Studi Komparasi Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Video dengan Gambar Jejak Islam di Kelenteng Sam Poo Kong Semarang pada Siswa Kelas VII SMP Empu Tantular Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan diteliti ialah:

1. Bagaimanakah hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Empu Tantular Semarang yang menggunakan media video?
2. Bagaimanakah hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Empu Tantular Semarang yang menggunakan media gambar?
3. Adakah perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media video dengan media gambar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah seperti tersebut di atas, maka dirumuskan tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Empu Tantular Semarang yang menggunakan media video.
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Empu Tantular Semarang yang menggunakan media gambar.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media video dengan media gambar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu alternatif yang bermanfaat bagi perorangan ataupun institusi di bawah ini:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis, penelitian ini diharapkan untuk menambah pengetahuan peneliti tentang penggunaan media pembelajaran yang efektif.

2. Manfaat Praksis

- a. Bagi Peneliti

Sarana untuk mengembangkan ilmu dan menambah wawasan dalam pengaplikasian teori yang sudah didapat dari perkuliahan, serta untuk menambah pengalaman mengenai media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan penguasaan materi pembelajaran dengan hasil belajar yang memuaskan.

c. Bagi Guru

Memotivasi guru untuk memilih media yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi untuk sekolah dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui media pembelajaran.

E. Batasan Istilah

Batasan istilah digunakan agar tidak terjadi salah pengertian dalam penafsiran judul penelitian skripsi ini. Sehingga penulis merasa perlu untuk membuat batasan yang memperjelas dan mempertegas istilah-istilah yang digunakan agar pembaca dapat memahami istilah tersebut. Berikut penegasan istilah dari judul penelitian di atas:

1. Studi Komparasi

Adalah penelitian yang bersifat membandingkan. Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan persamaan atau perbedaan fakta-fakta dan sifat-sifat objek yang diteliti. Penelitian ini membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media video dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media gambar.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Rifa'i dan Anni, 2012:69). Perolehan aspek-aspek perubahan tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Hasil belajar disini adalah hasil tes belajar IPS pada masa Islam kelas VII SMP Empu Tantular Semarang Tahun Ajaran 2016/2017.

3. Media Video

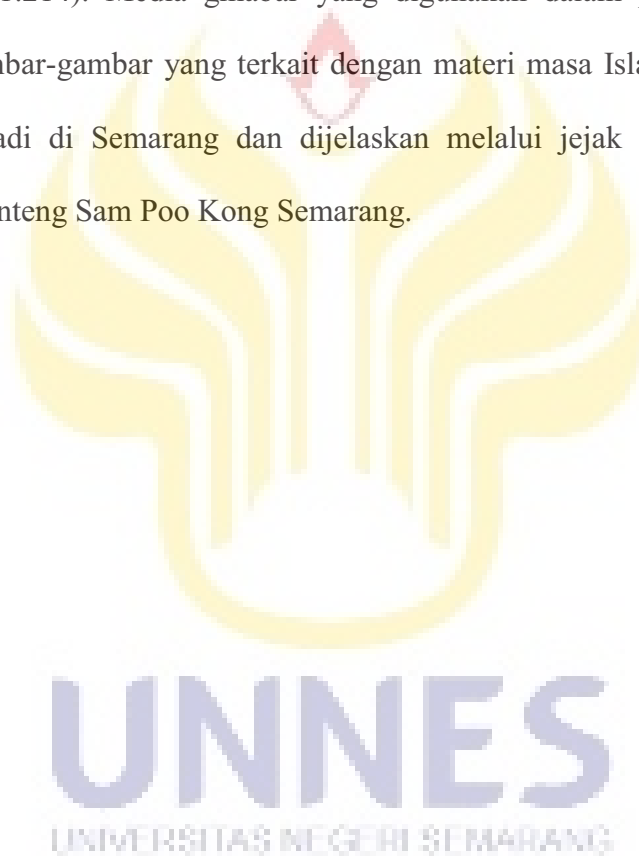
Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harifah berarti perantara atau pengantar. Metode adala perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk, 2009:6). Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata “Vi” adalah singkatan dari kata *Visual* yang berarti gambar, kemudian pada kata “Deo” adalah singkatan dari *Audio* yang berarti suara. Menurut Cheppy Riyana dalam Fiskha (2012: 21) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi

pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur tampak (visual) dapat disajikan serentak. Menurut Daryanto (2015:86) video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya sehingga siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Pada dasarnya hakekat video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi suatu tayangan gambar dan suara.

