



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
VIDEO ANIMASI MODEL *EXAMPLE NON EXAMPLE*  
MUATAN PELAJARAN PPKn KELAS III  
SDN MANGKANG KULON 02  
KOTA SEMARANG**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Dicky Andrie Bagaskoro**

**1401415264**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERSETUJUAN BIMBINGAN

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Model  
*Example Non Example* Muatan Pelajaran PPKn Kelas III SDN Mangkang Kulon  
02 Kota Semarang" karya,

Nama : Dicky Andrie Bagaskoro

NIM : 1401415264

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 19 Juni 2019

Mengetahui  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ansori, M.Pd

Pembimbing,

Harmantha, S.Pd., M.Pd

NIP. 19540725.198011.1.001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Model *Example Non Example* Muatan Pelajaran PPKn Kelas III SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang" karya,

Nama : Dicky Andrie Bagaskoro

NIM : 1401415264

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, 19 Juni 2019


Semarang, 19 Juni 2019

Panitia Ujian

Sekretaris,



Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.  
NIP. 195908211984031001



Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 195905111987031001

Penguji I,



Dra. Arini Entiasuti M.Pd.  
NIP. 195806191987022001

Penguji II,



Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.  
NIP. 19850721 201404 1 001

Penguji III



Drs. Harmano, M.Pd.  
NIP. 19540725.198011.1.001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dicky Andrie Bagaskoro  
NIM : 1401415264  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Unnes  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Model  
*Example Non Example* Muatan Pelajaran PPKn Kelas III  
SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 19 Juni 2019

Peneliti



Dicky Andrie Bagaskoro

NIM 1401415264

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

“Satu tanda khusus dari keseluruhan ilmu pengetahuan adalah kekuatan pendidikan” (Aristoteles)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada Bapak dan Ibu tercinta serta segenap keluarga besar yang senantiasa mendukung peneliti.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Model *Example Non Example* Muatan Pelajaran PPKn Kelas III SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang". Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Penguji 1;
5. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., Penguji 2;
6. Harmanto, S.Pd., M.Pd., Penguji 3;
7. Saliyati, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Mangkang Kulon 02;
8. Dra. Suyatmi, Kepala Sekolah SDN Mangkang Kulon 01;
9. Teguh Santoso, S.Pd., Guru Kelas III SDN Mangkang Kulon 02
10. Agus Triojo, S.Pd., Guru Kelas III SDN Mangkang Kulon 01

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt..

Semarang, 19 Juni 2019

Peneliti,



Dicky Andrie Bagaskoro

NIM 1401415264

## ABSTRAK

**Bagaskoro, Dicky Andrie.** 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Model Example Non Example Muatan Pelajaran PPKn Kelas III SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Harmanto, S.Pd., M.Pd. 338 halaman.

Latar belakang penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah pelaksanaan pembelajaran PPKn belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, fasilitas penunjang pembelajaran yang kurang yaitu hanya terdapat satu buah proyektor yang berfungsi baik, hasil Ulangan Tengah Semester mata pelajaran PPKn yang rendah yaitu sebanyak 17 siswa (63%) mendapat nilai dibawah KKM. Sehingga dikembangkan desain dan komponen media pembelajaran berupa Video Animasi yang efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar muatan pelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar.

Jenis penelitian ini adalah *Reserach and Development* (R&D) dengan langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Mangkang Kulon 02 Kota Semarang, seluruh populasi tersebut dijadikan sebagai sampel dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, data dokumentasi, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal, uji t, dan uji gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan dengan persentase penilaian kelayakan materi 100% dan kelayakan media 93%. Media video animasi efektif terhadap hasil belajar dengan adanya peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,5 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media Video Animasi model *Example non Example* efektif digunakan pada muatan PPKn. Saran penelitian media pembelajaran ini mampu dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan media pembelajaran ini semakin meningkat dengan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi..

**Kata kunci:** video animasi, *Example non Example*, PPKn

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERSETUJUAN BIMBINGAN.....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1. Manfaat Teoretis.....	9
1.6.2. Manfaat Praktis.....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	10



<b>BAB II .....</b>	<b>12</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
2.1 Kajian Teoretis .....	12
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	12
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	12
2.1.2 Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi .....	25
2.1.3 Rencana Desain Media dan Desain Pengembangan Media.....	27
2.1.4 Kriteria Penilaian Media Video Animasi .....	30
2.1.5 Model Example non Example .....	33
2.1.6 Hakikat Belajar .....	35
2.1.1.2 Unsur-Unsur Belajar .....	42
2.1.1.3 Hasil Belajar .....	44
2.1.1.4 Klasifikasi Hasil Belajar .....	45
2.1.7 Hakikat Pembelajaran.....	48
2.1.8 Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).....	53
2.2 Kajian Empiris.....	63
2.3 Kerangka Berpikir .....	87
<b>BAB III.....</b>	<b>91</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>91</b>
3.1 Desain Penelitian .....	91
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	99
3.2.1 Tempat Penelitian .....	99
3.2.2 Waktu Penelitian.....	100
3.3 Prosedur Penelitian .....	101
3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	102
3.4.1 Data.....	102

3.4.2	Sumber Data .....	102
3.4.3	Subjek Penelitian .....	103
3.4.4	Variabel Penelitian .....	104
3.4.4.1	Variabel Bebas.....	104
3.4.4.2	Variabel Terikat.....	104
3.4.5	Definisi Operasional Variabel .....	104
3.4.6	Teknik dan Instrumen Pegumpulan Data .....	106
3.4.6.1	Obsevasi.....	107
3.4.6.2	Wawancara .....	107
3.4.6.3	Data Dokumentasi .....	109
3.4.6.4	Angket atau Kuesioner .....	109
3.4.6.5	Tes .....	110
3.4.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas .....	111
3.4.7.1	Uji Kelayakan .....	111
3.4.7.2	Uji Validitas.....	115
3.4.7.3	Uji Reliabilitas .....	117
3.4.7.4	Taraf Kesukaran .....	119
3.4.7.5	Daya Pembeda .....	120
3.4.8	Teknik Analisis Data .....	122
3.4.8.1	Analisis Tanggapan Guru dan Siswa.....	122
3.4.9	Analisis Data Awal .....	123
3.4.9.1	Uji Normalitas .....	123
3.4.10	Teknik Analisis Data Akhir.....	124
<b>BAB IV</b>	.....	<b>125</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	.....	<b>125</b>
4. 1	Hasil Penelitian.....	125
4.1. 1	Perancangan Produk .....	125
4.1. 2	Hasil Produk .....	137
4.1. 3	Hasil Uji Coba Produk.....	139
4.1. 4	Analisis Data.....	145

4.2	Pembahasan .....	150
4.2.1	Pengembangan Media Video animasi model Example non Example .....	150
4.2.2	Validasi Kelayakan Media Video animasi model Example non Example .....	154
4.2.3	Keefektifan Media Video animasi model Example non Example .....	160
4.3	Implikasi Penelitian .....	163
4.3.1	Implikasi Teoretis .....	163
4.3.2	Implikasi Praktis .....	164
4.3.3	Implikasi Pedagogis .....	165
<b>BAB V</b>	.....	<b>166</b>
<b>SIMPULAN DAN SARAN</b>	.....	<b>166</b>
5.1	SIMPULAN .....	166
5.2	SARAN .....	167
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>168</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>174</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif (sikap) .....	24
<b>Tabel 2.2</b> Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif (Pengetahuan) .....	25
<b>Tabel 2.3</b> Kompetensi Inti Kelas Rendah Sekolah Dasar.....	34
<b>Tabel 2.4</b> Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas III Sekolah Dasar .....	36
<b>Tabel 2.5</b> Rancangan desain pengembangan media video animasi.....	50
<b>Tabel 2.6</b> Kriteria Penilaian Media Video Animasi .....	53
<b>Tabel 2.7</b> Kriteria penilaian kelayakan media .....	54
<b>Tabel 3.1</b> Waktu pelaksanaan penelitian .....	92
<b>Tabel 3.2</b> Definisi Operasional Variabel .....	97
<b>Tabel 3.3</b> Teknik dan instrumen pengumpulan data .....	102
<b>Tabel 3.4</b> Kriteria Kelayakan Video animasi oleh Ahli Materi.....	105
<b>Tabel 3.5</b> Kriteria Penilaian Validasi Video animasi oleh Ahli Media.....	107
<b>Tabel 3.6</b> Hasil Analisis Validitas Konstruksi Soal Uji Coba .....	108
<b>Tabel 3.7</b> Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba.....	110
<b>Tabel 3.8</b> Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	111
<b>Tabel 3.9</b> Hasil Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba.....	112
<b>Tabel 3.10</b> Klasifikasi Daya Pembeda.....	113
<b>Tabel 3.11</b> Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Soal Uji Coba.....	113
<b>Tabel 3.12</b> Hasil Uji Coba Soal .....	114
<b>Tabel 3.13</b> Kriteria Penilaian Analisis tanggapan guru dan siswa .....	115
<b>Tabel 3.14</b> Kriteria Peningkatan Hasil Menghargai Sesama.....	116
<b>Tabel 4.1</b> Rekapitulasi Kebutuhan Guru .....	118

<b>Tabel 4.2</b> Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa .....	120
<b>Tabel 4.3</b> Rancangan <i>Prototipe</i> Desain Media Video animasi model Example non Example .....	123
<b>Tabel 4.4</b> Desain Media Video animasi model Example non Example .....	125
<b>Tabel 4.5</b> Keterangan Desain Media Video animasi model Example non Example.....	128
<b>Tabel 4.6</b> Persentase Penilaian Produk oleh Ahli Media dan Materi .....	130
<b>Tabel 4.7</b> Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Produk	132
<b>Tabel 4.8</b> Hasil Angket Tanggapan Guru pada Uji Coba Produk .....	134
<b>Tabel 4.9</b> Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	137
<b>Tabel 4.10</b> Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	139
<b>Tabel 4.11</b> Uji Perbedaan Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	140
<b>Tabel 4.12</b> Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata ( <i>N-gain</i> ).....	141

## DAFTAR DIAGRAM

<b>Diagram 4.1</b> Hasil Instrumen Validasi Penilaian Ahli Media dan Materi .....	130
<b>Diagram 4.2</b> Hasil Angket Tanggapan Siswa Pada Uji Coba Produk .....	133
<b>Diagram 4.3</b> Hasil Tanggapan Guru pada Uji Coba Produk.....	136
<b>Diagram 4.4</b> Diagram Batang Hasil Persentase Ketuntasan Belajar <i>Pretest dan Posttest</i> .....	138
<b>Diagram 4.5</b> Diagram Garis Peningkatan Rata-Rata Hasil <i>Pretest dan Posttest</i> .....	142

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 2.1</b> Kerucut pengalaman Edgar Dale.....	47
<b>Bagan 2.2</b> Kerangka berfikir <i>Fish Bone</i> .....	82
<b>Bagan 3.1</b> Skema Penelitian dan Pengembangan menurut Sugiyono .....	84
<b>Bagan 3.2</b> Rincian Tahap Penelitian .....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b>	Kisi-Kisi Instrumen.....	168
<b>Lampiran 2</b>	Angket Kebutuhan Siswa.....	170
<b>Lampiran 3</b>	Angket Kebutuhan Guru.....	172
<b>Lampiran 4</b>	Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	176
<b>Lampiran 5</b>	Instrumen Penilaian Ahli Media.....	179
<b>Lampiran 6</b>	Kisi-kisi Tanggapan Siswa .....	182
<b>Lampiran 7</b>	Angket Tanggapan Siswa .....	183
<b>Lampiran 8</b>	Kisi-kisi Tanggapan Guru.....	186
<b>Lampiran 9</b>	Angket Tanggapan Guru.....	187
<b>Lampiran 10</b>	Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba.....	189
<b>Lampiran 11</b>	Soal Uji Coba .....	191
<b>Lampiran 12</b>	Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen .....	198
<b>Lampiran 13</b>	Silabus Pembelajaran.....	199
<b>Lampiran 14</b>	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran .....	204
<b>Lampiran 15</b>	Penilaian Sikap .....	254
<b>Lampiran 16</b>	Penilaian Keterampilan.....	260
<b>Lampiran 17</b>	Daftar Nama Siswa Kelas III .....	264
<b>Lampiran 18</b>	Analisis Uji Instrumen .....	265
<b>Lampiran 19</b>	Analisis Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba.....	270
<b>Lampiran 20</b>	Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	271
<b>Lampiran 21</b>	Analisis Hasil Indeks Kesukaran Soal Uji Cobal .....	273



<b>Lampiran 22</b> Analisis Hasil Uji Beda Soal Uji Coba .....	274
<b>Lampiran 23</b> Daftar Nama Siswa Kelas III .....	275
<b>Lampiran 24</b> Hasil Angket Kebutuhan Siswa .....	276
<b>Lampiran 25</b> Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa .....	277
<b>Lampiran 26</b> Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	279
<b>Lampiran 27</b> Lembar Validasi Penilaian Ahli Materi .....	281
<b>Lampiran 28</b> Lembar Validasi Penilaian Ahli Media .....	283
<b>Lampiran 29</b> Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media .....	286
<b>Lampiran 30</b> Lembar Angket Tanggapan Siswa .....	288
<b>Lampiran 31</b> Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa .....	289
<b>Lampiran 32</b> Lembar Angket Tanggapan Guru .....	290
<b>Lampiran 33</b> Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	292
<b>Lampiran 34</b> Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	296
<b>Lampiran 35</b> Nilai <i>Pretest</i> .....	297
<b>Lampiran 36</b> Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> .....	300
<b>Lampiran 37</b> Nilai <i>Posttest</i> .....	302
<b>Lampiran 38</b> Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> .....	306
<b>Lampiran 39</b> Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	308
<b>Lampiran 40</b> Uji t-test .....	309
<b>Lampiran 41</b> Uji N-Gain .....	311
<b>Lampiran 42</b> Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	312
<b>Lampiran 43</b> Dokumentasi .....	314

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat 3 mengamanatkan bahwa “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang.” Berdasarkan hal tersebut maka telah diterbitkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan sekolah dasar merupakan lembaga pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan dengan tujuan agar anak Indonesia dapat menjadi pribadi yang sudah dicita-citakan dalam Undang-Undang Dasar 1945. Pendidikan sekolah dasar melibatkan proses belajar dan mengajar, yaitu adanya interaksi antara guru dan siswa sebagai makna utama proses pengajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pengajaran yang efektif (Sudjana, 2013:28).

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 2, pasal 3, pasal 4, pasal 37 dan pasal 38.

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara menyenangkan, interaktif, menantang, inspiratif,

memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis, dan kreativitas peserta didik

Menurut Hamalik (2015: 57), mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur dalam pembelajaran memiliki keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan, meskipun ada beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar seseorang.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi belajar menurut Slameto (2010: 64), adalah faktor sekolah berupa alat pelajaran, alat pelajaran yang dimaksud di antaranya meliputi media. Seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (2013: 2), media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Menurut Daryanto (2016: 5), ada enam fungsi pokok dari media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar, yaitu: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera; (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama;

dan (6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajar, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

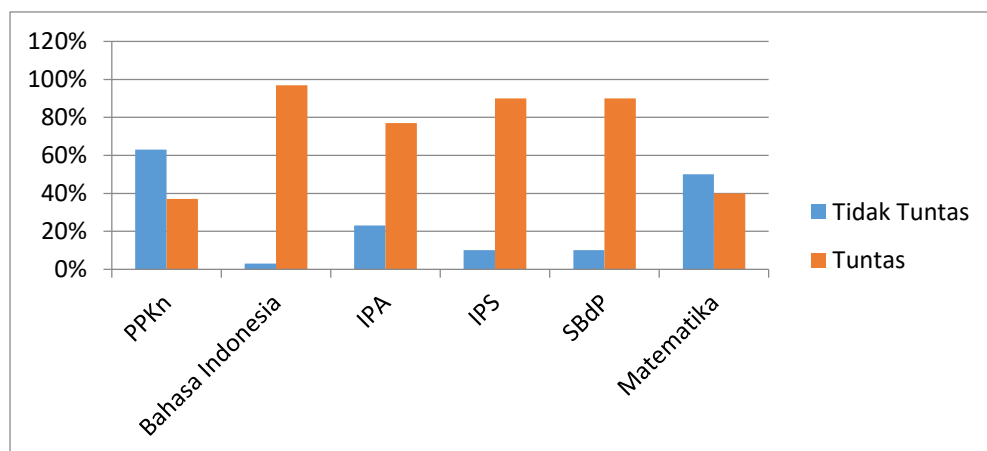
Menurut Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, Standar Proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar Proses dikembangkan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi yang telah ditetapkan sesuai dengan ketentuan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Berdasarkan hasil temuan peneliti, proses pembelajaran yang berlangsung belum optimal, proses pembelajaran belum interaktif, inspiratif, dan kurang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, hal tersebut disebabkan oleh beberapa kendala yang meliputi; (1) Dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk belajar hanya berupa media gambar (2) Sumber Belajar yang digunakan hanya buku tematik dan belum menggunakan buku pendamping untuk memperluas dan memperdalam

materi PPKn. (3) Fasilitas penunjang pembelajaran masoh belum optimal seperti terbatasnya jumlah proyektor yang hanya terdapat satu buah proyektor yang berfungsi dengan baik. (4) Model pembelajaran yang digunakan belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif, biasanya guru menggunakan metode ceramah (5) Data hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) Mata Pelajaran Pendidikan PPKn lebih rendah dibanding mata pelajaran lain, ditemukan sebanyak 17 siswa (63%) mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Permasalahan di atas berimbas pada hasil belajar di SDN Mangkang Kulon 02 yaitu hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran PPKn masih rendah apabila dibandingkan dengan muatan pembelajaran yang lain berdasarkan diagram 1. Berdasarkan data dokumen hasil belajar Penilaian Tengah Semester I muatan PPKn siswa kelas III SDN Mangkang Kulon 02, dari jumlah keseluruhan 27 peserta didik, 17 peserta didik (63%) memperoleh nilai di bawah KKM dan 10 peserta didik (37%) mendapat nilai diatas KKM.

