



**“KEEFEKTIVAN PENGGUNAAN MEDIA VIDEO
PEMBELAJARAN “RIFAN ANAK MERDEKA”
TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA JAWA KELAS VI MI DIPONEGORO 03
KARANGKLESEM”**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata I
Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:
Bondan Gayuh Almuazam
1102412017

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Bondan Gayuh Almuazam, NIM 1102412017, dengan judul "Efektifitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran "Anak Merdeka" Terhadap Hasil Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas VI MI Diponegoro 03 Karangkesem", telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, pada:

hari : Rabu
tanggal : 16 - Agustus - 2017

Semarang, 14 - Agustus 2017

Mengetahui

Ketua Jurusan



Drs Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 195610261986011001


Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Drs. Sukirman, M.Si

NIP. 195610261986011001



Drs Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 195501011986011001



PENGESAHAN KELULUSAN


Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang, Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, pada:

hari : **RABU**
tanggal : **16 AGUSTUS - 2017**

Semarang, 2017

Panitia Ujian

Ketua



Dra. Sinta Saraswati, M. Pd., Kons

NIP. 196006051999032001

Sekretaris



Drs. Sukirman, M. Si

NIP. 1955011011986011001

Penguji I



Drs. Budivono, MS

NIP. 196312091987031002

Penguji II



Drs. Sukirman, M. Si

NIP. 1955011011986011001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penguji III

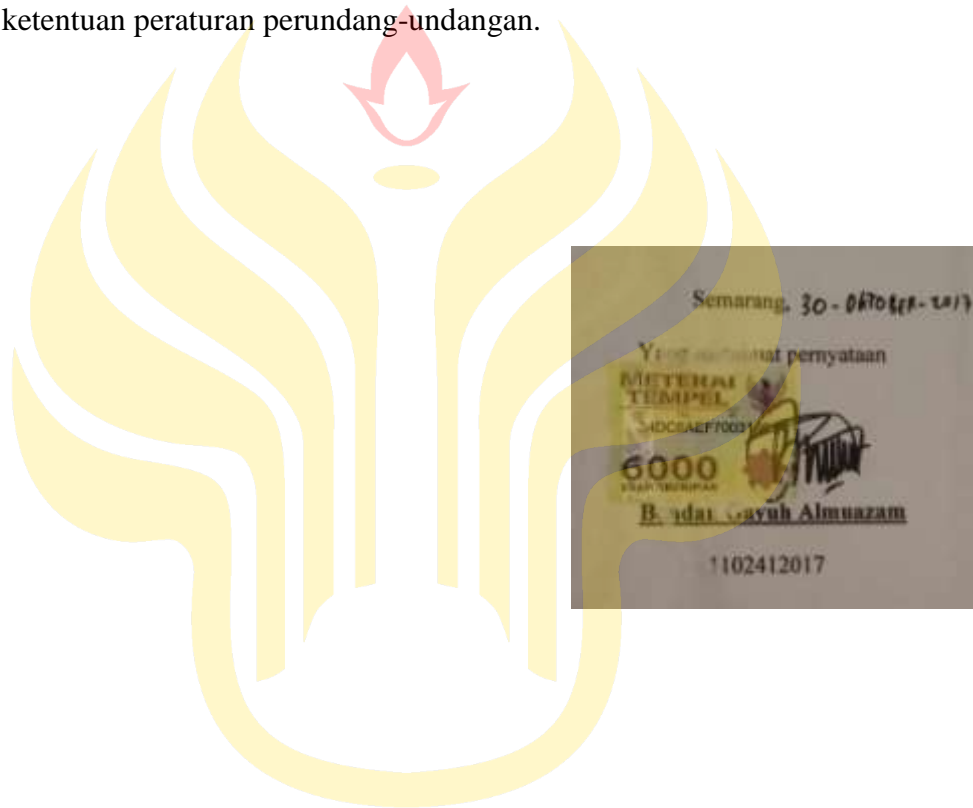


Drs. Sugeng Purwanto

NIP. 195610261986011001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas plagiat, dan apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

1. Sesungguhnya sesuatu kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah hasil kerja keras dengan sungguh – sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada tuhanmulah kamu berharap (QS. Ash-Sharh: 5-8)
2. Kesuksesan adalah hasil kerja keras, ketekunan, kesabaran, kebenaran. Akhirnya menyerahkan segala sesuatu kepada yang maha kuasa. (RA. Kartini)

PERSEMBAHAN

Untuk Bapak Jumino, S.E dan Ibu Agus Windari, S.Pd.I

Untuk adikku Wulan Hasnada Imani dan Wildan Nibrazka Zakifaiz

Untuk seluruh keluarga besarku

Untuk Kekasih Tercinta Hendar Mukaromah Munawaroh

Untuk keluarga besar Aura Kasih Kost

Untuk keluarga besar Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan 2012

Untuk almamater tercinta, Universitas Negeri Semarang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektifitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran “Rifan Anak Merdeka” Terhadap Hasil Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas VI MI Diponegoro 03 Karangklesem” sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang turut serta mendukung, membimbing dan bekerjasama, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi Strata 1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Drs. Sugeng Purwanto M.Pd, Ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang dan sekaligus Dosen Pembimbing II yang selalu sabar memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
4. Drs. Sukirman, M.Si, Dosen Pembimbing I yang selalu sabar memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis.
5. Drs. Budiyo, M.S Dosen Penguji Skripsi yang telah memberikan arahan dan masukan pada penyusunan skripsi ini.

6. Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa MI Diponegoro 03 Karangklesem, Ibu Umi Azizah, S.Pd.I
7. Kepala Sekolah MI Diponegoro 03 Karangklesem, Syamlul Kayyis, S.Pd.i yang telah memberikan ijin penulis melaksanakan penelitian di sekolah.
8. Siswa-siswi MI Diponegoro yang ikut berpartisipasi membantu penulis dalam penelitian.
9. Keluarga, dan sahabat-sahabatku yang telah memberi kasih sayang dan dukungan.
10. Teman hidupku Hendar Mukaromah Munawaroh, terima kasih atas motivasinya untuk menyelesaikan skripsi.
11. Teman-teman satu angkatanku, Teknologi Pendidikan 2012, terima kasih telah memberiku motivasi.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan dapat bermanfaat bagi sesama dan mendapat balasan dari Allah SWT.

UNNES
Semarang,
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

Penulis

ABSTRAK

Gayuh, Bondan. 2017. “Keefektivan Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Rifan Anak Merdeka Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas VI MI Diponegoro 03 Karangklesem”. Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
Pembimbing I: Drs. Sukirman, M.Si dan Pembimbing II: Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Video

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru ke peserta didik. Video merupakan media audiovisual yang menampilkan gerak serta berisi pesan berupa fakta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana keefektivan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa jawa kelas VI MI Diponegoro 03 Karangklesem. Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest – Posttest Control Group Design*. Lokasi penelitian ini adalah MI Diponegoro 03 Karangklesem Purwokerto Selatan. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V dan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling purposive. Untuk teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji-t). Hasil penelitian ini dengan rata-rata *pretest* yaitu 55, dan nilai *posttest* yaitu 87,5. Untuk pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ 24,14 < 2,056 pada $\alpha = 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menggunakan media video pembelajaran lebih baik dan efektif daripada hasil pembelajaran menggunakan buku modul untuk kelas VI MI Diponegoro 03 Karangklesem. Hal ini dilihat dari proses pembelajaran, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran berjalan dengan baik, siswa berinteraksi dengan guru, dan guru tidak merasa kesulitan dalam menyampaikan materi karena menggunakan media yang tepat. Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian ini (1) Guru dalam menjelaskan materi dengan menggunakan video pembelajaran lebih detail lagi dalam setiap tahapannya, (2) Siswa untuk memperhatikan guru saat materi pelajaran sedang di jelaskan, memperhatikan video pembelajaran yang sedang ditayangkan dan mencatat materi pelajaran kemudian bertanya ketika belum jelas.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB	
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.6 Penegasan Istilah	11
1.7 Sistematika Penulisan Skripsi	13

2. LANDASAN TEORI.....	15
2.1 Kajian Teori	15
2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran	15
2.2 Media Pembelajaran.....	17
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2.2.2 Kegunaan Media Pembelajaran	18
2.2.3 Kriteria Media Pembelajaran	21
2.2.4 Posisi Media Pembelajaran	22
2.2.5 Komponen Sistem Pembelajaran	23
2.2.6 Faktor yang Berpengaruh Terhadap Media Pembelajaran..	26
2.2.7 Klarifikasi Media Pembelajaran.....	27
2.2.8 Karakteristik Media.....	29
2.3 Media Video Pembelajaran	37
2.4 Video Pembelajaran “Rivan Anak Merdeka”	42
2.5 Pembelajaran Sekolah Dasar.....	46
2.6 Mata Pembelajaran Bahasa Jawa Kurikulum 2013.....	50
2.7 Keefektivan.....	52
2.8 Hasil Belajar.....	57
2.9 Pembelajaran Terdahulu.....	63
2.10 Kerangka Berpikir	66
2.11 Hipotesis.....	69

3. METODE PENELITIAN.....	70
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	70
3.2 Lokasi Penelitian.....	72
3.3 Waktu Penelitian.....	72
3.4 Variabel Penelitian.....	72
3.4.1 Variabel Bebas.....	72
3.4.2 Variabel Terikat.....	72
3.5 Populasi dan Sampel.....	72
3.5.1 Populasi Penelitian.....	72
3.5.2 Sampel Penelitian.....	72
3.5.3 Teknik Pengambilan Sampel Penelitian.....	74
3.6 Instrumen Penelitian.....	74
3.6.1 Tes.....	74
3.7 Teknik Pengumpulan data.....	74
3.7.1 Observasi.....	75
3.7.2 Wawancara.....	75
3.8 Penyusunan Instrumen.....	76
3.9 Uji Coba Instrumen.....	78
3.9.1 Validitas.....	78
3.9.2 Reliabilitas.....	80
3.9.3 Tingkat Kesukaran.....	81
3.9.4 Daya Pembeda.....	82
3.10 Teknik Analisis Data.....	84