Video yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan video yang dibuat oleh Mas Andi Novia Budi, S.Pd. Video tersebut berisi tentang jejak Islam yang ada di Klenteng Sam Poo Kong Semarang, terutama terkait sorang tokoh Tionghoa muslim bernama Laksamana Cheng Ho saat berlabuh di Semarang dan melakukan hubungan dengan masyarakat di Semarang.

4. Media Gambar

Secara sederhana media grafis dapat diartikan sebagai media yang mengandung pesan dan dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar dan simbol-simbol yang mengandung arti. Media grafis termasuk media visual diam. Macam-macam media grafis adalah: gambar/foto, diagram, bagan, potret, grafik, media cetak, buku (Sanjaya, 2011:214). Media gambar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu gambar-gambar yang terkait dengan materi masa Islam khususnya yang terjadi di Semarang dan dijelaskan melalui jejak Islam yang ada di Klenteng Sam Poo Kong Semarang.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. Hasil Belajar

Ada empat unsur utama dalam proses belajar-mengajar, yakni tujuan, bahan, metode dan alat, serta penilaian. Tujuan adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009:22).

Sedangkan menurut Rifa'i dan Anni (2012:69), yang dimaksud hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam peserta didikan, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Pengelompokan hasil belajar dari Horward Kingsley dan Gagne (dalam Sudjana, 2009:22), tergolong sejenis meski menggunakan deskripsi dan pembagian yang berbeda. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (1) informasi verbal, (2) keterampilan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap dan (5) keterampilan motoris.

Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Rifa'i dan Anni (2012:80-81), menyatakan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang dikelompokkan menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal berasal dari dalam individu yang belajar yang meliputi faktor fisik atau jasmani dan faktor mental psikologis. Faktor fisik misalnya keadaan badan lemah, sakit/kurang fit dan sebagainya, sedang faktor mental psikologis meliputi kecerdasan/intelegensi, minat, konsentrasi, ingatan, dorongan, rasa ingin tahu dan sebagainya.

b. Faktor eksternal

Faktor ini berasal dari luar individu yang belajar, meliputi faktor alam, fisik, lingkungan, sarana fisik dan nonfisik, pengajar serta strategi pembelajaran yang dipilih pengajar dalam menunjang proses belajar mengajar.

Benyamin S. Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:70) mengusulkan pembagian hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

2) Ranah afektif

Taksonomi ranah afektif afektif adalah sikap, perasaan, emosi, dan karakteristik moral, yang merupakan aspek-aspek penting perkembangan siswa. Krathwohl, Bloom, dan Masia membagi menjadi lima tingkatan yaitu penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

3) Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Hasil belajar psikomotorik dapat

diklasifikasikan menjadi tujuh aspek yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif, yaitu hasil belajar IPS yang berupa pengetahuan yang dimiliki siswa kelas VII SMP Empu Tantular Semarang pada materi masuknya Islam ke Nusantara.

2. Pembelajaran IPS

IPS diartikan sebagai penyederhanaan ilmu-ilmu sosial untuk tujuan pendidikan. Pengertian IPS yang lebih yang lebih rinci dan luas adalah mata pelajaran yang berisikan ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi, dan filsafat yang dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi (Eko, 2013:11). Namun dalam jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) mata pelajaran IPS hanya terdiri dari sejarah, geografi dan ekonomi. Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini (Agung, 2013:55). Sejarah merupakan salah satu komponen ilmu-ilmu sosial dimana tujuan utama pendidikan ilmu-ilmu sosial adalah memperkenalkan kepada anak-anak mengenai masa lampau dan masa sekarang mereka serta lingkungan geografis dan lingkungan sosial mereka. Program pembelajaran ilmu-ilmu sosial yang efektif di sekolah akan membuat para siswa tertarik

minatnya pada cara hidup masyarakat dan fungsinya melalui berbagai lembaga sosio-ekonomi dan politik. Program ini juga membantu anak-anak mengembangkan wawasan tentang hubungan antar manusia, nilai-nilai sosial, dan perilaku sosial (Kochhar, 2008:46).