Diagram1.1 Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Penilaian Tengah Semester I Siswa Kelas III SDN Mangkang Kulon 02



Berdasarkan hasil temuan peneliti, buku yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah Buku Siswa Tematik tanpa buku tambahan lain atau media pembelajaran lain yang mampu menstimulasi siswa untuk belajar dengan optimal. Penggunaan media yang hanya itu itu saja membuat siswa tidak tertarik untuk belajar dan pemahaman siswa yang didapat cenderung tidak optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa akan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas dan mampu memperbaiki hasil belajar siswa. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk mata pelajaran PPKn yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi model *Example non Example* muatan pembelajaran PPKn Kelas III SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang . Selain materi yang dikemas secara menarik dalam media video animasi peneliti membuat berbagai macam kegiatan yang berhubungan dengan keaktifan siswa, seperti bermain peran memeragakan kegiatan menghargai sesama, menjawab pertanyaan secara. Kelebihan dari media video animasi adalah siswa tidak hanya terpaku dengan teks namun terdapat animasi bergerak guna meningkatkan semangat belajar dan siswa akan lebih aktif dengan belajar menggunakan media video animasi tersebut.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Alfitri Nisa' Khoiriyah dan Dra. Sulistiowati, M.Pd. (2014) dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Proses Fotosintesis Pada Mata Pelajaran

IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN Jajartunggal III/452 Surabaya”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian kualitatif dari ahli materi, ahli media I, dan ahli media II bahwa media video animasi proses fotosintesis sangat baik. Berdasarkan penilaian kuantitatif untuk uji coba satu-satu 89,02% (sangat baik), uji coba kelompok kecil 82,72% (sangat baik), dan uji coba kelompok besar 80,89% (baik). Setelah itu dari hasil test diperoleh thitung lebih besar dari ttabel ( $9,161 > 1,684$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video animasi proses fotosintesis ini dapat digunakan untuk memahami materi pelajaran IPA serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Jajartunggal III/452 Surabaya. Keterangan dibahas di bab II.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhibuddin Fadhli (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini adalah Pemanfaatan media pembelajaran untuk kelas IV pada mata pelajaran IPS belum maksimal; Prosedur pengembangan menggunakan desain pengembangan Borg & Gall, dengan bantuan software Sony Vegas Pro; Dari hasil uji-t diperoleh  $t_{obs} = 2,98 > t_{tabel} = 2,024$ , artinya bahwa kedua kelompok memiliki prestasi belajar yang berbeda atau tidak sama. Hasil post test menunjukkan bahwa rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan lebih besar daripada rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media buku bergambar ( $71,3 > 62,5$ ). Dari perolehan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar. Keterangan dibahas di bab II

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti hendak melaksanakan penelitian pengembangan (*research & development*) dengan judul “SDN Mangkang Kulon 02 kota Semarang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Muatan Pembelajaran PPKn Materi Menghargai Keragaman Kelas III di SDN Mangkang Kulon 02”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SDN Mangkang Kulon 02 kota Semarang, identifikasi masalah yang dikemukakan antara lain:

- 1.2.1. Dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk belajar hanya berupa media gambar
- 1.2.2. Sumber belajar yang digunakan hanya buku tematik dan belum menggunakan buku pendamping untuk memperluas dan memperdalam materi PPKn.
- 1.2.3. Fasilitas penunjang pembelajaran masih belum optimal seperti terbatasnya jumlah proyektor yang hanya terdapat satu buah proyektor yang berfungsi dengan baik.
- 1.2.4. Model pembelajaran yang digunakan belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif biasanya guru menggunakan metode ceramah
- 1.2.5. Data hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) Mata Pelajaran Pendidikan PPKn lebih rendah dibanding mata pelajaran lain, ditemukan sebanyak 17 siswa (63%) mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).



### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah pada dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk belajar hanya berupa media gambar. Peneliti ingin meneliti pengembangan media pembelajaran Video Animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam muatan PPKn kelas III. Penelitian ini didasarkan pada data hasil penelitian awal yang dilakukan di SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.4.1. Bagaimanakah cara pengembangan desain dan komponen media Video Animasi model *Example non Example* muatan PPKn siswa kelas III SDN Mangkang Kulon 02?
- 1.4.2. Bagaimanakah kelayakan ahli media dan ahli materi media Video Animasi model *Example non Example* muatan PPKn siswa kelas III SDN Mangkang Kulon 02?
- 1.4.3. Bagaimanakah keefektifan media Video Animasi model *Example non Example* muatan PPKn siswa kelas III SDN Mangkang Kulon 02?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1. Mengembangkan desain dan komponen media Video Animasi model *Example non Example* muatan PPKn kelas III SDN Mangkang Kulon 02.
- 1.5.2. Menguji kelayakan media Video Animasi model *Example non Example* muatan PPKn kelas III SDN Mangkang Kulon 02
- 1.5.3. Menguji keefektifan media Video Animasi model *Example non Example* muatan PPKn kelas III SDN Mangkang Kulon 02

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1. Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis hasil penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi berupa konsep mengenai Sikap menghargai orang lain baik di sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

- 1.6.1.1. Untuk mengetahui desain dan komponen media Video Animasi model *Example non Example* muatan PPKn kelas III SDN Mangkang Kulon 02.
- 1.6.1.2. Untuk mengetahui kelayakan materi dan media Video Animasi model *Example non Example* muatan PPKn kelas III SDN Mangkang Kulon 02.
- 1.6.1.3. Untuk menguji keefektifan media Video Animasi model *Example non Example* muatan PPKn kelas III SDN Mangkang Kulon 02.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu sebagai berikut:

- 1.6.2.1. Bagi Siswa

Penggunaan media video animasi ini dapat meningkatkan keingintahuan siswa dalam belajar sikap menghargai sesama di sekolah dan memiliki rasa empati yang tinggi sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya.

#### 1.6.2.2. Bagi Guru

Media video animasi ini dapat digunakan guru sebagai tambahan referensi dalam pembelajaran PPKn kelas III Materi Menghargai Keragaman sehingga lebih bervariasi dan menyenangkan. Video animasi ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan Materi Menghargai Keragaman.

#### 1.6.2.3. Bagi Sekolah

Penelitian diharapkan dapat memberi kontribusi kepada sekolah untuk mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswanya serta dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran dalam perbaikan kualitas pembelajaran.

#### 1.6.2.4. Bagi peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman baru bagi peneliti, memotivasi, serta menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan Video animasi model Example non Exampledan dapat dijadikan acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangan oleh peneliti merupakan sebuah media pembelajaran digital berbentuk video animasi. Video animasi diperuntukkan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Kelas III Sekolah Dasar menggunakan *model Example non Example* materi

Menghargai Keragaman. Konten dan informasi dalam media *video animasi* merujuk pada Kompetensi Dasar 3.3 yaitu Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar, dan Kompetensi Dasar 4.3 yaitu Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.

Tujuan dari perancangan video animasi ini adalah untuk memahami konsep menghargai keragaman pada siswa kelas III SDN Mangkang Kulon 2 serta mengajak anak agar menerapkan sikap menghargai keragaman dalam lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Durasi dari video animasi ini adalah 06 menit dan 25 detik. Video animasi ini ditayangkan menggunakan proyektor yang dapat dilihat oleh seluruh siswa di dalam kelas. Pembuatan video animasi ini menggunakan aplikasi POWTOON dan menggunakan Wondershare Filmora.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

##### **2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal di kelas diperlukan suatu media pembelajaran (Taufiq dkk., 2014:140). Sebenarnya kata media secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur” sehingga media disebut alat penyalur informasi atau pesan yaitu materi pelajaran. Secara lebih khusus menurut Sundayana (2014:4-6) media diposisikan sebagai alat atau sejenisnya yang digunakan sebagai pembawa pesan. Pesan yang dimaksud berupa materi pelajaran yang berfungsi memudahkan peserta didik untuk memahami informasi dalam suatu pembelajaran. Media juga diartikan sebagai sumber belajar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan berupa manusia, benda atau kejadian.

Daryanto (2013:4-5) menyatakan, media pembelajaran merupakan sarana atau alat perantara dalam proses pembelajaran sehingga selalu dibutuhkan agar pesan yang disampaikan tersampaikan dengan baik. Apriyani dkk (2018:111) menambahkan, media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dijelaskan melalui penjelasan Sudjana dan Rivai (2017:2) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga keberadaannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, media sebagai perantara atau penyalur pesan sangat penting guna memudahkan dan menggambarkan secara konkrit konsep atau materi pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale

Menurut Dale (dalam Arsyad, 2017:13) kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan Bruner yang meliputi pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktoral atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas dipuncak kerucut, semakin abstrak media penyampai pesan itu. Urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi belajar mengajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok

siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya. Berkaitan dengan penjelasan Dale, Willing (dalam Ratminingsih, 2018:21) menjelaskan bahwa peserta didik yang memiliki tipe belajar kongkrit (*concrete learner*) menyukai strategi pembelajaran yang menggunakan gambar, *games*/permainan, dan video.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat dimaknai bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berguna untuk menyampaikan informasi berupa materi yang dapat memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi, memusatkan perhatian dan menumbuhkan motivasi peserta didik agar tujuan pembelajaran yang diharapkan terpenuhi. Dalam hal ini, buku/modul, video, *tape recorder*, foto, gambar, komputer merupakan contoh media pembelajaran. Pada penelitian ini, media yang dikembangkan yaitu media *puzzle* berbasis *index card match* yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau materi yaitu peristiwa lahirnya Pancasila pada muatan IPS yang diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran agar mencapai tujuan yang diharapkan.

#### **2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Peserta didik sebagai penerima pesan ada kalanya penafsirannya berhasil ada kalanya tidak dalam proses pembelajaran. Kegagalan atau penghambat dalam proses komunikasi (memahami apa yang dibaca, dilihat atau diamati) dikenal dengan istilah *barries* atau *noise*. Ketika peserta didik mengalami verbalisme, maka semakin abstrak pemahaman yang diterima (Nurryna, 2009:2). Oleh sebab itu, dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat memperjelas suatu materi agar tidak verbalistis. Beberapa fungsi media pembelajaran dalam proses

pembelajaran meliputi: (1) alat untuk memperjelas materi pelajaran; (2) sumber belajar bagi peserta didik; dan (3) alat untuk mengangkat masalah sehingga dapat dikaji dan dicari solusinya (Sudjana dan Riva'i, 2017:3-6).

Daryanto (2013:10-12) menyatakan fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu memperjelas gambaran suatu benda, kejadian, ataupun hal lain yang disebabkan oleh beberapa hal, antara lain: terjadi di masa lalu; sulit disaksikan secara langsung karena ukuran terlampau kecil; sulit didengar; jarang terjadi dan berbahaya apabila didekati; mudah rusak; terlalu cepat atau terlalu lambat. Fungsi yang lain yaitu dapat belajar berdasarkan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing serta menjangkau peserta yang jumlahnya besar dan melihat dengan serempak.

Secara lebih khusus berdasarkan media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media *puzzle* berbasis *index card match* yang termasuk media visual, menurut pendapat yang dikemukakan oleh Levie & Lentz dalam Arsyad (2017:20-21) bahwa fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi termasuk fungsi atensi, (b) tampak kenikmatan peserta didik ketika membaca teks yang bergambar termasuk fungsi afektif, (c) visual atau gambar dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan yaitu fungsi kognitif, (d) membantu peserta didik yang lemah dalam membaca yaitu fungsi kompensatoris.

Dapat dimaknai bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran berlangsung bermakna, efektif, dan memotivasi peserta didik untuk terus aktif



dalam mengikuti pembelajaran. Fungsi lainnya yaitu media dapat mempercepat proses belajar dan mengurangi keterbatasan saat proses pembelajaran, penggunaan media juga dapat menarik dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Media *puzzle* berbasis *index card match* dalam penelitian ini berfungsi menarik perhatian siswa karena dapat belajar sambil bermain dan menciptakan pembelajaran yang aktif.

### **2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Berlangsungnya proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh hadirnya media pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2015:2) menyebutkan manfaat media dalam proses pembelajaran antara lain: (1) menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi menarik; (2) peserta didik dapat mencapai tujuan dengan optimal karena materi lebih mudah dipahami; (3) metode pembelajaran menjadi beragam, sehingga peserta didik tidak bosan dan menghemat tenaga guru; (4) aktivitas belajar peserta didik akan meningkat.

Daryanto (2013:5) menambahkan manfaat media antara lain: (1) memperjelas materi agar tidak verbalistik; (2) menumbuhkan semangat belajar; (3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra; (4) menghadirkan stimulus, pengalaman, dan persepsi yang sama; (5) peserta didik dapat belajar berdasarkan kemampuannya sendiri, yaitu kinestetik, visual, ataupun auditori; (6) menghadirkan lima komponen dalam pembelajaran, yaitu peserta didik (komunikatif), guru (komunikator), media pembelajaran, bahan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

Kemp dan Dayton dalam Sundayana (2014:11-12) mengidentifikasi manfaat media pembelajaran sebagai berikut: (1) terjadi pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik; (2) pemberian informasi dapat disegerakan; (3) efisiensi dalam waktu dan tenaga yang digunakan; (4) terdapat interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan media, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif; (5) kualitas hasil belajar peserta didik dapat meningkat; (6) proses pembelajaran menjadi fleksibel, yaitu dilakukan kapan dan di mana saja; (7) materi dan proses belajar dapat terhubung ke peserta didik; dan (8) memaksimalkan peran guru menjadi lebih baik dan produktif.

Berdasarkan pendapat ahli dapat dimaknai bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam proses pembelajaran. Dalam mengembangkan media, guru harus menyesuaikan dengan tingkat pengalaman dan kebutuhan peserta didik. Adapun manfaat media pembelajaran antara lain, dapat memperjelas suatu materi, menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik, peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, memudahkan peserta didik untuk memahami materi sehingga memungkinkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

#### **2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal salah satunya dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, agar media yang dipilih berdasarkan kepentingan pengajaran dan kebutuhan, maka guru sebagai pendidik perlu memerhatikan kriteria dalam memilih media pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2017:4-5) dalam menentukan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kriteria-kriteria sebagai berikut: (1) disesuaikan

dengan tujuan pembelajaran; (2) mendukung materi; (3) kemudahan mendapatkan; (4) guru terampil menggunakan; (5) disesuaikan dengan tingkat berpikir peserta didik; dan (6) ada waktu untuk menggunakannya.

Arsyad (2017:74) menyatakan terdapat beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran yaitu berdasarkan tujuan yang diinginkan, tepat, praktis, luwes, dan bertahan lama, memerhatikan pengelompokan sasaran, mutu teknis, dan pendidik mampu menggunakannya.

a. Berdasarkan tujuan yang diinginkan

Pemilihan suatu media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu mengacu kepada salah satu atau keseluruhan dari tiga ranah, pengetahuan; sikap; dan keterampilan.

b. Tepat

Tepat mengandung pengertian bahwa media yang dipilih dapat mendukung materi pembelajaran.

c. Praktis, luwes, dan bertahan lama

Praktis, luwes, dan bertahan lama mengandung arti bahwa pemilihan media tidak perlu dipaksakan apabila biaya, waktu, dan bahannya tidak tersedia untuk memroduksinya. Selain itu terdapat kriteria untuk mempermudah guru dalam memilih media, yaitu mudah diperoleh/dibuat sendiri, tersedia di lingkungan sekitar, mudah dibawa dan dipindahkan, serta dapat digunakan dimana dan kapan saja.

d. Guru mampu menggunakannya

Guru sebagai penentu agar manfaat dan nilai dari media yang dipilih dapat diterima oleh peserta didik.

e. Pengelompokan sasaran

Dalam memilih media guru harus mampu membedakan media mana yang efektif digunakan, yaitu disesuaikan dengan jenis dan jumlah kelompok, individu atau perorangan maupun kelompok kecil ataupun besar.

f. Mutu teknis

Setiap pemilihan media harus memenuhi persyaratan mutu teknis agar manfaat media dapat dirasakan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini persyaratan mutu teknik untuk setiap pengembangan media berbeda satu dengan yang lain sesuai dengan jenis medianya, yaitu visual, auditif maupun audiovisual.