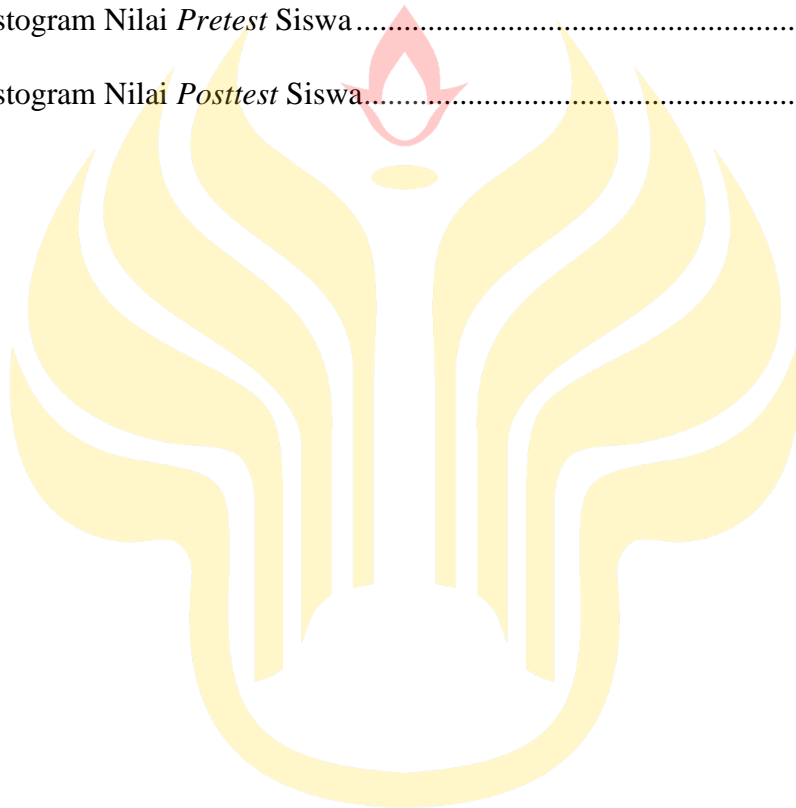
4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	86
4.1 Profil Sekolah dan Sampel Penelitian	86
4.1.1 Profil Sekolah Penelitian	86
4.1.2 Profil Sampel Penelitian	89
4.2 Hasil Penelitian	90
4.2.1 Hasil Uji Coba Instrumen	90
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian	92
4.2.3 Hasil <i>Pretest</i> Siswa	92
4.2.4 Hasil <i>Posttest</i> Siswa	94
4.2.5 Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	95
4.3 Analisis Data	95
4.3.1 Uji Normalitas	95
4.3.2 Uji Homogenitas	96
4.3.3 Uji Hipotesis (uji-t)	96
4.4 Pembahasan	97
5. SIMPULAN DAN SARAN	100
5.1 Simpulan	100
5.2 Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	105

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
3.1 Pedoman Observasi Siswa	75
3.2 Kriteria Validitas	80
3.3 Kriteria Reliabilitas	81
3.4 Kriteria Tingkat Kesukaran	82
3.5 Kriteria Daya Pembeda	83
4.1 Rincian Jumlah Siswa	88
4.2 Jadwal Penelitian	90
4.3 Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen	91
4.4 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	93
4.5 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	94
4.6 Uji Homogenitas	96
4.7 Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	97

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Komponen Sistem Pembelajaran	23
2.2 Skema Kerangka Berpikir	68
4.1 Histogram Nilai <i>Pretest</i> Siswa	93
4.2 Histogram Nilai <i>Posttest</i> Siswa	94



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP.....	105
2. Silabus.....	111
3. Profil Sekolah.....	114
4. Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen.....	114
5. Kisi-kisi Soal.....	115
6. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	116
7. Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	119
8. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	120
9. Perhitungan Statistik.....	122
10. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	124
11. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	125
12. Uji Normalitas.....	126
13. Uji Homogenitas.....	127
14. Uji T Perbedaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	128
15. Lembar Pengamatan.....	130
16. Hasil Pengamatan.....	131
17. Lembar Wawancara.....	132
18. Dokumentasi Penelitian.....	135
19. Surat Ijin Penelitian.....	136
20. Surat Keterangan Hasil Penelitian.....	137

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu cepat. Setiap segi kehidupan kita berkaitan dengan teknologi. Begitu pula dengan dunia pendidikan yang selalu berkaitan dengan teknologi. Teknologi lahir karena adanya kebutuhan manusia sejak zaman dahulu. Meskipun pada zaman dahulu terbilang sederhana.

Laju pertumbuhan IPTEK yang terus meningkat harus dapat kita manfaatkan dengan baik. Manusia dapat dengan mudahnya menggunakan teknologi yang ada saat ini. Keberadaan teknologi sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan. Pendidikan dibatasi dalam pengertiannya yang sempit dan luas. Dalam arti sempit pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menolong anak didik menjadi matang kedewasaannya. Pendidikan dalam pengertian ini dilakukan oleh institusi formal sekolah. Sedangkan, dalam arti luas pendidikan adalah semua manipulasi lingkungan yang diarahkan untuk mengadakan perubahan perilaku anak (Purwanto, 2009:20).

Menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang banyak, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan

masyarakat. Kesadaran akan pendidikan sudah dirasakan oleh masyarakat sehingga, kebutuhan akan pendidikan menjadi sedemikian besar.

Pembelajaran adalah proses dari pendidikan, yakni kegiatan yang dilakukan antara guru dengan peserta didik. Sebuah pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran yang baik dan tepat. Dalam proses ini tentunya membutuhkan media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dikemas sedemikian rupa oleh pendidik untuk menimbulkan kesan, sehingga peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru dan tidak hilang begitu saja dengan datangnya materi baru.

Seiring perkembangan informasi dan teknologi, perkembangan media juga semakin pesat. Kemudahan dalam mengakses internet mempermudah dalam mencari informasi, data, gambar, film, video, dll. Proses pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi yang baik. Proses pembelajaran seringkali dihadapkan pada materi yang dapat dikatakan abstrak diluar pengalaman siswa sehari-hari. Visualisasi lewat media pembelajaran menjadi salah satu cara yang tentunya dapat dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik untuk mengkonkritkan atau memperjelas sesuatu yang abstrak bagi peserta didik.

Daryanto (2010:90) mengemukakan tiga alasan mengapa kita menggunakan visualisasi di dalam berkomunikasi yaitu: a) pesan yang

disampaikan lebih menarik perhatian. Unsur perhatian inilah yang penting dalam proses belajar. Karena dari adanya perhatian akan timbul rangsangan/motivasi untuk belajar. b) pesan yang disampaikan lebih efisien. Gambaran visual dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata. Oleh karena itu, dapat mempercepat pemahaman pesan secara lebih komprehensif. c) pesan visual lebih efektif, dalam arti penyajian melalui visual dapat membuat anak didik lebih berkonsentrasi.

Media sebagai perantara dalam komunikasi antara pengirim dan penerima. Pengirim diartikan sebagai guru, sedangkan penerima diartikan sebagai siswa. Dalam kaitannya dengan kegiatan pembelajaran media merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau pesan ke peserta didik. Media bersifat visual maupun non-visual. Media yang baik memiliki kedua sifat tersebut. Dengan adanya media, proses pembelajaran dapat dengan mudah terlaksana.

Media pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Pemilihan media yang digunakan harus tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Pada umumnya media berbasis multimedia menawarkan sesuatu yang menarik. Multimedia memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran baik itu dari metode, teknik, maupun media secara optimal. Demikian bagi peserta didik akan lebih mudah dalam menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik dapat menyerap informasi secara efisien.

Video merupakan rangkaian gerak hidup yang runtut, yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan visual dan dilengkapi dengan audio yang berisi pesan atau informasi didalamnya. Kelebihan video dalam pembelajaran yaitu video memperkaya pemaparan materi, materi dapat diulang-ulang pada bagian yang kurang jelas atau belum dipahami oleh peserta didik, sangat sesuai dalam penyampaian materi dalam aspek psikomotor, video lebih cepat dalam menyampaikan pesan yaitu materi pembelajaran, serta video menunjukkan secara jelas semua tahapan dalam pembelajaran.

Tentu tidak asing lagi bagi kita mengenai media video. Media video pembelajaran dapat siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan materi. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010:87). Salah satunya bentuk dari media pembelajaran tersebut adalah video berjudul “Rifan Anak Merdeka”. Media video pembelajaran berjudul “Rifan Anak Merdeka” merupakan rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh guru melalui komputer tujuannya untuk membantu pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran.

Beberapa fasilitas teknologi sebagai penunjang aktivitas belajar siswa di sekolah. Berdasarkan pengamatan peneliti pada waktu observasi tanggal 01 Agustus 2016 dan 03 Agustus 2016, MI Diponegoro 03 Karangklesem memiliki peserta didik yang mempunyai nilai baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain itu, dalam proses

pembelajaran didukung oleh guru yang baik dengan penyampaian pembelajaran secara jelas dan menyenangkan. Pada pembelajaran bahasa jawa selama ini, guru kurang menggunakan media pendukung pembelajaran selain dengan buku pegangan guru. Media LCD proyektor masih belum di manfaatkan dengan optimal, hal ini di lihat dari guru yang jarang sekali menggunakan LCD sebagai media dalam mengajar. Seharusnya guru mampu memanfaatkan media yang ada untuk menyampaikan materi didalam kelas.

Siswa juga menemui kesulitan dalam menyerap materi pelajaran bahasa jawa dikarenakan siswa dihadapkan pada materi yang berkaitan banyak dengan banyaknya kosakata dalam bahasa jawa yang sangat sulit apabila tidak di praktikan secara langsung dan menggunakan media yang tepat. Oleh karena itu, hasil belajar siswa masih kurang dan beberapa masih dibawah KKM. Terlihat dari rata-rata nilai ulangan harian siswa yang masih rendah yaitu 69. Dan nilai ulangan akhir semester ganjil pada tahun lalu terdapat beberapa anak yang nilainya masih dibawah KKM. Maka diperlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa salah satunya dengan media video pembelajaran.

Bahasa jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di MI Diponegoro 03 Karangklesem. Dalam silabus pada mata pelajaran bahasa jawa terdapat materi tentang siswa di haruskan menuliskan pengalaman pribadi yang mengesankan menggunakan bahasa krama. Kemudian siswa menceritakan menggunakan bahasa krama sekaligus menentukan pokok –

pokok isi cerita pada pengalaman yang mengesankan. Dari tahapan-tahapan ini yang dirasa siswa sulit. Apabila siswa hanya menerima materi melalui penjelasan dari guru dan buku, siswa merasa kesulitan dan kurang memahami materi sehingga membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan siswa dapat dengan mudah mencerna materi yang diberikan. Dengan menggunakan media video pembelajaran, maka diharapkan akan ada peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa jawa.

Video pembelajaran diharapkan peserta didik akan lebih mudah menyerap materi. Karena materi yang disampaikan tidak hanya disampaikan dalam bentuk teori dari buku, materi disajikan melalui komputer dalam bentuk video pembelajaran berjudul Rifan Anak Merdeka, yang memuat tambahan materi pembelajaran bahasa jawa secara audio dan visual. Media pembelajaran yang saat ini digunakan oleh guru lebih sering menggunakan media cetak baik itu modul atau buku paket. Media yang dipilih harus dalam bentuk video yang melibatkan partisipasi aktif siswa.

Penggunaan media video pembelajaran ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. Siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh. Dengan demikian, guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif dan efisien.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2009:54).

Menurut Gagne dalam Purwanto (2009:42) hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada dilingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori. Siswa tentunya mengharapkan hasil belajar yang baik. Begitu pula guru juga berusaha maksimal saat proses pembelajaran dan mengharapkan agar hasil belajar siswanya baik.

Media pembelajaran tersebut diharapkan mampu memberikan hasil belajar yang lebih baik dan media yang efektif untuk proses pembelajaran. Belum adanya media video pembelajaran bahasa jawa di MI Diponegoro 03 Karangklesem. Sehingga, perlu adanya media video pembelajaran bahasa jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi yang baik terhadap mata pelajaran bahasa jawa. Siswa merasa kesulitan apabila materi tersebut hanya dijelaskan tanpa melihat yang sebenarnya. Dengan menggunakan media ini juga diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat.