Tujuan dari pembelajaran IPS itu sendiri ialah menanamkan nilai atau pesan yang bisa diambil hikmahnya dari peristiwa yang telah lalu untuk dipahami pada masa kini dan untuk menghadapi masa yang akan datang. Morthon White dalam Subagyo (2010:10), menegaskan sejarah adalah studi di dalam filsafat sejarah yang merupakan disiplin/ilmu yang terkait dengan pemahaman tentang masa lampau, yang dapat dijadikan pelajaran masa kini, dan akan memberikan penerangan atau pedoman di masa mendatang.

3. Media Pendidikan

a. Pengertian Media

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harifiah berarti perantara atau pengantar. Metode adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk, 2009:6). Burden dan Byrd (1999:137) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat pengantar informasi pembelajaran.

Hamidjojo dalam Arsyad (2009:4) memberi batasan bahwa media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat

sehingga dapat sampai kepada penerima yang dituju. Menurut Munadi (2013:6) 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. Sedangkan menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2006:161) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Jadi dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membawa informasi sehingga bagi yang memanfaatkannya dapat memahami apa yang sedang dipelajari. Media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa sekaligus penyampai informasi kepada siswa sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Daryanto (2015:15) Dale menekankan siswa sebagai pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus yang dapat diamati. Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone Experience*) mengatakan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi

dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba.



Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa ketika penggunaan media pembelajaran lebih konkrit atau dengan pengalaman langsung maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Akan tetapi sebaliknya jika penggunaan media pembelajaran semakin abstrak maka pesan (informasi) akan sulit untuk diterima siswa dengan kata lain siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru.

b. Kegunaan Media Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) objek yang terlalu besar--bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - b) objek yang kecil—dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
 - c) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
 - d) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e) objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
 - f) konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a) menimbulkan kegairahan belajar;
 - b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - c) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuannya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a) memberikan perangsang yang sama;
 - b) mempersamakan pengalaman;
 - c) menimbulkan persepsi yang sama (Sadiman, dkk, 2009:17-18).

Kemajuan media pembelajaran yang ada saat ini sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini dapat memperkuat pembelajaran dengan banyak cara: (1) membantu siswa

mengenal pengetahuan sejarah secara langsung, (2) menunjang kata terucap, (3) membuat benda/peristiwa nyata, jelas, vital, menarik, dan seperti hidup, (4) membantu mengembangkan kepekaan terhadap waktu dan tempat, (5) mengembangkan kepekaan terhadap hubungan sebab-akibat, (6) membantu guru mengembangkan bahan pembelajaran, (7) menunjang bahan buku pelajaran, (8) membantu membuat pembelajaran permanen, dan (9) menambah kesenangan dan minat pada pembelajaran (Kochhar, 2008: 210-213). Daryanto (2015:9), menerangkan fungsi media dalam proses pembelajaran diantaranya adalah menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, *slide*, film, video, atau media yang lain, maka siswa akan memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan konsep materi membantu siswa dalam memahami materi pelajaran IPS Terpadu yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran pada pelajaran IPS Terpadu juga membantu sangat membantu siswa dalam menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran IPS Terpadu, memudahkan siswa menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lebih rajin belajar. Hariyati (2014: 13)

c. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Sudjana (2009: 4-5) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan, syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

4. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata “*Vi*” adalah singkatan dari kata *Visual* yang berarti gambar, kemudian pada kata “*Deo*” adalah singkatan dari *Audio* yang berarti suara. Menurut Cheppy Riyana dalam Fiskha (2012:21) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur tampak (visual) dapat disajikan serentak. Menurut Daryanto (2015:86) video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya sehingga siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Dari penjelasan di atas

dapat disimpulkan bahwa video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Pada dasarnya hakekat video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi suatu tayangan gambar dan suara.

b. Tujuan Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana dalam Fiskha (2012:22) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

- 1) memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis,
- 2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur,
- 3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Keuntungan menggunakan media video menurut Daryanto (2009:90) antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kelemahan Video Pembelajaran