Hal senada juga dikemukakan oleh Sundayana (2014:17) bahwa dalam memilih media hal utama yang perlu diperhatikan yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sehingga kebutuhan materi tercukupi dan tujuan yang diharapkan tercapai. Dalam memilih media perlu memerhatikan hal-hal berikut: (1) mendukung materi; (2) kemudahan dalam pemerolehannya; (3) guru mampu mengoperasikannya; (4) terdapat waktu untuk menggunakannya; dan (5) berdasarkan tingkat berpikir peserta didik.

Dari beberapa pendapat ahli dapat dimaknai dalam pemilihan media perlu memerhatikan kriteria berikut: berdasarkan tujuan yang diinginkan, mendukung isi atau materi pelajaran, disesuaikan dengan lingkup sasaran, bersifat luwes, praktis, dan bertahan lama, disesuaikan dengan mutu teknis tertentu, berdasarkan tingkat

pemikiran peserta didik, dan terpenting guru mampu menggunakannya dan tersedia waktu untuk menggunakannya. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media *puzzle* berbasis *index card match* disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakter siswa sekolah dasar yang senang bermain, dikemas dengan baik dan menarik sehingga diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik.

### **2.1.1.5 Pengelompokan Media Pembelajaran**

Sudjana dan Rivai (2017:3) menjelaskan dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan yaitu (1) media yang memiliki ukuran panjang dan lebar saja, disebut juga media grafis/dua dimensi, misalnya gambar, komik, poster, diagram; (2) media yang memiliki beraneka bentuk model, meliputi model susun, diorama sehingga disebut juga media tiga dimensi; (3) media proyeksi meliputi film, penggunaan OHP, dan *slide*; dan (4) media pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan. Ibrahim dalam Daryanto (2013:18) menambahkan pengelompokan media didasarkan oleh ukuran dan kelengkapan alatnya. Dalam hal ini media dikelompokkan menjadi empat, meliputi media dua dimensi tanpa proyeksi; media tiga dimensi tanpa proyeksi; media audio; dan media proyeksi.

Sedangkan menurut Sundayana (2014:13-14) media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan sudut pandang sebagai berikut:

- a. Berdasarkan sifatnya, antara lain: media auditif (hanya dapat didengar misalnya rekaman suara); visual (hanya dapat dilihat misalnya gambar, lukisan); dan audiovisual (dapat dilihat sekaligus didengar misalnya video).
- b. Berdasarkan kemampuan jangkauannya, antara lain: mempunyai jangkauan luas dan serentak (televisi) dan memiliki jangkauan terbatas (film dan video).

- c. Berdasarkan teknik penggunaannya, antara lain: tidak diproyeksikan (gambar dan foto) dan diproyeksikan (video dan *slide*).

Selanjutnya menurut Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2017:35) media dikelompokkan berdasarkan perkembangan teknologi, antara lain media tradisional dan media teknologi mutakhir atau modern.

- a. Media tradisional, meliputi: visual tidak diproyeksikan (foto, gambar, diagram); visual diproyeksikan (*slides*, proyeksi); cetak (*leaflet*, buku, modul); audio (rekaman); visual dinamis (televisi); dan permainan (teka-teki, permainan papan).
- b. Media teknologi mutakhir atau modern, meliputi: berbasis *micropocessor* (permainan komputer) dan berbasis telekomunikasi (telekonferen).

Sesuai dengan pernyataan beberapa ahli, dapat dimaknai dalam perkembangannya secara garis besar media terbagi menjadi tiga kelompok, meliputi media visual, media audio, dan media audiovisual. Berdasarkan klasifikasi jenis media yang telah disampaikan dari beberapa ahli, media yang dikembangkan peneliti yaitu media *puzzle* berbasis *index card match* termasuk jenis media visual dan termasuk media tradisional permainan yaitu berupa gambar diam yang terbentuk dari potongan gambar yang nantinya disusun diatas papan.

#### **2.1.1.6 Penggunaan Media**

Penggunaan media dalam pembelajaran salah satunya dikarenakan melalui media pesan/informasi dapat tersampaikan kepada peserta didik sehingga mempermudah dalam menerima materi pembelajaran (Sapriati dalam Rakhma, dkk., 2016:70). Agar pesan/informasi sampai dan bermakna untuk peserta didik,

perlu memerhatikan beberapa hal mengenai penggunaan media. Berdasarkan media yang akan dikembangkan oleh peneliti, yaitu media visual berupa *puzzle* berbasis *index card match*, menurut Arsyad (2017:89-91) agar penggunaan media berbasis visual efektif terdapat beberapa prinsip umum yang harus diketahui, yaitu:

- a. visual yang ditampilkan dibuat sederhana, misalnya diagram dan bagan;
- b. untuk menekankan informasi berupa teks dapat menggunakan visual;
- c. grafik untuk melukiskan inti materi secara keseluruhan sebelum disajikan bagian demi bagian pelajaran, hal ini memudahkan peserta didik dalam mengorganisasikan materi;
- d. agar daya ingat peserta didik meningkat, ulangi sajian visual yang ada dan libatkan peserta didik secara langsung;
- e. untuk menampilkan perbedaan konsep dapat menggunakan gambar;
- f. hindari sajian visual yang tak berimbang;
- g. tampilan harus terbaca dan mudah dipahami untuk visual yang diproyeksikan;
- h. agar mempermudah pengolahan informasi oleh peserta didik maka dalam media visual unsur-unsur materi ditonjolkan dengan membedakan dari unsur-unsur latar belakang;
- i. *caption* (keterangan gambar) perlu dihadirkan untuk: memberikan informasi tambahan; memberi keterangan; dan penghubung suatu peristiwa yang terdapat pada visual sebelum atau sesudahnya; dan
- j. penggunaan warna secara realistis.

Berdasarkan paparan diatas prinsip umum untuk penggunaan media berbasis visual menekankan pada beberapa aspek yaitu mengutamakan

kesederhanaan, dan komponen-komponen penyusun media seperti warna, *caption*, dan garis yang diatur sedemikian rupa guna memudahkan peserta didik untuk menerima informasi.

#### **2.1.1.7 Pengembangan Media Pembelajaran**

Sumarsih dalam Masykur (2017:179) berpendapat bahwa tidak adanya media pembelajaran dapat menghambat proses pembelajaran. Oleh sebab itu, salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif yaitu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan berkualitas dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu, guru sebagai pendidik perlu memiliki kemampuan dalam mengembangkannya media pembelajaran (Fakhrudin dkk., 2017). Berdasarkan media yang akan dikembangkan oleh peneliti, yaitu media *puzzle* berbasis *index card match* yang mana termasuk ke dalam jenis media visual, seperti yang dipaparkan Arsyad (2017:103) dalam mengembangkan media visual terdapat prinsip yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

##### **a. Kesederhanaan**

Konsep sederhana dalam mengembangkan media mengacu kepada banyaknya komponen penyusunnya. Agar peserta didik lebih mudah memahami dan menerima materi maka sebaiknya menggunakan komponen dengan jumlah lebih sedikit. Beberapa diantaranya yaitu: menggunakan jenis atau gaya huruf yang tidak terlalu banyak dalam satu tampilan dan mudah terbaca, serta penggunaan kalimat yang padat, efektif, ringkas, dan mudah dipahami.



#### b. Keterpaduan

Agar peserta didik mudah menerima dan memahami materi yang terkandung di dalam media, diperlukan keterpaduan antar elemen-elemen yang membangun media tersebut sehingga saling terkait dan menjadi kesatuan yang utuh.

#### c. Penekanan

Selain memerhatikan kesederhanaan penyusunan media, diperlukan juga prinsip penekanan, yaitu menekankan salah satu unsur sebagai pusat perhatian peserta didik. Misalnya dengan menerapkan warna atau ukuran yang berbeda pada unsur terpenting pada media.

#### d. Keseimbangan

Terdapat dua prinsip keseimbangan, yaitu simetris (formal) dan asimetris (informal). Keseimbangan formal digunakan untuk pemberian kesan statis dan informal untuk kesan dinamis.

#### e. Garis

Dalam mempelajari suatu urutan, menuntun perhatian peserta didik dan menghubungkan antar unsur, dalam pengembangan media diperlukan garis. Penggunaan garis disesuaikan dengan penempatan setiap elemen.

#### f. Bentuk

Prinsip bentuk dalam pengembangan visual memiliki peranan yang penting dalam menarik perhatian dan minat peserta didik. Salah satunya yaitu menggunakan bentuk-bentuk yang asing, aneh, dan diberi warna untuk anak usia sekolah dasar.

#### g. Tekstur

Dalam pengembangan media visual unsur tekstur kurang diperhatikan karena penggunaannya untuk menimbulkan kesan kasar atau halusnya permukaan media yang lebih memusatkan fungsi indra peraba.

#### h. Warna

Dalam pengembangan media visual unsur warna sangat ditonjolkan karena dapat memberi penekanan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, membangun keterpaduan, dan menciptakan respon emosional pada peserta didik.

Berdasarkan paparan diatas prinsip pengembangan media pembelajaran berbasis visual meliputi delapan aspek, yaitu kesederhanaan, penekanan, keterpaduan, keseimbangan, garis, bentuk, warna, dan tekstur. Kedelapan prinsip tersebut saling terkait, sehingga dapat mengembangkan media visual yang efektif dan efisien.

### **2.1.2 Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi**

Menurut Azhar Arsyad (2013) Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan.

Beberapa petunjuk praktis untuk menulis naskah narasi adalah :

1. Tulis singkat, padat, dan sederhana
2. Tulis seperti menulis judul berita, pendek dan tepat, berirama, dan mudah diingat
3. Tulisan tidak harus berupa kalimat yang lengkap. Pikirkan frase yang dapat melengkapi visual atau tuntun siswa pada hal-hal yang penting
4. Hindari istilah teknis, kecuali jika istilah itu diberi batasan atau gambaran
5. Tulislah dalam kalimat aktif
6. Usahakan setiap kalimat tidak lebih dari 15 kata. Diperkirakan setiap kalimat memakan waktu satu tayangan visual kurang lebih 10 detik
7. Setelah menulis narasi, baca narasi itu dengan suara keras
8. Edit dan revisi naskah narasi itu sebagaimana perlunya.

Kemudian storyboard yang sudah dibuat lalu dikembangkan lagi dan menuju proses pembuatan media video animasi yang dimaksud.

Menurut Winastwan Gora S. (2004) mengatakan bahwa Animasi secara harfiah berarti membawa hidup/bergerak. Menganimasi memiliki makna menggerakkan objek agar menjadi hidup. Membuat animasi dapat berupa menggerakkan gambar kartun, lukisan, boneka, atau objek tiga dimensi lainnya.


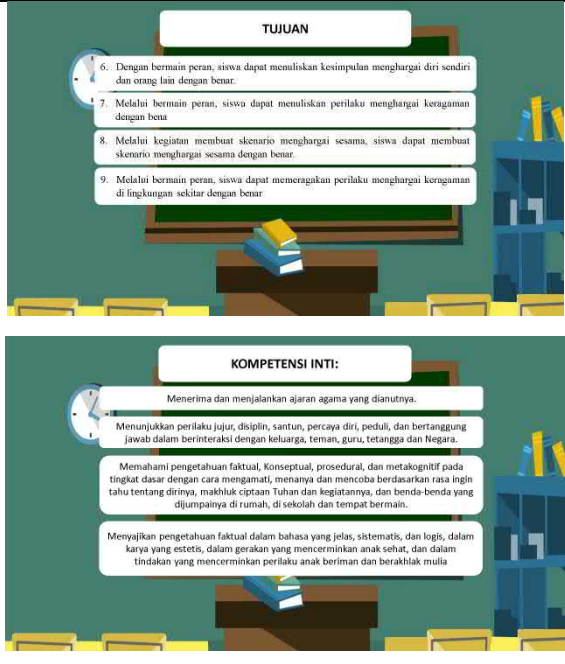
Bentuk dasar dari animasi adalah animasi frame per frame. Animasi frame per frame menuntut banyak gambar yang harus dibuat. Efek animasi diciptakan dengan mengganti gambar yang satu dengan gambar yang lainnya selama beberapa waktu.

### 2.1.3 Rencana Desain Media dan Desain Pengembangan Media





Gaya desain yang digunakan dalam pembuatan video animasi ini menggunakan gaya perancang sendiri yang mengadopsi dan mengembangkan gaya modern kemudian dilakukan pengolahan lagi sesuai kepentingan perancang.

Rencana desain pengembangan media video animasi ditampilkan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 2.5** Rancangan desain pengembangan media video animasi

Desain	Penjelasan
	<p>Opening Video berisi identitas penulis, judul, dan logo unnes</p>
 <p><b>TUJUAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Dengan bermain peran, siswa dapat menuliskan kesimpulan menghargai diri sendiri dan orang lain dengan benar.</li> <li>7. Melalui bermain peran, siswa dapat menuliskan perilaku menghargai keragaman dengan benar.</li> <li>8. Melalui kegiatan membuat skenario menghargai sesama, siswa dapat membuat skenario menghargai sesama dengan benar.</li> <li>9. Melalui bermain peran, siswa dapat menerangkan perilaku menghargai keragaman di lingkungan sekitar dengan benar.</li> </ol> <p><b>KOMPETENSI INTI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.</li> <li>Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.</li> <li>Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.</li> <li>Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis; dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</li> </ul>	<p>Bagian awal yang berisikan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan</p>

<p style="text-align: center;"><b>KOMPETENSI DASAR:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</li> <li>2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</li> <li>3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</li> <li>4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</li> </ol>	
<p style="text-align: center;"><b>INDIKATOR</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.3.1 Menjelaskan tentang pentingnya menghargai keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</li> <li>2.3.1 Menuliskan kesimpulan tentang pentingnya memahami keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.</li> <li>3.3.1 Mengetahui makna Harga diri</li> <li>3.3.2 Menjelaskan menghargai diri sendiri dan menghargai oranglain</li> <li>3.3.3 Mengidentifikasi perilaku menghargai keragaman</li> <li>3.3.4 Menjelaskan makna menghargai pendapat orang lain</li> </ol>	
<p style="text-align: center;"><b>INDIKATOR</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.3.5 Menyebutkan manfaat menghargai keragaman di lingkungan sekitar</li> <li>4.3.1 Menjelaskan perilaku harga diri</li> <li>4.3.2 Menuliskan perilaku menghargai diri dan orang lain.</li> <li>4.3.3 Menuliskan perilaku menghargai keragaman</li> <li>4.3.4 Membuat skenario menghargai sesama</li> <li>4.3.5 Memperagakan skenario menghargai sesama</li> </ol>	
<p style="text-align: center;"><b>TUJUAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan menyaksikan video animasi, siswa dapat menjelaskan arti harga diri dengan tepat</li> <li>2. Melalui kegiatan menyaksikan video animasi, siswa dapat menyebutkan 3 contoh perilaku menghargai diri sendiri dan orang lain dengan benar</li> <li>3. Dengan menyaksikan tayangan video animasi, siswa dapat mempraktekkan sikap-sikap yang menunjukkan perilaku menghargai keberagaman dengan benar</li> <li>4. Dengan menyaksikan tayangan video animasi, siswa dapat menyebutkan sikap-sikap yang menunjukkan perilaku menghargai pendapat orang lain dengan benar</li> <li>5. Dengan bermain peran, siswa dapat menjelaskan tentang makna harga diri dengan benar.</li> </ol>	

 	<p>Bagian Materi yang berisi penyampaian materi oleh tokoh guru yang ada dalam video animasi</p>
 	<p>Bagian percakapan yang menunjukkan contoh penerapan sikap menghargai keragaman</p>

 <p>Iya, Selamat sore</p>	
 <p>Uang segini tidak akan cukup buat jajan</p>	<p>Bagian akhir berisi penutup dan perintah untuk memperagakan sikap menghargai keragaman dalam kelompok</p>
 <p>sekarang, coba kalian buat contoh skenario menghargai keragaman</p>	