Melihat pembelajaran yang ada di MI Diponegoro 03 Karangklesem yang saat ini masih menggunakan metode ceramah dengan berbantu buku pegangan guru yang kurang optimal dan belum adanya media pembelajaran video pada mata pelajaran bahasa jawa. Sehingga, perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran bahasa jawa. Pemanfaatan video pembelajaran Rifan Anak Merdeka pada mata pelajaran bahasa jawa

dirasa sesuai. Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu media video pembelajaran ini nantinya dapat memberikan visualisasi pada mata pelajaran bahasa jawa.

Memilih media video sebagai media pembelajaran bahasa jawa yaitu karena media video sangat sesuai dengan mata pelajaran tersebut. Kehadiran media video pembelajaran sangat mendukung proses penyampaian materi atau informasi dari guru kepada peserta didik. Proses pembelajaran dapat dengan mudah dijelaskan kepada siswa melalui video. Pentingnya video sebagai media pembelajaran yaitu mampu memaparkan sesuatu yang kompleks serta sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata saja. Selain itu, penggunaan media video Rifan Anak Merdeka ini sangat efektif dibandingkan dengan hanya menggunakan metode konvensional/ceramah. Dengan kemampuan ini maka media video pembelajaran dapat digunakan untuk memperjelas materi secara jelas dan nyata.

Terkait latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Keefektivan Penggunaan Media Video Pembelajaran “Rifan Anak Merdeka” Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa (Muatan Lokal) Kelas VI MI Diponegoro 03 Karangklesem”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Pemanfaatan LCD disetiap ruang kelas masih belum di manfaatkan dengan baik oleh guru.

- 1.2.2 Siswa sering menemui kesulitan dalam menyerap materi pelajaran, dikarenakan media yang kurang tepat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis mengajukan rumusan masalah yaitu Bagaimana keefektivan penggunaan media video pembelajaran berjudul “Rifan Anak Merdeka” pada mata pelajaran bahasa jawa di MI Diponegoro 03 Karangklesem?

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini tujuan yang ingin di capai adalah Untuk mengetahui keefektivan penggunaan media video pembelajaran berjudul “Rifan Anak Merdeka” pada mata pelajaran bahasa jawa di MI Diponegoro 03 Karangklesem.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan masalah diatas, maka dapat diketahui manfaat penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang di dapat dalam penelitian ini adalah memberikan sumbangan wacana baru tentang keefektivan media pembelajaran melalui video yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, selain itu juga dapat memberikan sumbangan dalam hal peningkatan kualitas pendidikan melalui media pembelajaran, supaya dalam praktiknya lebih inovatif dan dapat memperkuat teori-teori tentang pembelajaran aktif (*active learning*),

pemanfaatan media pembelajaran terutama pada pelajaran bahasa jawa.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Manfaat Bagi Siswa

Memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa sekolah dasar dalam mengikuti pembelajaran bahasa jawa dengan menggunakan media video pembelajaran sehingga lebih menarik minat siswa

1.5.2.1 Manfaat Bagi Guru

Memberikan pengetahuan kepada guru tentang pemanfaatan media video pembelajaran Rifan anak merdeka agar lebih memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran dikelas dengan adanya dukungan media melalui video pembelajaran.

1.5.2.2 Bagi Sekolah

Media video pembelajaran berjudul Rifan Anak Merdeka dapat dipertimbangkan atau dimanfaatkan sekolah dasar dalam proses belajar mengajar, agar dalam praktik pembelajaran bisa lebih inovatif.

1.6 Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan penafsiran dan pengertian dari judul skripsi ini, maka penulis memberikan batasan

yang membahas dan mempertegas istilah yang digunakan tersebut, yaitu:

1.6.1 Keefektivan

Keefektivan berasal dari kata efektif dalam Kamus Besar Indonesia diartikan sebagai dapat membawa hasil, berhasil guna, sedangkan keefektivas berarti keberhasilan. Efektivitas pendidikan merupakan segala sesuatu yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Dalam penelitian ini efektivitas yang dimaksud adalah keberhasilan penggunaan media video pembelajaran berjudul Rifan Anak Merdeka terhadap hasil belajar dan aktivitas peserta didik khususnya pada mata pelajaran bahasa jawa di MI 03 Karangklesem.

1.6.2 Video Pembelajaran

Video merupakan salah satu dari jenis media audio visual. Dengan video pembelajaran berjudul Rifan anak merdeka diharapkan siswa dapat merasa bahwa bahasa jawa adalah pelajaran yang menyenangkan dan di harapkan siswa lebih aktif dalam diskusi kelas. Karena hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

1.6.3 Rifan Anak Merdeka

Video pembelajaran berjudul Rifan Anak Merdeka adalah film video untuk pembelajaran anak - anak yang berisi tentang cita - cita seorang anak. Video berjudul Rifan Anak Merdeka di sutradarai oleh Khoerul Umam Kholis, biasa di panggil dengan sebutan Umam adalah alumni mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri

Semarang dan pendiri dari *Youth Creativity*. *Youth Creativity* adalah salah satu komunitas fotografi dan sinematografi yang mulai berkembang di jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

1.6.4 MI Diponegoro 03 Karangklesem

MI 03 Karangklesem bertempat di Jalan Gunung Tugel No 10 Karangklesem Purwokerto Selatan. Memiliki bangunan yang cukup luas berlantai dua, dan memiliki fasilitas penunjang aktivitas belajar siswa di sekolah. MI Diponegoro 03 Karangklesem memiliki peserta didik yang mempunyai nilai baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang baik. Selain itu, dalam proses pembelajaran didukung oleh guru yang baik dengan penyampaian pembelajaran secara jelas dan menyenangkan.

1.6.5 Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud adalah keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran setelah melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan video “Rifan Anak Merdeka” yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes pada pembelajaran bahasa Jawa.

1.6.6 Bahasa Jawa (Muatan Lokal)

Bahasa Jawa adalah salah satu Muat dalam struktur kurikulum di tingkat pendidikan SD/MI, SMP/MTs dan SMA/MA/SMK, bahkan di Propinsi Jawa Tengah menjadi muat

wajib bagi semua jenjang pendidikan. Budaya diartikan sebagai keseluruhan sistem berpikir, nilai, moral, norma dan keyakinan manusia yang dihasilkan masyarakat. Karakter adalah watak, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil kebijakan yang diyakininya dan digunakannya sebagai landasan untuk cara pandang berpikir dan bertindak. Pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah usaha bersama sekolah dan oleh karenanya dilakukan secara bersama oleh semua guru dan pimpinan sekolah, melalui semua mata pelajaran dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya sekolah.

1.7 Sistematika Penulisan Skripsi

Pada umumnya, penulisan skripsi ini mencakup 3 (tiga) bagian yang terdiri atas beberapa bab dan sub bab, yaitu:

1.7.1 Bagian Muka

Pada bagian ini dimuat: halaman sampul, halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar lampiran, dan daftar isi.

1.7.2 Bagian Isi / Batang Isi

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematikan penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung dan mendasari dalam melaksanakan penelitian, kajian pustaka, dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang desain penelitian dan prosedur penelitian.

BAB IV : PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai desain hasil penelitian, pembahasan, serta kendala dan solusi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini terdiri atas: simpulan, saran-saran, kata penutup, dan daftar pustaka serta lampiran-lampiran.

1.7.3 Bagian Akhir

Berisi lampiran-lampiran yang berupa instrumen, surat ijin penelitian, data-data dan bahan lainnya yang digunakan dalam peneliti.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti (Sadiman Arief S, dkk, 2007:2). Perubahan tingkah laku merupakan salah satu tanda seseorang telah belajar.

Menurut Slameto dalam Jihad Asep (2012:2-3) belajar 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. Lebih lanjut Slameto memberikan ciri-ciri tentang perubahan tingkah laku yang terjadi dalam belajar sebagai berikut :

1. Terjadi secara sadar
2. Bersifat kontinu dan fungsional
3. Bersifat positif dan aktif
4. Bukan bersifat sementara
5. Bertujuan dan terarah
6. Mencakup seluruh aspek tingkah laku

Mengajar selalu dikaitkan dengan interaksi antara guru dengan siswa di ruang kelas. Padahal proses belajar mengajar tidak hanya di ruang kelas tetapi di luar. Dalam proses belajar mengajar terdapat pesan atau

informasi. Tidak hanya pesan tetapi juga terdapat media atau sumber belajar.

Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya yang akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga aspek ini mengalami perubahan dan terjadi secara sadar oleh individu.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa dalam menyampaikan pesan atau materi dengan menggunakan media atau sumber belajar. Dalam proses komunikasi ini tentunya melibatkan dua pihak antara pendidik dengan peserta didik.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pembelajaran dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Ditinjau dari arti katanya, media adalah kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Arsyad (2002:3), mengemukakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Menurut Sadiman (2009:7) dalam Cahyadi (2014:16) menyatakan bahwa, “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Sedangkan pembelajaran dimaknai oleh Rusman (2013:134) dalam Kurniawati (2014:20) sebagai suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik secara langsung maupun secara tidak langsung dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Sementara menurut Khanifatul (2013:15) memaknai pembelajaran yang efektif sebagai proses belajar mengajar yang tidak hanya beracuan pada hasil yang dicapai siswa, namun juga mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan.

Berdasarkan pendapat para tokoh di atas, peneliti meringkas bahwa pembelajaran adalah bagian dari pendidikan yang terdapat aktivitas belajar di dalamnya dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik sebagai kepentingan pembelajaran. Wina Sanjaya (2006:13) dalam Kurniawati (2014:21) menegaskan bahwa proses pembelajaran merupakan suatu sistem. Ini karena pembelajaran adalah kegiatan untuk membelajarkan siswa sehingga rangkaian kegiatan dalam pembelajaran perlu diterapkan secara sistematis dengan adanya kesinambungan antar komponen.

Secara ringkas peneliti berpendapat mengenai hal tersebut bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur informasi dalam hal ini konten pembelajaran untuk menjalin komunikasi yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Purwono, dkk (2014) hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual terdapat peningkatan hasil belajar juga diikuti oleh peningkatan daya serap siswa dalam menerima pelajaran, serta pelaksanaan media audio – visual memberikan dampak positif bagi siswa di SMP Negeri 1 Pacitan.

2.2.2 Kegunaan Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut (Sadiman Arief S, dkk, 2007: 17-18).

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:
 - 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, atau model
 - 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*
 - 4) Kejadian atau peristiwa di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun verbal
 - 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain
 - 6) 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 pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - 1) Menimbulkan kegairahan belajar
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan

- 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
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 pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - 1) Memberikan perangsang yang sama
 - 2) Mempersamakan pengalaman
 - 3) Menimbulkan persepsi yang sama

Rivai & Sudjana (2002:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Siswa dapat lebih banyak

melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerikan dan lain-lain.

2.2.3 Kriteria Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai, 2007:4 menjelaskan dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar, media umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, di samping sederhana dan praktis penggunaannya.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat

interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bilaguru tidak dapat menggunakannya dalam pembelajaran untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pembelajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa. Menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi siswa sekolah dasar pada kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Demikian juga diagram yang menjelaskan hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bisa dilakukan bagi siswa yang telah memiliki kadar berfikir yang tinggi.

Kriteria pemilihan media diatas, guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar.