- 1) Kelebihan Video Pembelajaran

Video dapat menggambarkan secara kongkret tentang bagaimana proses peristiwa masa silam yang pernah terjadi,

dapat pula menunjukkan bagaimana karakter tokoh-tokoh dalam sejarah melalui video tersebut. Sehingga siswa akan lebih mudah untuk mengambil nilai kehidupan dari peristiwa sejarah, yang merupakan salah satu tujuan utama dari pembelajaran sejarah. Menurut Kochhar (2008:211) penggunaan sarana audiovisual dapat menunjang semangat, minat, dan vitalitas terhadap situasi-situasi pembelajaran dan menjadikan sejarah sebagai pembelajaran yang hidup. Kochhar (2008:275) menjelaskan bahwa film secara alamiah dapat menarik perhatian, meningkatkan minat dan motivasi, dan menawarkan suatu pengalaman autentik yang memuaskan berdasarkan dramatisasi dan daya tarik emosional. Karena dengan menggunakan video atau film dapat melampaui batasan waktu dan tempat. Membawa masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang hadir dalam pembelajaran di kelas. Selain itu dapat memperjelas realitas dengan membuat pengalaman tentang dunia luar menjadi pengalaman pribadi yang dirasakan siswa. Sehingga memberikan pemahaman yang lebih besar tentang hubungan dan konsep abstrak termasuk dalam pelajaran sejarah.

Menurut Munadi (2013:127) kelebihan dari media video pembelajaran diantaranya adalah :

- a) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.

- b) Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan
- c) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- d) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- e) Mengembangkan imajinasi peserta didik
- f) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis
- g) Sangat kuat memengaruhi emosi seseorang
- h) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan ransangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa
- i) Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai
- j) Dengan video yang ditayangkan pada siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi
- k) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar

Harrison dan Hummell (2010:21-22) menyatakan bahwa film/video mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar. Sedangkan kelebihan media video pembelajaran menurut Arsyad (2009: 37-52) adalah sebagai berikut:

- a) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.

- b) Harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.
- c) Pengoperasiannya relatif mudah
- d) Dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.

2) Kelemahan Video Pembelajaran

Menurut Sadiman, dkk (2009:75) hal-hal yang negative yang perlu diperhatikan sehubungan dengan penggunaan alat perekam pita vide dalam proses belajar mengajar adalah:

- a) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan;
- b) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain;
- c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna; dan
- d) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Marsh (1987:277) menyatakan bahwa ketersediaan faktor pendukung seperti ruangan dan piranti-piranti yang digunakan untuk memutar film/video dalam kegiatan pembelajaran harus lengkap. Lowe (2004:558-559) menyatakan bahwa film/video dapat memunculkan

inefisiensi ketika tidak dirancang dengan benar serta tidak diaplikasikan dengan metode yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.

5. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Dalam proses pembelajaran, media cetak dan grafis merupakan media yang paling banyak dan paling sering digunakan. Media ini termasuk kategori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Secara sederhana media grafis dapat diartikan sebagai media yang mengandung pesan dan dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar dan simbol-simbol yang mengandung arti. Media grafis termasuk media visual diam. Macam-macam media grafis adalah: gambar/foto, diagram, bagan, potret, grafik, media cetak, buku (Sanjaya, 2011:213-2014).

Media gambar adalah suatu media visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk menikthisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data kejadian. Batasan tersebut memberi gambaran bahwa media grafis merupakan media dua dimensi yang dapat dinikmati dengan menggunakan indera pengelihatan.

b. Syarat Media Gambar

Menurut Sadiman, dkk, (2009:31) media gambar yang baik sebagai media pendidikan adalah gambar yang sesuai dengan media pendidikan. Selain itu, terdapat enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar/foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan yaitu:

- 1) Autentik, artinya gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya;
- 2) Sederhana, komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar;
- 3) Ukuran relatif; gambar/foto dapat membesarkan atau memperkecil objek/benda sebenarnya;
- 4) Gambar/foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan;
- 5) Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran;
- 6) Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus, sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Gambar atau foto merupakan salah satu media grafis paling umum digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan

karena gambar atau foto memiliki beberapa kelebihan, yakni sifatnya konkret, lebih realistis dibandingkan dengan media verbal; dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua; murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaianya. Namun demikian, disamping kelebihan, gambar dan foto memiliki kelemahan diantaranya yakni hanya menekankan persepsi indra mata dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar (Sanjaya, 2011:214).