## 2.1.4 Kriteria Penilaian Media Video Animasi

### 2.1.7.1 Kriteria Validasi Penilaian Materi

Kriteria validasi penilaian materi video animasi ditampilkan pada tabel berikut :

**Tabel 2.6** Kriteria Penilaian Media Video Animasi

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskriptor</b>	<b>Nomor</b>
Ketepatan dengan tujuan pembelajaran (Sudjana & Riva'i, 2017:4)	Kesesuaian materi dengan kompetensi dan isi pembelajaran	Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	2
Dukungan terhadap isi pembelajaran (Sudjana & Riva'i, 2017:5)	Penggunaan bahasa mudah dipahami dan komunikatif	Bahasa yang digunakan komunikatif dan jelas	3
	Materi disajikan secara runtut dan sistematis	Materi disajikan secara runtut dan sistematis	4
Sesuai dengan taraf berpikir siswa (Sudjana & Riva'i, 2017:5)	Materi sesuai dengan taraf berpikir siswa SD kelas III	Materi disajikan dari konsep yang mudah ke sukar	5
Gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan (Arsyad, 2017:21)	Kesesuaian gambar dengan materi	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	6
	Gambar dapat memperjelas materi	Gambar yang digunakan memperjelas materi	7



### 2.1.7.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Kriteria validasi penilaian media video animasi ditampilkan pada tabel berikut :

**Tabel 2.7** Kriteria penilaian kelayakan media

Aspek yang dinilai	Indikator	Deskriptor	Nomor
Menimbulkan gairah belajar dan berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar (Daryanto, 2013:5)	Penampilan fisik media	Penampilan fisik media menarik perhatian siswa	1
	Interaksi media dengan siswa	Adanya interaksi media dengan siswa	2
Memperjelas pesan agar tidak verbalistis (Daryanto, 2013:5)	Penggunaan bahasa komunikatif	Penggunaan bahasa komunikatif dan mudah dimengertis siswa	3
Praktis, luwes, dan tahan lama (Arsyad, 2017:75)	Media praktis, dapat digunakan kembali, dan tahan lama	Media praktis, dapat digunakan kembali, dan tahan lama	4
	Media mudah digunakan	Media mudah digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan siswa	5
	Media sederhana	Media sederhana dan mudah dibuat	6
	Petunjuk penggunaan	Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap	7
Komunikasi visual (Arsyad, 2017:103-108)	Pemilihan jenis <i>font</i>	Pemilihan jenis <i>font</i> tepat sehingga mudah dibaca dengan jelas	8
	Penggunaan ukuran <i>font</i>	Penggunaan ukuran <i>font</i> tepat sehingga mudah dibaca dengan jelas	9
	Tampilan gambar sesuai materi	Tampilan gambar jelas dan sesuai dengan materi	10
	Penggunaan warna sesuai	Penggunaan warna sesuai	11

### 2.1.5 Model Example non Example

Agar hasil belajar yang diperoleh maksimal, salah satu cara yang dapat guru dilakukan yaitu melaksanakan pembelajaran yang inovasi misalnya menggunakan pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. Salah satu penentu keefektifan dan keefesienan proses pembelajaran ditentukan oleh tepat atau tidaknya model pembelajaran yang digunakan (Maisaroh, 2012:25). Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Azizah, dkk., (2017:2) menjelaskan dalam mengelola kelas guru memiliki keterampilan yang dapat diterapkan salah satunya dengan menggunakan berbagai strategi guna menciptakan kelas yang kondusif.

Terdapat beragam jenis strategi maupun model pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran *Example non Example*. Kelebihan penggunaan model pembelajaran *Example non Example* salah satunya dapat mengaktifkan peserta didik (Munawaroh, 2016:1674). Model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah model pembelajaran *Example non Example*. Menurut Shoimin (2017:45) cooperative learning merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok dengan jumlah anggota 4-5 peserta didik yang heterogen baik kemampuan, jenis kelamin, dan kepribadian. Manfaat pembelajaran kooperatif yaitu melatih kerja sama dalam mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan masalah.

Suprijono (2014:48) menjelaskan pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Guru dapat mengelola kelas dengan efektif apabila prosedur pelaksanaan pembelajaran kooperatif berjalan benar. Salah satu cirinya yaitu memudahkan peserta didik dalam mempelajari fakta,

keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama. Roger dan David Johnson dalam Suprijono menambahkan, untuk mencapai hasil belajar dalam kelompok maksimal ada lima unsur yang perlu diterapkan, antara lain: (1) interaksi promotif; (2) tanggungjawab perorangan; (3) saling ketergantungan positif; (4) komunikasi antar anggota; dan (5) pemrosesan kelompok. Hal ini dijelaskan oleh Slavin dalam Safitry, dkk., (2014:187) bahwa terdapat tiga struktur tujuan peserta didik agar giat bekerja di dalam kelompok, yaitu kooperatif, kompetitif, dan individualistik. Kooperatif berkaitan dengan tujuan dari tiap individu untuk berkontribusi pada anggota kelompok lain, kompetitif pencapaian tujuan individu yang menghalangi pencapaian tujuan anggota lain, dan individualistik berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekuensi apapun pada anggota kelompok lainnya.

Tahapan pembelajaran *Example non Example*:

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar atau video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran PPKn materi menghargai keragaman
2. Guru menampilkan gambar atau video menggunakan proyektor
3. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengamati dan menganalisis video yang ditampilkan, guru juga menjelaskan sedikit tentang materi pembelajaran.
4. Melalui diskusi kelompok, hasil diskusi dari analisis video dicatat pada kertas, dalam hal ini siswa berkelompok mengerjakan tugas yang diberikan dalam hal ini siswa membuat skenario menghargai keragaman

5. Tiap kelompok diberi kesempatan untuk membacakan hasil diskusinya, dalam hal ini masing-masing kelompok memainkan peran dari skenario menghargai keragaman yang telah dibuat
6. Memberikan komentar dari hasil diskusi siswa, dalam hal ini guru memberikan komentar dari penampilan siswa memainkan peran dan menjelaskan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
7. kesimpulan, guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan (Suprijono,2009: 125)

## **2.1.6 Hakikat Belajar**

### **2.1.6.1 Pengertian Belajar**

Menurut Slameto (2010:2) mengemukakan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Burton (dalam Susanto 2016:3) belajar merupakan wujud perubahan tingkah laku pada diri individu dikarenakan adanya interaksi antara individu satu dengan individu dengan lingkungannya sehingga individu tersebut lebih mampu mempengaruhi lingkungannya.

Terdapat beberapa definisi belajar yang disampaikan para ahli. Menurut R. Gagne (dalam Susanto 2016:1) definisi belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu menekankan bahwa belajar

sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru. Selain itu menurut Rifa'i dan Anni (2015:64) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang.

Pendapat Hamalik (dalam Susanto 2016:3-4) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses

Segala sesuatu yang dilakukan dan dipikirkan oleh individu dan memegang peranan penting di dalam proses psikologis meliputi keyakinan, kepribadian, sikap, hingga pandangan disebut belajar (Rifa'i, 2015:64). Adapun menurut Susanto (2016:4) belajar merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara sadar dan sengaja untuk memperoleh pengetahuan baru, sehingga terjadi perubahan perilaku. Suprijono (2014:3) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan, artinya guru berperan sebagai pendidik yang mengajarkan ilmu pengetahuan dan tugas kepada peserta didik.

R. Gagne dalam Susanto (2016:1) berpendapat, belajar merupakan proses organisme, yaitu adanya perolehan pengalaman baru sehingga merubah perilaku seseorang. Belajar juga diartikan kegiatan untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui bimbingan dan arahan dari pendidik kepada peserta didik.

Peneliti memaknai dari beberapa pendapat ahli diatas bahwa belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan atau informasi yang dilakukan dengan sengaja dan sadar sehingga terjadi perubahan perilaku.

#### **2.1.6.2 Tujuan Belajar**

Gagne dan Briggs dalam Rifa'i (2015:72-73) mengelompokkan tujuan belajar dalam lima kriteria.

- a. Kemahiran intelektual (*intellectual skills*) merupakan kemampuan yang membuat individu menjadi kompeten, seperti kemampuan berbahasa sederhana hingga menciptakan teknologi rekayasa, bahkan kegiatan ilmiah.
- b. Strategi kognitif (*cognitive skills*) adalah kemampuan mengingat informasi dan juga berpikir individu.
- c. Informasi verbal (*verbal information*) adalah potensi yang diperoleh individu dalam proses belajar berupa pengetahuan verbal, misalnya nama hari, huruf, angka, kota, provinsi, dan negara. Informasi verbal akan menetap dalam memori/ingatan individu.
- d. Kemahiran motorik (*motor skills*) yaitu kemampuan yang berhubungan erat dengan kelenturan syaraf atau otot. Kegiatan yang termasuk dalam kemahiran motorik antara lain bersepeda, menggambar, memasak, dan menulis halus.
- e. Sikap (*attitudes*) merupakan kecenderungan individu dalam memberikan respon terhadap suatu masalah atau situasi yang ada. Sikap muncul sebagai reaksi dari datangnya rangsangan terhadap lingkungan sekitarnya, baik orang, benda, dan situasi.

Peneliti memaknai, bahwa tujuan belajar meliputi tiga aspek, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sikap yaitu kecenderungan individu untuk memberikan respon terhadap suatu masalah atau situasi. Pengetahuan yaitu kemampuan yang diperoleh dari proses belajar, misalnya kemampuan berpikir, mengingat, memahami, mencipta, dan sebagainya. Keterampilan merupakan kemampuan yang memiliki hubungan erat dengan kelenturan syaraf atau otot, misalnya menulis, menggambar, membuat kerajinan, dan sebagainya.

### **2.1.6.3 Prinsip Belajar**

Gagne dalam (Rifa'i dan Anni, 2015:77) berpendapat mengenai belajar, yaitu keterdekatan (*contiguiry*), pemberian penguatan (*reinforcement*), dan pengulangan (*repetition*). Kedekatan memiliki prinsip yaitu stimulus yang ingin diberi tanggapan harus dalam waktu yang dekat dengan respon yang diharapkan. Prinsip penguatan menjelaskan bahwa hasil belajar yang menyenangkan akan menguatkan pembelajaran baru yang diperoleh peserta didik. Prinsip pengulangan menjelaskan bahwa retensi belajar dapat meningkat apabila stimulus dan respon diulang-ulang. Adapun prinsip belajar menurut Suprijono (2014:4) antara lain: (1) adanya kebutuhan dan tujuan yang hendak dicapai menjadikan belajar sebagai proses; (2) belajar merupakan perubahan perilaku; (3) terjadinya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya menjadikan belajar sebagai bentuk pengalaman.

Dapat dimaknai bahwa prinsip belajar menekankan pada usaha pendidik agar memberikan informasi atau materi sebagai stimulus dalam waktu yang berdekatan dengan respon, kemudian diulang-ulang dan diberi penguatan agar

proses belajar lebih bermakna sehingga terbentuk perubahan tingkah laku dari pengalaman yang didapat sesuai dengan kehendak guru.

#### **2.1.6.4 Teori Belajar**

Suyono (2014:58-103) memaparkan beberapa teori belajar, diantaranya yaitu *behaviorisme*, *kognitivisme*, dan *konstruktivisme*. Berikut penjelasannya:

##### **1. Teori Belajar *Behaviorisme***

Behaviorisme mengacu pada perlunya perilaku (behavior) yang dapat diamati. *Behaviorisme* merupakan aliran yang memiliki paradigma bahwa individu dilihat dari sisi fenomena jasmaniah dan tidak memperhatikan aspek-aspek mental. Ciri-ciri aliran behaviorisme yaitu: (1) memfokuskan pada unsur-unsur atau hal-hal kecil; (2) memiliki sifat mekanistik; (3) menekankan pada peran lingkungan (4) mementingkan pada pembentukan respon dan; (5) menekankan pentingnya *training* atau latihan.

Siswa dalam aliran *behaviorisme* dipandang sebagai objek pasif yang selalu membutuhkan bimbingan dan dorongan dari guru. Guru merupakan subjek yang vital bagi pembelajaran. Siswa tidak dapat melakukan pembelajaran bila tanpa bimbingan dan dorongan dari guru (Suyono, 2014:58-72).

##### **2. Teori Belajar *Kognitivisme***

Menurut Wunt (dalam Suyono 2014:73) kognitif merupakan sebuah proses aktif dan kreatif yang mengarah pada pembangunan struktur berdasarkan pengalaman. Perspektif kognitif digolongkan menjadi tiga, yaitu: (1) pengetahuan deklaratif yaitu pengetahuan dalam bentuk konseptual atau *verbal*; (2) pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan tentang proses, langkah, atau tahap yang harus



dilakukan; (3) pengetahuan kondisional deklaratif tentang waktu dan sebab dalam pengimplementasian konsep untuk memecahkan suatu masalah.

Pengalaman merupakan guru kedua setelah bapak/ibu guru dalam proses belajar mengajar. Pengetahuan-pengetahuan berupa kata-kata, proses, langkah, tahap, waktu, sebab, hingga konsep bersama-sama berkolaborasi dengan pengalaman membentuk iklim belajar yang mengkonstruksi pemahaman siswa (Suyono 2014:74).

Penerapan teori kognitivisme banyak dipraktikkan oleh guru Sekolah Dasar utamanya guru kelas. Guru kelas setiap hari melakukan proses kegiatan belajar dan mengajar dengan siswa. Proses belajar lebih diutamakan oleh guru daripada hasil akhir. Pengetahuan yang ditransfer dari guru kepada siswa dikonstruksi melalui pengalaman. Konsep, proses, langkah, dan waktu sebagai konten materi dalam mata pelajaran diberikan pada siswa sedikit demi sedikit melalui proses pengalaman belajar. Beberapa mata pelajaran di Sekolah Dasar yang sesuai untuk penerapan teori belajar kognitivisme antara lain IPA, IPS, dan PKn.

Teori kognitivisme yang didasari oleh kognitif merupakan teori belajar yang berkaitan dengan tempat terjadinya suatu peristiwa dalam proses belajar. Guru sebagai pengajar dan penerap teori kognitivisme menganggap bahwa proses belajar jauh lebih utama apabila dibandingkan dengan hasil belajar. Pengetahuan yang didapat siswa baik itu objek yang bersifat materiil maupun non materiil semuanya diproses dalam kegiatan belajar mengajar yang intens dan berkala untuk membentuk konsep-konsep, proses, langkah, dan waktu sebagai pengetahuan siswa.

### **3. Teori Belajar *Konstruktivisme***

Teori konstruktivisme adalah peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks dalam dirinya sendiri. Menurut pandangan lain dari teori konstruktivisme, belajar berarti mengkonstruksi makna atas informasi dan masukan-masukan yang masuk ke dalam otak.

Teori *konstruktivisme* memandang pengetahuan sebagai cara-cara (proses) untuk membuat sesuatu. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang murni bawaan lahiriah manusia dari alam, namun diperlukan kontak dan interaksi antara manusia dari alam. Prinsip dasar konstruktivisme yaitu: mendorong dan menerima otonomi dan inisiatif siswa, penggunaan data primer dengan bahan manipulatif, penggunaan istilah kognitif oleh guru dalam perencanaan pembelajaran, menyertakan respon siswa untuk menghidupkan pelajaran, menggali pemahaman siswa sebelum proses belajar berlangsung, dan menstimulasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran (Suyono 2015:104-117).

Di Sekolah Dasar, guru dapat menerapkan teori konstruktivisme dalam berbagai kondisi, misalkan ketika menanamkan konsep kedisiplinan pada siswa kelas rendah, guru bersama-sama dengan siswa melakukan penyusunan tata tertib kelas. Siswa bebas untuk memberikan tanggapan, pendapat, kritik, dan saran melalui musyawarah kelas. Tata tertib atau peraturan ini wajib ditaati oleh seluruh siswa, sekaligus digunakan sebagai sarana untuk membangun atau mengkonstruksi konsep-konsep kedisiplinan pada siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, diketahui bahwa macam-macam teori belajar antara lain teori *behaviorisme*, *kognitivisme*, dan *konstruktivisme*. Behaviorisme merupakan aliran yang memiliki paradigma bahwa seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Dalam teori ini mengutamakan pengukuran untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut. Teori kognitivisme menekankan pada proses kognitif untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Belajar berkaitan erat dengan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan dan sikap yang bersifat relatif pada setiap diri manusia. Teori konstruktivisme bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit. Seorang siswa, mereka harus aktif menemukan cara belajar yang sesuai dengan dirinya sendiri. Dari ketiga teori belajar tersebut, teori belajar kognitivisme merupakan teori yang paling ditekankan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Utamanya dalam pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti, karena menekankan aktivitas mental yang terjadi dalam diri siswa untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang diharapkan peneliti.