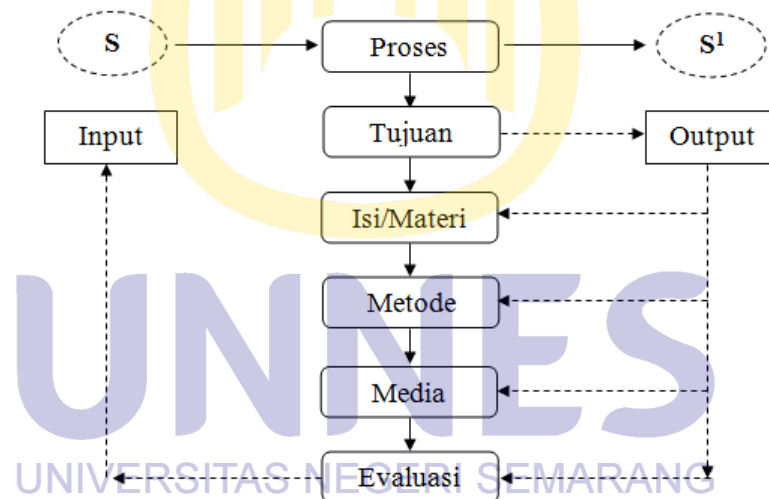
2.2.4 Posisi Media Pembelajaran

Selayaknya pembelajaran secara umum, diyakini merupakan suatu sistem yang di dalamnya terkandung berbagai komponen yang saling terkait satu sama lain dan berpengaruh memberikan rangsang terhadap sasaran pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Merunut pernyataan bahwa proses pembelajaran merupakan proses

komunikasi dan juga merupakan suatu sistem, maka dapat disepakati bahwa posisi media pembelajaran merupakan komponen dari sistem pembelajaran. Dapat dibayangkan, tanpa media maka komunikasi tidak mungkin dapat terjadi, demikian pula proses pembelajaran juga tidak akan dapat berlangsung tanpa adanya media pembelajaran.

2.2.5 Komponen Sistem Pembelajaran

Komponen sistem pembelajaran menurut Wina Sanjaya (2006:59) dalam Kurniawati (2014:21) bahwa komponen-komponen dalam proses pembelajaran saling memiliki keterkaitan yang erat dimana antar komponen dapat mempengaruhi komponen lainnya yang tergambar dalam bagan berikut.



Bagan 2.1. Komponen Sistem Pembelajaran (Wina Sanjaya, 2006:59)

Adapun penjabaran dari setiap komponen sistem pembelajaran dalam bagan di atas adalah sebagai berikut.

1) Tujuan

Bagian terpenting dalam sistem pembelajaran adalah tujuan, yang menjadi landasan pokok untuk menetapkan kompetensi yang diharapkan baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Tujuan pembelajaran merupakan target capaian kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran.

2) Isi/Materi

Materi pelajaran merupakan inti dari proses pembelajaran. Dalam materi terdapat isi dari pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan yang diharapkan. Adapun materi pelajaran biasanya berpedoman pada buku teks hingga sering proses pembelajaran hanya berupa penyampaian materi yang ada dalam buku. Namun, buku teks bukan merupakan satu-satunya pedoman materi pelajaran. Berbagai sumber belajar lain dapat berasal dari media pembelajaran ataupun media lain, seperti: majalah, internet, komputer, program edukasi, dan lain-lain dapat pula dijadikan sebagai bahan untuk materi pelajaran.

3) Metode

Metode sering disamakan dengan strategi, merupakan langkah-langkah yang dipahami oleh pengajar dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar dapat berjalan secara optimal. Keberhasilan pencapaian tujuan juga sangat ditentukan oleh metode atau strategi pembelajaran. Jadi, seorang guru harus senantiasa mengerti secara baik peran dan fungsi

metode atau strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.

4) Media

Media sebagai alat dan sumber belajar juga memiliki peran penting seperti komponen lainnya. Dengan media, guru dapat menggunakan berbagai sumber belajar yang sesuai untuk mendukung pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa media cetak, media audio, media audio-visual, dan media terpadu. Penggunaan media dalam pembelajaran disesuaikan dengan tujuan, karakteristik, dan sarana-prasarana yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran.

5) Evaluasi

Pengukuran tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran dan sebagai umpan balik guru atas kinerjanya serta mengetahui kekurangan pemanfaatan berbagai komponen dalam pengelolaan pembelajaran dapat dilakukan dengan mengadakan evaluasi. Perlakuannya dapat secara tes maupun nontes. Penentuan penggunaan jenis evaluasi disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2.2.6 Faktor yang Berpengaruh Terhadap Media Pembelajaran

Wina Sanjaya (2006:52) dalam Kurniawati (2014:25) menegaskan beberapa faktor yang berpengaruh terhadap kegiatan proses sistem pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

1) Faktor Guru

Peran guru tidak hanya sebagai panutan bagi siswa yang diajarnya, namun juga sebagai pengelola pembelajaran (*manajer of learning*). Oleh karena itu, seorang guru tentu akan memiliki strategi atau taktik tertentu dalam memberikan pembelajaran. Pengalaman dan kemampuan guru dalam mengajar inilah yang dapat mempengaruhi kualitas dan keefektivan proses pembelajaran.

2) Faktor Siswa

Siswa merupakan organisme unik yang selalu berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Sebagai individu yang unik, siswa memiliki karakteristik yang berbeda antar individu. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar dilihat dari aspek siswa, meliputi aspek latar belakang siswa dan faktor sifat yang dimiliki siswa.

3) Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana merupakan segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana di suatu lembaga atau instansi akan mempengaruhi proses pembelajaran.

Sarana dan prasarana yang memadai, tentu pelaksanaan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih optimal.

4) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu :

- a. Faktor organisasi kelas, meliputi jumlah siswa dalam satu kelas. Organisasi kelas yang terlalu besar akan memungkinkan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran;
- b. Faktor iklim sosial-psikologis, dapat dilihat melalui hubungan antara orang yang terlibat dalam lingkungan sekolah.

2.2.7 Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut para ahli dalam Ibrahim dan kawan-kawan (2000:24) yaitu:

- a) Menurut Wilbur Schramm membedakan antara media rumit dan mahal (*big media*) dan media sederhana (*little media*).

Schramm juga mengelompokan media menurut kemampuan daya liputnya, yaitu : 1) liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimile, 2) liputan terbatas pada tempat/ruangan seperti film, video, slide, poster, audio tape, dsb, 3) media

untuk belajar individual (mandiri) seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telpon.

- b) Menurut Gagne mengelompokan media menjadi 7 kelompok yaitu : 1) 10 benda untuk didemonstrasikan, 2) komunikasi lisan,

3) media cetak, 4) gambar diam, 5) gambar gerak, 6) film bersuara, 7) mesin belajar.

c) Menurut Allen mengelompokan media menjadi 9 kelompok yaitu : 1) visual diam, 2) film, 3) televisi, 4) obyek tiga dimensi, 5) rekaman, 6) pelajaran terprogram, 7) demonstrasi, 8) buku teks cetak dan 9) sajian lisan.

d) Menurut Gerlach dan Ely menggolongkan media menjadi 8 kelompok berdasarkan ciri-ciri fisiknya yaitu : 1) benda sebenarnya (termasuk orang, kejadian dan benda tertentu), 2) presentasi verbal (mencakup media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, transparansi OHP, catatan di papan tulis, papan tempel dan majalah dinding), 3) presentasi grafis (mencakup chart, grafik, peta, diagram, lukisan, gambar, 4) gambar diam (potret), 5) gambar gerak (film dan video), 6) rekaman suara, 7) pembelajaran terprogram dan 8) simulasi (peniruan situasi).

e) Menurut Ibrahim berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya, mengelompokan menjadi 5 kelompok yaitu : 1) media tanpa proyeksi dua dimensi (gambar, bagan, poster, grafik, peta datar dsb), 2) media tanpa proyeksi tiga dimensi (benda sebenarnya, model, boneka, dsb), 3) media audio (radio dan audiotape recorder, audio disc), 4) media

proyeksi(OHP, film, filmstrip, slide, opaque), 5) televisi,video, komputer.

2.2.8 Karakteristik Media

Menurut Sadiman Arief S, dkk (2007:28-75) menjelaskan karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia sebagai berikut:

1. Media Grafis

Media Grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual.

1) Gambar/Foto

Gambar/Foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

2) Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampain pesan.

3) Diagram

Sebagai suatu gambar yang sederhana menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang ada antara komponennya atau sifat-sifat proses yang ada di situ. Diagram menyederhanakan hal yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan.

4) Bagan/*Chart*

Bagan/*Chart* berfungsi menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.

5) Grafik/*Graps*

Sebagai suatu media visual, grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Untuk melengkapinya seringkali simbol-simbol verbal digunakan pula di situ. Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Berbeda dengan bagan, grafik disusun berdasarkan prinsip-prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif.

6) Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk

menyampaikan sesuatu pesan cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian - kejadian tertentu.

Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku.

7) Poster

Poster tidak saja penting untuk menyampikan kesan-kesan tertentu tetapi dia mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster berfungsi untuk mempengaruhi orang-orang membeli produk baru dari suatu perusahaan, untuk mengikuti program keluarga berencana atau untuk menyayangi binatang dapat dituangkan lewat poster.

8) Peta dan Globe

Pada dasarnya peta dan globe untuk menyajikan data-data lokasi. Secara khusus peta dan globe tersebut memberikan informasi tentang:

- a. keadaan permukaan bumi, daratan, sungai-sungai, gunung-gunung dan bentuk-bentuk daratan serta perairan lainnya
- b. tempat-tempat serta arah dan jarak dengan tempat yang lain
- c. data-data budaya dan kemasyarakatan seperti populasi atau pola bahasa/adat istiadat dan
- d. data – data ekonomi, seperti hasil pertanian, industri atau perdagangan internasional.

9) Papan Flanel/*Flannel Board*

Papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berpalis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Selain gambar, di kelas-kelas permulaan sekolah dasar atau taman kanak-kanak, papan flanel ini dipakai pula untuk menempelkan huruf angka-angka.

10) Papan Buletin/*Bulletin Board*

Berbeda dengan papan flanel, papan buletin ini tidak dilapisi kain flanel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.

2. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal.

1) Radio

Sebagai suatu media, radio mempunyai beberapa kelebihan jika dibanding dengan media yang lain, yaitu :

- a. harganya relatif murah dan variasi programnya lebih banyak daripada TV;

- b. sifatnya mudah dipindahkan (*mobile*). Radio dapat dipindah-pindahkan dari satu ruang ke ruang lain dengan mudah
- c. jika digunakan bersama-sama dengan alat perekam radio bisa mengatasi problem jadwal karena program dapat direkam dan diputar lagi sesuka kita
- d. radio dapat mengembangkan daya imajinasi anak
- e. dapat merangsang partisipatif aktif pendengar. Sambil mendengarkan, siswa boleh menggambar, menulis, melihat peta, menyanyi ataupun menari
- f. radio dapat memusatkan perhatian siswa pada kata-kata yang digunakan, pada bunyi dan artinya. (Terutama ini amat berguna bagi program sastra/puisi)
- g. siaran lewat suara terbukti amat tepat/cocok untuk mengajarkan musik, dan bahasa
- h. radio dapat mengerjakan hal-hal tertentu secara lebih baik bila dibandingkan dengan jika dikerjakan oleh guru
- i. radio dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang tak dapat dikerjakan oleh guru. Dia dapat menyajikan pengalaman-pengalaman dunia luar ke kelas. Kisah petualangan seorang pengembara bisa dituturkan ke kelas-kelas secara langsung lewat radio
- j. radio dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, jangkauannya luas.