Beberapa kelebihan media gambar foto juga dijelaskan oleh Sadiman, dkk, (2009:29) yaitu:

- 1) Sifatnya konkret; gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/pariwisata tersebut.
- 3) Media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan dalam tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 5) Foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, gambar/foto memiliki beberapa kelemahan yaitu:

- 1) Gambar/foto hanya menekankan persepsi indera mata;
- 2) Gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran;
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

B. Kajian Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang mendukung berhasilnya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran adalah penelitian yang dilakukan oleh Hariyati dari Universitas Tadulako (Sulawesi Tengah) tahun 2014 dalam jurnal yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 12 Palu*. Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa r_{hitung} (0,797) $>$ r_{tabel} (0,235). Jadi, H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu di SMP 12 Palu, dapat dilihat dengan koefisien korelasi sebesar 0,797 sehingga dikategorikan kuat. Dari penelitian yang dilakukan oleh Hariyati tersebut, peneliti mengutip pernyataan mengenai manfaat penggunaan media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Hariyati meneliti mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran secara umum terhadap hasil belajar, sedangkan dalam penelitian ini dibahas mengenai perbedaan antara hasil belajar siswa yang

menggunakan media video dengan media gambar. Perbedaan lain yaitu pada lokasi penelitian, dimana penelitian yang dilakukan oleh Hariyati di Palu (Sulawesi Tengah), sedangkan penelitian ini dilakukan di Semarang (Jawa Tengah).

Penelitian yang dilakukan Lili Supriyanto tahun 2013 dengan judul *Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Youtube Terhadap Hasil Belajar Sejarah pada Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Comal Tahun Ajaran 2012/2013*. Menunjukkan hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai *post test* kelas eksperimen yaitu 84,45 dan kelas kontrol yaitu 62,71. Sedangkan uji regresi sederhana diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,7675$, dan diperoleh nilai $r_{tabel} = 0,355$, karena $r_{xy} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan sebesar 0,7675 pemanfaatan media video pembelajaran *Youtube* terhadap hasil belajar sejarah siswa. Koefisien determinasinya $r^2 = 0,7675^2 = 0,5892$. Hal ini berarti 58,9% hasil belajar sejarah dipengaruhi *treatment*, sedangkan sisanya 41,1% ditentukan oleh faktor lain. Dari penelitian tersebut, peneliti mendapatkan informasi mengenai pustaka yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu mengenai manfaat media video dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Lili dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti kali ini adalah, variabel bebas dalam penelitian yang dilakukan oleh Lili hanya media video sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video dan media gambar. Jenjang pendidikan dan lokasi sekolah yang digunakan untuk penelitian pun berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Lili dilakukan di SMA N 1 Comal tahun

ajaran 2012/2013, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu di SMP Empu Tantular Semarang tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Deviana Indriati tahun 2015 yang berjudul *Pengaruh Pemanfaatan Media Gambar dan Metode Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Presejarah Kelas VII SMP N 1 Sukorejo Tahun Ajaran 2014/2015*. Disimpulkan dalam penelitian tersebut bahwa koefisien determinasinya $r = 0,831$. Hal ini berarti 83,1% hasil belajar IPS siswa ditentukan oleh media gambar dan metode picture and picture, sisanya 16,9% ditentukan oleh faktor lain. Media gambar dan metode *picture and picture* pada pembelajaran tersebut lebih berpengaruh maksimal. Selain itu, ketuntasan belajar klasikal tercapai 81,25%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan media gambar dan metode picture and picture dapat dikatakan efektif jika diterapkan dalam pembelajaran IPS. Dari penelitian tersebut peneliti mengetahui informasi mengenai pustaka yang dapat digunakan yaitu buku dari Arif Sadiman mengenai Media Pendidikan. Apabila dalam penelitian yang dilakukan oleh Deviana memanfaatkan media gambar dan metode pembelajaran *picture and picture* sedangkan dalam penelitian ini peneliti memanfaatkan media video dan media gambar di kelas yang berbeda, selain itu penelitian ini tidak menggunakan metode dalam pembelajarannya.