#### **2.1.1.2 Unsur-Unsur Belajar**

Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni 2015:66) belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait-mengait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Beberapa unsur yang di maksud adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik. Istilah peserta didik dapat diartikan sebagai peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.
2. Rangsangan (*stimulus*). Peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut stimulus. Banyak stimulus yang berada di lingkungan seseorang. Suara, sinar warna, panas, dingin tanaman, gedung dan orang adalah stimulus yang selalu berada di lingkungan seseorang. Agar peserta didik mampu belajar optimal, ia harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati.
3. Memori. Memori yang ada pada peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.
4. Respon. Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon. Respon dalam peserta didik diamati pada akhir proses belajar yang disebut dengan perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*).

Keempat unsur belajar tersebut dapat digambarkan sebagai kegiatan belajar yang akan terjadi pada diri peserta didik, apabila terdapat interaksi antara stimulus dengan isi memori, sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum dan setelah adanya stimulus tersebut. Apabila terjadi perubahan perilaku, maka perubahan perilaku itu menjadi indikator bahwa peserta didik telah melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu, unsur-unsur belajar di atas haruslah terpenuhi dalam proses belajar. Apabila terdapat salah satu unsur yang tidak terpenuhi maka proses belajar tidak akan sempurna, atau tidak akan dikatakan dengan belajar.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika adanya unsur-unsur belajar, sehingga akan menjadi suatu perubahan atau kemajuan dilihat dari hasil belajar siswa selama mengikuti poroses belajar di sekolah. Seseorang yang mengikuti proses belajar akan mendapat hasil belajar.

### **2.1.1.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar optimal harus dicapai oleh siswa, karena hasil belajar dijadikan patokan keberhasilan siswa serta dijadikan tolok ukur tercapai tidaknya tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan melihat hasil belajar, maka bisa diukur ketercapaian Standar Kompetensi (SK) Kompetensi Dasar (KD), serta bisa dijadikan patokan untuk menentukan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:67) hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Nawawi (dalam Susanto 2016:5) hasil belajar dapat diartikan sebagaitingkat keberhasilan siswa dalam memepelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar dari Susanto (2016:5) menyatakan bahwa kemampuan yang diperoleh anak setelah setelah melalui kegiatan belajar. karena belajar itu dendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Artinya, hasil pembelajaran tersebut tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif (Suprijono, 2014:7).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar, di mana perolehan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menekankan pada ranah kognitif, namun tetap mempertimbangkan ranah afektif, dan psikomotorik pada saat proses pembelajaran.

#### **2.1.1.4 Klasifikasi Hasil Belajar**

Menurut Susanto (2016:6) ada tiga macam hasil belajar yaitu (1) pemahaman konsep (aspek kognitif), (2) keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan (3) sikap siswa (aspek afektif).

Benyamin S. Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2015:68-72) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: (1) ranah kognitif, berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual; (2) ranah afektif, berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai. Ranah afektif merupakan hasil belajar yang paling sukar diukur. Instrumen biasanya berupa non tes misal wawancara, angket, dan lembar observasi sikap; (3) ranah psikomotorik, berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf. Instrumen penilaian yang dikembangkan yaitu menggunakan lembar observasi pada unjuk kerja.

Secara umum hasil belajar dapat digolongkan menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Masing-masing ranah hasil belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

### A. Ranah Afektif

Lange dalam Susanto (2016:10), sikap tidak hanya aspek mental, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Ranah afektif dalam kurikulum 2013 termasuk dalam lingkup sikap sosial dan sikap spiritual yang dijabarkan dalam tabel 1.6 (Permendikbud No 104, 2014:6).

**Tabel 2.1** Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif (sikap)

<b>Tingkatan Sikap</b>	<b>Deskripsi</b>
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut; dan komitmen terhadap nilai tersebut
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan bertindak (karakter)

### B. Ranah Kognitif

Ranah kognitif terdiri dari hasil belajar yang berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Menurut Bloom ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Keenam kategori atau taksonomi itu kemudian disempurnakan oleh Anderson Krathwohl dengan istilah serta urutan sebagai berikut:

**Tabel 2.2** Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif (Pengetahuan)

<b>Kemampuan Berpikir</b>	<b>Deskripsi</b>
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya

### C. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 merupakan lingkup keterampilan yang menyederhanakan 6 kategori menjadi 5 kategori dengan memindahkan kategori mencipta ke dalam ranah pengetahuan karena mencipta merupakan satu kesatuan dengan kemampuan berpikir yang merupakan hasil dari proses sebelumnya. Kelima kategori dalam penilaian ranah psikomotorik yaitu meniru, manipulasi, presisi, artikulasi dan naturalisasi.



Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa klasifikasi hasil belajar terdiri atas tiga ranah, yaitu ranah afektif (sikap), ranah kognitif (pengetahuan), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Dalam penelitian ini pengukuran hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui keefektifan produk lebih menekankan pada ranah kognitif tetapi tetap menilai hasil belajar yang mencakup sikap dan keterampilan sebagai penilaian proses. Dengan meningkatnya hasil belajar pada ranah kognitif siswa dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan efektif dan mendukung dalam pembelajaran.

### **2.1.7 Hakikat Pembelajaran**

#### **2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran**

Suatu proses pembelajaran memiliki arti yang sangat luas karena merupakan jantungnya pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membangun karakter dan dan peradaban bangsa yang bernartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Konsep dasar pembelajaran telah dirumuskan dalam pasal 1 butir 20 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, yakni pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, sumber belajar dan lingkungan belajar.

Eveline dan Hartini (2014:13) menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Sedangkan menurut Winkel (dalam Eveline dan Hartini 2014:12) pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar

siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa.

Pembelajaran yang diidentikan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang memiliki arti petunjuk. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar (Susanto 2016:19).

Dari berbagai pendapat diatas, pembelajaran adalah serangkaian eksternal peserta didik atau seperangkat tingkah laku yang dirancang untuk mendukung proses belajar supaya peserta didik dapat memproses informasi nyata untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

#### **2.1.2.2 Komponen Pembelajaran**

Menurut pendapat Rifa’i dan Anni (2015:87-88) komponen-komponen tersebut adalah tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi, media, dan penunjang yaitu sebagai berikut:

##### **a. Tujuan**

Tujuan pembelajaran adalah *instructional effect* berupa pengetahuan, dan keterampilan. Setelah peserta didik melakukan proses belajar mengajar seperti yang dirumuskan pada tujuan pembelajaran, maka akan memperoleh hasil belajar dan dampak pengiring.

##### **b. Subyek Belajar**

Subyek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena peserta

didik adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.

c. Materi Pelajaran

Materi pembelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam sistem silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku sumber.

d. Strategi

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektifitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

e. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Sebab media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran disamping komponen waktu dan metode mengajar.

f. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

### 2.1.2.3 Prinsip-Prinsip Pembelajaran di Sekolah Dasar

Prinsip pembelajaran merupakan landasan berfikir dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dinamis dan terarah oleh karena itu tujuan pembelajaran akan tercapai. Guru perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran yang diperlukan agar tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan. Prinsip-prinsip tersebut yaitu: prinsip motivasi, latar belakang, pemusatan perhatian, keterpaduan, pemecahan masalah, menemukan, belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain, perbedaan individu, dan hubungan sosial. (Susanto, 2016:86)

Beberapa prinsip pembelajaran tersebut dapat diuraikan secara singkat, sebagai berikut:

1. Prinsip motivasi adalah, upaya guru untuk menumbuhkan dorongan belajar, baik dari dalam diri anak atau dari luar diri anak, sehingga anak belajar seoptimal mungkin sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
2. Prinsip latar belakang, adalah upaya guru dalam proses belajar mengajar memperhatikan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dimiliki anak agar tidak terjadi pengulangan yang membosankan.
3. Prinsip pemusatan perhatian adalah usaha untuk memusatkan perhatian anak dengan jalan mengajukan masalah yang hendak dipecahkan lebih terarah untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.
4. Prinsip keterpaduan, merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru dalam menyampaikan materi hendaknya mengaitkan suatu pokok bahasan dengan pokok lain, atau subpokok bahasan dengan subpokok

bahasan lain agar anak mendapat gambaran keterpaduan dalam proses perolehan hasil belajar.

5. Prinsip pemecahan masalah, adalah situasi belajar yang dihadapkan pada masalah-masalah. Hal ini dimaksudkan agar anak peka dan juga mendorong mereka untuk mencari, memilih, dan menentukan pemecahan masalah yang sesuai dengan kemampuannya.
6. Prinsip menemukan, adalah kegiatan menggali potensi yang dimiliki anak untuk mencari, mengembangkan hasil perolehannya dalam bentuk fakta dan informasi. Untuk itu, proses belajar mengajar yang mengembangkan potensi anak tidak akan menyebabkan kebosanan.
7. Prinsip belajar sambil bekerja, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan pengalaman untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman baru. Proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan pada anak untuk bekerja, berbuat sesuatu akan memupuk kepercayaan diri, gembira, dan puas karena kemampuannya tersalurkan dengan melihat hasil kerjanya.
8. Prinsip belajar sambil bermain, merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana menyenangkan bagi siswa dalam belajar, karena dengan bermain, pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya fantasi anak berkembang.
9. Prinsip perbedaan individu, yakni upaya guru dalam proses belajar mengajar yang memperhatikan perbedaan individu dari tingkat kecerdasan, sifat, dan kebiasaan atau latar belakang keluarga.
10. Prinsip hubungan sosial, adalah sosialisai pada masa anak yang sedang tumbuh yang banyak dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Kegiatan belajar hendaknya

dilakukan secara berkelompok untuk melatih anak menciptakan suasana kerja sama dan saling menghargai satu sama lainnya.

Berkaitan dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media *Video animasi* yang berdasarkan prinsip menemukan. Pembelajaran memiliki prinsip dan tujuan yang tentunya mengarah pada peningkatan positif pada anak didik. Slameto (2010:92) menyatakan bahwa mengajar efektif pula. Susanto (2016: 53) lebih lanjut menjelaskan bahwa proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya sehingga mengarahkan pada proses belajar siswa agar dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

## **2.1.8 Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)**

### **2.1.8.1 Pengertian PPKn**

Menurut Winarno (2013: 95), bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang menekankan pada pembinaan dan pengembangan nilai demokratis di sekolah dan masyarakat, perlu diselenggarakan dengan menjunjung tinggi prinsip-prinsip pendidikan yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran tidak sekedar memiliki misi mengembangkan semangat kebangsaan dan cinta tanah air, tetapi juga suatu program pendidikan yang berperan dalam mencapai salah satu tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Jadi, Pendidikan Kewarganegaraan selain mengembangkan

semangat kebangsaan dan cinta tanah air juga bertugas mengembangkan warga negara muda menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab.

Selanjutnya dalam Peraturan Pemerintah No 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan (S.N.P) pasal 77I ayat (1) huruf b dijelaskan tujuan diselenggarakan Pendidikan Kewarganegaraan: Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

#### **2.1.8.2 Tujuan PPKn di SD**

Kurikulum 2013 mempunyai tujuan untuk mempersiapkan insan Indonesia agar menjadi pribadi dan warga negara yang beriman, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Pertimbangan Pkn berubah kembali menjadi PPKn adalah dalam kurikulum 2006, dalam kurikulum tersebut Pancasila belum dimasukkan di dalam pembelajaran Pkn, walaupun ada pembahasan tentang Pancasila tetapi hanya sedikit. Maka dari itu, Pancasila dimasukkan kembali pada kurikulum PPKn, karena karakteristik PPKn berlandaskan Pancasila. Masuknya Pancasila sebagai mata pelajaran dalam PPKn adalah agar menguatkan pilar kebangsaan meliputi: Pancasila, Undang-Undang 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI.

Pada kurikulum 2006 mengatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, dan menjadi warga negara yang demokratis. Sedangkan kurikulum 2013 PPKn mempunyai tujuan untuk menjadikan siswa Indonesia yang memiliki rasa kebanggaan dan cinta tanah air sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Perbedaan kurikulum Pkn 2006 dengan Kurikulum PPKn 2013:

Pkn 2006	PPKn 2013
Persatuan dan Kesatuan Bangsa Indonesia; 2. Aturan yang berlaku; 3. Hak Asasi Manusia; 4. Pancasila 5. Kebutuhan warga negara Indonesia	1. Pancasila (dasar negara bangsa Indonesia); 2. UUD 1945 (hukum dasar bernegara, berbangsa, dan bermasyarakat); 3. Bhinneka Tunggal Ika (adanya keragaman masyarakat, bangsa dan negara); 4. NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia)

(Sumber: Kemendikbud, 2012)

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran PPKn bertujuan sesuai Undang-Undang Dasar 1945, Pancasila, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI agar bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.1.8.3 Pembelajaran PPKn di SD

Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) disusun sesuai dengan Kompetensi Inti tiap kelas. Kompetensi inti dirancang seiring dengan meningkatnya usia peserta didik pada kelas tertentu. Melalui kompetensi inti, integrasi vertikal berbagai kompetensi dasar



pada kelas yang berbeda dapat dijaga. Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut:

- 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual;
- 2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial;
- 3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; dan
- 4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan

Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Pengorganisasian ruang lingkup materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dikembangkan sesuai dengan prinsip mendalam dan meluas, mulai dari jenjang SD/MI sampai dengan jenjang SMA/MA/SMK. Prinsip mendalam berarti materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dikembangkan dengan materi pokok sama, namun semakin tinggi tingkat kelas atau jenjang semakin mendalam pembahasan materi. Prinsip meluas berarti lingkungan materi dari keluarga, teman pergaulan, sekolah, masyarakat, bangsa dan negara, serta pergaulan dunia. Kedalaman dan keluasan materi dapat dilihat dari rumusan kompetensi dasar.

Pendekatan pembelajaran berbasis proses keilmuan (*scientific approach*) yang dipersyaratkan dalam kurikulum 2013 memusatkan perhatian pada proses pembangunan pengetahuan (KI-3, keterampilan (KI-4), sikap spiritual (KI-1) dan sikap sosial (KI-2) melalui transformasi pengalaman empirik dan pemaknaan konseptual. Pendekatan tersebut memiliki langkah generik sebagai berikut:

- 1) Mengamati (observing),
- 2) Menanya (questioning),
- 3) Mengumpulkan Informasi (exploring),
- 4) Menalar/mengasosiasi (associating)
- 5) Mengomunikasikan (communicating)

Pada setiap langkah dapat diterapkan model pembelajaran yang lebih spesifik, misalnya:

- 1) Untuk mengamati antara lain dapat menggunakan model menyimak dengan penuh perhatian;
- 2) Untuk menanya antara lain dapat menggunakan model bertanya dialektis/mendalam;
- 3) Untuk mengeksplorasi antara lain dapat menggunakan model kajian dokumen historis;
- 4) Untuk menalar antara lain dapat menggunakan model diskusi peristiwa publik;
- 5) Untuk mengkomunikasikan antara lain dapat menggunakan model presentasi gagasan di depan publik (public hearing).

Kegiatan belajar dan pembelajaran menekankan pada hal-hal antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan rasa keingintahuan (Foster a sense of wonder) terkait hal-hal baik yang bersifat empirik maupun konseptual;
- 2) Meningkatkan keterampilan mengamati (Encourage observation) dalam konteks yang lebih luas, bukan hanya yang bersifat kasat mata tetapi juga yang syarat makna;

- 3) Melakukan analisis (Push for analysis) untuk mendapatkan keyakinan nilai dan moral yang berujung pada pemilikan karakter tertentu dan
- 4) Berkomunikasi (Require communication), baik yang bersifat intrapersonal (berkomunikasi dalam dirinya) / kontemplasi maupun interpersonal mengenai hal yang terpikirkan maupun yang bersifat meta kognitif.
- 5) Pembelajaran PPKn di SD/MI dilaksanakan menggunakan pendekatan tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia
- 6) Kompetensi PPKn di SD dicapai melalui pembelajaran tematik terpadu dengan mata pelajaran lain.