2) Alat Perekam Pita Magnetik

Alat perekam pita magnetik (*magnetic tape recording*) atau lazimnya orang menyebut *tape recorder* adalah salah satu media pembelajaran yang tak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya.

3) Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan cara menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya. Media yang dipakai adalah alat perekam.

3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Selain itu, bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam.

1) Film Bingkai

Film bingkai adalah suatu film berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari karton, atau plastik. Selain ukuran tersebut masih ada lagi ukuran lebih besar, oversized slides (21/4x21/2 inci) dan lantern slide (31/4x4 inci). Film bingkai yang lazim dikenal adalah yang berukuran 2x2 inci.

2) Film Rangkai

Berbeda dengan film bingkai, gambar (*frame*) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. ukuran filmnya sama dengan film

bingkai, yaitu 35 mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50 sampai dengan 75 gambar dengan panjang lebih kurang 100 sampai dengan 130 cm, tergantung pada isi film itu. Film rangkai memiliki dua ukuran gambar yaitu gambar tunggal (*single frame*) dengan ukuran $\frac{3}{4}$ inci x 1 inci dan gambar ganda (*double frame*) ukuran $1\frac{1}{2}$ inci x 1 inci.

3) Media Transparansi

Media transparansi atau *overhead transparency* (OHT) sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya OHP (*Overhead projector*). Media transparansi adalah media visual proyeksi, yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya film *acetate* atau plastik berukuran $8\frac{1}{2}$ inci x 11 inci. Sebagai perangkat lunak, bahan transparan yang berisi pesan-pesan tersebut memerlukan alat khusus untuk memproyeksikan, yaitu OHP.

4) Proyektor Tak Tembus Pandang (*Opaque Projector*)

Proyektor tak tembus pandang adalah alat untuk memproyeksikan bahan bukan transparan, tetapi bahan-bahan tidak tembus pandang (*opaque*). Benda-benda tersebut adalah benda datar, tiga dimensi seperti mata uang, model, serta warna dan anyaman dapat diproyeksikan.

5) Mikrofis

Mikrofis atau *microfiche* adalah lembaran film transparan terdiri dari lambang-lambang visual (grafis maupun verbal) yang diperkecil sedemikian rupa sehingga tak dapat dibaca dengan mata telanjang. Ukuran ada beberapa macam, bisa 3x5 inci, 6x8 inci atau 4x6 inci.

6) Film

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses, belajar mengajar. Ada tiga macam ukuran film yaitu 8 mm, 16 mm, dan 35 mm.

7) Film Gelang

Film gelang atau film loop (*loop film*) adalah jenis media yang terdiri dari film berukuran 8 mm atau 16 mm yang ujung-ujungnya saling bersambungan, sehingga film ini akan berputar terus berulang-ulang kalau tidak dimatikan. Film ukuran 8 mm lebih praktis karena dirancang dalam bentuk kaset. Lama putarnya berkisar antara 3-4 menit. Guru harus memberi narasi/komentar sendiri pada film bisu sementara film berputar.

8) Televisi

Selain film, televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak.

9) Video

Video, sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

10) Permainan dan Simulasi

Permainan atau game adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu. Untuk

mencapai tujuan - tujuan tertentu pula. Simulasi adalah suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas. selain harus mencerminkan situasi yang sebenarnya, simulasi harus bersifat operasional. artinya simulasi menggambarkan proses yang sedang berlangsung.

2.3 Media Video Pembelajaran

Video merupakan salah satu dari jenis media audio visual. Karena video mampu menyampaikan materi pelajaran melalui gambar dan suara. Video merupakan suatu sistem penyimpanan informasi yang berupa gambar atau suara pada piringan (*disk*). Ada dua sistem yang dikembangkan dalam video, yaitu sistem *optical* dan sistem *capacitanc*.

Daryanto (1999:15) memberikan definisi bahwa “media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial”.

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran, selain dapat digunakan media presentasi dan CD multimedia interaktif, ia juga dapat dimanfaatkan untuk memutar video pembelajaran. Video pembelajaran yang bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lestari Riesma Cyndai (2013) terdapat hasil peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran, terlihat dari rata – rata nilai *posttest* 82,80806 lebih baik dari *pretest* 64,1968. Dan hasil respon siswa setelah menggunakan media video pembelajaran adalah 80,64% baik artinya terdapat pengaruh penggunaan

media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada sub kompetensi rias wajah punggung kelas X tata kecantikan kulit di SMKN 2 Boyolangu Tulungagung.

Berikut karakteristik, keuntungan, dan kelemahan media video sebagaimana terdeskripsi berikut:

1) Karakteristik Video

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- b. Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- c. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah.
- d. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- e. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- f. Sangat mempengaruhi emosi seseorang.
- g. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangannya sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
- h. Semua peserta didik dapat belajar melalui video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
- i. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.
- j. Dengan video siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

2) Keuntungan Menggunakan Video

Keuntungan menggunakan video antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Selain keuntungan diatas video dapat mempermudah guru dalam hal penyampaian materi pelajaran. Video juga memberikan keuntungan kepada siswa dalam menerima materi secara mudah dan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.

Menurut Romiszowski (1998), bahwa video adalah salah satu media pembelajaran yang cukup berkesan karena di dalamnya terdapat penggabungan secara baik unsur multimedia seperti audio, visual, gerak, warna dan kesan tiga dimensi. Kelebihan video yang secara langsung dapat menarik minat dan perhatian siswa melalui penggunaan unsur-unsur gerak, bunyi, warna, dan cahaya yang tertata secara baik menjadi video dan seterusnya dapat mendorong pembelajaran siswa.

Penggunaan video dapat memanipulasi ruang, masa dan ukuran guna mendukung pembelajaran. Suatu fenomena alamiah dapat dijelaskan dengan perspektif yang berbeda secara *mikrokosmis* atau *makrokosmis*. Misalnya mengenai proses

metamorfosis pada seekor kupu-kupu secara *close-up*, atau secara makrokosmis seperti gerak kapal laut yang semakin menjauh dan menghilang.

Video pembelajaran dapat digunakan untuk membantu guru dalam menerangkan suatu konsep yang abstrak atau sukar untuk dijelaskan hanya dengan kata-kata. Penghadiran masalah sebenarnya ke tempat tertentu dengan perkara yang telah berlalu atau yang sedang terjadi tanpa batasan waktu, jarak dan tempat dapat ditemukan dalam penggunaan video. Selain itu, video juga diyakini dapat meningkatkan pemahaman siswa, menghindari salah atau percabangan penafsiran hingga memudahkan pembelajaran.

Joko Purwanto (2011), dapat dijelaskan bahwa video dapat menepati keperluan mendekatkan yang jauh, menjauhkan yang dekat, memperlihatkan yang tidak terlihat, mengecilkan yang besar, membesarkan yang kecil, memperlihatkan yang telah berlalu dan memvisualkan hal-hal futuristik. Selain itu, video juga dapat dimanfaatkan untuk mencapai pembelajaran yang objektif. Misalnya, penghadiran keadaan Negara asing ke dalam kelas, menunjukkan pertumbuhan biji, ataupun yang lainnya. Video yang direka bentuk dan digunakan secara sistematis juga dapat merangsang daya imajinasi dan penglihatan siswa.

Berbagai video dan tayangan televisi seperti drama, dokumentasi, iklan hiburan, majalah dan sebagainya dapat

digunakan untuk mencapai objektif pembelajaran tertentu”. Misalnya bentuk drama yang dapat digunakan untuk perubahan sikap, pandangan dan emosi. Bentuk iklan dapat dieksploitasikan untuk menanam nilai-nilai murni dan sebagainya. Bentuk dokumentasi atau rencana dapat digunakan untuk pemahaman dunia dan budaya suatu masyarakat. Penggunaan video film tertentu dapat diulang tayang dan dilihat berkali-kali untuk membantu meningkatkan daya ingat dan kemahiran.

Video pembelajaran dapat merangsang umpan balik atau respon, interaksi dan penyertaan siswa terhadap apa yang dipaparkan, baik secara psikomotorik atau afektif. Rangsangan ini dapat menjadi pendukung terhadap kesan pembelajaran ke arah objektif yang diharapkan. Penyertaan aktif siswa dalam perkara yang dipelajari merupakan hal penting dalam pembelajaran dan pembelajaran.

3) Kelemahan Media Video:

- a. Membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.
- b. Biaya untuk membuat video pembelajaran membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

2.4 Video Pembelajaran “Rifan Anak Merdeka”

2.4.1 Pengertian Video Pembelajaran “Rifan Anak Merdeka”

Pembelajaran siswa sekolah dasar terkadang sulit, terkadang hingga 40% siswa kurang mengerti terhadap materi yang di jelaskan. Hal ini terjadi karena guru hanya menjelaskan isi pelajaran yang dimengerti siswa SD hanya dengan contoh. Pembelajaran di sekolah dasar agar tidak verbal dan tektual saja perlu menghadirkan media pembelajaran. Guru dapat menggunakan media audio, visual, ataupun audio visual. Siswa sekolah dasar nampaknya akan lebih cepat dalam meniru atau menceritakan kembali apa yang dilihat dan didengar secara langsung melalui panca indranya.

Berdasarkan kenyataan tersebut peran media dalam pembelajaran sangatlah besar untuk membantu proses pembelajaran itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut di atas maka peneliti menguji kekeefektivanan pembelajaran di sekolah dasar dengan menggunakan video pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Media video pembelajaran tersebut berjudul “Rifan Anak Merdeka”, dengan media video pembelajaran ini di harapkan dapat membantu hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran bahasa jawa .

Video pembelajaran berjudul Rifan Anak Merdeka adalah video pembelajaran untuk anak – anak sekolah dasar. Video pembelajaran Rifan Anak Merdeka mengajarkan siswa tentang kegigihan seorang anak dalam meraih cita - cita. Video Rifan Anak Merdeka di sutradarai oleh Khoerul

Umam Kholis, biasa di panggil dengan sebutan Umam adalah alumni mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang dan pendiri dari komunitas *Youth Creativity*. *Youth Creativity* adalah salah satu komunitas fotografi dan sinematografi yang mulai berkembang di jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang. *Youth Creativity* adalah sarana kreativitas mahasiswa jurusan teknologi pendidikan dalam mengembangkan dunia foto maupun video.