Arie Kumarudin dari Universitas Negeri Semarang tahun 2013 melakukan penelitian Studi Komparasi Hasil Belajar IPS Materi Sejarah antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Game Tournament* (TGT)

Dan *Numbered Head Together* (NHT) Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pekajangan Kabupaten Pekalongan Tahun 2012/2013. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh keterangan nilai rata-rata kelas eksperimen 1 adalah 78,52. Untuk kelas eksperimen 2 diperoleh keterangan nilai rata-rata = 82,25. Untuk kelas kontrol diperoleh keterangan nilai rata-rata = 74,9. Dari hasil perhitungan nilai *post test*, kelas eksperimen 2 dengan menerapkan model pembelajaran NHT pada kelas VIII SMP Muhammadiyah Pekajangan pada materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi dan terbentuknya NKRI lebih baik dari pada penggunaan model pembelajaran TGT dan Ceramah biasa. Dari penelitian tersebut, peneliti dapat mengetahui langkah-langkah untuk melakukan penelitian eksperimen dan rumus-rumus yang digunakan untuk melakukan analisis penelitian.

Penelitian R&D yang dilakukan oleh Mas Andi Novia Budi dari Universitas Negeri Semarang tahun 2015 yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran IPS Sejarah Jejak Islam di Kelenteng Sam Poo Kong Semarang dalam Rangka Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Kesatrian 2 Semarang, menunjukan bahwa tingkat kelayakan video yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik dari segi ahli materi dan kriteria baik dari segi ahli media, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Kemudian keefektifan penggunaan video pembelajaran ini juga memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan rata-rata minat belajar IPS sejarah siswa. Terbukti dari perbedaan rata-rata minat belajar IPS sejarah kelompok eksperimen sebesar 14,19 yang jauh lebih besar dari rata-

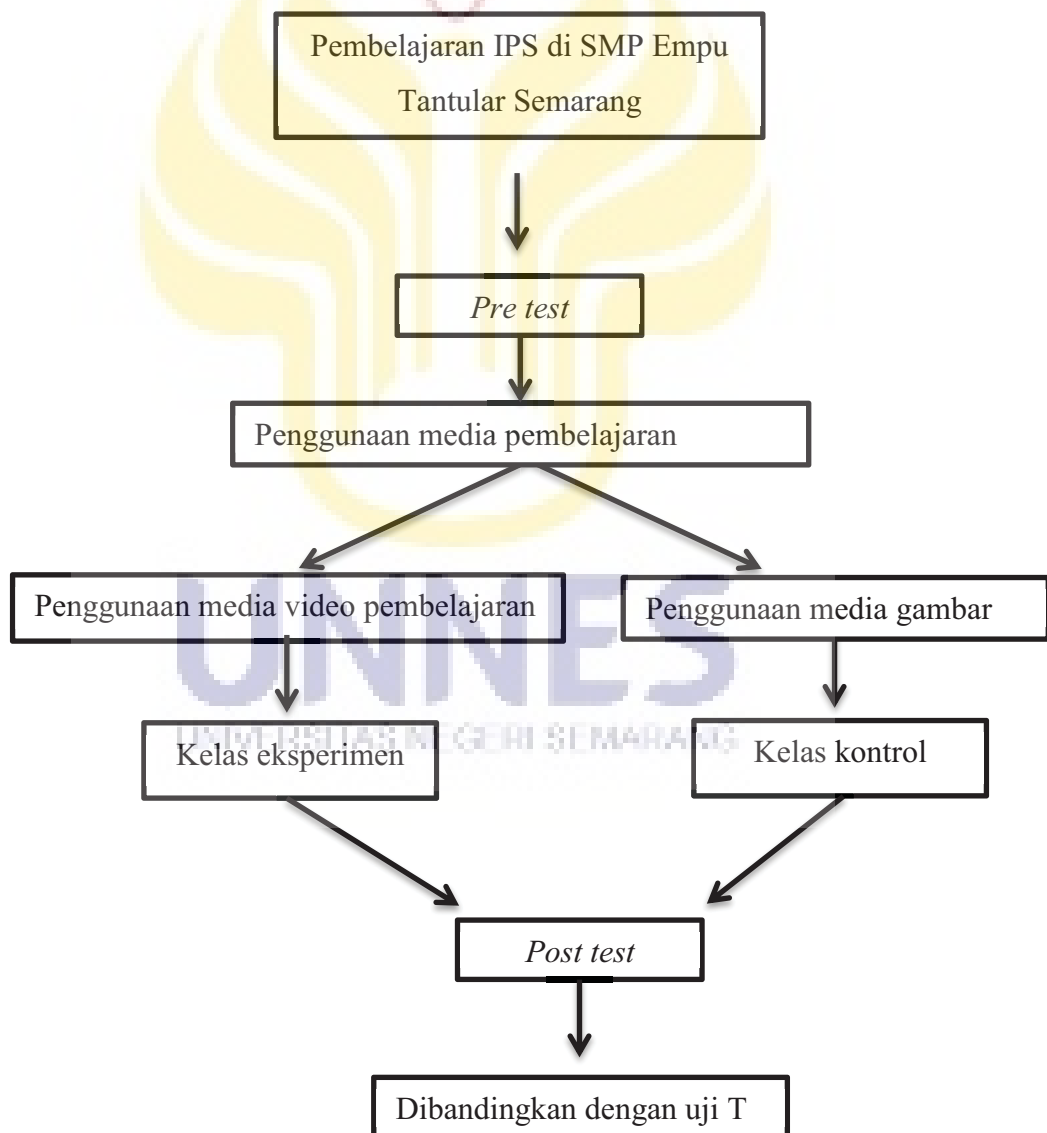
rata minat belajar IPS sejarah pada kelompok kontrol yang sebesar 0,94. Kemudian dilihat pula dari hasil observasi penilaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti saat mengajar di kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 84,29% yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Penelitian tersebut juga menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa video. Video tersebut dieksperimenkan lagi dalam penelitian ini namun di tempat dan tujuan penelitian yang berbeda.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2009:60). Upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa perlu diwujudkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan ialah dengan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan media video dan media gambar. Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka peneliti membagi dua media pembelajaran tersebut menjadi dua kelas. Kelas eksperimen menggunakan media video pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan media gambar.