Kompetensi Inti Kelas I-III Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah berdasarkan Salinan Lampiran Permendikbud No. 67 th 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yaitu:

**Tabel 2.3** Kompetensi Inti Kelas Rendah Sekolah Dasar

<b>Kompetensi Inti Kelas I</b>	<b>Kompetensi Inti Kelas II</b>	<b>Kompetensi Inti Kelas III</b>
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan

anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
--	--	--

### Kompetensi Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III

Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yaitu:

**Tabel 2.4** Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas III Sekolah Dasar

Alokasi Waktu: 4 jam pelajaran/minggu

<b>KOMPETENSI INTI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	<p>1.1 Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama, suku bangsa, ciri-ciri fisik, psikis, dan hobby sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah</p> <p>1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah</p>
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tatangganya	<p>2.1 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, kasih sayang, percaya diri, berani mengakui kesalahan, meminta maaf dan memberi maaf di rumah dan sekolah dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru, sebagai perwujudan moral Pancasila</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku kerja sama dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat sekitar</p>
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati	3.1 Memahami simbol-simbol sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”

<p>[mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah</p>	<p>3.2 Mengetahui hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah</p> <p>3.3 Memahami makna keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat</p> <p>3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat</p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dan mengaitkan dengan pemahamannya terhadap simbol sila-sila Pancasila</p> <p>4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah</p> <p>4.3 Berinteraksi dengan beragam orang di lingkungan rumah, sekolah, masyarakat</p> <p>4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat</p>

Dapat disimpulkan bahwa Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah disusun dengan ruang lingkup sebagai berikut:

- 1) Pancasila, sebagai dasar negara, ideologi nasional, dan pandangan hidup bangsa.
- 2) Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai hukum dasar tertulis yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai kesepakatan final bentuk Negara Republik Indonesia.
- 4) Bhinneka Tunggal Ika, sebagai wujud filosofi kesatuan yang melandasi dan mewarnai keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Berdasarkan ruang lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Pendidikan Dasar dan Menengah, peneliti memilih aspek Bhinneka Tunggal Ika sebagai wujud filosofi kesatuan yang melandasi dan mewarnai keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, sebagai materi yang tepat untuk dituangkan ke dalam desain media pembelajaran yang akan diujicobakan di lapangan yang juga sesuai dengan kebutuhan materi dan perolehan hasil belajar siswa kelas III SDN Mangkang Kulon 02.

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

Penelitian yang mendukung dilakukan oleh Putu Jerry Radita Ponza, dkk (2018) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya sebagai berikut. (1) Rancang bangun video animasi dibuat dalam naskah video. Naskah ini diwujudkan menjadi video animasi melalui tahapan pengembangan ADDIE. (2) Hasil validitas video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 93,08% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan diperoleh 97,16% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid. (3) Efektivitas video yang dikembangkan diperoleh  $t_{hitung} = 20,88$ , lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,00. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Dengan demikian video animasi yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Saran dari penelitian ini adalah agar guru memanfaatkan video animasi pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.. Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan video animasi. Perbedaannya adalah pengembangan video animasi ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan siswa tentang menghargai sesama.



Penelitian lain dari Muhibuddin Fadhli (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar”. Prosedur pengembangan menggunakan desain pengembangan Borg & Gall, dengan bantuan software Sony Vegas Pro; Dari hasil uji-t diperoleh  $t_{obs} = 2,98 > t_{tabel} = 2,024$ , artinya bahwa kedua kelompok memiliki prestasi belajar yang berbeda atau tidak sama. Hasil post test menunjukkan bahwa rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan lebih besar daripada rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media buku bergambar ( $71,3 > 62,5$ ). Dari perolehan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar. Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media video animasi. Perbedaannya adalah pengembangan video animasinya dilakukan pada kelas tinggi dan pada muatan pembelajaran IPS.

Penelitian lain dari Rina Moga Sari, M. Oky Fardian Gafari dan Sumarsih (2017) dengan judul “*The Development Of Writing Learning Media In Audio Visual Based On Explanatory Text At The Students Of Class Xi Man 2 Model Medan, Indonesia*”. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran valid (83,75%), validator desain (87,5%) dan validator media pembelajaran sangat valid (83,75%). Hasil dari analisis menunjukkan bahwa dari angket tanggapan siswa terhadap media audio visual mendapat respon sangat positif sehingga media ini sangat baik untuk digunakan. Dan berdasar hasil belajar menunjukkan 80% dari subjek penelitian berhasil lulus tes

Penelitian lain dari Sofyan Hadi (2017) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar”. Beberapa temuan dari kelebihan video yang diantaranya bersifat menyenangkan bagi siswa, mampu memberikan sajian informasi yang konkret, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak mungkin didapatkan siswa di luar lingkungan sekolah, seperti sejarah kemerdekaan misalnya. Ketiga kelebihan tersebut menjadikan video dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep, meningkatkan motivasi belajar siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media video juga dinilai efektif digunakan untuk jenjang siswa sekolah dasar karena ketiga kelebihan tersebut dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret.. Kesamaan dengan penelitian ini pada media yang diteliti yaitu video. Perbedaannya adalah pada penelitian ini menguji efektivitas dari media video itu sendiri untuk pembelajaran.

Penelitian lain dari Indyra Fransisca dan Mintohari (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Susrya Kelas VI SD”. Hasilnya adalah media Videoscribe yang layak, dilihat dari persentase validasi materi sebesar 90,38%, persentase validasi media sebesar 88,33% serta hasil angket siswa pada skala kecil dan skala besar berturut-turut sebesar 93,16% dan 95,41%. Berdasarkan hasil post-test dan pre-test, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. pada uji skala kecil terdapat peningkatan dari 60,0 menjadi 71,6 sedangkan dalam uji skala besar terdapat peningkatan dari 68,8 menjadi 80,8. Kesamaan penelitian ini adalah sama-

sama mengembangkan media video . Perbedaanya adalah penelitian ini media yang dikembangkan dibuat menggunakan sparkol videoscribe.

Penelitian lain dari Atip Nurharini dan Yuyarti pada tahun 2017 yang berjudul "*Development of Learning Media of Animation Video as Learning Sources of Cultural and Craft Arts*". Hasilnya adalah Seberapa efektif media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan.tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran video animasi untuk siswa sekolah dasar dan mencari tahu keefektifandari media video animasi dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan. Penelitian ini berkolaborasi antara guru dan fakultas. Selanjutya media diujicobakan dalam pembelajaran di sekolah. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, kuesioner dan dokumentasi. Data kemudian di analisis menggunakan tehnik kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian lain dari Preedawon Kadmateekarun dan Sumitra Nuanmeesri tahun 2015 dengan judul "*Development of Animation Teaching Media on the Topic of The Property of The Father*". Hasil penelitian yang dicapai siswa yang diajar menggunakan animasi adalah .05 secara signifikan dan siswa mempunyai kepuasan yang tinggi dengan animasi

Penelitian lain dari Muhammad Mustofa Yusuf, Mohamad Amin, dan Nugrahaningsih pada tahun 2017 dengan judul "*Developing Of Instructional Media-Based Animation Video On Enzyme And Metabolism Material In Senior High School*". Hasil validasi berupa skor dan saran. Presentase penilain produk dari ahli media yaitu 100%, ahli materi 85%, praktisi pendidik 84,61%, kelayakan siswa 81,91% menunjukan kriteria yang valid dan layak digunakan setelah revisi.

Penelitian lain dari Shu-Chin Su dan Eleen Liang pada tahun 2014 dengan judul *“Elementary Students’ Motivation and Attitudes toward English Animated Cartoons at a Cram School”*. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan kartun animasi meningkatkan motivasi dalam pembelajaran bahasa lebih dari pembelajaran menggunakan teks. Pada saat melihat animasi guru dapat meningkatkan kecepatan membaca siswa. Kebanyakan siswa merasa terbantu dengan adanya bantuan penjelasan dari guru yang membuat mereka lebih efektif dalam belajar.

Penelitian lain dari Umrotul Hasanah dan Lukman Nulhakimpada tahun 2015 dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis”*. Hasilnya adalah Uji ahli terhadap media film animasi *“Cahaya dan Fotosintesis”* dilakukan oleh ahli media dengan perolehan persentase 80,6% dengan kategori baik, dan ahli materi 92,5% yaitu kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji ahli media film animasi *“Cahaya dan Fotosintesis”* dapat diujikan kepada siswa secara terbatas, setelah kekurangan media tersebut diperbaiki.

Penelitian lain dari Wenang Dwi Pramana dan Novi Ratna Dewi pada tahun 2014 dengan judul *“Pengembangan E-Book Ipa Terpadu Tema Suhu Dan Pengukuran Untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa”*. Hasil uji kelayakan e-Book IPA Terpadu oleh pakar materi 95,37% (sangat layak), pakar bahasa 100% (sangat layak), dan pakar media 95% (sangat layak). Skor klasikal kemandirian belajar siswa 82,13% (mandiri). Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan ditunjukkan dengan kriteria gain klasikal tinggi dan

uji t signifikan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan e-Book IPA Terpadu Tema Suhu dan Pengukuran yang dikembangkan dinyatakan layak oleh pakar dengan memenuhi kriteria dari BSNP dan dapat menumbuhkan kemandirian belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian lain dari Ade Irma Setyani pada tahun 2014 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Menggunakan Snowball Throwing Media Audio Visual Kelas IV”. Hasil penelitian ini adalah model Snowball Throwing dengan media Audio Visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas IVA. Simpulan penelitian ini yaitu model Snowball Throwing dengan media Audio Visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas IVA. Saran peneliti sebaiknya guru menerapkan model Snowball Throwing dengan media Audio Visual dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian lain dari Ain Na’ul Masfufah pada tahun 2015 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ipa Melalui Model Problem Based Learning Dengan Media Audiovisual”. Hasil penelitian menunjukkan: (1) keterampilan guru siklus I skornya 22 (baik), siklus II skornya 26,5 (baik), siklus III skornya 30,5 (sangat baik), (2) aktivitas siswa siklus I skornya 17,3 (baik), siklus II skornya 20,3 (baik), siklus III skornya 24,2 (baik), (3) iklim pembelajaran siklus I skornya 4,5 (baik), siklus II 6 (baik), siklus III 7 (sangat baik), (4) kualitas media pembelajaran siklus I skornya 18 (baik), siklus II 20,5 (baik), siklus III 23,5 (sangat baik), (5) hasil belajar siklus I memperoleh ketuntasan belajar 62%, siklus II 72%, siklus III

83%. Simpulan penelitian adalah melalui model Problem Based Learning dengan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

Penelitian dari Arum Perwitasari pada tahun 2014 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Time Token Arends Dengan Media Audio Visual”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam setiap variabel dalam setiap siklusnya, setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Tingkat pencapaian keterampilan guru di siklus I memperoleh skor 21 dengan kategori baik, siklus II mendapat skor 24 kategori baik, siklus III mendapat skor 29 kategori sangat baik. Tingkat pencapaian aktivitas siswa siklus I mendapat skor 16,04 kategori cukup, siklus II mendapat skor 20,76 kategori baik, dan siklus III mendapat skor 24,64 dengan kategori baik. Tingkat pencapaian hasil belajar klasikal siswa siklus I sebesar 71,41%, siklus II sebesar 79,48% dan siklus III 89,74%. Apabila dikaitkan dengan nilai KKM SDN Tambakaji 03 Semarang sebesar 63, maka nilai rata-rata siklus I, II, dan III sudah mencapai KKM. Sedangkan perolehan ketuntasan klasikal yang mencapai indikator keberhasilan  $\geq 80\%$  terpenuhi pada siklus III. Model Time Token Arends dengan media Audio Visual terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn kelas V SDN Tambakaji 03 Semarang..

Penelitian lain dari Lela Diska Arvio Fatmala pada tahun 2015 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Problem Based Learning Dengan Media Audiovisual”. Hasil penelitian menunjukkan (1) keterampilan guru pada siklus I mendapat skor 25 dengan kategori baik, siklus II mendapat skor 30 dengan kategori baik sekali, meningkat pada siklus III dengan skor 37 dengan

kategori sangat baik, (2) aktivitas siswa pada siklus I mendapat skor 23,1 dengan kategori baik, siklus II mendapat skor 30,67 dengan kategori sangat baik, meningkat menjadi 35,37 pada siklus III dengan kategori sangat baik, (3) hasil belajar siswa pada siklus I mengalami ketuntasan klasikal sebesar 46%, siklus II mengalami ketuntasan klasikal sebesar 65%, dan mengalami peningkatan pada siklus III menjadi 87,5%. Simpulan dalam penelitian ini adalah melalui model problem based learning dengan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Penelitian lain dari Sonya Gustiani Baun pada tahun 2015 dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKn Melalui Model PBL Dengan Media Audiovisual". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Keterampilan guru siklus I memperoleh skor 25 (baik), siklus II memperoleh skor 30 (sangat baik). (2) aktivitas siswa siklus I memperoleh skor 24,4 (baik), siklus II memperoleh skor 26,3 (baik). (3) Ketuntasan hasil belajar meliputi: a) Penilaian sikap spiritual siklus I memperoleh skor 8,8 (baik), siklus II menjadi 9,9 (sangat baik). b) Sikap sosial siklus I memperoleh skor 11,8 (baik), pada siklus II memperoleh skor 12,6 (sangat baik). c) Penilaian pengetahuan siklus I memperoleh skor 74%, siklus II meningkat menjadi 91,40%. d) Keterampilan siswa pada siklus I memperoleh skor 12,4 (baik) dan pada siklus II memperoleh skor 13,1 (sangat baik). Kesimpulan penelitian ini menunjukkan, melalui model Discovery Learning dengan media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA Tema cita-citaku.

Penelitian lain dari Sofyan Hadi pada tahun 2017 dengan judul “Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar”. Beberapa temuan dari kelebihan video yang diantaranya bersifat menyenangkan bagi siswa, mampu memberikan sajian informasi yang konkret, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak mungkin didapatkan siswa di luar lingkungan sekolah, seperti sejarah kemerdekaan misalnya. Ketiga kelebihan tersebut menjadikan video dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep, meningkatkan motivasi belajar siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media video juga dinilai efektif digunakan untuk jenjang siswa sekolah dasar karena ketiga kelebihan tersebut dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret.

Penelitian lain dari Sri Maryanti dan Dede Trie Kurniawan pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi *Picpac*”. Berdasarkan pengamatan, permasalahan dalam pembelajaran Biologi adalah siswa kurang antusias dengan pelajaran Biologi dikarenakan terlalu banyak teori dan materi yang harus dihafal dan diingat sehingga menurunkan minat belajarnya. Pembelajaran Biologi membutuhkan visualisasi konsep dalam penyampaiannya kepada siswa. Keefektifan dan efisiensi pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu mahasiswa calon guru biologi dituntut untuk mampu menyediakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Salah satunya adalah media pembelajaran video animasi *Stop Motion*.



Penelitian lain dari Zakirman dan Hidayati pada tahun 2017 dengan judul “Praktikalitas Media Video Dan Animasi dalam Pembelajaran Fisika Di SMP”. Berdasarkan hasil uji validitas produk kepada dosen ahli fisika didapatkan rata-rata penilaian sebesar 85,9 dengan kategori sangat valid. Produk yang dikembangkan juga praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran menurut guru dengan rata-rata penilaian 85,6 dan praktis menurut siswa dengan rata-rata penilaian 85. Berdasarkan hasil uji statistik untuk tes awal dan tes akhir siswa didapatkan nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar video dan animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kalor.