2.4.2 Karakteristik Media Video Rifan Anak Merdeka

Media video pembelajaran Rifan Anak Merdeka ditujukan kepada siswa – siswi sekolah dasar kelas VI untuk mata pelajaran bahasa jawa semester genap di Mi Diponegoro 03 Karangklesem. Media video pembelajaran Rifan Anak Merdeka mempunyai beberapa karakteristik:

- a. Mengajarkan kepada anak – anak seusianya untuk dapat meraih impian dengan kerja keras.
- b. Video pembelajaran Rifan Anak Merdeka mengajarkan agar berbakti kepada orang tua.
- c. Mengajarkan untuk berkomunikasi antara orang tua dengan anak, dan dengan teman sebayanya
- d. Video tersebut mengajarkan agar dengan menabung, anak bisa membeli kebutuhannya sendiri tanpa meminta dari orang tua.
- e. Video Rifan Anak Merdeka pada pelajaran bahasa jawa dapat menjadi contoh media pembelajaran yang efektif terutama dalam kompetensi dasar yang peneliti angkat.

Selain adanya kelebihan dari media video Rifan Anak Merdeka, juga mempunyai beberapa kekurangan yaitu (1) Alur pada penutup kurang sempurna, (2) Dilihat dari pengambilan gambarnya, pada durasi 05:11 gambar terkesan *noise* sehingga hasil kurang sempurna.

2.4.3 Susunan dan Alur Cerita Video Pembelajaran Rifan Anak Merdeka

1. Sutradara : Khoerul Umam Kholis
2. Kameramen :
 - a. Bondan Gayuh Almuazam
 - b. Mohammad Habiburrahman
 - c. Mohammad Yahya
 - d. Alimi
3. Pemain :
 - a. Rifan : Tokoh Utama
 - b. Pak Urip : Penjual Kamera
 - c. Anif : Teman Rifan 1
 - d. Farid : Teman Rifan 2
 - e. Anisa : Teman Rifan 3
 - f. Pak Budi : Bapak Rifan
4. Dokumentasi : Wardiman dan Farid
5. Konsumsi : Nani dan Alfi
6. Perlengkapan : Alifia, Ferlina dan Laela

Awal cerita ada seorang anak bernama Rifan, dia selalu melihat toko kamera yang ada di daerah rumahnya. Rifan dengan mengendarai

sepeda setiap hari selalu menghampiri toko kamera tersebut dan selalu memandangi kamera yang ada di toko itu. Suatu saat Rifan dan teman-temannya berkumpul di bawah pohon, Rifan menceritakan bahwa dirinya menginginkan sebuah kamera demi cita-citanya menjadi seorang fotografer terkenal. Namun teman-teman Rifan justru mengejeknya, karena dianggap tidak mampu untuk membeli satu unit kamera tersebut.

Suatu hari Rifan mengendarai sepedanya menuju ke toko kamera tersebut, dan ada salah satu penjual toko kamera itu yang menghampiri Rifan. Di situlah akhirnya Rifan menceritakan tentang cita-citanya untuk membeli kamera namun dirinya tidak mempunyai uang. Namun karena negosiasi antara penjual kamera dan Rifan, maka terjadilah kesepakatan yaitu Rifan secara rutin dalam waktu satu bulan untuk mengumpulkan uangnya, yang nantinya akan di tukarkan dengan kamera tersebut. Rifan pun dengan rasa senang menyetujui apa yang di perintahkan oleh penjual tersebut.

Rifan adalah anak yang berbakti kepada orang tuanya, dikala ayah Rifan sakit, Rifan selalu merawatnya. Setiap hari Rifan selalu menyetorkan uang ke penjual kamera, berapapun hasil dari bekerja setiap hari ia tabung. Dengan kerja kerasnya, bekerja apapun demi sebuah kamera maka terkumpul uang yang cukup banyak. Akhirnya setelah uang terkumpul, Rifan berniat untuk mengambil kamera yang ia inginkan demi sebuah cita- citanya menjadi seorang fotografer.

Saat akan mengambil kamera Rifan mengetahui bahwa ayahnya sakit keras dan harus di bawa kerumah sakit. karena ayahnya sakit keras maka Rifan memutuskan untuk mengambil tabungannya dan mengurungkan niatnya untuk membeli kamera. Rifan memutuskan untuk mengambil uang yang ia tabung untuk membawa ayahnya ke rumah sakit.

2.5 Pembelajaran Sekolah Dasar

2.5.1 Pengertian Sekolah Dasar

Pendidikan dapat berlangsung di sekolah sebagai intitusi pendidikan formal, yang diselenggarakan melalui proses belajar mengajar. Suharjo (2006:1) menyatakan bahwa sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak – anak usia 6-12 tahun. Hal senada juga diungkapkan Fuad Ihsan (2008: 26) bahwa “sekolah dasar sebagai satu kesatuan dilaksanakan dalam masa program belajar selama 6 tahun.” Mencermati kedua pernyataan Suharjo dan Fuad Ihsan dapat dijelaskan bahwa sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang berlangsung selama enam tahun.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah jenis pendidikan formal untuk peserta didik usia 7 sampai 18 tahun dan merupakan persyaratan dasar bagi pendidikan yang lebih tinggi”. Jika usia anak pada saat masuk sekolah dasar, merujuk pada definisi pendidikan dasar dalam Undang-Undang tersebut, berarti pengertian

sekolah dasar dapat dikatakan sebagai institusi pendidikan yang menyelenggarakan proses pendidikan dasar selama masa enam tahun yang ditujukan bagi anak usia 7-12 tahun. Batasan usia 7-12 tahun inilah yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian.

2.5.2 Tujuan Pendidikan Sekolah Dasar

Proses pendidikan menjadi bagian yang tidak terpisahkan atau bagian integral dari pengembangan sumber daya manusia (SDM) sebagai subjek sekaligus objek pembangunan. Dengan demikian, pendidikan harus mampu melahirkan SDM yang berkualitas dan tidak menjadi beban pembangunan dan masyarakat, yaitu SDM yang menjadi sumber kekuatan atau sumber pendorong (*driving forces*) bagi seluruh proses pembangunan dan kehidupan masyarakat.

Sekolah memainkan peran yang sangat penting sebagai dasar pembentukan sumber daya manusia yang bermutu. Melalui sekolah, anak belajar untuk mengetahui dan membangun keahlian serta membangun karakteristik mereka sebagai bekal menuju kedewasaan. Melalui sekolah dasar, pertama kalinya anak belajar untuk berinteraksi dan menjalin hubungan yang lebih luas dengan orang lain yang baru dikenalnya. Suharjo (2006: 8) mengemukakan tujuan pendidikan sekolah dasar sebagai berikut:

1. Menuntun pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, bakat dan minat siswa.

2. Memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan sikap dasar yang bermanfaat bagi siswa.
3. Membentuk warga negara yang baik
4. Melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan di SLTP
5. Memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap dasar bekerja di masyarakat.
6. Terampil untuk hidup di masyarakat dan dapat mengembangkan diri sesuai dengan asas pendidikan seumur hidup.

Tujuan pendidikan sekolah dasar lainnya dikemukakan oleh Eka Ihsanudin (2010) yaitu: (1) memberikan bekal kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, (2) memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya, (3) mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan di SLTP. Jika dicermati, tujuan pendidikan SD yang dikemukakan oleh Suharjo dan Eka Ihsanudin memiliki kesamaan yaitu bahwa sekolah dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar bagi anak yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat. Selain itu, pendidikan sekolah dasar bertujuan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan tingkat menengah.

2.5.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

- 1) Perkembangan Fisik dan Kognitif

Masa sekolah dasar berlangsung antara usia 6 – 12 tahun. Masa ini sering disebut juga masa sekolah, yaitu masa matang untuk belajar atau sekolah. Pada masa ini anak-anak lebih mudah diarahkan, diberi tugas yang harus diselesaikan, dan cenderung mudah untuk belajar berbagai kebiasaan seperti makan, tidur, bangun, dan belajar pada waktu dan tempatnya dibandingkan dengan masa pra sekolah.

Dilihat dari karakteristik anak pertumbuhan fisik dan psikologisnya anak mengalami pertumbuhan jasmaniah maupun kejiwaannya. Pertumbuhan dan perkembangan fisik anak berlangsung secara teratur dan terus menerus kearah kemajuan. “Anak SD merupakan anak dengan katagori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik” (Sugiyanto, 2010: 1). Pada fase ini pertumbuhan fisik anak tetap berlangsung. Anak menjadi lebih tinggi, lebih berat, lebih kuat, dan juga lebih banyak belajar berbagai keterampilan.

2) Hubungan Orang Tua dan Anak SD

Pada usia akhir, waktu anak – anak bersama keluarga cenderung berkurang. Hal ini dikarenakan anak lebih banyak di sekolah dan bermain dengan teman-teman sebayanya yang menyita banyak waktu. Anak tidak lagi puas bermain sendirian di rumah, karena anak mempunyai keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota kelompok. Namun demikian, dalam hal penanaman norma

sosial, kontrol, dan disiplin orang tua masih memiliki peranan penting bagi anak.

Kontrol yang di berikan orang tua terhadap anak lebih berkaitan dengan memonitor perkembangan anak, mengarahkan dan memberi dukungan (*support*), pemanfaatan waktu secara efektif ketika mereka langsung berhubungan dengan anak-anaknya. Selain itu, orang tua juga harus berusaha menanamkan kepada anak kemampuan mengontrol perilaku mereka sendiri, untuk menghindari resiko cedera, untuk memahami perilaku yang di harapkan dan merasakan perhatian atau dukungan dari orang tuannya. Berbagai hal tersebut merupakan bentuk tanggung jawab orang tua terhadap anaknya. Dari pernyataan ini, dapat di jelaskan bahwa orang tua memiliki tanggung jawab yang besar dalam mendidik anak. Pendidikan yang diberikan oleh orang tua adalah bentuk perhatian orang tua terhadap anaknya untuk memasuki masa depan yang lebih baik.

2.6 Mata Pelajaran Bahasa Jawa (Mulok) di Kurikulum 2013

Bahasa Jawa adalah bahasa daerah yang di pakai oleh komunitas Jawa sebagai alat komunikasi. Mata pelajaran bahasa jawa atau muatan lokal adalah mata pelajaran wajib yang harus di laksanakan oleh semua sekolah atau madrasah dan wajib untuk diikuti oleh semua siswa. Kurikulum mata pelajaran bahasa jawa di tingkat pendidikan dasar dilaksanakan bertahap mulai tahun 1994/1995. Mata pelajaran bahasa jawa terdiri dari beberapa standar kompetensi

diantaranya mendengar, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Kemampuan membaca dalam pelajaran bahasa jawa ada dua macam, yaitu membaca bacaan bahasa jawa dengan huruf latin dan membaca bacaan bahasa jawa berhuruf jawa.

Muatan lokal bahasa jawa di sekolah berfungsi sebagai wahana untuk menyemaikan nilai-nilai pendidikan etika, estetika, moral, spiritual dan karakter. Pelajaran mulok atau bahasa jawa di adakan di setiap sekolah dengan tujuan agar peserta didik dapat:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika dan tata bahasa yang baik dan benar;
2. Menghargai dan menggunakan bahasa jawa sebagai sarana komunikasi, lambang kebanggaan dan identitas daerah;
3. Menggunakan bahasa jawa meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial;
4. Memanfaatkan dan menikmati karya sastra dan budaya jawa untuk memperhalus budi pekerti dan meningkatkan pengetahuan;
5. Menghargai bahasa dan sastra jawa sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Kurikulum 2013 sengaja dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dari sisi pengetahuan, keterampilan dan sikap secara utuh. Proses pencapaiannya melalui pembelajaran sejumlah mata pelajaran yang dirangkai sebagai suatu kesatuan yang saling

mendukung pencapaian kompetensi tersebut. Bahasa Jawa pada kurikulum 2013 diajarkan secara terpisah sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib di sekolah. Pelajaran bahasa Jawa pada kurikulum 2013 diberikan selama 2 jam dalam 1 minggunya, maka dari itu ada kegiatan tambahan berupa ekstrakurikuler untuk menambah kedalaman dan keluasaan penguasaan materi bahasa Jawa.