Proses pembelajaran IPS di SMP Empu Tantular Semarang pada materi masa Islam, sebelum proses pembelajaran berlangsung siswa diberikan *pre test* baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol sebagai ukuran bahwa kelas tersebut memiliki keadaan awal yang sama. Kemudian pada pembelajaran masa Islam khususnya pada proses penyebaran Islam di

nusantara, kedua kelas diberi *treatment* dengan penggunaan media pembelajaran. Kelas eksperimen menggunakan media video pembelajaran, sedangkan di kelas kontrol menggunakan media gambar. Selanjutnya pada kedua kelas tersebut dilakukan *post test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang dibandingkan dengan uji T. Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar yang terdapat pada gambar di halaman berikut:



(skema kerangka berfikir)

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris (Sugiyono, 2009:64).

Hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut:

H_a : Ada perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media video dengan media gambar.

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media video dengan media gambar.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar siswa kelas VII SMP Empu Tantular Semarang pada materi masa Islam di Indonesia yang menggunakan media video yaitu kelas VIIC telah mencapai batas KKM. Nilai tertinggi dari kelas VIIC yaitu 97, nilai terendahnya 70, dan rata-ratanya 82,53.
2. Hasil belajar siswa kelas VII SMP Empu Tantular Semarang pada materi masa Islam di Indonesia yang menggunakan media gambar yaitu kelas VIID telah mencapai batas KKM. Nilai tertinggi dari kelas VIID adalah 87, nilai terendahnya 70, dan rata-ratanya 78,22.
3. Ada perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Empu Tantular Semarang pada materi masa Islam di Indonesia antara yang menggunakan media video dengan media gambar, dimana kelas yang menggunakan media video lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan media gambar. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar dengan menggunakan media video 82,53, sedangkan yang menggunakan media gambar 78,22. Berdasarkan uji hipotesis data tahap akhir yang dihitung menggunakan *independent-sample t test* melalui program SPSS yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok sampel data independen diperoleh hasil nilai sig. (2-