Penelitian lain dari Ahmad Fujiyanto, Asep Kurnia Jayadinata dan Dadang Kurnia pada tahun 2016 dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar makhluk Hidup”. Hasil penelitian adalah Penggunaan media audio visual dapat membantu memahami materi yang bersifat abstrak menjadi kongkrit. Berdasarkan perolehan data awal, siswa yang tuntas adalah 40% dari 30 siswa, dengan ketentuan KKM 70. Selama penggunaan media audio visual pada siklus I siswa yang tuntas meningkat dengan persentase 53,3% sebanyak 16 siswa. Pada siklus II siswa yang tuntas meningkat dengan persentase 66,6% sebanyak 20 siswa, dan siklus III siswa yang tuntas meningkat dengan persentase 90% sebanyak 27 siswa dan telah mencapai target yang ditentukan yaitu 85%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual pada materi hubungan antarmakhluk hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian lain dari Evi Rizqi Salamah pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia”. Hasil penelitian dan pengembangan media menunjukkan bahwa skor hasil belajar siswa meningkat sesudah menggunakan media berbasis audio visual, hasil pretest kelompok eksperimen adalah 50.45 dan hasil posttest 85.75. Sedangkan hasil pretest kelompok kontrol adalah 58.45 dan posttest adalah 90.35. Dari penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa media berbasis audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian Lain dari Fransina Thresiana Nomleni pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah” Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 24 dengan kriteria baik meningkat pada siklus II menjadi 31 dengan kriteria sangat baik. (2) aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 18,68 dengan kriteria cukup meningkat pada siklus II menjadi 26,31 dengan kriteria baik. (3) Hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal pada siklus I 76.93% meningkat pada siklus II menjadi 92.31%. Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan model Learning Cycle berbantuan media Audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Sehingga sebaiknya guru menerapkan model Learning Cycle berbantuan media Audiovisual dalam pembelajaran IPA. Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”

Penelitian lain dari Nina Fitriyani pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri

Dalam Bimbingan Kelompok”. Hasilnya Untuk meningkatkan proses pembelajaran maka guru dituntut agar dapat membuat pembelajaran semakin menarik dan menjadi inovatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal didalam kelas. Dalam pembelajaran yang diberikan di kelas mengenai konsep diri diharapkan para peserta didik dapat memahami dan mampu memiliki konsep diri yang lebih positif

Penelitian lain dari Rizqi Harisnawati pada tahun 2015 dengan judul” Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Think Talk Write (TTW) Berbantuan Media Audio Visual”. Hasil penelitian menunjukkan: (1) skor ketrampilan guru pada siklus I adalah 24 (cukup), siklus II adalah 34 (baik), siklus III adalah 43 (sangat baik); (2) skor aktivitas siswa pada siklus I adalah 26,33 (cukup), siklus II adalah 30,55 (baik), siklus III adalah 36,19 (sangat baik); (3) ketuntasan klasikal belajar siswa siklus I sebesar 48% (cukup), siklus II sebesar 74% (baik), siklus III sebesar 89% (sangat baik). Simpulan dari penelitian ini model Think Talk Write berbantuan media audio visual meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

Penelitian lain dari Yogi Ageng Sri Legowo pada tahun 2014 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ipa Melalui Model Learning Cycle Berbantuan Media Audiovisual”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 24 dengan kriteria baik meningkat pada siklus II menjadi 31 dengan kriteria sangat baik. (2) aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 18,68 dengan kriteria cukup meningkat pada siklus II menjadi 26,31 dengan kriteria baik. (3) Hasil belajar siswa dengan ketuntasan

klasikal pada siklus I 76.93% meningkat pada siklus II menjadi 92.31%. Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan model Learning Cycle berbantuan media Audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Sehingga sebaiknya guru menerapkan model Learning Cycle berbantuan media Audiovisual dalam pembelajaran IPA.

Penelitian lain dari Zulfa Fatati Nadya Nafis dan Safir pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing Di SMA Negeri 8 Malang”. Hasil Uji coba produk pada kelompok kecil test dan tes di lapangan. Pengumpulan validitas data menggunakan angket dan instrumen tes tertulis. Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa komik audio visual sangat diterima untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi di kelas.

Penelitian lain dari Ernalida dkk pada tahun 2018 dengan judul “Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif.”. Media ini mampu membuat siswa lebih mudah menerima materi karena materi terlihat lebih menarik. Kelebihan media Powtoon adalah adanya fitur animasi yang beragam serta efek transisinya lebih menggugah. Selain itu, pengaturan timeline pada aplikasi dapat dianggap lebih mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain yang sejenis.

Penelitian lain dari Yeni Andrianti, L.R. Retno Susanti dan Hudaidah pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah”. Hasil penelitiannya adalah Rata-rata pretest adalah

48,7 termasuk kedalam kategori tidak memuaskan dan rata-rata psottest adalah 84,7 dan termasuk kedalam kategori memuaskan. Terdapat 35,6% kenaikan dan N Gain 0,69 dan termasuk kedalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan penggunaan media powtoon berbasis audio visual sukses diterapkan.

Penelitian lain dari Asih Purwanti dan Haryanto pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar”. Hasil sebagai berikut. (1) Kelayakan produk pada aspek pembelajaran dan aspek materi/isi dari ahli materi menunjukkan skor 3,56 (baik), aspek media/teknis dari ahli media I menunjukkan skor 3,57 (baik) dan aspek media/teknis ahli media II menunjukkan skor 3,62 (baik). Data yang diperoleh melalui uji coba pada siswa pada uji coba satu-satu menunjukkan skor 75%, melalui uji coba kelompok kecil menunjukkan skor 81%, dan melalui uji coba lapangan menunjukkan skor 90%. (2) Hasil belajar siswa pada saat pretes rerata menunjukkan skor 62, sedangkan hasil belajar siswa pada posttes rerata menunjukkan skor 76. Sehingga menghasilkan N-gain dengan skor 36. Berdasarkan N-gain yang tergolong sedang, maka motion graphic pembelajaran yang dikembangkan efektif dan dapat melatih keterampilan berpikir kritis siswa.

Penelitian lain dari Indyra Fransisca dan Mintohari pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD”. Hasilnya adalah media Videoscribe yang layak, dilihat dari persentase validasi materi sebesar 90,38%, persentase validasi media sebesar 88,33% serta hasil angket siswa pada skala kecil dan skala besar berturut-turut sebesar 93,16% dan 95,41%. Berdasarkan hasil post-

test dan pre-test, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. pada uji skala kecil terdapat peningkatan dari 60,0 menjadi 71,6 sedangkan dalam uji skala besar terdapat peningkatan dari 68,8 menjadi 80,8. Hasil dari uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal serta memiliki varian yang sama atau bersifat homogen. Dan hasil dari uji hipotesis dengan uji t-test menggunakan SPSS versi 25 diperoleh Sig (2 tailed)  $0,019 < 0,05$  menyimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak menunjukkan bahwa media mempengaruhi hasil belajar siswa dan dikatakan dalam kategori efektif.

Penelitian lain dari Laila Fitriyani dan Yusman Wiyatmo, M.Si pada tahun 2017 dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Vlog (Video Blogging) Pada Materi Usaha Dan Energi Untuk Menumbuhkan Kemandirian Dan Meningkatkan Penguasaan Konsep Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Ngaglik". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) media video blogging pembelajaran fisika yang dikembangkan layak digunakan oleh sasaran pengguna berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan guru SMA kelas X dengan hasil rata-rata dari segi media sebesar 3,22 (sangat baik) dan segi materi sebesar 3,12 (sangat baik), serta hasil respon peserta didik 2,98 (baik) pada uji coba terbatas dan 3,08 (sangat baik) pada uji coba luas, 2) media video blogging pembelajaran fisika pada materi usaha dan energi mampu meningkatkan kemandirian belajar peserta didik SMAN 2 Ngaglik dengan kategori sedang, dan 3) peningkatan penguasaan materi peserta didik setelah peserta didik melihat tayangan video blogging pada kategori sedang..

Penelitian lain dari Linaksita Anindyawati pada tahun 2017 dengan judul “Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam penelitian mengalami peningkatan sebesar 13,3% yaitu dari 72,76% pada siklus I menjadi 86,60% pada siklus II. Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 9,38%, yaitu dari 71,59% pada siklus I menjadi 80,97% pada siklus II. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 14%, yaitu dari 57,14% dengan rata – rata nilai 67,64 pada siklus I menjadi 96,42% dengan rata – rata nilai 81,64 pada siklus II. Angket respon siswa mengalami peningkatan sebanyak 20,7% yaitu dari 69% pada siklus I menjadi 89,7% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, hal ini dikarenakan media sebagai alat atau perantara guru untuk menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SDN Babatan 1/456.

Penelitian lain dari Alfitri Nisa’ Khoiriyah dan Dra. Sulistiowati, M.Pd. pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Proses Fotosintesis Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN Jajartunggal III/452 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kualitatif dari ahli materi, ahli media I, dan ahli media II bahwa media video animasi proses fotosintesis sangat baik. Berdasarkan penilaian kuantitatif untuk uji coba satu-satu 89,02% (sangat baik), uji coba kelompok kecil 82,72% (sangat baik), dan uji coba kelompok besar 80,89% (baik). Setelah itu dari hasil test

diperoleh thitung lebih besar dari ttabel ( $9,161 > 1,684$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video animasi proses fotosintesis ini dapat digunakan untuk memahami materi pelajaran IPA serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Jajartunggal III/452 Surabaya.

Penelitian lain dari Andriana Johari, Syamsuri Hasan dan Maman Rakhman pada tahun 2014 dengan judul “Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video maupun animasi pada aspek kognitif. Sementara itu, pada aspek psikomotor dan afektif terdapat perbedaan hasil belajar siswa dimana siswa yang menggunakan media video lebih baik daripada siswa yang menggunakan media animasi. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran video lebih baik daripada animasi untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa pada materi memvakum dan mengisi refrigeran.

Penelitian lain dari Fifi Nurdiana pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Tentang Siklus Hidup Hewan Dengan Metamorfosis Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi tentang siklus hidup hewan dengan metamorfosis bagi siswa kelas IV sekolah dasar layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh presentase 85,20% termasuk kategori sangat layak, penilaian ahli desain pembelajaran diperoleh presentase 78,57% termasuk kategori layak, penilaian ahli media diperoleh presentase 85,71% termasuk kategori sangat layak. Hasil uji coba lapangan pendahuluan dan lapangan



utama diperoleh presentase 91% termasuk kategori sangat layak. Hasil uji coba lapangan pendahuluan rata-rata pre-test = 73 dan post-test = 91, hasil uji coba lapangan utama rata-rata pre-test = 55,5 dan post-test = 84,5. Hasil uji coba lapangan operasional dengan menggunakan perhitungan Wilcoxon Signed-Rank Test diperoleh Zhitung = 3,702 < Ztabel = 46, maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Penelitian lain dari Miftachul Jannah dan Julianto pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Digestive System untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V”. Hasil penelitiannya adalah Kevalidan media video animasi digestive system dari ahli media sebesar 84% dan hasil dari ahli materi sebesar 88%. Rata-rata kepraktisan hasil persentase angket respon siswa sebesar 87,15% yang termasuk kategori “Sangat Baik”. Keefektifan media video animasi digestive system pada uji coba produk pertama skala terbatas diketahui hasil nilai uji thitung lebih besar daripada nilai ttabel sebesar  $14,95 > 2,262$ . Sedangkan uji coba produk kedua skala luas diketahui hasil nilai uji thitung lebih besar daripada ttabel sebesar  $16,40 > 2,045$ . Dapat disimpulkan bahwa produk media video animasi digestive system yang telah dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran kurikulum 2013 serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.6.

Penelitian lain dari Muhibuddin Fadhli pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya adalah Prosedur pengembangan menggunakan desain pengembangan Borg & Gall, dengan bantuan software Sony Vegas Pro; Dari hasil uji-t diperoleh  $tobs = 2,98 > ttabel = 2,024$ , artinya bahwa kedua kelompok memiliki

prestasi belajar yang berbeda atau tidak sama. Hasil post test menunjukkan bahwa rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan lebih besar daripada rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media buku bergambar ( $71,3 > 62,5$ ). Dari perolehan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar.

Penelitian lain dari Putu Jerry radita Ponza, I Nyoman Jampel dan Komang Sudarma pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya sebagai berikut. (1) Rancang bangun video animasi dibuat dalam naskah video. Naskah ini diwujudkan menjadi video animasi melalui tahapan pengembangan ADDIE. (2) Hasil validitas video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 93.08% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan diperoleh 97,16% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid. (3) Efektivitas video yang dikembangkan diperoleh  $t_{hitung} = 20,88$ , lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,00. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Dengan demikian video animasi yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Saran dari penelitian ini adalah agar guru

memanfaatkan video animasi pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain dari Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar”. Hasil Uji coba produk menggunakan teknik quasi experiment untuk menguji produk yang dikembangkannya. Keefektifan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa diketahui dengan menggunakan uji t. Efektivitas dilihat dari rata-rata skor motivasi belajar dan karakter kerja keras pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terdapat perbedaan signifikan skor motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi dalam pembelajaran.

Penelitian lain dari Farid Ahmadi, Sutaryono, Yuli Witanto dan Ika Ratnaningrumpada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (Mic) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar”. Hasil Penelitiannya adalah Melalui pengembangan multimedia Indonesian culture dengan menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash 8 ini diharapkan mampu menambah proses pembentukan karakter siswa sekolah dasar dengan lebih mengenal secara audio visual kebudayaan yang ada di Negara tercinta Indonesia yang saat ini anak-anak kita mengalami kemerosotan dalam hal penghayatan nilai-nilai budaya Indonesia.

Penelitian lain dari Farid Ahmadi pada tahun dengan judul “Rekayasa Pembelajaran IPA Sub Bab Anatomi Manusia (Antropotomi) Berbasis Multimedia”. Penelitian ini bertujuan merekayasa sebuah sistem pembelajaran dengan materi pembelajaran Anatomi Manusia untuk siswa melalui Sistem Pembelajaran Anatomi Manusia ( Antropotomi ) berbasis teknologi Multimedia interaktif, harapannya siswa mendapatkan visualisasi yang jelas, pendampingan, kontrol, evaluasi, umpan balik serta guru dapat memberikan layanan konsultatif dan pendampingan terhadap proses pembelajaran materi anatomi manusia Hasil rekayasa yang dihasilkan, diujikan kepada siswa dan di analisa dengan tujuan mendapatkan hasil bisa atau tidaknya sistem ini diaplikasikan untuk mengatasi masalah masalah dan kesenjangan yang ada.

Penelitian lain dari Farid Ahmadi pada tahun 2010 dengan judul “Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Glenn Doman Berbasis Multimedia”. Tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar yang semakin mengalami kemerosotan. Diharapkan bahwa setelah mereka mengetahui hal-hal yang berada disekitar mereka, mereka dapat kata-kata string untuk membuat kalimat yang indah dalam bentuk visualisasi pembelajaran interaktif melalui CD. Dengan metode penelitian tindakan kelas, yang diselenggarakan dari 2 siklus terdapat peningkatan hasil belajar dengan metode ini sebesar 60% dari pembelajaran konvensional.

Penelitian lain dari Farida Hasan Rahmaibu, Farid Ahmadi dan Fitriia Dwi Prasetyaningsih pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

PKn”. Penelitian ini mengarah pada pengembangan, kelayakan dan membandingkan perbedaan dalam hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media adobe flash berbasis multimedia dalam pembelajaran PPKn globalisasi di kelas 4B SD Islam Al Madina kota Semarang. Penelitian ini bertipe RnD menggunakan model waterfall yakni analisis, desain, penerapan, dan uji coba. Kelayakannya berdasar pada hasil penilaian dari ahli media dan uji coba skala kecil. Data yang didapat melalui wawancara, dokumentasi, kuesioner, dan tes

Penelitian lain dari Nursiwi Nugraheni pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya adalah Media komik tersebut diimplementasikan dalam model CTL variasi talking stick, model Pjbl variasi bamboo dancing, dan model CTL variasi snowball throwing. Media komik yang dikembangkan disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan. Karena model pembelajaran yang digunakan berbeda maka sintaks pembelajaran matematika dari ketiga penelitian ini juga ada perbedaan. Dari ketiga penelitian yang dipayungi memperoleh hasil yang sama. Media komik dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar meskipun diimplementasikan dengan model pembelajaran yang berbeda. Simpulan dari penelitian ini adalah (1) Komik diberikan pada awal pembelajaran dan siswa diminta untuk memahami materi dan mengkonstruksi konsep melalui komik. (2) Media komik dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika.

Penelitian lain dari Rahayu Artika, Atip Nurharini, dan Wahyuningsih pada tahun 2017 dengan judul “Media Animasi Dua Dimensi Pelajaran SBK Materi Mengenal Karya Kerajinan Nusantara”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa, penilaian pakar ahli materi sebesar 94,23% (sangat layak) dan ahli media sebesar 92,85% (sangat layak). Media yang dikembangkan mampu meningkatkan ketuntasan klasikal 29,57% menjadi 100%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Media Animasi Dua Dimensi Mata Pelajaran SBK Materi Mengenal Karya Kerajinan Nusantara di Kelas IV SD layak digunakan.

Penelitian lain dari Ady Mulya Wyrta Pratama dan Fitria Dwi Prasetyaningtyas pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran PKn Kelas V SD”. Hasil penelitian menunjukkan media boneka tangan berbasis audiovisual layak digunakan dengan persentase penilaian komponen kelayakan isi 100%, komponen penyajian 93,75% dan komponen kebahasaan 93,75%. Nilai t hitung sebesar -9,468 dan gain sebesar 0,40 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian adalah media boneka tangan berbasis audiovisual efektif digunakan pada pembelajaran Pkn materi keputusan bersama. Saran penelitian hendaknya konten rekaman percakapan adegan media boneka tangan berbasis audiovisual lebih disempurnakan.