Penjabaran usaha minimal yang harus dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan juga diberikan dalam pedoman pembelajaran pada kurikulum 2013. Sesuai dengan pendekatan yang dipergunakan dalam kurikulum 2013, siswa dibenarkan untuk mencari materi dari sumber belajar lain yang tersedia dan terbentang luas di sekitarnya. Peran guru sangat penting untuk meningkatkan dan menyesuaikan daya serap siswa dengan ketersediaan kegiatan dalam pedoman pembelajaran.

Video pembelajaran Rifan Anak Merdeka dalam mata pelajaran bahasa Jawa sangat menunjang proses pembelajaran. Video pembelajaran Rifan Anak Merdeka mengajarkan tentang berbagai hal, yang dapat memberikan motivasi kepada anak seusianya untuk dapat menirukan seperti kisah Rifan.

2.7 Keefektifan

2.7.1 Pengertian Keefektifan

Keefektifan merupakan gambaran tingkat keberhasilan atau keunggulan dalam mencapai sasaran yang telah ditetapkan dan adanya keterkaitan antara nilai-nilai yang bervariasi. Memaknai keefektifan setiap orang memberi arti yang berbeda sesuai sudut pandang dan kepentingan masing-masing. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikemukakan bahwa: “efektif berarti efeknya (akibatnya, pengaruhnya dan kesannya) manjur atau mujarab, dapat membawa hasil”, jadi keefektifan adalah adanya kesesuaian antara orang yang melakukan tugas, dengan sasaran yang dituju.

Sedangkan menurut Anwar dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia, efek adalah “akibat pengaruh kesan yang timbul pada pikiran, penonton, pendengar, pembaca dan sebagainya (sesudah mendengar atau melihat sesuatu). Sedangkan efektif (akibatnya, pengaruhnya, kesannya) Manjur atau mujarab, (tentang keefektifan adalah ukuran berhasil tidaknya pencapaian tujuan suatu program) dapat membawa hasil, berhasil guna (tentang usaha, tindakan) hal ini berkelakunya (tentang undang-undang peraturan)”.
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pengertian keefektifan ini lebih berorientasi kepada keluaran sedangkan masalah penggunaan masukan kurang menjadi perhatian utama. Apabila efisiensi dikaitkan dengan keefektifan maka walaupun terjadi

peningkatan keefektifan belum tentu efisiensi meningkat” (Sedarmayanti: 2001:59).

Efektifitas memiliki arti berhasil atau tepat guna. Efektif merupakan kata dasar sementara kata sifat dari efektif adalah keefektifan. Menurut Efendi keefektifan adalah sebagai berikut: “Komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah personil yang ditentukan” (Effendy, 2003: 14).

Pengertian keefektifan menurut Hadayaningrat, keefektifan adalah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya” (Hadayaningrat, 1996: 16). Pendapat Hadayaningrat mengartikan keefektifan sebagai suatu pengukuran akan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya setelah matang.

Berdasarkan pendapat di atas keefektifan adalah suatu komunikasi yang melalui proses tertentu, secara terukur yaitu tercapainya sasaran atau tujuan yang ditentukan sebelumnya. Dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah orang yang telah ditentukan. Apabila ketentuan tersebut berjalan dengan lancar, maka tujuan yang direncanakan akan tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

2.7.2 Indikator Keefektifan Pembelajaran

Pengukuran keefektifan pembelajaran harus selalu dikaitkan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Indikator yang dapat digunakan untuk menentukan keefektifan pembelajaran yaitu: (1) Kecermatan

penguasaan perilaku, (2) Kecepatan melakukan unjuk kerja, (3) Kesesuaian dengan prosedur, (4) Kuantitas unjuk kerja, (5) Kualitas hasil akhir, (6) Tingkat alih belajar, dan (7) Tingkat retensi.

Kualitas pembelajaran selalu terkait dengan penggunaan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran, di bawah 12 kondisi pembelajaran tertentu. Ini berarti, bahwa untuk mencapai kualitas pembelajaran yang tinggi, bidang studi harus diorganisasi dengan strategi pengorganisasian yang tepat, selanjutnya disampaikan kepada peserta didik dengan strategi penyampaian yang tepat pula. Variabel penting yang dapat digunakan sebagai indikator daya tarik pembelajaran adalah penghargaan dan keinginan lebih (lebih banyak lebih lama) yang dipelihatkan oleh peserta didik. Kedua indikator ini dapat dikaitkan, baik pada bidang studi, maupun pada pembelajaran.

2.7.3 Ciri – Ciri Keefektifan Pembelajaran

Menurut Firman (Dalam Skripsi Wiwi Irjanty *Kentjil*: 2010: 9) keefektifan program pembelajaran di tandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.

- c. Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran yang baik adalah bagaimana guru berhasil menghantarkan anak didiknya untuk mendapatkan pengetahuan dan memberikan pengalaman belajar yang antraktif.

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

2.7.4 Kriteria Keefektifan Pembelajaran

Keefektifan metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Kriteria keefektifan dalam penelitian ini mengacu pada:

1. Ketentuan belajar pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah 100% siswa telah memperoleh nilai: 70 peningkatan hasil belajar.
2. Model pembelajaran di katakana efektif meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman setelah pembelajaran.
3. Model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dalam keadaan yang menyenangkan.
4. Kesimpulannya, metode pembelajaran dikatakan berhasil atau tidaknya dilihat dari bagaimana keefektifan pembelajaran yang dapat memotivasi agar siswa menjadi lebih giat memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

2.8 Hasil Belajar

Menurut Abdurahman dalam Jihad Asep (2012:14) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2009:54). Belajar merupakan suatu proses dari seseorang untuk memperoleh suatu bentuk perilaku. Kegiatan belajar mengajar tentunya terdapat tujuan belajar yang tentunya akan diperoleh setelah proses belajar mengajar selesai. Tujuan belajar itu sendiri berupa hasil belajar yang baik, dapat berhasil apabila siswa dapat berusaha dan bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar yang baik menandakan bahwa tujuan belajar telah tercapai. Selanjutnya Benyamin S.Bloon dalam Jihad Asep (2012:15) mengelompokan hasil belajar dalam dua kelompok yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan terdiri dari empat kategori yaitu:

- a) Pengetahuan tentang fakta
- b) Pengetahuan tentang prosedural
- c) Pengetahuan tentang konsep
- d) Pengetahuan tentang prinsip

Keterampilan juga terdiri dari empat kategori yaitu:

- a) Keterampilan untuk berfikir atau keterampilan kognitif
- b) Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik
- c) Keterampilan untuk bereaksi atau bersikap
- d) Keterampilan berinteraksi

Setelah melakukan proses pembelajaran tentunya akan dilakukan evaluasi atau penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dalam mengukur prestasi belajar tidak hanya menyangkut ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan.

Menurut Usman dalam Jihad Asep (2012: 16-20) bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga kategori, yakni domain kognitif, afektif dan psikomotor.

1) Domain Kognitif

- a. Pengetahuan (*Knowledge*). Jenjang yang paling rendah dalam kemampuan kognitif meliputi pengingatan tentang hal-hal yang bersifat khusus atau universal, mengetahui metode dan proses, pengingatan terhadap suatu pola, dan struktur.
- b. Pemahaman (*Comprehension*). Jenjang setingkat di atas pengetahuan ini akan meliputi penerimaan dalam komunikasi secara akurat, menempatkan hasil komunikasi dalam bentuk penyajian yang berbeda, mereorganisasikannya secara setingkat tanpa merubah pengertian dan dapat mengekporasikan. Kata-kata yang dapat dipakai: menterjemahkan, nyatakan kembali, diskusikan, gambarkan, reorganisasikan, jelaskan, identifikasi, tempatkan, review, ceritakan dan paparkan.
- c. Aplikasi atau penggunaan prinsip atau metode pada situasi yang baru. Kata-kata yang dapat dipakai antara lain: interpretasikan, terapkan, laksanakan, gunakan, demonstrasikan, praktekan, ilustrasikan, operasikan, jadwalkan, sketsa dan kerjakan.
- d. Analisa. Jenjang keempat ini akan menyangkut terutama kemampuan anak dalam memisah-misah (*breakdown*) terhadap suatu materi menjadi bagian-bagian yang membentuknya, mendeteksi hubungan di antara bagian-bagian itu dan cara materi itu diorganisir. Kata-kata yang dapat dipakai: pisahkan, analisa, bedakan, hitung, cobakan, test

bandingkan kontras, kritik, teliti, debatkan, inventarisasikan, hubungkan, pecahkan dan kategorikan.

- e. Sintesa. Jenjang yang satu tingkat lebih sulit dari analisa ini adalah meliputi anak untuk menaruhkan/menempatkan bagian-bagian atau elemen satu/bersama sehingga membentuk suatu keseluruhan yang koheren. Kata-kata yang dapat dipakai: komposisi, desain, formulasi, atur, rakit, kumpulkan, ciptakan, susun, organisasikan, manage, siapkan, rancang dan sederhanakan.
 - f. Evaluasi. Jenjang ini adalah yang paling atas atau yang dianggap paling sulit dalam kemampuan pengetahuan anak didik. Disini akan meliputi kemampuan anak didik dalam pengambilan keputusan atau dalam menyatakan pendapat suatu tujuan, idea, pekerjaan, pemecahan masalah, metode, materi dan lain-lain. Dalam pengambilan keputusan ataupun dalam menyatakan pendapat, termasuk juga kriteria yang digunakan, sehingga menjadi akurat dan menstandar penilaian/penghargaan. Kata-kata yang dapat dipakai: putuskan, hargai, nilai, skala, bandingkan, revisi, skor dan perkiraan.
- 2) Domain Kemampuan Sikap (*affective*)
- a. Menerima atau memperhatikan. Jenjang pertama ini akan meliputi sifat sensitif terhadap adanya eksistensi suatu fenomena tertentu atau suatu stimulus dan kesadaran yang merupakan perilaku kognitif. Termasuk di dalamnya juga keinginan untuk menerima atau memperhatikan.

Kata-kata yang dapat dipakai: dengar, lihat, raba, cium, rasa, pandang, pilih, kontrol, waspada, hindari, suka dan perhatikan.