tailed) = 0,03 < 0,05. Sehingga disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS pada materi masa Islam di Indonesia pada siswa kelas VII SMP Empu Tantular Semarang antara yang menggunakan media video dengan media gambar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka penulis akan mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian, siswa belum aktif bertanya mengenai materi pembelajaran, maka sebaiknya guru dapat memancing siswa agar lebih aktif bertanya.
2. Peneliti menyarankan kepada guru IPS untuk memanfaatkan media video pembelajaran dalam pembelajaran IPS karena fasilitas sekolah yang mendukung.
3. Berdasarkan hasil penelitian, media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga peneliti menyarankan kepada guru IPS untuk memanfaatkan media video pembelajaran dalam pembelajaran IPS khususnya dalam materi masa Islam di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Agina, Adel. M. 2003. *The Advantages and Disadvantages of The Animation Technology in Education and Training*. Tersedia: <http://projects.edte.utwente.nl/pi/Papers/AnimationPaper.html> (1 Agustus 2017).
- Agung, Leo dan Sri Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atno. 2011. *Efektivitas Media CD Interaktif dan Media VCD Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri di Banjarnegara Ditinjau dari Tingkat Motivasi Belajar*. *Paramita*: Vol. 21, No. 2. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- 2010. *Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Dengan Media VCD Pembelajaran*. *Paramita*: Vol. 20, No. 1. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Burden, Paul R. dan Byrden, David M. 1999. *Methods for Effective Teaching*. USA: Allyn and Bacon.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- Fiskha, Ayuningrum. 2012. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMK N 2 Godean*. Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Boga, FT UNY.
- Hamzah, B. Uno. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyati. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 12 Pahu*. Jurnal. Sulawesi: E- Journal Geo- Tadulako UNTAD.
- Hegarty, Mary. 2004. *Commentary Dynamic Visualizations and Learning: Getting to The Difficult Questions*. Learning and Instruction. 14, 343-351.
- Indriati, Deviana. 2015. *Pengaruh Pemanfaatan Media Gambar dan Metode Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Presejarah Kelas VII SMP N 1 Sukorejo Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Semarang: Pendidikan Sejarah, FIS UNNES.
- Jamison, Dean. 1974. *The Effectiveness of Alternative Instructional Media*. Sage. Vol. 44, No. 1. <https://doi.org/10.3102/00346543044001001> (1 Agustus 2017).
- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah, Teaching of History*. Jakarta: Grasindo.
- Lowe, Richard. K. 2004. *Animation and Learning: Value for Money?*. Tersedia: www.ascilite.org.au/conferences/perth04/procs/pdf/lowe-r.pdf (1 Agustus 2017).
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Margono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rinieka Cipta.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Nafi'ah. 2017. *Development of Signal Based E-book as Media For "Technology and Information for History Learning" Course*. *Paramita*. Vol. 27, No. 1. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rahmatullah. 2011. *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 UNNES.
- Sadiman, Arif, dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Subagyo. 2010. *Membangun Kesadaran Sejarah*. Semarang: Widya Karya.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sunarjan, YYFR, et al. 2017. *The Survival Strategy : Urban Poor Community to Live in The Brintik Hill Graveyard, Semarang, Indonesia. IJER*. Vol. 14, No. 6, Issue ISSN: 09729380, <http://www.serialsjournal.com>.
- Supriyanto, Lili. 2013. *Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Youtube Terhadap Hasil Belajar Sejarah pada Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Comal Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Semarang: Pendidikan Sejarah, FIS UNNES.
- Tanjung, Samsidar. 2015. *Pengaruh Media Pembelajaran dan Gaya Kognitif terhadap Hasil Belajar Sejarah. Jurnal Paramita*: Vol. 25, No. 2. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Udoibe, Ndarake. 2016. *Selection and Use of Support Media for Classroom Instruction: Part 6. Videotape. Lab Med*: Vol. 12, No. 4. Amerika: USCP.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamin, Sofyan. 2009. *SPSS COMPLETE Teknik Analisis Terlengkap dengan Software SPSS*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Yuanzhi, Kong. 2005. *Muslim Tionghoa Cheng Ho (Misteri Perjalanan Muhibah di Nusantara)*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.