Penelitian lain dari Roziqin dan Trimurtini pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Luas Daerah Bangun Datar Berbasis Adobe Flash”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 73% dengan kategori layak. Persentase yang dicapai oleh ahli media 77% dengan kategori layak. Persentase yang dicapai oleh ahli rencana pelaksanaan pembelajaran

mendapat nilai 79,4 dengan kategori layak. Peningkatan hasil belajar dilihat dari hasil uji skala besar pada pemberian pretest dan posttest dengan perolehan kriteria sedang sebesar 0,32 dengan kriteria sedang. Aktivitas siswa dalam penggunaan media luas daerah bangun datar berbasis adobe flash dalam pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif. Simpulan penelitian ini yaitu media luas daerah bangun datar berbasis adobe flash dapat meningkatkan hasil belajar, layak dan efektif dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Penelitian lain dari Fina Ulinuha Arifin Febrianti, Farid Ahmadi dan Florentina Widihastrini pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Game Mobile Media Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa”. Hasil penelitian menunjukkan skor kelayakan media 70% dan kelayakan isi materi 88%. Dalam uji hipotesis hasil belajar Bahasa Jawa menunjukkan tsig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Skor N-gain yaitu 0,782 dengan kriteria tinggi. Kesimpulan dari penelitian ini yakni Game Mobile Media (GM2) efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Menurut Slameto (2010: 64), faktor sekolah merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi belajar, yaitu mencakup metode mengajar yang digunakan, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, serta tugas rumah. Alat pelajaran yang dimaksud Slameto (2010) di antaranya meliputi media. Media yang tepat dapat memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Namun dalam praktiknya di lapangan, Penggunaan media masih kurang dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dalam pembelajaran PPKn di sekolah-sekolah pada umumnya masih didominasi oleh guru dengan metode ceramah untuk menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas sehingga hanya bersifat komunikasi satu arah dan monoton. Padahal nilai-nilai yang terkandung dalam materi PPKn sangat abstrak dan jika siswa hanya diberi kata-kata dan hafalan tanpa memahami artinya, tentunya akan sulit dipahami dan diterima oleh siswa. hal ini yang menjadikan kegiatan PPKn yang kurang optimal, sehingga menyebabkan kurangnya minat siswa terhadap materi pembelajaran karena guru terkesan monoton dalam mengajarnya. Hal ini akan mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran PPKn di kelas dan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti melihat adanya permasalahan tersebut di SDN Mangkang Kulon 02 kota Semarang untuk itu sangatlah diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar siswa untuk



memecahkan masalah belajar siswa tersebut, maka dari itu peneliti memilih untuk mengembangkan media video animasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas III SDN Mangkang Kulon 2, ditemukan beberapa permasalahan yang terkait dengan pembelajaran PPKn antara lain: (1) dalam kegiatan pembelajaran PPKn belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung sehingga belum dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap Materi Menghargai Keragaman, (2) sekolah belum memiliki media pembelajaran PPKn yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran di kelas secara optimal, (3) Rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran (4) Dari data hasil belajar Ulangan Tengah Semester (UTS) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Kelas III SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang, ditemukan sebanyak 17 siswa (63%) mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 10 siswa (37%) mendapar nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Kelas III SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang adalah 65.

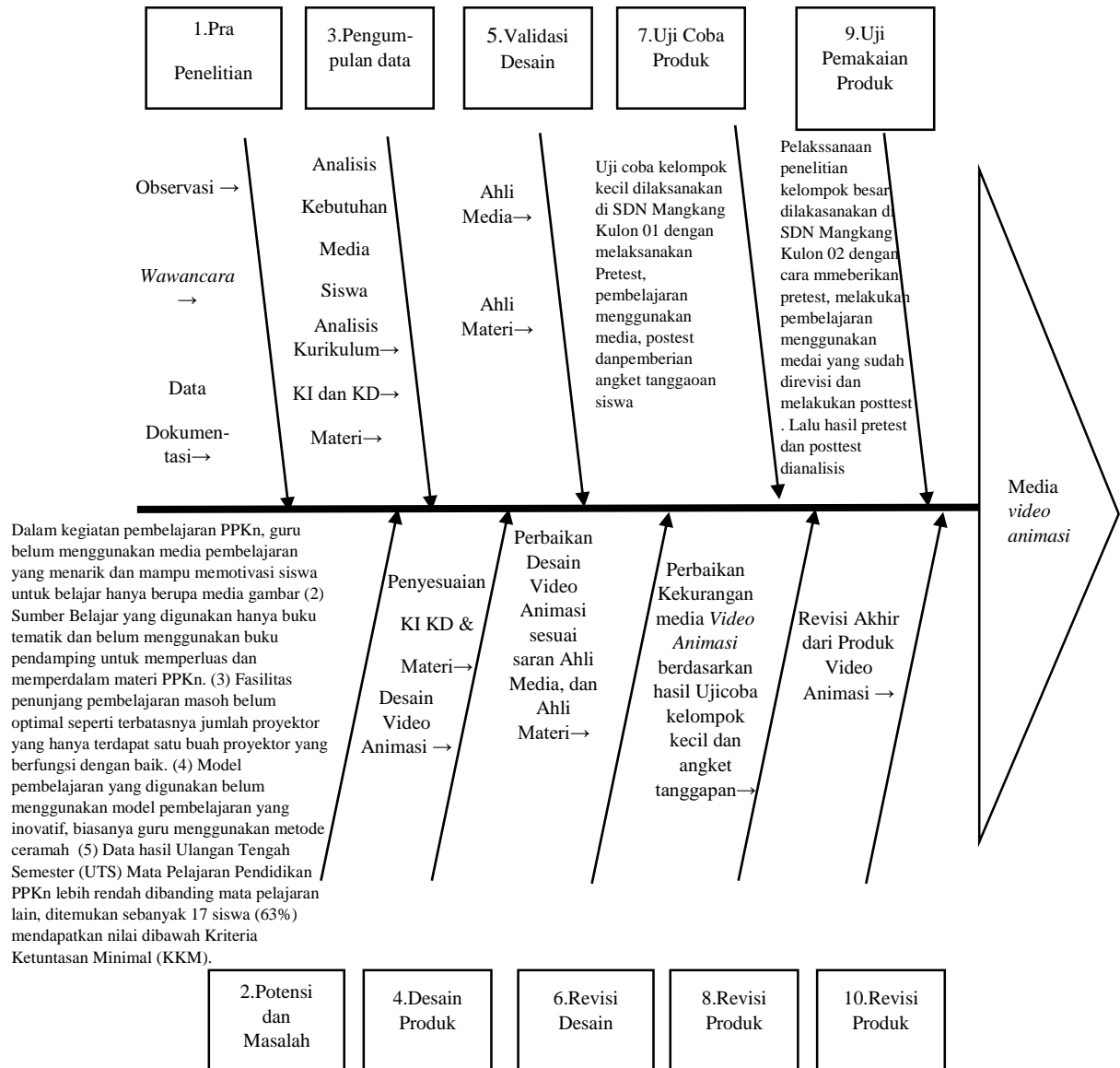
Berdasarkan hasil temuan peneliti, media yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan materi PPKn hanya menggunakan media itu-itu saja yang kurang menarik dan membuat siswa menjadi lebih semangat untuk belajar di kelas. Hal ini diperlukan perbaikan kualitas pembelajaran PPKn agar hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn menjadi baik. Selain itu diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang inovatif agar kualitas pembelajaran PPKn pada Materi

Menghargai Keragaman dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media berupa Video animasi model Example non Example yang nantinya digunakan untuk belajar siswa sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami hal-hal yang harus diperhatikan saat mempelajari matapelajaran PPKn Materi Menghargai Keragaman. Video animasi menggunakan prinsip visual, media ini mengajak siswa mempelajari materi dengan melihat secara langsung dalam bentuk video animasi yang menarik agar materi tersampaikan kepada siswa dengan baik.

Untuk mengembangkan media pembelajaran grafis tersebut maka digunakan model pengembangan Sugiyono. Langkah penelitian dan pengembangan Sugiyono (2015: 409) dengan langkah-langkah yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Kerangka berpikir dalam penelitian ini mengadopsi dari model penelitian Sugiyono yang disusun melalui teori Fishbone atau tulang ikan.

Secara rinci, kerangka berpikir penelitian digambarkan dalam bagan

berikut:



**Bagan 2.2** Kerangka berfikir *Fish Bone*

yang pada awalnya rata-rata klasikal kelas III 61,85 menjadi 80,92 atau memiliki peningkatan *n-gain* sebesar 0,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan sebuah solusi atas indeks ketercapaian KKM pada mata pelajaran PPKn materi menghargai keragaman.

## 5.2 SARAN

Saran yang dapat direkomendasikan dari hasil penelitian ini:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran ini mampu dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan media pembelajaran ini semakin meningkat dengan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas, guru dapat mengkombinasikan media Video Animasi dengan model pembelajaran yang dinilai lebih efisien dan berpusat pada peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, bervariasi, dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid. 2017. *Guru SD di Era Digital(Pendekatan, Media, Inovasi)*. Semarang: Pilar Nusantara
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Ashyar, Rayandraa. 2012. *Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Ade Irma Setyani . 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Menggunakan Snowball Throwing Media Audio Visual Kelas IV. *Joyful Learning Journal* 2 (3) (2013)
- Ady Mulya Wyra Pratama dan Fitria Dwi Prasetyaningtyas. 2017. Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran PKn Kelas V SD. *Ady Mulya Wyra Pratama/ Joyful Learning Journal* 6 (3) (2017)
- Ahmad Fujiyanto, Asep Kurnia Jayadinata dan Dadang Kurnia. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar makhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No, 1* (2016)
- Ain Na'ul Masfufah . 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ipa Melalui Model Problem Based Learning Dengan Media Audiovisual. *Joyful Learning Journal* 4 (1) (2015)
- Alfitri Nisa' Khoiriyah dan Dra. Sulistiowati, M.Pd.. 2016. Pengembangan Media Video Animasi Proses Fotosintesis Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN Jajartunggal III/452 Surabaya. *Pengembangan Media Video Animasi*
- Andriana Johari, Syamsuri Hasan dan Maman Rakhman. 2014. Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education, Vol.1, No.1, Juni* 2014
- Arum Perwitasari. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Time Token Arends Dengan Media Audio Visual. *Joyful Learning Journal* 3 (1) (2014)

- Asih Purwanti dan Haryanto. 2015. Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 2 , No 2, Oktober 2015 (190-200)*
- Atip Nurharini dan Yuyarti . 2017. *Development of Learning Media of Animation Video as Learning Sources of Cultural and Craft Arts. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 118*
- Binanto, Iwan. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta:Andi Offset
- Daryanto. 2016 . *Media pembelajaran*. Yogyakarta :Gava Media
- Ernalida dkk. 2018. Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Powtoon: Media Pembelajaran Berbasis TI*, Ernalida dkk 133
- Evi Rizqi Salamah. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia. *Evi Rizqi Salamah/Premiere Educandum 7(1) 2017*
- Farida Hasan Rahmaibu, Farid Ahmadi dan Fitria Dwi Prasetyaningsih. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif September 2016*
- Farid Ahmadi. 2010. Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Glenn Doman Berbasis Multimedia. *Jurnal Penelitian Pendidikan. Volume 27 Nomor 1 Tahun 2010*
- Farid Ahmadi. *Rekayasa Pembelajaran IPA Sub Bab Anatomi Manusia (Antropotomi) Berbasis Multimedia*
- Farid Ahmadi, Sutaryono, Yuli Witanto dan Ika Ratnaningrum. 2017. Pengembangan Media Edukasi “MultimediaIndonesian Culture” (Mic) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 34 Nomor 2 Tahun 2017*
- Fifi Nurdiana . 2017. Pengembangan Media Video Animasi Tentang Siklus Hidup Hewan Dengan Metamorfosis Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
- Fina Ulinnuha Arifin Febrianti, Farid Ahmadi dan Florentina Widihastrini. 2018. Pengembangan Game Mobile Media Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Fina Ulinnuha Arifin Febrianti/Joyful Learning Journal 7 (3) (2018)*
- Fransina Thresiana Nomleni. 2018. Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah.

Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 8 No. 3, September 2018: 219-230

Indyra Fransisca dan Mintohari (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Susrya Kelas VI SD. J-PGSD. Volume 06 Nomor 11 Tahun 2018, 1916-1927

Indyra Fransisca dan Mintohari. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD. J-PGSD. Volume 06 Nomor 11 Tahun 2018, 1916-1927

Istiyah. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Multi Kreasi Satudelapan

Laila Fitriyani dan Yusman Wiyatmo, M.Si. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Vlog (Video Blogging) Pada Materi Usaha Dan Energi Untuk Menumbuhkan Kemandirian Dan Meningkatkan Penguasaan Konsep Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Ngaglik. Jurnal Pendidikan Fisika Volume 6, Nomor 5, Tahun 2017

Lampiran Permendikbud nomor 20 tahun 2016

Lela Diska Arvio Fatmala. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Problem Based Learning Dengan Media Audiovisual. Joyful Learning Journal 4 (3) (2015)

Lestari, Karunia Eka. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama

Linaksita Anindyawati. 2017. Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya.

Miftachul Jannah dan Julianto. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Digestive System untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V. JPGSD. Volume 06 Nomor 02 Tahun 2018, 124-134

Muhammad Mustofa Yusuf, Mohamad Amin, dan Nugrahaningsih . 2017. *Developing Of Instructional Media-Based Animation Video On Enzyme And Metabolism Material In Senior High School*. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia Vol. 3 No. 3, 2017; pp. 254-257

Muhibuddin Fadhli. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol 3. No. 1 Januari 2015

- Munib, Achmad. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3
- Nina Fitriyani. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok. *Jurnal Tunas Bangsa* Vol. 6, No.1, Februari 2019 |104
- Nursiwi Nugraheni. 2017. Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika* 7 (2) (2017)
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Preedawon Kadmateekarun dan Sumitra Nuanmeesri . 2015. *Development of Animation Teaching Media on the Topic of The Property of The Father*. *Suan Sunandha Science and Technology Journal* Vol. 2 No. 1 January 2015
- Purwanto, M. Ngaling. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Putu Jerry radita Ponza, I Nyoman Jampel dan Komang Sudarma. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. Ponza (2018). *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*. Vol. 9 No. (2) pp. 8-18
- Rahayu Artika, Atip Nurharini, dan Wahyuningsih. 2017. Media Animasi Dua Dimensi Pelajaran SBK Materi Mengenal Karya Kerajinan Nusantara. *Rahayu Artika/ Joyful Learning Journal* 6 (1) (2017)
- Rifa'i, Achmad & Chatharina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3
- Rina Moga Sari, M. Oky Fardian Gafari dan Sumarsih. 2017. *The Development Of Writing Learning Media In Audio Visual Based On Explanatory Text At The Students Of Class Xi Man 2 Model Medan, Indonesia*. *International Journal of Education, Learning and Development*. Vol.5, No.10, pp.48-63, November 2017
- Rizqi Harisnawati. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Think Talk Write (TTW) Berbantuan Media Audio Visual. *Rizqi Harisnawati/ Joyful Learning Journal* 4 (1) (2015)
- Roziqin dan Trimurtini. 2018. Pengembangan Media Luas Daerah Bangun Datar Berbasis Adobe Flash. *Roziqin / Joyful Learning Journal* 7 (3) (2018).
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media



- Siregar, Eveline. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Shu-Chin Su dan Eleen Liang . 2014. *Elementary Students' Motivation and Attitudes toward English Animated Cartoons at a Cram School. International Journal of Arts and Commerce Vol. 3 No. 5 June, 2014*
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofyan Hadi . 2017. Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Transformasi Pendidikan Abad 21 Tema: 1 Nomor: 15 Bulan Mei Tahun 2017 Halaman: 96 – 102*
- Sonya Gustiani Baun . 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKn Melalui Model PBL Dengan Media Audiovisual. *Joyful Learning Journal 4 (1) (2015)*
- Sri Maryanti dan Dede Trie Kurniawan. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi *Picpac*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi(Februari), Vol. (8), No.(1)*
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran. 2016. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VI, Nomor 2, Oktober 2016*
- Umrotul Hasanah dan Lukman Nulhaki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal*

Penelitian dan Pembelajaran IPA/ JPPI, Vol. 1, No. 1, November 2015, Hal. 91-106

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Uno, Hamzah B. 2014. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Wenang Dwi Pramana dan Novi Ratna Dewi . 2014. Pengembangan E-Book Ipa Terpadu Tema Suhu Dan Pengukuran Untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa. *Unnes Science Education Journal* 3 (3) (2014)

Widoyoko, Eko Putro. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar

Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta : Pustaka Belajar

Yeni Andrianti, L.R. Retno Susanti dan Hudaidah. 2016. Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*, Volume 5, Nomor 9, Februari 2016

Yogi Ageng Sri Legowo. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ipa Melalui Model Learning Cycle Berbantuan Media Audiovisual. *Yogi Ageng Sri Legowo / Joyful Learning Journal* 3 (1) (2014)

Zakirman dan Hidayati. 2017. Praktikalitas Media Video Dan Animasi dalam Pembelajaran Fisika Di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 06 (1) (2017) 85-93

Zulfa Fatati Nadya Nafis dan Safir. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing Di SMA Negeri 8 Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol.09, No.2, 2016