- b. Merespon. Jenjang ini anak didik dilibatkan secara puas dalam suatu subjek tertentu, fenomena atau suatu kegiatan sehingga ia akan mencari-cari dan menambah kepuasan dari bekerja dengannya atau terlibat di dalamnya. Kata-kata yang dapat dipakai: persetujuan, minat, reaksi, membantu, menolong, partisipasi, melibatkan diri, menyenangkan, menyukai, gemar, cinta, puas dan menikmati.
- c. Penghargaan. Pada level ini perilaku anak didik adalah konsisten dan stabil, tidak hanya dalam persetujuan terhadap suatu nilai tetapi juga pemilihan terhadapnya dan keterikatannya pada suatu pandangan atau ide tertentu. Kata-kata yang dapat dipakai: mengakui dengan tulus, mengidentifikasi diri, mempercayai, menyatukan diri, menginginkan, menghendaki, beritikad, mencitakan ambisi, disiplin, dedikasi diri, rela berkorban, tanggung jawab, yakin dan pasrah.
- d. Mengorganisasikan. Dalam jenjang ini anak didik membentuk suatu sistem nilai yang dapat menuntun perilaku. Ini meliputi konseptualisasi dan mengorganisasikan. Kata-kata yang dapat dipakai: menimbang-nimbang, menjalin, mengkristalisasikan, mengidentifikasi, menyusun sistem, menyalurkan, mengimbangkan membentuk filsafat hidup.
- e. Mempribadi (mewatak). Pada tingkat terakhir sudah ada internalisasi, nilai-nilai telah mendapatkan tempat pada diri individu, organisir

kedalam suatu sistem yang bersifat internal, memiliki kontrol perilaku. Kata-kata yang dapat dipakai: bersifat obyektif, bijaksana, adil, teguh dalam pendirian, percaya diri, berkepribadian.

3) Domain Psikomotorik

- a. Menirukan. Apabila ditunjukkan kepada anak didik suatu *action* yang dapat dinikmati (*observable*), maka ia akan mulai membuat suatu tiruan terhadap *action* itu sampai pada tingkat sistem otot-ototnya dan dituntun oleh dorongan kata hati untuk menirukan. Kata-kata yang dapat dipakai: menirukan, pengulangan, coba lakukan, berketetapan hati, mau, minat bergairah.
- b. Manipulasi. Pada tingkat ini anak didik dapat menampilkan suatu *action* seperti yang diajarkan dan juga tidak hanya pada seperti yang diamati. Dia mulai dapat membedakan antara suatu set *action* dengan yang lain, menjadi memilih *action* yang diperlukan dan memiliki keterampilan dalam memanipulasi. Kata-kata yang dapat dipakai: ikuti petunjuk, tetapkan, mencoba-coba, perbaiki tindakan.
- c. Keseksamaan (*precision*). Ini meliputi kemampuan anak didik dalam menampilkan yang telah sampai pada tingkat perbaikan yang lebih tinggi dalam mereproduksi suatu kegiatan tertentu. Kata-kata yang dapat dipakai adalah lakukan kembali, kerjakan kembali, hasilkan, kontrol, teliti.
- d. Artikulasi (*articulation*). Yang utama disini anak didik telah dapat mengkoordinasikan serentetan *action* dengan menerapkan urutan

secara tepat di antara *action* yang berbeda-beda. Kata-kata yang dipakai: lakukan secara harmonis, lakukan secara unit.

- e. Naturalisasi. Tingkat terakhir dari kemampuan psikomotorik adalah apabila anak telah dapat melakukan secara alami satu *action* atau sejumlah *action* yangurut. Keterampilan penampilan ini telah sampai pada kemampuan yang paling tinggi dan *action* tersebut ditampilkan dengan pengeluaran energi yang minim.

Perubahan salah satu atau ketiga domain yang disebabkan oleh proses belajar dinamakan hasil belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari ada tidaknya perubahan ketiga domain tersebut yang dialami siswa setelah menjalani proses belajar.

2.9 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilakukan, untuk membedah hasil dari penelitian ini. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Muanis Aridlo (2006) dengan judul *Keefektivan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMPN 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2005/2006* tujuan penelitian ini yaitu tingkat keefektifan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di SMP N 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2005/2006. Hasilnya keefektifan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMPN 1

Kartasura, Sukoharjo Tahun ajaran 2005/2006, hal ini ditunjukkan dari hasil uji t yang memperoleh $t_{hitung} = 2,456 > t_{tabel} = 1,67$. Hasil belajar pokok bahasan fungsi alat tubuh tumbuhan yang menggunakan media video pembelajaran mencapai 7,13 yang ternyata termasuk dalam kategori baik sedangkan yang tidak menggunakan media video pembelajaran mencapai 6,32 dan masuk dalam kategori cukup.

Penelitian sebelumnya dalam bentuk skripsi tahun 2015 oleh Irfan Ardianto dengan judul "*Keefektifan Media Video Pembelajaran Rumahku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas B di TK Perwadina Boyolali*", dengan hasil penelitian adalah Video pembelajaran memberikan warna baru dalam proses pembelajaran di TK RA Perwanida, dengan mempertimbangkan manfaat-manfaat dari media tersebut diharapkan dapat mempermudah dalam penyampaian materi. Obyek yang terlalu besar misalnya seperti dalam materi pembelajaran pengenalan lingkungan rumah, atap rumah, pintu, jendela dan lainnya dapat terlihat jelas didalam video. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungannya. Animasi dalam video ini juga menjadi daya tarik siswa disertai dengan suara agar anak dapat menyerap materi menggunakan indra pendengaran. Jadi, aktivitas dan proses pembelajarannya menjadi lebih baik.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Hendra Septian (2014) dengan judul *Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP N 1 Muntilan Tahun Ajaran*

2014/2015. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media video pembelajaran efektif. Hasil penelitian sebelum diberi perlakuan rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan. Setelah kedua kelas itu benar - benar matching maka dilakukan uji hipotesis antara kelas VIII B kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran dan kelas VIII F kelas kontrol dengan metode konvensional/ceramah.

Setelah diberi perlakuan kelas yang dikenai pembelajaran dengan media video pembelajaran yaitu kelas eksperimen lebih aktif dibandingkan dengan kelas yang dikenai kelas metode ceramah, kelas kontrol. Dilihat dari proses pembelajaran di kelas dan respon siswa mengikuti pelajaran IPS sejarah pokok bahasan sejarah kemerdekaan, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen pun lebih tinggi dengan rata-rata 85,6 dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata hasil belajar 74,2 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan dengan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP N 1 Muntilan tahun ajaran 2014/2015 efektif.

Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa penelitian tersebut adalah bahwa penggunaan media video sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan media video pembelajaran siswa dapat lebih aktif dan respon siswa sangat bagus. Selain itu, dengan media video pembelajaran siswa lebih tertarik dibandingkan dengan metode belajar konvensional yang seringkali di

lakukan pada pembelajaran sebelumnya yang menimbulkan para peserta didik kurang senang serta cepat merasa bosan pada pelajaran bahasa jawa.

2.10 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran karena mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dalam pembelajaran diharapkan hasil belajar yang baik. Tentunya bila diharapkan hasil belajar yang baik harus pula didukung dengan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berjudul Rifan Anak Merdeka sebagai salah satu media video pembelajaran merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang semakin berkembang yang diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian kajian teori diatas, maka kerangka berpikir penelitian ini yaitu bahwa peneliti merancang suatu pembelajaran dengan memanfaatkan video yang sudah ada atau sudah di produksi sebagai media pembelajaran alternatif yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran video pembelajaran berjudul Rifan Anak Merdeka dalam proses pembelajaran bahasa jawa dipastikan terdapat pengaruh dalam hasil belajar siswa daripada pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran.

Banyak keunggulan dan manfaat yang dapat diambil dari pembelajaran menggunakan video . Kelebihan video yang secara langsung dapat menarik minat dan perhatian siswa melalui penggunaan

unsur-unsur gerak, bunyi, warna, dan cahaya yang tertata secara baik menjadi video dan seterusnya dapat mendorong pembelajaran siswa. Dengan demikian pembelajaran menggunakan video di harapkan menjadi lebih efektif dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Untuk lebih jelasnya kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai

berikut:



2.11 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha: “Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran Rifan Anak Merdeka pada kelas VI di MI Diponegoro 03 Karangleseem”.

Ho: “Tidak terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran Rifan Anak Merdeka pada kelas VI di MI diponegoro 03 Karangleseem”.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di MI Diponegoro 03 Karangklesem mengenai Efektifitas Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas VI MI Diponegoro 03 Karangklesem, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemanfaatan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa Kelas VI MI Diponegoro 03 Karangklesem pada materi menceritakan pengalaman yang mengesankan. Hal ini dapat dilihat dari pengujian hipotesis menggunakan uji-t terhadap hasil *pretest* diperoleh $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($24,14 \leq 2,056$) pada $\alpha 0,05$ dengan $dk = 31$, yang berarti tidak terdapat perbedaan sehingga dapat disimpulkan bahwa semua siswa berasal dari kemampuan awal yang sama. Untuk pengujian *posttest* diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($26,32 \geq 2,056$) pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 31$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum menggunakan media video dengan yang menggunakan media video pembelajaran sesuai dengan hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang menggunakan media video pembelajaran lebih baik dari pada hasil belajar yang menerapkan media buku.

5.2 Saran

1. Bagi guru, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka sebaiknya guru dalam menjelaskan materi dengan menggunakan video pembelajaran agar lebih detail dan lebih jelas lagi dalam setiap tahapan dalam belajar
2. Bagi guru, menyiapkan dan mengkondisikan siswanya sebelum mulai pembelajaran agar siap untuk menerima pelajaran.
3. Bagi siswa, untuk memperhatikan guru saat materi pelajaran sedang dijelaskan, memperhatikan video pembelajaran yang sedang ditayangkan dan mencatat materi pelajaran kemudian bertanya ketika ada materi yang belum jelas.
4. Bagi peneliti lain, dapat dilakukan penelitian lebih lanjut, sehingga dapat mengembangkan video pembelajaran bahasa jawa untuk kelas VI.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Irfan 2015. *Efektivitas Media Video Pembelajaran Rumahku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas B Di TK Perwadina Boyolali*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Aridlo, Muanis. 2006. *Keektivan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMP N 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2005/2006*. Skripsi. Semarang: UniversitasNegeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. 1997. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Cece Wijaya. 1992. *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Daryanto. 1999. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Intermesa
- Daryanto. 2010 *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Ibrahim dkk. 2000. *Media Pembelajaran*. Universitas Malang: Departemen PendidikanNasional.
- Jihad Asep dan Haris Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Khanifatul. 2013.*Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Ar-ruzz Media
- Lestari, Riesma Cyndai. 2013. *Pengaruh Penerapan Media Video Terhadap Hasil*

Belajar Siswa Pada Sub Kompetensi Merias Wajah Punggung Kelas X Tata Kecantikan Kulit Di SMK N 2 Boyolangi Tulungagung. *e-Jurnal Universitas Negeri Surabaya* (Volume 02 Nomor 03) 1- 7.

- Maharani, Yuli Sintya. 2015. Efektifitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesia Journal Of Curriculum and educational Tecnology Studies (IJCETS)* (Volume 3 No 1): 31 - 40.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwono, Joni, dkk. 2014. Penggunaan Media Audio – Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Sebelas Maret*. (Volume 2 Nomor 2): 127 – 144.
- Rivai Ahmad dan Nana Sudjana 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rivai Ahmad dan Nana Sudjana 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Septian, Hendra. 2014. *Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP N 1 Muntilan Tahun Ajaran 2014/ 2015*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sudjana, Nana dkk. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Bari Algensindo.
- Sugiyono. 2012. *Stastika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif DAN R&D*. Bandung:

Alfabeta.

Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG