



**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN *EXPLAINER VIDEO*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 10
SEMARANG TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Ade Eva Fitri Padma Puspita

1102412075

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang ujian skripsi
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Negeri Semarang pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 13 April 2017

Pembimbing I

Drs. Suropto, Msi
NIP. 19550801 198403 1 005

Semarang, April 2017

Pembimbing II

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 19561026 1986011 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 19561026 1986011 001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul: "Keefektifan Penggunaan *Explainer Video* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ips Kelas Vii di SMP Negeri 10 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017" karya,

Nama : Ade Eva Fitri Padma Puspita
NIM : 1102412075
Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 3 Mei 2017

Semarang, April 2017

Sekretaris,



Drs. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons
NIP. 19600605 199903 2 001

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 19561026 198601 1 001

Penguji I

Dra. Nurussa'adah, M.Si
NIP. 19561109 198503 2 003

Penguji II

Drs. Suropto, M.Si
NIP. 19550801 198403 1 005

Penguji III

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 19561026 198601 1 001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, April 2017

Yang membuat pernyataan,



Ade Eva Fitri Padma Puspita

NIM. 1102412075

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

1. Happiness is when what you think, when what you say, when what you do are in harmony (Mahatma Gandhi)
2. If you can't fly, then run. If you can't run, then walk. If you can't walk, then crawl. Even if you have to crawl, fight for the future ! (Kim Nam Joon)
3. Tak seorangpun tahu bahwa anda baik kecuali bila anda membuktikan dalam kehidupan nyata (Sri Sultan Hamengku Buwono VIII)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahku tercinta, (Alm) Djumiko yang senantiasa menjadi inspirasi dan teladanku.
2. Ibuku tercinta, Sujiah yang tak lelah memberiku doa dan dukungan serta segala hal yang tak ternilai.
3. Bulekku tercinta, Sri Sutrisnowati yang selalu memberi arahan, dukungan, serta doa.
4. Para sahabat Centauri Christine Loviest, Mustika Hening, Ulfa Nur Aryanti, Mergy Religiana, Uun Siti Khoiriyah, dan Vachry Ardi yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan selalu menguatkan
5. Sahabat Rangers, Desy, Leanvin, Nuzul, Ginawan, Ani yang selalu memberikan bantuan, semangat dan dukungan
6. Teman-teman Kos Tweety Faiz, Aeni, Dyah, Ferry, Indri, Isroh, Ani, Marcel, dan Novita

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, hidayah, dan inayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Penggunaan *Explainer Video* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ips Kelas Vii di SMP Negeri 10 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017” tanpa suatu halangan yang berarti. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Strata-1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Univertas Negeri Semarang. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi berbagai fasilitas dan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes, yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perizinan penelitian.
3. Drs. Sugeng Purwanto M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes, yang telah memberikan kemudahan administrsi dalam penyusunan skripsi dan yang telah memberikan izin dalam penelitian.
4. Dr. Suropto, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan izin, arahan, dan bimbingan, serta semangat dalam penyusunan skripsi.

5. Drs. Sugeng Purwanto M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dorongan, arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
6. Erwan Rachmat, S.Pd., M.Pd., selaku kepala SMP Negeri 10 Semarang yang telah memberikan izin dan bantuan dalam penelitian ini
7. Bapak dan ibu dosen jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan yang telah memberikan bekal kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini
8. Ibu Siti Mulyani, S.Pd selaku guru yang mengampu mata pelajaran IPS kelas 7 SMP Negeri 10 Semarang yang telah memberikan bantuan dalam penelitian ini
9. Siswa-siswi kelas VII B dan VIII B SMP Negeri 10 Semarang atas partisipasinya dalam penelitian ini
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu jalannya pelaksanaan penelitian ini sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar.
11. Teman-teman jurusan KTP angkatan 2012 Almamater Unnes

Semoga bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapat balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca sekalian.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 2016

Penulis

ABSTRAK

Puspita, Ade E.F.P. 2017. “Keefektifan Penggunaan *Explainer Video* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas VII Di SMP Negeri 10 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017”. *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Suripto, M.Si., Pembimbing II Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

Kata Kunci: *explainer video*, efektif, hasil belajar IPS, media pembelajaran

Pembelajaran IPS di SMP 10 Semarang selama ini masih berpusat pada guru yang menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi bosan sehingga berimbas pada hasil belajar siswa. Selain itu, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru tanpa memberi umpan balik. Oleh karena itu perlu adanya inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran lain yaitu dengan media video. Media *explainer video* berisi animasi, teks, grafis, dan musik untuk mendeskripsikan sebuah benda, produk, atau fenomena secara sederhana merupakan produk yang tepat untuk mengatasi kebosanan siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) bagaimana implementasi *explainer video* dalam pembelajaran IPS, 2) bagaimana efektivitas penggunaan media *explainer video* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS, 3) bagaimana efektivitas penggunaan media *explainer video* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10 Semarang.

Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental design* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sample* dan diperoleh kelas VII B sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Teknik analisis data dengan melakukan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya nilai t hitung lebih kecil daripada t tabel ($-17,279 < -2,035$) dengan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *explainer video*. Nilai rata-rata pretest sebesar 55.39 sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 80.69. Keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung termasuk dalam kategori baik, yaitu mencapai 74.8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *explainer video* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa siswa.

Saran dari penelitian ini adalah guru dapat mempertimbangkan pemanfaatan media *explainer video* dalam pembelajaran IPS pada materi yang sesuai. Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Untuk penelitian pemanfaatan media *explainer video* selanjutnya diharapkan media dan peralatan lain yang digunakan dalam proses pembelajaran dipersiapkan secara matang.

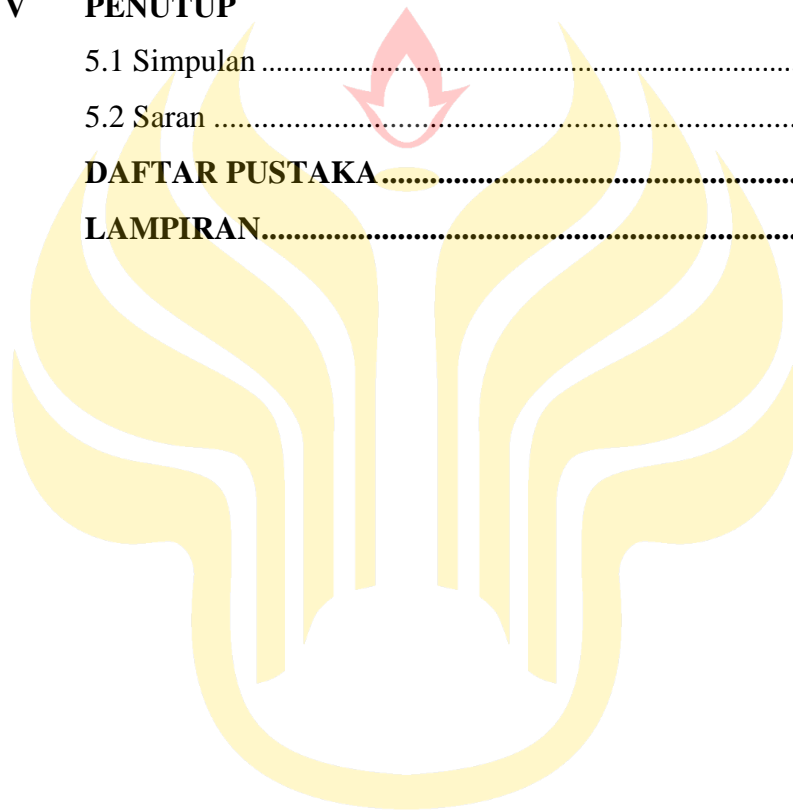
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Penegasan Istilah	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Teknologi Pendidikan	9
2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan	9
2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan	12
2.2 Keefektifan	16
2.2.1 Pengertian Keefektifan	16
2.2.2 Indikator Keefektifan	19
2.3 Explainer Video	22
2.3.1 Pengertian Media.....	22

2.3.2 Pengertian Video	28
2.3.3 Kelebihan Penggunaan Media Video	30
2.3.4 Pengertian <i>Explainer Video</i>	31
2.3.5 Aplikasi untuk membuat <i>Explainer Video</i>	34
2.3.6 Cara membuat <i>Explainer Video</i> dengan Aplikasi <i>Sparkol VideoScribe</i>	36
2.4 Aktivitas Belajar dan Pembelajaran	40
2.4.1 Pengertian Belajar	40
2.4.2 Karakteristik Kegiatan Belajar	42
2.4.3 Keaktifan	44
2.4.3.1 Pengertian Keaktifan	44
2.4.3.2 Karakteristik Keaktifan Belajar	45
2.4.3.3 Indikator Keaktifan Belajar	47
2.4.4 Hasil Belajar	48
2.4.4.1 Pengertian Hasil Belajar	48
2.4.4.2 Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar	51
2.4.4.3 Indikator Keberhasilan Pembelajaran	57
2.5 Pembelajaran IPS	58
2.5.1 Pengertian IPS	58
2.5.2 Ruang Lingkup Materi	69
2.5.3 Tujuan Pembelajaran IPS	61
2.5.4 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	63
2.5.4.1 Kompetensi Inti (KI)	63
2.5.4.2 Kompetensi Dasar (KD)	63
2.6 Penggunaan Explainer Video dalam Pembelajaran IPS ..	64
2.7 Kerangka Berpikir	68
2.8 Hipotesis	70
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	71
3.2 Populasi dan Sampel	71

3.3 Variabel Penelitian.....	72
3.4 Desain Penelitian	72
3.5 Prosedur Penelitian	73
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	74
3.7 Analisis Data Instrumen Uji Coba.....	75
3.7.1 Validitas	75
3.7.2 Taraf Kesukaran	77
3.7.3 Daya Beda	78
3.7.4 Reliabilitas.....	79
3.7.5 Analisis Lembar Validasi	80
3.8 Analisis Data Keaktifan Siswa.....	81
3.9 Analisis Data	82
3.9.1 Uji Normalitas	84
3.9.2 Uji Hipotesis.....	85
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	87
4.1.1 Gambaran Umum SMP Negeri 10 Semarang	87
4.1.2 Visi Misi Sekolah.....	88
4.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....	88
4.2.1 Pra Pembelajaran	88
4.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran	89
4.2.3 Pasca Pembelajaran	91
4.3 Deskripsi Hasil Keefektifan	91
4.3.1 Hasil Angket Ahli Media.....	91
4.3.2 Hasil Angket Ahli Materi	93
4.4 Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPS.....	94
4.5 Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS	97
4.5.1 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	97
4.5.2 Hasil Indeks Kesukaran	98
4.5.3 Hasil Daya Pembeda	98

4.5.4 Hasil Uji Reliabilitas.....	99
4.6 Analisis Deskriptif	99
4.7 Hasil Uji Normalitas	104
4.8 Hasil Hipotesis Belajar Siswa	105
4.9 Pembahasan.....	107
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	110
5.2 Saran	111
DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN.....	116



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	74
Tabel 3.2 Kategori Tingkat Kesukaran Butir Soal	78
Tabel 3.3 Kriteria Daya Pembeda Butir Soal	79
Tabel 3.4. Kriteria Hasil Validasi Ahli	82
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Keaktifan Siswa	83
Tabel 4.1. Hasil Angket Ahli Media	93
Tabel 4.1. Hasil Angket Ahli Materi	95
Tabel 4.3. Kriteria Persentase.....	96
Tabel 4.4. Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa pada Pertemuan ke-1	96
Tabel 4.5. Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa pada Pertemuan ke-2.....	97
Tabel 4.6. Hasil perhitungan data deskriptif	102
Tabel 4.7. Pengelompokan Data Nilai <i>Pretest</i>	103
Tabel 4.8. Kategorisasi <i>Pretest</i>	104
Tabel 4.9. Pengelompokan Data Nilai <i>Posttest</i>	106
Tabel 4.10. Kategorisasi <i>Posttest</i>	107
Tabel 4.11. Hasil Uji Normalitas	108
Tabel 4.12. Hasil Uji Hipotesis	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Teknologi Pendidikan AECT 1994	11
Gambar 2.2 Definisi Teknologi Pendidikan AECT 2004	12
Gambar 2.3 Kerucut Pengalaman (<i>cone of experience</i>)	24
Gambar 2.4 Tampilan <i>Login</i>	36
Gambar 2.5 Tampilan Awal	37
Gambar 2.6.Submenu Menu <i>Picture</i>	38
Gambar 2.7 Menu <i>Font</i>	38
Gambar 2.8 Menu <i>Music</i>	39
Gambar 2.9 Menu <i>Recorder</i>	39
Gambar 2.10 Menu <i>Animation</i>	39
Gambar 2.11 Menu <i>Creat and Share this Video</i>	39
Gambar 2.12 Penggunaan <i>explainer video</i> efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VII.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Kelas VIII B	116
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas VII B.....	117
Lampiran 3 Daftar Nilai Ulangan Harian.....	118
Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Media.....	119
Lampiran 5 Angket Penilaian Media	120
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Materi	124
Lampiran 7 Angket Penilaian Materi	125
Lampiran 8 Peta Konsep	129
Lampiran 9 Garis Besar Isi Media	130
Lampiran 10 Naskah Media Pembelajaran <i>Explainer Video</i>	132
Lampiran 11 Kisi-Kisi Angket Observasi Keaktifan Siswa.....	164
Lampiran 12 Angket Observasi Keaktifan Siswa	165
Lampiran 13 Silabus.....	168
Lampiran 14 RPP	170
Lampiran 15 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	176
Lampiran 16 Soal Tes Ujicoba.....	177
Lampiran 17 Soal Pretest	184
Lampiran 18 Soal Posttest.....	189
Lampiran 19 Validasi Soal	196
Lampiran 20 Tingkat Kesukaran.....	198
Lampiran 21 Daya Beda.....	199
Lampiran 22 Reliabilitas Soal	200
Lampiran 23 Nilai <i>Pretest</i>	201
Lampiran 24 Nilai <i>Posttest</i>	202
Lampiran 25 Hasil Uji Normalitas Data	203
Lampiran 26 Hasil Uji Hipotesis.....	204
Lampiran 27 Surat Izin Penelitian.....	205
Lampiran 28 Surat Keterangan Penelitian	206
Lampiran 29 Dokumentasi	207

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yang ditunjang dengan sains dan teknologi merupakan upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Seluruh komponen dalam pendidikan turut berperan dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Hal ini dikemukakan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 3 yang menyatakan bahwa sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Komponen-komponen dalam pendidikan antara lain: tujuan pendidikan, siswa, guru, lingkungan pendidikan, alat pendidikan, metode pendidikan serta isi pendidikan. Komponen-komponen tersebut harus dapat berperan sesuai dengan fungsinya masing-masing untuk dapat menciptakan suatu sistem pendidikan yang baik. Selain itu, seluruh komponen yang ada dalam pendidikan harus mampu menunjang satu sama lain agar dapat mewujudkan pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu komponen yang berperan penting dalam menentukan kualitas pembelajaran adalah guru. Yuniarti (2004:117) menyatakan bahwa guru sangat menentukan kualitas pembelajaran berdasarkan teknik dan strategi pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu menjadikan siswa sebagai pusatnya. Hal tersebut dijelaskan oleh Wright (2011:96) pada penelitiannya yang menyatakan sebagai berikut:

“Students tended to respond positively to the changes introduced, and the teachers considered themselves successful in their quest to create more learner-centered”

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa siswa cenderung memberikan respon positif terhadap perubahan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat belajarnya dan guru beranggapan bahwa kesuksesan pembelajaran tersebut sebagai dasar untuk menciptakan pembelajaran-pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa harus didukung dengan strategi pembelajaran yang baik. Strategi pembelajaran merupakan suatu serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran. Uno (2008:45) menyatakan strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Strategi pembelajaran didalamnya mencakup pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik, perangkat pembelajaran dan perangkat pendukung. Salah satu bentuk perangkat pendukung dari pembelajaran adalah media. Supardi et al (2012:75) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan.

Media berperan penting dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Peran media sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa harus mampu meningkatkan keaktifan siswa dan menunjang serta meningkatkan hasil

belajar siswa. Saberan (2012:35) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Media yang digunakan dalam penelitiannya adalah media audio visual. Media audio visual memiliki beragam bentuk, salah satunya ialah media video. Media video merupakan sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2011:87).

Hasil observasi di SMP Negeri 10 Semarang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas masih berpusat pada guru yang menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang membosankan tersebut berimbas pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang rendah dapat dilihat berdasarkan nilai ulangan harian kedua pada materi Asal-Usul Bangsa Indonesia presentase ketuntasan masih 52% dengan rata-rata kelas 74.8. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS khususnya kelas VII B di SMP Negeri 10 Semarang masih kurang. Selain itu, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru tanpa memberi umpan balik. SMP Negeri 10 Semarang sendiri memiliki fasilitas yang cukup memadai. Fasilitas berupa LCD proyektor telah tersedia di setiap kelas di sekolah tersebut yang memungkinkan guru memberikan media pembelajaran berupa audio visual kepada siswa. Namun fasilitas tersebut masih belum digunakan secara optimal karena guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan belum memanfaatkan media.

Salah satu bentuk media yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa adalah video. Daryanto (2012:86) menyatakan bahwa video merupakan media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan hasil belajar. Video yang digunakan dalam proses pembelajaran beragam jenisnya, salah satu jenis video yang dikenal adalah video animasi. Wardoyo (2015:80) menyatakan media berupa video animasi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga hasil belajar meningkat. Hal serupa dikemukakan oleh Rahayu (2013:4) berdasarkan penelitian yang dilakukannya, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi dapat mengembangkan kemandirian belajar siswa yang merupakan bentuk dari keaktifan siswa.

Salah satu pengembangan video animasi ialah *explainer video* yang dapat dikembangkan menggunakan berbagai aplikasi seperti *GoAnimate*, *Powtoon*, *Sparkol VideoScribe*, dan lain sebagainya. *Explainer video* merupakan video yang berisi animasi, teks, grafis, dan musik untuk mendeskripsikan sebuah benda, produk, atau fenomena secara sederhana. Penggunaan *explainer video* sebagai inovasi dalam pembelajaran diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman siswa sekaligus hasil belajar siswa. Disamping itu, kebutuhan akan media yang dapat menjadikan siswa aktif dan menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajarnya, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN *EXPLAINER VIDEO* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM

PEMBELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 10 SEMARANG TAHUN AJARAN 2016/2017”

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi *explainer video* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 10 Semarang?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media *explainer video* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10 Semarang?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *explainer video* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10 Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan skripsi adalah:

1. Untuk mengetahui implementasi *explainer video* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 10 Semarang?
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *explainer video* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10 Semarang?
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *explainer video* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10 Semarang?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan khasanah ilmu dibidang pendidikan dan menjadi rujukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan *explainer video* sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti, peneliti memperoleh pengalaman secara langsung dalam pembelajaran di kelas.

b. Bagi siswa, penelitian ini sebagai variasi pembelajaran IPS, agar siswa tidak jenuh dan dapat menerima pembelajaran secara optimal sehingga memperoleh hasil belajar yang baik.

c. Bagi Guru, sebagai referensi untuk guru dalam pembelajaran, sehingga kedepannya dapat berinovasi menggunakan dan membuat secara mandiri media-media pembelajaran.

d. Bagi Sekolah, diharapkan penelitian dapat memberi masukan kepada sekolah agar meningkatkan fasilitas pembelajaran serta mendukung guru berinovasi dalam pembelajaran.

1.5 Penegasan Istilah

Untuk menghindari penafsiran ganda pada judul skripsi ini, maka di penulis merasa perlu memberikan penegasan terhadap istilah-istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Keefektifan

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yakni *efektif* yang berarti tercapainya suatu pekerjaan atau perbuatan yang telah direncanakan. Sedangkan menurut istilah, Sedangkan keefektifan adalah sebuah pengukuran apakah hasil dari suatu kegiatan yang telah berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya. Dalam penelitian ini keefektifan yang dimaksud adalah adanya perubahan berupa hasil belajar serta keaktifan siswa setelah mengalami proses belajar menggunakan media *explainer video*.

2. *Explainer video*

Explainer video adalah media pembelajaran berupa audio visual yang mendeskripsikan materi pembelajaran secara sederhana agar mudah dipahami siswa. Melalui *Explainer video*, materi disajikan dalam bentuk animasi dua dimensi yang dapat menarik minat siswa dalam belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dari siswa yang telah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar yang ingin diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif berupa keaktifan siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *explainer video*. Dalam penelitian ini, hasil belajar ditandai dengan adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Peningkatan hasil belajar tersebut diukur melalui hasil tes yang dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran

dengan media *explainer video*, kemudian dibandingkan dengan hasil tes yang dilakukan sebelum siswa mengikuti pembelajaran dengan media *explainer video*. Sedangkan keaktifan siswa dinilai melalui hasil observasi selama pembelajaran menggunakan media *explainer video* berlangsung.

4. Pembelajaran IPS

SMP Negeri 10 Semarang menerapkan kurikulum 2013 sebagai dasar pembelajarannya. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti mengambil tema empat pada mata pelajaran IPS untuk kelas VII. Tema empat pada kurikulum 2013 tersebut berisi materi mengenai Dinamika Interaksi Manusia.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teknologi Pendidikan

Pada awalnya teknologi pendidikan merupakan suatu disiplin ilmu yang berkembang sebagai bidang kajian di Amerika Serikat. Kemudian untuk mengembangkan disiplin ilmu teknologi di negara tersebut, dibentuk suatu organisasi profesional yang dinamakan *The Association for Educational Communications and Technology* (AECT). Asosiasi ini yang mengeluarkan definisi resmi mengenai teknologi pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Hingga saat ini pengaruh AECT sangat dominan dalam pengembangan teknologi pendidikan di sejumlah negara, termasuk Indonesia. Berikut penjelasan mengenai teknologi pendidikan berdasarkan AECT.

2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Definisi Teknologi Pendidikan mengalami beberapa kali perubahan. Definisi Teknologi Pendidikan yang pertama ini dicetuskan pada tahun 1963 oleh *Departement of Audiovisual Instruction* (Departemen Pembelajaran Audiovisual) yang setelahnya berubah nama menjadi *Association for Educational Communication Communicatons and Technology* (AECT). Pada AECT 1963, definisi teknologi pendidikan dirumuskan sebagai berikut ini:

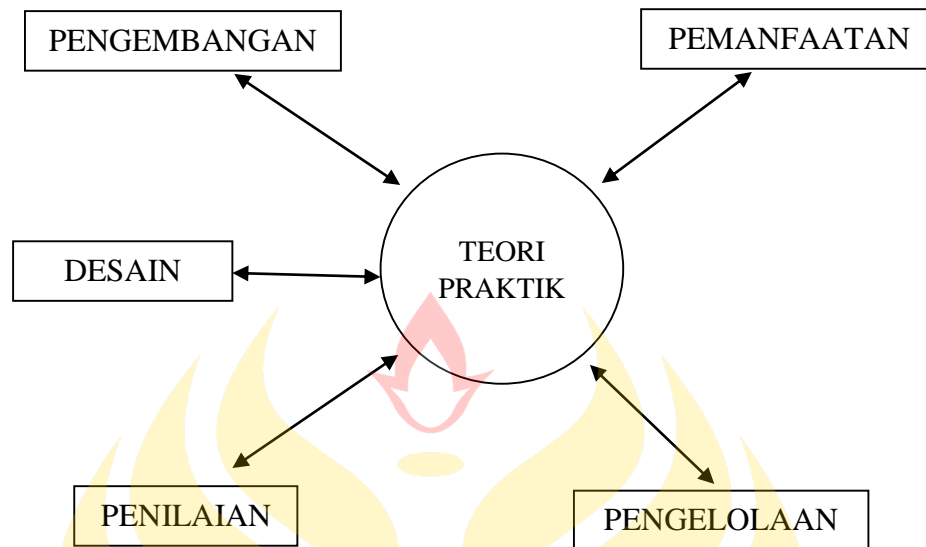
Komunikasi audio visual adalah cabang dari teori dan praktek pendidikan yang terutama berkepentingan dengan mendesain dan menggunakan pesan guna mengendalikan proses belajar. Kegiatannya meliputi: (a) mempelajari kelemahan dan kelebihan, yang unik maupun yang relatif, dari pesan baik yang diungkapkan dalam bentuk gambar, maupun yang bukan, dan yang digunakan untuk tujuan apapun dalam proses belajar, dan (b) penstrukturan dan sistematisasi pesan oleh orang maupun instrument dalam lingkungan pendidikan. Kegiatan ini meliputi perencanaan, produksi, pemilihan, manajemen dan pemanfaatan dari komponen maupun keseluruhan system pembelajaran. Tujuan prakteknya ialah pemanfaatan tiap metode dan medium komunikasi secara efektif untuk membantu pengembangan potensi pebelajar (orang yang belajar) secara maksimal (Seels & Richey, 1994:17).

Selanjutnya definisi AECT 1977 yang telah mengalami beberapa kali pembaharuan. Berikut ringkasan definisi AECT 1977 yang tertulis secara lengkap sebanyak 16 halaman:

Teknologi pendidikan adalah proses kompleks yang terintegrasi meliputi orang, prosedur, gagasan, sarana dan organisasi untuk menganalisis masalah dan merancang, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah dalam segala aspek belajar pada manusia (Seels & Richey, 1994 : 21-22)

Definisi teknologi pendidikan yang dikemukakan AECT pada tahun 1994 adalah sebagai berikut.

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber belajar (Seels & Richey, 1994 : 10).

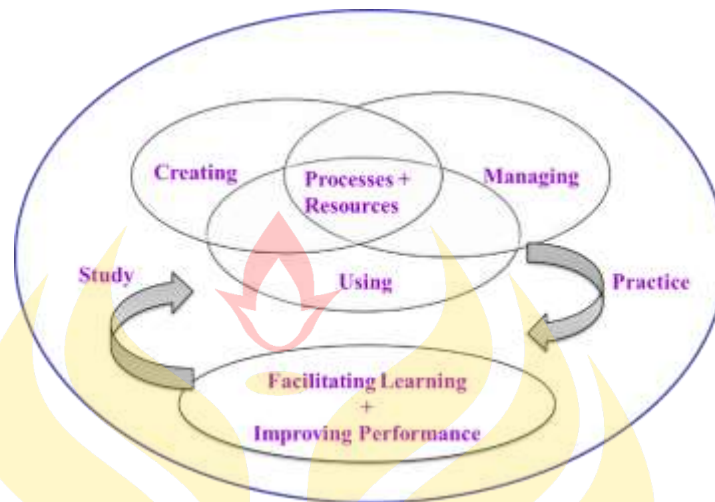


Gambar 2.1. Definisi Teknologi Pendidikan AECT 1994

Definisi teknologi pendidikan terus berkembang, sampai pada tahun 2004 AECT mengemukakan secara resmi definisi teknologi pendidikan yang baru. Berikut di bawah ini definisi teknologi pendidikan oleh AECT tahun 2004.

Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources (Januszewski dan Molenda, 2008: 1).

Artinya, teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang tepat dan sumber daya.



Gambar 2.2. Definisi Teknologi Pendidikan AECT 2004

2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan

Definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT 1994 dirumuskan berdasarkan lima bidang garapan yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, Pengelolaan, dan Penilaian. Berikut rincian lima kawasan Teknologi Pendidikan secara lengkap:

1) Kawasan Desain

Kawasan desain merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar. Tujuan dari kawasan ini adalah menciptakan strategi dan produk pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum, serta pada tingkat mikro seperti pelajaran dan modul. Kawasan desain paling tidak meliputi empat cakupan utama dari teori dan praktek. Kawasan desain meliputi studi mengenai desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik siswa.

2) Kawasan Pengembangan

Kawasan pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori, yaitu teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori yang lain), teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu.

3) Kawasan Pemanfaatan

Kawasan Pemanfaatan, adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Fungsi kawasan pemanfaatan penting karena kawasan ini memperjelas hubungan siswa dengan bahan dan sistem pembelajaran. Kawasan pemanfaatan mempunyai empat kategori, yaitu pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi (pelembagaan), serta kebijakan dan regulasi.

4) Kawasan Pengelolaan

Kawasan Pengelolaan, meliputi pengendalian Teknologi Pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan supervisi. Terdapat empat kategori dalam kawasan pengelolaan, yaitu pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian, dan pengelolaan informasi.

5) Kawasan Penilaian

Kawasan Penilaian, ialah proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. Kawasan penilaian dibedakan pengertian antara penilaian program, penilaian projek dan penilaian produk. Kawasan penilaian terdiri menjadi empat subkawasan, yaitu analisis masalah, pengukuran acuan-patokan, penilaian formatif dan penilaian sumatif.

Selain lima kawasan definisi teknologi pendidikan dari AECT tahun 1994, berikut komponen utama definisi teknologi pendidikan dari AECT tahun 2004 dalam praktik pendidikan (Subkhan, 2013: 14-16).

1) Proses (*processes*), merupakan proses teknologis (*technological processes*) atau proses yang bersifat teknologis/ teknis, di sinilah proses dapat dipahami secara sederhana sebagai metode dan teknik-teknik. Proses pada definisi teknologi pendidikan tahun AECT 2004 dipahami sebagai proses dalam seluruh aktivitas teknologi pendidikan, yaitu aktivitas kreasi, penggunaan, pengelolaan, dan bahkan kajian (*study*).

2) Sumber (*resources*), dapat dipahami sebagai sumber-sumber belajar baik berwujud material maupun non-material, insani maupun non-insani. Intinya adalah segala hal yang menjadi sumber bagi proses pembelajaran.

- 3) Kreasi (*creating*), dapat dipahami sebagai aktivitas awal dalam rangkaian praktik teknologi pendidikan, hal itu karena pada dimensi kreasi inilah desain pembelajaran (*learning design*) dirumuskan dan disusun sebagai acuan utama dalam implementasi atau proses pembelajaran nantinya.
- 4) Penggunaan (*using*), adalah implementasi desain pembelajaran, penggunaan media dan metode pembelajaran, dan juga proses evaluasi pembelajaran.
- 5) Pengelolaan (*managing*), adalah mengelola aktivitas kreatif (penyusunan desain pembelajaran, juga metode dan evaluasi pembelajaran serta produksi media) dan implementasinya (proses pembelajaran).

Berdasarkan kedua kawasan di atas, maka penelitian ini masuk dalam kawasan pemanfaatan pada AECT 1994, dimana *explainer video* merupakan inovasi sebuah media pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS. Tujuan yang diharapkan dari penggunaan media *explainer video* ialah membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga terjadi perubahan seperti yang diinginkan. Sedangkan dalam AECT 2004, penelitian ini masuk dalam kawasan penggunaan (*using*), yaitu implementasi penggunaan media *explainer video* dalam pembelajaran serta pelaksanaan evaluasi dari pembelajaran tersebut.

2.2 Keefektifan

2.2.1 Pengertian Keefektifan

Keefektifan berasal dari Bahasa Inggris yaitu *effective* yang memiliki arti berhasil, tepat atau manjur. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi dari efektif ialah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari usaha atau tindakan. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat dari Supardi dkk (2013:164) yang menyatakan bahwa efektif merupakan usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan, rencana, dengan menggunakan data, sarana, maupun waktu yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Dengan kata lain, suatu hal dikatakan efektif apabila adanya keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan. Keterkaitan tersebut menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dibutuhkan sebuah proses. Pendidikan merupakan sebuah satu kesatuan yang terdiri dari beberapa macam komponen. Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan dukungan dari seluruh komponen tersebut, salah satunya adalah proses pembelajaran. Pembelajaran harus dilakukan secara efektif agar dapat mencapai tujuan-tujuan yang diharapkan. Seperti yang diungkapkan oleh Baharuddin dkk (2014:249) yang menyatakan bahwa sebuah pembelajaran dapat dikatakan berjalan secara efektif apabila tujuan yang ingin dicapai terpenuhi.

Dalam bukunya, Dunne & Wragg (1996:12) menyebutkan bahwa pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Sedangkan menurut Miarso (2007:536) pembelajaran yang efektif adalah yang pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi para siswa, melalui pemakaian prosedur yang tepat. Definisi ini mengandung dua indikator penting, yaitu terjadinya belajar disebabkan oleh siswa dan apa yang dilakukan oleh guru.

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, baik dengan metode pembelajaran yang digunakan maupun media pembelajarannya. Suasana belajar yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga apa yang dipelajarinya lebih mudah untuk dipahami. Hal tersebut turut disampaikan oleh Sutikno dalam Fathurrohman (2009:113) yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi apabila dengan pembelajaran tersebut siswa menjadi senang dan mudah memahami apa yang dipelajarinya.

Keefektifan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Seperti yang disampaikan Carroll dalam Supardi (2013:169) dalam kertas kerjanya *A Model of School Learning* mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif bergantung pada lima faktor, yaitu sebagai berikut:

- 1) Sikap, yaitu berupa kemauan dan keterampilan siswa dalam belajar

- 2) Kemampuan untuk memahami pengajaran, yaitu kemauan siswa untuk mempelajari suatu pelajaran, termasuk di dalamnya kemampuan dalam belajar dengan bekal pengetahuan awal untuk mempelajari pelajaran yang akan datang.
- 3) Ketekunan, yaitu jumlah waktu yang diberikan oleh siswa untuk belajar tekun.
- 4) Peluang, yaitu peluang waktu yang disediakan oleh guru untuk mengajar suatu keterampilan atau konsep.
- 5) Pengajaran yang bermutu adalah keefektifan suatu pengajaran yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan apabila pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memiliki kesesuaian antara hasil yang diperoleh dengan hasil yang diharapkan. Terdapat dua faktor penting yang mempengaruhi keefektifan suatu pembelajaran, yaitu terjadinya belajar siswa serta apa yang dilakukan oleh guru. Keefektifan menjadi bukti pembelajaran tersebut dapat dikatakan berhasil. Pembelajaran yang efektif membuat siswa lebih mudah memahami materi sehingga menarik minat siswa untuk belajar. Hal tersebut yang menjadi faktor ketercapaian hasil belajar yang diinginkan sebelumnya.

Dengan penggunaan *explainer video* dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga setelah proses pembelajaran terjadi siswa dapat mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu

dapat memahami materi dengan baik, aktif dalam pembelajaran serta hasil belajar siswa yang optimal.

2.2.2 Indikator Keefektifan

Keefektifan suatu pembelajaran dapat diukur dengan tingkat pencapaian siswa. Ada empat aspek penting yang dapat dipakai untuk mendeskripsikan keefektifan pembelajaran, yaitu 1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut tingkat kesalahan; 2) kecepatan unjuk kerja; 3) tingkat alih belajar; dan 4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari (Uno, 2008:21).

Wrotuba dan Wright dalam Uno (2011:174-190) menyatakan bahwa terdapat tujuh indikator dalam menentukan keefektifan pembelajaran, yaitu:

- 1) Pengorganisasian materi yang baik

Pengorganisasian adalah bagaimana cara mengurutkan materi yang akan disampaikan secara logis dan teratur, sehingga dapat terlihat kaitan yang jelas antara topik satu dengan topik lainnya selama pertemuan berlangsung. Pengorganisasian materi terdiri dari perincian materi, urutan materi dari yang mudah ke yang sukar, serta ada kaitannya dengan tujuan.

- 2) Komunikasi yang efektif

Kecakapan dalam penyajian materi termasuk media dan alat bantu atau teknik lain untuk menarik perhatian siswa merupakan karakteristik pembelajaran yang baik. Komunikasi yang efektif dalam pembelajaran mencakup penyajian yang jelas, kelancaran berbicara, interpretasi

gagasan abstrak dengan contoh-contoh, kemampuan wicara yang baik (nada, intonasi, ekspresi), dan kemampuan untuk mendengar.

3) Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran

Seorang guru dituntut untuk menguasai materi pelajaran dengan benar, jika telah menguasainya maka materi dapat diorganisasikan secara sistematis dan logis serta harus diiringi dengan kemauan dan semangat untuk memberikan pengetahuan dan ketrampilan kepada para siswa.

4) Sikap positif terhadap siswa

Sikap positif terhadap siswa dapat dicerminkan dalam beberapa cara, antara lain; (1) apakah guru memberi bantuan jika siswanya mengalami kesulitan dalam memahami materi? (2) apakah guru mendorong siswanya untuk mengajukan pertanyaan atau memberi pendapat? (3) apakah guru dapat dihubungi oleh siswanya di luar jam pelajaran? (4) apakah guru menyadari dan peduli dengan apa yang dipelajari siswanya?

5) Pemberian nilai yang adil

Siswa dapat diberitahu berbagai macam penilaian yang akan dilakukan, seperti tes formatif, makalah, proyek, tes akhir, dan pertanyaan lainnya yang mempunyai kontribusi terhadap nilai akhir sejak awal pelajaran.

6) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran

Menurut Barlow pendekatan pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu petunjuk adanya semangat dalam mengajar. Pendekatan yang luwes dalam pembelajaran dapat tercermin dengan adanya kesempatan

waktu yang berbeda diberikan kepada siswa yang memang mempunyai kemampuan yang berbeda.

7) Hasil belajar siswa yang baik

Tingkat penguasaan materi dalam konsep belajar tuntas ditetapkan antara 75%-90%. Berdasarkan konsep belajar tuntas, maka pembelajaran yang efektif adalah apabila setiap siswa sekurang-kurangnya dapat menguasai 75% dari materi yang diajarkan.

Uraian di atas didukung oleh Jusmawati (2015:36) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa indikator berikut ini; 1) skor rata-rata hasil belajar siswa lebih dari KKM, 2) aktivitas siswa secara deskriptif skor siswa minimal berada pada kategori baik. Pembelajaran yang efektif harus mampu memberikan pengalaman baru, dan membentuk kompetensi siswa, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Hasrul (2009:2) dalam jurnalnya juga menyebutkan bahwa pembelajaran efektif menuntut keterlibatan siswa secara aktif, karena merupakan pusat kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi.

Dari berbagai macam indikator keefektifan, maka akan dapat kita lihat apa saja yang sesuai untuk menjadi indikator dari efektivitas media *Explainer video* tersebut, antara lain:

- 1) Tingkat keefektifan media *Explainer video* yang meliputi aspek materi dari media *Explainer video*, aspek interaktif, aspek efisien, aspek kreatif, serta aspek evaluasi. Untuk mengukur tingkat keefektifan media dapat diperoleh

dari kuesioner/angket yang diisi oleh ahli media dan ahli materi. Ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media tersebut saat digunakan dalam proses pembelajaran.

- 2) Tingkat interaksi yang mampu ditimbulkannya. Dapat dilakukan dengan menilai interaksi/perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Proses penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan angket observasi yang diisi oleh observer.
- 3) Hasil belajar. Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil belajar kognitifnya. Untuk menilai hasil belajar dapat dilakukan dengan membandingkan hasil *pre test* dengan *post test* yang diperoleh dari hasil tes tertulis berupa tes pilihan ganda.

2.3 Explainer video

2.3.1 Pengertian Media

Pengertian media pembelajaran menurut Asyhar (2012:8) ialah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Hal serupa disampaikan oleh Sadiman dkk (2012:7) yang menyebutkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam bukunya, Miarso (2007:458) menyebut bahwa media

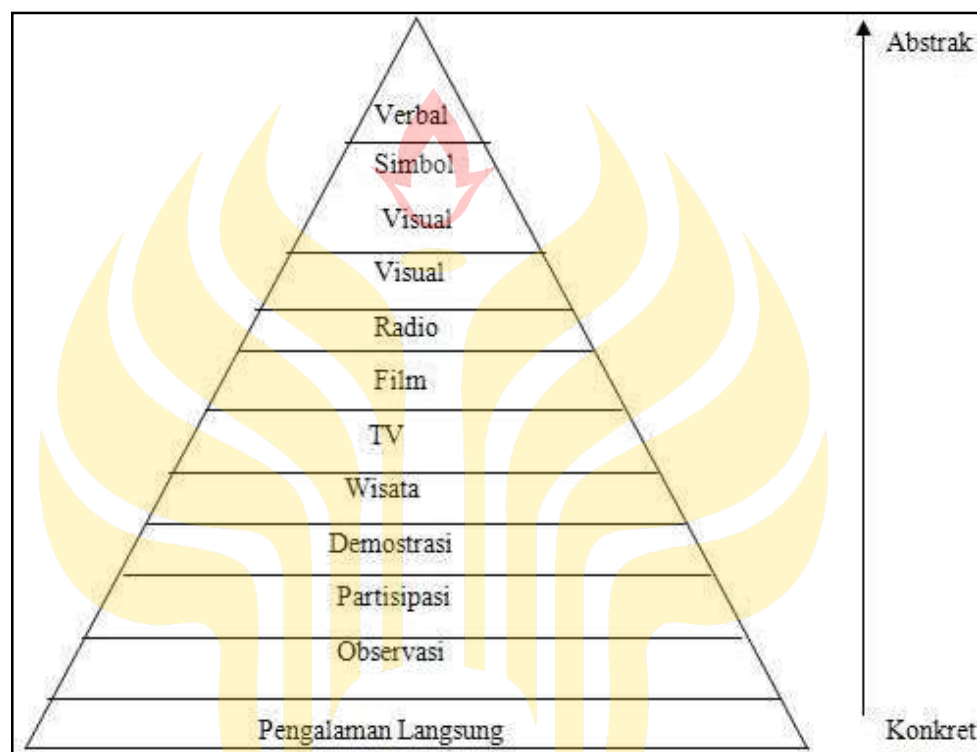
pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran perantara untuk menyalurkan pesan yang ingin disampaikan oleh guru sebagai komunikator kepada siswa yang berperan sebagai komunikan. Media pembelajaran memiliki kemampuan merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa dalam belajar. Sehingga dengan penggunaan media dalam pembelajaran, proses belajar siswa dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran sebagai perantara dalam komunikasi pembelajaran menjadi komponen penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Pemilihan media yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria tertentu. Dick dan Carey dalam Daryanto (2012:86) menyatakan bahwa untuk pemilihan media untuk pembelajaran yang tepat perlu dipertimbangkan beberapa hal, seperti: 1) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran; 2) ketersediaan fasilitas; dan 3) menyangkut keluwesan

Media memiliki jenis yang beragam. Gagne dalam Daryanto (2012:17) mengelompokkan media menjadi tujuh macam, yaitu benda untuk di demonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Sedangkan Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman berdasarkan tingkat dari yang paling konkret ke yang paling

abstrak sebagai usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu. Klasifikasi tersebut dikenal sebagai kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale dalam Sadiman dkk. (2012:8).



Gambar 2.3 Kerucut Pengalaman (*cone of experience*)

Berdasarkan klasifikasi di atas dapat diperoleh suatu kesimpulan bahwa pembelajaran verbal atau pembelajaran yang menggunakan metode ceramah menempati posisi paling abstrak sedangkan pengalaman langsung menjadi yang paling baik dalam memberi pemahaman terhadap siswa. Namun tidak semua pembelajaran dapat menggunakan pengalaman langsung dalam memberi pemahaman kepada siswa. Oleh karena itu dibutuhkan media sebagai perantara. Media sendiri berfungsi mengakomodasi siswa yang kurang dapat mengikuti pembelajaran yang disajikan secara teks ataupun verbal. Media audio visual merupakan salah satu jenis media yang dapat menjadi alternative sebagai media

pembelajaran. Media audio visual dapat menjembatani kendala-kendala yang terjadi dalam pembelajaran selama ini yang cenderung lebih banyak melalui ceramah atau hanya membaca buku. Perpaduan audio dan visual dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat. Sebagaimana diungkapkan oleh Daryanto (2012:5) dalam bukunya yang menyebutkan bahwa manfaat penggunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut ini:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra
- 3) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara siswa dan guru
- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
- 5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam seluruh proses pembelajaran. Hal tersebut diungkapkan oleh Asyhar (2012:37) yang menyebutkan bahwa peningkatan partisipasi (keaktifan) siswa ditandai dengan reaksi yang ditimbulkan oleh siswa terhadap pembelajaran yang

diikutinya. Media pembelajaran mengaktifkan respon siswa sehingga memberi umpan balik dengan segera. Hampir semua media pembelajaran memiliki fungsi kognitif, yang berarti bahwa media memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada siswa tentang sesuatu. Penggunaan *explainer video* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk merangsang siswa agar dapat meningkatkan partisipasinya dalam belajar.

Menurut Wahono dalam Ariani (2010:17) media pembelajaran dinilai berdasarkan beberapa aspek, yaitu:

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
 - a. Efektif dan Efisien dalam pengembangan maupun menggunakan media pembelajaran
 - b. *Reliabel* (handal)
 - c. *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
 - d. *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
 - e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ *software/ tool* untuk pengembangan
 - f. *Kompatibilitas* (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai *hardware* dan *software* yang ada)
 - g. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
 - h. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap

- i. *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

2) Aspek Desain Pembelajaran

- a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan,realistis)
- b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
- c. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- e. Interaktivitas
- f. Pemberian motivasi belajar
- g. Konstektualitas dan aktualitas
- h. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- i. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- j. Kedalaman materi
- k. Kemudahan untuk dipahami
- l. Sistematis, runut, alur logika jelas
- m. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan
- n. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- o. Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
- p. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

3) Aspek Komunikasi Visual

- a. Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran

- b. Kreatif dalam ide berikut penugasan
- c. Sederhana dan memikat
- d. Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik)
- e. *Development visual* (*layout design*, *typhography*, warna)
- f. Media bergerak (animasi, movie)
- g. *Layout interactive* (ikon navigasi)

2.3.2 Pengertian Video

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media tampil dengan beragam jenis yang memiliki karakteristik serta kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi tiga, yaitu media auditif, visual, audiovisual. Media auditif adalah media yang menggunakan indra pendengaran dalam penyajiannya, media visual dapat dipelajari melalui indera penglihatan, sedangkan media audio visual merupakan perpaduan dari media audio serta media visual. Media video sendiri dapat diklasifikasikan ke dalam media *audio-visual*.

Teknologi audio visual menurut Seels & Richey (1994:41) adalah cara menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Peralatan media audio visual memungkinkan pemroyeksian gambar hidup, pemutaran kembali suara, dan penayangan visual yang berukuran besar. Sedangkan menurut Daryanto (2012:87) media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Video

merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, kelompok, maupun individual.

Ada dua aspek yang terdapat dalam media video. Seperti yang dijelaskan oleh Kustiono (2009:79) bahwa media video pada dasarnya memiliki dua aspek, yakni aspek audio dan aspek visual yang dikemas sedemikian rupa sehingga ada keterpaduan dalam penyajiannya. Perpaduan aspek audio dan visual tersebut membuat media video lebih kaya dalam penyampaian pesan. Menurut Miarso (2007:463) dalam bukunya menyebut video sebagai media yang dapat menyampaikan lima bentuk informasi, yaitu gambar, garis, simbol, suara, dan gerakan. Penampilan bergerak sebenarnya disebabkan oleh proyeksi cepat dari serangkaian gambar-gambar diam yang memberikan ilusi gerak karena adanya fenomena *persistence of vision* di otak.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa video merupakan media yang menggabungkan aspek audio dan aspek video. Kedua aspek tersebut dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menyampaikan lima bentuk informasi, yaitu gambar, garis, simbol suara, dan gerakan yang dikemas secara terpadu. Atas ragam jenis bentuk informasi yang dapat disampaikan tersebut, media video dapat menjadi medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik dalam pembelajaran individual maupun klasikal.

2.3.3 Kelebihan Penggunaan Media Video

Penggunaan media video dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh Daryanto (2010:87)

bahwa tingkat daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Lebih jelasnya lagi, kelebihan penggunaan media *audiovisual aids* (AVA) diungkap dalam *Encyclopedia of Education Research* (Daryanto, 2013:203), yaitu: 1) mengurangi verbalisme, memperbesar perhatian siswa, 3) membuat pelajaran lebih mantap, 4) memberikan pengalaman yang nyata, 5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, 6) membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan berbahasa, 7) menarik minat siswa dalam belajar, dan 8) mendorong anak untuk bertanya dan berdiskusi.

Kelebihan-kelebihan penggunaan media video juga turut didukung oleh Kustiono (2009:79) yang menyatakan bahwa media video mampu memberikan banyak kontribusi bagi siswa dalam proses pembelajaran. Kontribusi media video dalam pembelajaran ialah sebagai berikut ini:

- 1) Sangat efektif untuk mengembangkan daya imajinatif siswa
- 2) Mampu menyampaikan pesan-pesan historis sebuah dongeng atau cerita secara visual
- 3) Efektif untuk demonstrasi pembacaan karya sastra
- 4) Membuat siswa semangat belajar
- 5) Mampu mengembangkan indra visual sekaligus indra auditif siswa
- 6) Mampu memvisualisasikan objek-objek yang berukuran besar atau bahkan sangat kecil

- 7) Mampu memvisualisasikan objek-objek yang berlokasi jauh atau bahkan objek-objek yang terjadi di masa lalu
- 8) Mampu memvisualisasikan suatu proses tertentu

2.3.4 Pengertian *Explainer video*

Istilah *explainer video* merupakan gabungan dari dua kata, yaitu *explainer* dan *video*. *Explainer* berasal dari kata *explanation* yang berarti penjelasan. Sedangkan *video* merupakan media gabungan antara aspek audio dan aspek video. Dalam <http://www.adeliestudios.com/explainer-video/> disebutkan bahwa *Explainer video* 'menjelaskan' apa yang dilakukan dengan cepat dan mudah sehingga siapapun dapat memahaminya. Sedangkan menurut Angus dalam (Ali, 2015:3), *explainer video* bertujuan untuk khalayak penonton dan untuk memahami sebuah hal yang akan di jelaskan (produk/layanan) dan bagaimana hal itu berfungsi kepada khalayak. *Explainer* ini menggunakan grafis sederhana dan kata-kata sederhana. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Krämer (2016:255) yang menjelaskan bahwa *expainer video* merupakan video yang menjelaskan secara efektif menyampaikan fakta-fakta yang kompleks untuk kelompok sasaran dalam waktu yang sangat singkat. Lebih jauh Krämer (2016:255) menjelaskan bahwa karakteristik *explainer video* ialah: 1) poin penting dalam *explainer video* terletak pada naskah, 2) video berdurasi pendek, 3) fokus menjaga konten sesederhana mungkin dengan penjelasan yang menggunakan bahasa sederhana, 4) *storytelling* merupakan elemen dasar untuk dan efektif untuk mempengaruhi minat penonton, 5) visual memiliki efek besar untuk penonton dan dapat memikat imajinasi mereka.

Explainer video memiliki kegunaan yang beragam. Seperti yang dijelaskan oleh Pradnyana dalam <http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/> bahwa *explainer video* dapat digunakan untuk berbagai bidang sebagai berikut ini: 1) untuk bisnis dan *startups*, 2) untuk pemasaran secara profesional, 3) untuk pendidikan dan pelatihan. Penggunaan *explainer video* dalam pendidikan dan pelatihan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. *Explainer video* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini pulalah yang menjadi nilai tambah dalam media pembelajaran ini, yaitu media *explainer video* dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar karena sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *explainer video* merupakan salah satu bentuk dari animasi video presentasi, yaitu animasi dua dimensi yang dikombinasikan dengan tulisan, grafik, serta suara menjadi satu kesatuan utuh berupa video. *Explainer video* dikemas secara menarik untuk merangsang minat belajar siswa sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian dari Wardoyo (2015:80) yang menyatakan bahwa media berupa video animasi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga hasil belajarnya meningkat.

Media *Explainer video* yang merupakan media audio visual dapat membuat siswa belajar melalui metode audio serta visual. Belajar melalui metode audio visual cenderung lebih kondusif karena siswa memproses informasi melalui dua indera secara langsung. Penyimpanan informasi dalam

otak dengan menonton video akan lebih banyak daripada hanya belajar dengan membaca deskripsi teks maupun mendengar ceramah.

Dalam pengembangan *explainer video* perlu dipertimbangkan beberapa hal, yaitu (Daryanto, 2012 : 69-70):

- 1) Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional karena pada dasarnya *explainer video* ini ditujukan untuk proses pembelajaran. Apabila tidak menggunakan prinsip ini, maka *explainer video* menjadi tidak efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan tidak ada bedanya dengan presentasi informasi pada umumnya.
- 2) Media *explainer video* merupakan media presentasi yang berfungsi sebagai alat bantu mengajar dan bukan merupakan media pembelajaran utama yang akan dipelajari siswa secara mandiri. Oleh karena itu pesan-pesan yang disajikan dalam media *explainer video* sebaiknya dibuat secara garis besar dan tidak detil, sebab penjelasan secara detil akan disampaikan oleh guru.
- 3) Pengembangan media presentasi sebaiknya menggunakan secara maksimal potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media presentasi ini. Oleh karena itu, unsur-unsur yang ada pada media ini seperti kemampuan untuk menampilkan teks, grafis, warna, animasi, dan unsur audio visual harus dimanfaatkan secara optimal.
- 4) Prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik.

2.3.5 Aplikasi untuk Membuat *Explainer video*

Explainer video dapat dibuat dengan menggunakan berbagai macam aplikasi seperti *Prezi*, *Powtoon*, *GoAnimate*, *Sparkol VideoScribe*, *Sparkol VideoScribes*, *Emaze*, *iMindMap*, *MindMeister*, *Pizton*, *Bitstrip*, *Video Explainer*, *Moovly*, dan lain sebagainya (Safar, 2016:17). *GoAnimate* adalah *software* untuk membuat *animated video*. *GoAnimate* menawarkan banyak karakter-karakter yang Anda bisa gunakan untuk membuat *explainer video*. *PowToon* adalah aplikasi sederhana dan *user-friendly* yang memungkinkan untuk membuat presentasi dengan animasi yang menarik. Untuk menghidupkan presentasi dengan karakter yang lebih dinamis, gambar, dan teks aktif berurutan dapat dengan *step-by-step interface*. Fitur unggulan yang ada pada *PowToon* adalah pengguna dapat memilih format video mode atau presentation mode dari hasil kreasi yang dibuat. *Sparkol VideoScribe* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *explainer video*. Untuk memudahkan penggunanya, aplikasi tersebut menyediakan video template dengan live animasi dalam berbagai kategori. *Sparkol VideoScribe* dibuat untuk membantu semua orang untuk membuat animasi yang bagus dengan proses yang mudah.

Video Explainers merupakan media untuk membuat *explainer video* secara professional. Video Explainer menyediakan lebih dari 800 template video yang dapat digunakan. Proses pembuatan *explainer video* menggunakan Video Explainer terdiri dari 5 tahap yaitu mulai dari Discovery, Scriptwriting, Storyboarding, Animation dan Delivery. *Moovly* juga termasuk kedalam jajaran tools terbaik untuk membuat *explainer video*. *Moovly* menyediakan

banyak fitur untuk Anda dalam membuat display Advertising. Hanya saja Moovly sedikit tidak *user friendly*, tetapi *software* ini memiliki efek-efek visual yang lebih dari pada yang disediakan oleh *software* lainnya. Sedangkan VideoScribe adalah tool presentasi online yang menggunakan animasi whiteboard style. VideoScribe membuat garis halus dari gambar yang kita pilih untuk dibentuk menjadi animasi yang profesional. VideoScribe dilengkapi dengan 1000 gambar royalty-free, musik, dan fonts. Pengguna dapat menambahkan artwork sendiri, voiceovers, dan branding.

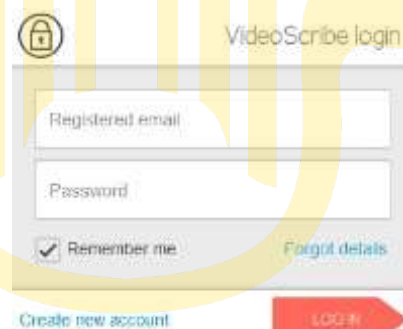
Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe* untuk membuat *explainer video*. Penggunaan aplikasi *Sparkol VideoScribes* ini berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu antara lain kemudahan dalam pembuatan *explainer video* yaitu media dapat dibuat secara *offline* tanpa harus mengandalkan koneksi internet, kualitas video yang dihasilkan, serta tidak ada tanda dari *software* tersebut yang tercantum di video. Apabila dibandingkan dengan *software* lainnya, *Sparkol VideoScribe* lebih tepat digunakan untuk membuat *explainer video* karena pembuatan media menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe* cenderung lebih mudah terlebih apabila dilakukan oleh seorang yang amatir. Sehingga guru yang notabene bukan ahli media dapat membuat media *explainer video* secara mandiri. Guru dapat membuat animasi video membuat *explainer video* sesuai hasil kreasinya sendiri dengan pilihan gambar dan animasi yang tersedia di *Sparkol VideoScribe* maupun gambar yang telah disiapkan sendiri oleh guru. Kreasi pembuatan *explainer video* dapat dengan menambahkan text, background, clipart, maupun suara.

Dalam membuat *explainer video* yang perlu diperhatikan adalah penggunaan bahasa yang jelas dan ringkas bersama dengan visual menghibur. Hal tersebut selain untuk mempresentasikan materi agar jelas namun juga agar dapat menarik perhatian siswa.

2.3.6 Cara Membuat *Explainer Video* dengan Aplikasi *Sparkol VideoScribe*

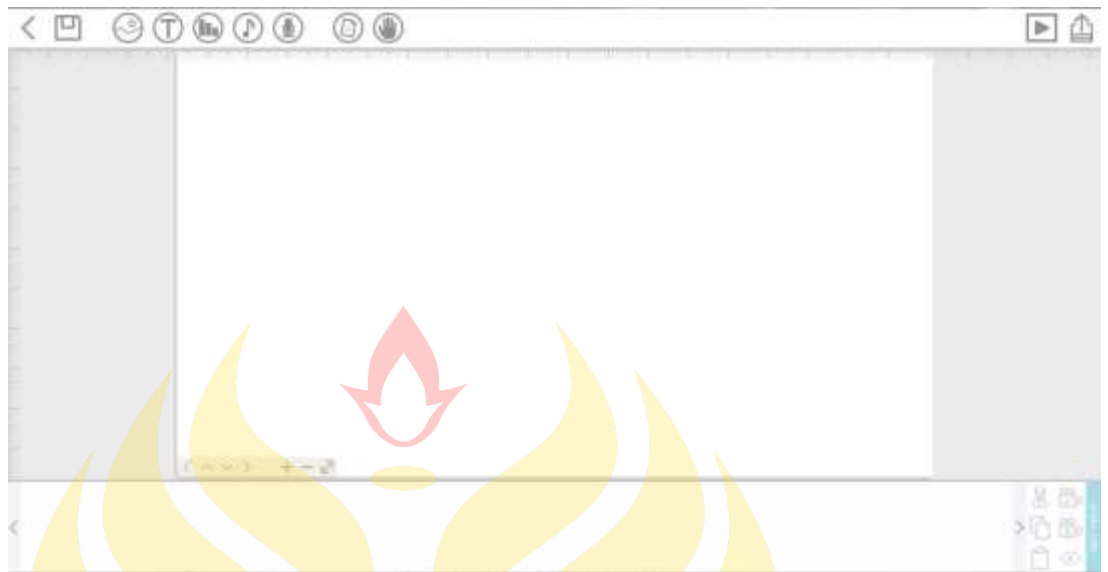
Berikut tahapan yang harus dilakukan untuk membuat *explainer video* dengan menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe*:

- 1) Instal *software Sparkol VideoScribe*.
- 2) Setelah terinstal, buka aplikasi *Sparkol VideoScribe*.
- 3) Lakukan login dengan email dan password



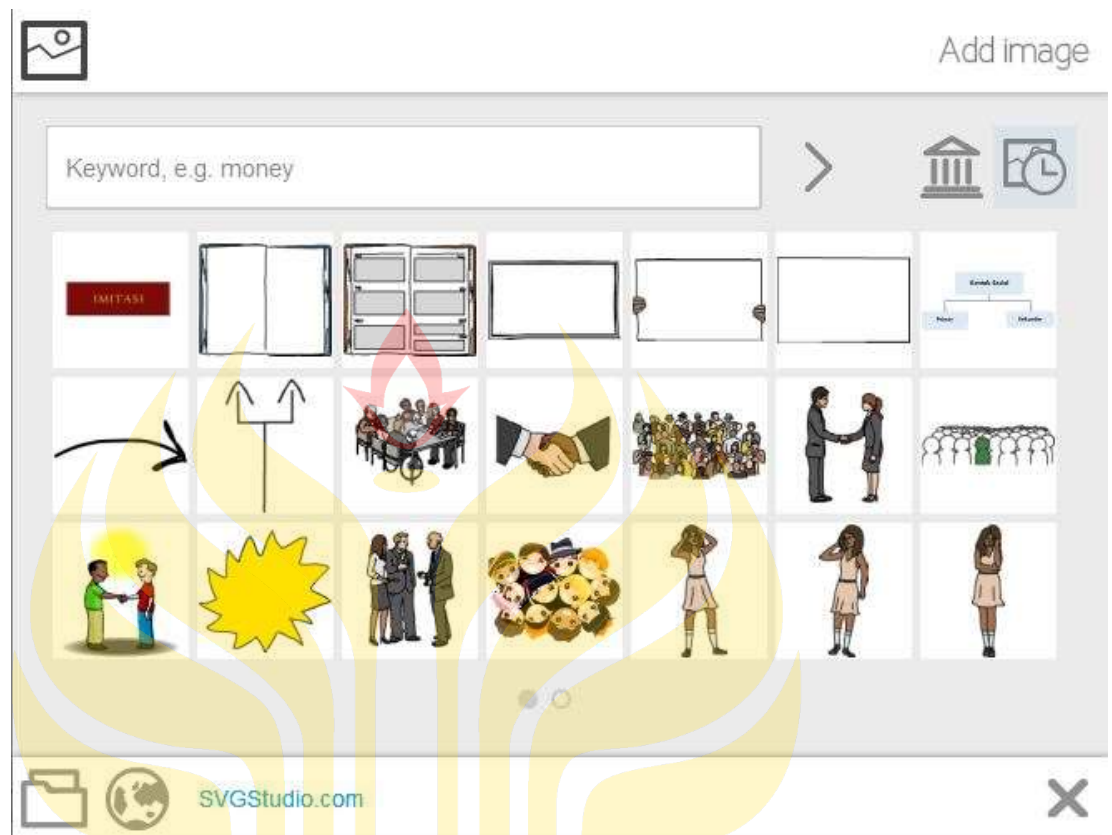
Gambar 2.4. Tampilan *Login*

- 4) Kemudian akan muncul halaman kerja untuk mengkreasikan *explainer video*.



2.5. Tampilan Awal

- 5) Didalam sparkol terdapat beberapa menu, dimana masing-masing dari menu tersebut memiliki fungsi tersendiri. Yang pertama, ada menu yang mirip dengan gambar pemandangan yang terletak di pojok kiri atas, didalam menu tersebut berisi sub menu didalamnya antara lain *Favorite*, *Komputer*, *Library*, dan *Dropbox*. Menu bergambar pemandangan ini digunakan untuk menambahkan gambar yang sudah ada di komputer anda untuk dimasukan kedalam *project*.



2.6. Submenu Menu *Picture*

- 6) Selanjutnya disebelah menu bergambar pemandangan, terdapat menu yang menyerupai huruf T besar. Menu tersebut digunakan untuk menginput kata atau teks yang ingin kita masukan. Atau bisa dibilang itu adalah lembar kerja dari sparkol itu sendiri.



2.7. Menu *Font*

- 7) Setelah itu terdapat menu yang menyerupai gambar nada. Menu tersebut digunakan untuk memasukkan 38usic yang ingin anda gunakan. Namun perlu diketahui bahwa sparkol sendiri juga memiliki 38usic original yang cukup mumpuni untuk anda gunakan didalam project anda.



2.8. Menu *Music*

- 8) Selain itu ada juga menu recorder, dimana menu tersebut digunakan untuk menginput rekaman atau musik suara rekaman untuk dimasukkan ke dalam project yang akan kita buat.



2.9. Menu *Recorder*

- 9) Dan yang terakhir ada Menu Setting (Pengaturan). Didalam menu ini terdapat fitur-fitur yang cukup mendukung untuk kerja kita. Jadi, fungsi dari menu ini ialah untuk mengganti animasi tangan bergerak dan juga paper atau lembar kerja kita.



2.10 Menu *Animation*

- 10) Apabila kita ingin menyimpan sebuah video yang telah kita buat, cukup lakukan klik *Creat and Share this Video* pada bagian kanan atas jendela kerja sparkol.



2.11 Menu *Creat and Share this Video*

- 11) Setelah video tersebut selesai, media tersebut dapat di simpan dalam akun atau juga *export video*. *Explainer video* dapat digunakan untuk dua jenis

pembelajaran yang berbeda, yaitu pembelajaran mandiri maupun untuk media pembelajaran di kelas. Apabila *explainer video* ditujukan untuk pembelajaran secara mandiri, maka *explainer video* dapat di unggah ke YouTube atau Facebook sehingga siswa dapat mengaksesnya secara online. Namun jika video ingin digunakan secara offline atau untuk media pembelajaran di kelas, *explainer video* bisa di download dan ditampilkan saat pembelajaran. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memilih menu *Creat and Share this Video* pada bagian kanan atas jendela kerja sparkol.

2.4 Aktivitas Belajar dan Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Belajar

Menurut James O. Whittaaker (Aunurrahman, 2012: 35) belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hal yang sama dikemukakan oleh Kimble dalam B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson (2008:8). Menurutnya, belajar merupakan perubahan perilaku atau potensi perilaku yang relative permanen yang berasal dari pengalaman dan tidak bisa dinisbahkan ke *temporary body state* (keadaan tubuh temporer) seperti keadaan yang disebabkan oleh sakit, keletihan, dan obat-obatan. Sementara itu Heinich, et al., dalam Prawiradilaga (2012:68)

menganggap belajar sebagai pengembangan pengetahuan, keahlian, atau sikap ketika berinteraksi dengan informasi dan lingkungan.

Dari beberapa pengertian belajar menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan individu dalam hal pengetahuan, keahlian, serta sikap yang berasal dari interaksi individu itu sendiri dengan lingkungannya. Belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, serta belajar dapat dilakukan secara mandiri maupun kelompok. Dalam belajar kelompok atau dalam hal ini suatu kelas, maka diperlukan upaya untuk mendorong diperolehnya perubahan tersebut oleh siswa yang disebut dengan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Uno (2009: 2), yang menyatakan bahwa hakikat dari suatu pembelajaran ialah perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Perencanaan pembelajaran dimaksudkan untuk perbaikan kualitas dalam pembelajaran.

Sebuah rancangan kegiatan pembelajaran, tidak dapat dilepaskan dari tiga variabel pembelajaran. Variabel-variabel tersebut ialah: 1) variabel kondisi pembelajaran, variabel ini yang mempengaruhi penggunaan variabel metode. Di dalamnya berisi tujuan yang ingin dicapai dan karakteristik mata pelajaran; kendala merupakan keterbatasan sumber-sumber seperti waktu, media, dan uang; dan karakteristik siswa yang merupakan aspek-aspek atau kualitas individu siswa seperti bakat, motivasi dan hasil belajar yang dimilikinya. 2) variabel metode pembelajaran diklasifikasikan lebih lanjut menjadi tiga jenis yaitu strategi

pengorganisasian, strategi penyampaian, dan strategi pengelolaan., dan 3) variabel hasil pembelajaran yang dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu keefektifan, efisiensi, dan daya tarik.

2.4.2 Karakteristik Kegiatan Belajar

Menurut Slameto (2010: 3-5), ciri-ciri perubahan yang dialami seseorang yang melakukan kegiatan belajar adalah:

1) Perubahan terjadi secara sadar

Seseorang yang mengalami proses belajar akan menyadari perubahan yang terjadi dalam dirinya. Misalnya ia menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, kecakapannya bertambah, atau kebiasaannya bertambah.

2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam proses belajar, perubahan-perubahan yang terjadi senantiasa bertambah serta tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan yang bersifat aktif ialah perubahan yang terjadi tidak dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu itu sendiri.

4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang terjadi akibat proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa perubahan yang terjadi setelah proses belajar akan bersifat menetap.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan tingkah laku yang terjadi disebabkan karena adanya tujuan yang ingin dicapai. Perbuatan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadarinya.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Hergenhahn (2008:2-3) ciri belajar ialah seperti

berikut ini:

- 1) Hasil dari belajar harus selalu diterjemahkan ke dalam perilaku atau tindakan yang dapat diamati. Setelah mengalami proses belajar, siswa akan melakukan sesuatu yang tidak bisa mereka lakukan sebelum mereka belajar.
- 2) Perubahan behavioral ini relative permanen, artinya hanya sementara dan tidak menetap.

- 3) Perubahan perilaku itu tidak selalu terjadi secara langsung setelah proses belajar selesai. Meskipun ada potensi untuk bertindak berbeda, potensi untuk bertindak ini mungkin akan diterjemahkan ke dalam bentuk perilaku secara langsung.
- 4) Perubahan perilaku berasal dari pengalaman atau praktik (latihan).
- 5) Pengalaman atau praktik harus diperkuat. Artinya hanya respon-respon yang menyebabkan penguatanlah yang akan dipelajari.

2.4.3 Keaktifan

2.4.3.1 Pengertian Keaktifan

Secara harafiah keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat. Kemudian terdapat awalan ke- dan -an sehingga menjadi keaktifan yang memiliki arti kegiatan atau kesibukan. Pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dilakukannya selama pembelajaran (Warsono, 2014:12).

Aktivitas siswa menurut Hamalik (2013:172) adalah belajar sambil bekerja. Bekerja yang dimaksud ialah memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

Belajar secara aktif, baik mental maupun fisik. Di dalam belajar siswa harus mengalami aktivitas mental seperti mengembangkan kemampuan intelektualnya, kemampuan berpikir kritis, kemampuan menganalisis, kemampuan mengucapkan pengetahuannya, dan lain sebagainya. Serta mengalami aktivitas jasmani, seperti mengerjakan sesuatu, menyusun intisari pelajaran, dan lain-lainnya (Slameto, 2010:92).

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa keaktifan adalah kondisi siswa yang mampu memaknai proses pembelajarannya secara baik. Siswa mampu mengalami aktivitas mental dan aktivitas jasmani yang kemudian dapat mengembangkan kemampuan tersebut untuk hidup dalam masyarakat.

2.4.3.2 Karakteristik Keaktifan Belajar

Pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik. Karakteristik tersebut seperti dijelaskan oleh Bonwell (Arifin, 2012:18) ialah seperti berikut ini:

- 1) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh guru tapi pengembangan keterampilan analitis dan kritis terhadap topik atau masalah yang dibahas.
- 2) Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- 3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap berkenaan materi.
- 4) Siswa lebih banyak dirtuntut untuk berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi.
- 5) Umpan balik lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

- 6) Efektif yang menurut KBBI berarti ada efeknya (akibat, pengaruhnya, kesannya)

Curriculum Guiding Commite of the Winsconsin Cooperative Educational Program dalam Hamalik (2009: 20-21) mengklasifikasikan aktivitas siswa dalam proses belajar menjadi: (1) kegiatan penyelidikan: membaca, berwawancara, mendengarkan radio, menonton film, dan alat-alat AVA lainnya; (2) kegiatan penyajian: laporan, panel and round table discussion, mempertunjukkan visual aid, membuat grafik dan chart; (3) kegiatan latihan mekanika: digunakan bila kelompok menemui kesulitan sehingga perlu diadakan ulangan dan latihan; (4) kegiatan apresiasi: mendengarkan music, membaca, menyaksikan gambar; (5) kegiatan observasi dan mendengarkan: bentuk alat-alat dari murid sebagai alat bantu belajar; (6) kegiatan ekspresi kreatif: pekerjaan tangan, menggambar menulis, bercerita, bermain, membuat sajak, bernyanyi, dan bermain music, (7) bekerja kelompok: latihan dalam tata kerja demokratis, pembagian kerja antara kelompok dalam melaksanakan rencana, (8) percobaan: belajar mencobakan cara-cara mengerjakan sesuatu , kerja laboratorium dengan menekankan perlengkapan yang dibuat oleh siswa disamping perlengkapan yang telah tersedia, serta (9) kegiatan mengorganisir dan menilai: diskriminasi, menyeleksi, mengatur dan menilai pekerjaan yang dikerjakan oleh mereka sendiri.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari kemandiriannya dalam belajar. Siswa tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan guru namun juga harus berpikir kritis, menganalisis

dan melakukan evaluasi. Selain itu, siswa juga harus mampu bekerja secara kelompok dan memberikan kontribusi kepada kelompok. Melalui media *explainer video*, siswa dapat dirangsang rasa ingin tahunya sehingga tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru tapi juga mencoba mengkritisi serta bertanya untuk memenuhi rasa ingin tahunya.

2.4.3.3 Indikator Keaktifan Belajar

Menurut Aunurrahman (2012:119) Keaktifan Belajar ditandai oleh keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosional, dan fisik jika dibutuhkan. Sedangkan menurut Jayanto (2013:5) indikator keaktifan belajar sebagai berikut ini:

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman
- 2) Siswa membaca buku/materi
- 3) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat KBM/siswa saat kegiatan tim
- 4) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman
- 5) Siswa melakukan diskusi kelompok
- 6) Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan presentasi
- 7) Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar tim
- 8) Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru
- 9) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar tim
- 10) Siswa menjawab pertanyaan (menulis) dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka indikator keaktifan siswa setelah melakukan proses belajar dengan menggunakan *explainer video* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa memperhatikan media *explainer video* yang ditayangkan.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru dan teman yang sedang bertanya maupun melakukan presentasi.
- 3) Siswa mengajukan pertanyaan maupun memberi komentar terhadap materi yang ditayangkan melalui *explainer video*.
- 4) Siswa melakukan diskusi kelompok.
- 5) Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

2.4.4 Hasil Belajar

2.4.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan perubahan perilaku yang diperoleh seorang (siswa) setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri seseorang tidak selalu dikatakan sebagai hasil belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Perubahan perilaku dalam pembelajaran yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Peristiwa belajar yang terjadi pada diri pembelajar dapat diamati dari perbedaan perilaku (kinerja) sebelum dan sesudah berada ketika dalam belajar.

Menurut Hamalik (2013:30) hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Aspek-aspek tersebut ialah: 1) pengetahuan, 2) pengertian, 3) kebiasaan, 4) keterampilan, 5) apresiasi, 6) emosional, 7) hubungan sosial, 8) jasmani, 9) etis atau budi pekerti, dan 10) sikap.

Hasil belajar dinyatakan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Menurut Slameto (2003: 30) tes hasil belajar adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan untuk mengukur kemajuan siswa. Hasil tes ini berupa data kuantitatif. Adapun hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom secara garis besar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Sudjana, Nana 2012 : 22)

Berdasarkan Taksonomi Bloom, ranah kognitif dirinci sebagai berikut (Arikunto, 2013:131-133)

a. Mengenal (*recognition*)

Dalam pengenalan siswa diminta untuk memilih satu diantara dua atau lebih jawaban. Kemudian mengungkap atau mengingat kembali (*recall*). Berbeda dengan mengenal, maka dalam mengingat kembali siswa diminta untuk mengingat satu atau beberapa fakta sederhana.

b. Pemahaman (*comprehension*)

Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

c. Penerapan atau Aplikasi

Untuk penerapan ini siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih suatu abstraksi tertentu (konsep, hukum, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.

d. Analisis

Dalam tugas analisis ini siswa diminta menganalisis suatu hubungan atau situasi yang kompleks atas konsep-konsep dasar.

e. Sintesis

Siswa diminta untuk menggabungkan atau menyusun kembali hal-hal yang spesifik agar dapat mengembangkan suatu struktur baru.

f. Evaluasi

Mengevaluasi dalam aspek kognitif menyangkut masalah benar atau salah yang didasarkan atas dalil, hukum prinsip pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan jika hasil belajar merupakan perubahan perilaku setelah mengalami aktivitas belajar. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir termasuk menghafal, memahami, mengimplikasikan, menganalisis dan mengevaluasi. Hasil belajar dari ranah kognitif ini dapat diukur dengan tes yang berupa data kuantitatif. Sedangkan ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat,

sikap dan emosi. Hasil belajar afektif akan tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku yang dapat dinilai dari observasi.

Pada penelitian ini, untuk mengukur hasil belajar siswa dalam ranah kognitif yang berupa hafalan, pemahaman, implikasi serta analisis dan evaluasi mengenai materi interaksi sosial setelah menggunakan media pembelajaran *explainer video* dapat dilihat melalui sebuah tes. Sedangkan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran *explainer video* dapat dilakukan melalui perbandingan hasil belajar siswa. Perbandingan hasil belajar siswa tersebut diperoleh melalui test yang dilakukan sebelum menggunakan media *explainer video* (*pre test*) dan setelah menggunakan *explainer video* (*post test*).

2.4.4.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang memengaruhi belajar dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar sehingga menentukan kualitas hasil belajar (Baharuddin & Wahyuni, 2008:19-28).

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu.

Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan psikologis.

a. Faktor fisiologis

Ialah faktor yang berhubungan dengan fisik individu. Ialah tonus jasmani dan fungsi jasmani atau fisiologi. Kondisi fisik dan peran fungsi fisiologi seseorang sangat memengaruhi aktivitas belajar seseorang.

b. Faktor psikologis

1) Kecerdasan/intelegensi siswa

Kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat.

2) Motivasi

Motivasi mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku setiap saat.

3) Minat

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

4) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relative tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

5) Bakat

Bakat secara umum didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan

2. Faktor-Faktor Eksternal

a. Lingkungan sosial

- 1) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi dan teman-teman sekolah dapat memengaruhi proses belajar seseorang. Hubungan yang harmonis dalam lingkungan sekolah dapat menjadi motivasi siswa dalam belajar lebih baik.
- 2) Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan memengaruhi belajar siswa.
- 3) Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga, pengelolaan keluarga dapat memberi dampak pada aktivitas belajar siswa.

b. Lingkungan nonsosial.

- 1) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, sinar yang tidak terlalu terang maupun gelap, suasana yang tenang dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa.
- 2) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam. Pertama *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar dan lain sebagainya.. kedua *software*, yaitu kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabi.
- 3) Faktor materi pelajaran. Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa. Begitu juga dengan metode mengajar

guru yang perlu disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa.

Menurut Hamalik (2013:32) belajar yang efektif dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor belajar itu ialah sebagai berikut:

- 1) Faktor kegiatan, penggunaan, dan ulangan. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinu dibawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap.
- 2) Belajar memerlukan latihan, dengan jalan: *relearning*, *recalling*, dan *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dipelajari dapat lebih mudah dipahami.
- 3) Belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasaannya.
- 4) Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya.
- 5) Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman.
- 6) Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa, besar peranannya dalam proses belajar.

- 7) Faktor kesiapan belajar. Faktor kesiapan ini berhubungan dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan.
- 8) Faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat.
- 9) Faktor-faktor fisiologi. Kondisi badan siswa siswa yang beelajar sangat berpengaruh dalam proses belajar.
- 10) Faktor intelegensi. Murid yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar.

Menurut Slameto (2008: 54-72) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor-faktor tersebut ialah seperti berikut ini:

- 1) Faktor Intern

Faktor intern dibagi menjadi tiga, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologi, dan faktor kelelahan. Dalam faktor jasmaniah terdapat beberapa jenis, yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh. Ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor tersebut adalah intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Sedangkan faktor kelelahan dibagi menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani dapat dilihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan membaringkan tubuh. Dan kelelahan rohani dapat

dilihat dengan adanya kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu menghilang.

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

a. Faktor keluarga

Dalam proses belajar, siswa akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua serta latar belakang kebudayaan.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh tersebut disebabkan karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar siswa adalah kegiatan siswa dalam

masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal serta faktor eksternal. Faktor internal ialah faktor yang berasal dalam diri individu itu sendiri seperti bakat, minat, motivasi, kecerdasan, serta kondisi fisik. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu. Faktor eksternal dapat berupa lingkungan sosial individu, kondisi lingkungan, sarana belajar siswa, serta materi belajar siswa.

Media pembelajaran dipakai untuk menyampaikan pesan oleh guru menjadi salah satu faktor ekstern dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang lengkap dan tepat dapat memudahkan siswa menerima bahan pelajaran yang diberikan. Dengan demikian, maka siswa akan menjadi lebih giat dalam belajar.

Explainer video menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru agar siswa tidak mengalami kebosanan. Media ini menekankan pada animasi dua dimensi yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

2.4.4.3 Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Indikator keberhasilan suatu pembelajaran adalah (Fathurrohman, 2009:113):

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok;
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok;
- 3) Terjadi proses pemahaman materi yang secara sekuensial (*sequential*) mengantarkan materi tahap berikutnya.

Indikator di atas tidak hanya untuk mengukur aspek kognitif, tetapi aspek lainnya seperti aspek afektif dan aspek psikomotorik. Berdasarkan pernyataan di atas maka indikator keberhasilan pembelajaran IPS menggunakan media *explainer video* dalam penelitian ini adalah:

- 1) Siswa dapat memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungan dan masyarakat dengan baik setelah menggunakan media *explainer video*.
- 2) Memiliki kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dalam kelompok.
- 3) Siswa mampu berpikir logis dan kritis serta mampu memecahkan masalah setelah menggunakan media *explainer video*.

2.5 Pembelajaran IPS

2.5.1 Pengertian IPS

IPS secara terminology diambil dari istilah *sosial studies* yang telah berkembang di Amerika Serikat dan Inggris. IPS merupakan perwujudan dari pendekatan interdisipliner dari beberapa konsep ilmu-ilmu sosial yang dipadupadankan dan disederhanakan untuk tujuan pengajaran di sekolah.

Pendidikan IPS tidak hanya mementingkan aspek kognisi, tetapi juga afeksi, konasi, dan psikomotor (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Melalui mata pelajaran IPS ini, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan menjadi warga dunia yang cinta damai.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang isu-isu sosial dengan unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Tema yang dikaji dalam IPS adalah fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat baik masa lalu, masa sekarang, dan kecenderungannya di masa-masa mendatang. Pada jenjang SMP/MTs, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Martorella dalam Solihatin (2008:14) mengatakan bahwa pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan daripada transfer konsep, karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang dimilikinya. Dalam memilih sebuah media pembelajaran perlu diperhatikan beberapa hal agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) sebagai lembaga negara yang mengurus kualitas pembelajaran telah membuat standar sendiri yang harus dipenuhi dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut BSNP (Muslich, 2010: 291), bahan ajar yang berkualitas wajib memenuhi empat unsur kelayakan yakni kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan

kegrafikaan. Isi menyangkut materi yang ada di dalam media pembelajaran, sehingga unsur kelayakan isi merupakan unsur utama dalam menentukan kualitas media pembelajaran. Kelayakan isi menurut BSNP (Muslich, 2010: 291) mengacu pada Permendiknas No. 2 Tahun 2008 yakni harus memenuhi tiga indikator: (1) Kesesuaian uraian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, (2) Keakuratan materi, (3) Materi pendukung pembelajaran.

Variabel penelitian yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah penilaian terhadap isi dan penyajian bahan ajar dasar dan pengukuran listrik.

- a. Penilaian Kelayakan Isi merupakan penilaian terhadap isi materi pembelajaran yang disajikan.
- b. Penilaian Kelayakan Bahasa merupakan penilaian terhadap bahasa pada bentuk penyajian dari bahan ajar
- c. Penilaian Kelayakan Kegrafikan merupakan penilaian terhadap tampilan secara grafika dan tampilan bahan ajar.

2.5.2 Ruang Lingkup Materi

Ruang lingkup mata pelajaran IPS menurut Akbar & Hadi (2011:85) ialah sebagai berikut: 1) manusia, tempat, dan lingkungan, 2) waktu, berkelanjutan, dan perubahan, 3) sistem sosial dan budaya, serta 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Lebih jelasnya disebutkan ruang lingkup mata pelajaran IPS menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu ;
- 2) Perubahan masyarakat Indonesia pada zaman praaksara, zaman Hindu-Buddha dan zaman Islam, zaman penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan, masa pergerakan kemerdekaan sampai dengan awal reformasi;
- 3) Jenis dan fungsi kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat;
- 4) Interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi;

2.5.3 Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Somantri (2001:199), tujuan pendidikan IPS diantaranya untuk membantu tumbuhnya berpikir ilmuwan sosial dan memahami konsep-konsepnya, serta membantu tumbuhnya warga negara yang baik. Gross dalam Solihatin (2008:14) menyatakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Tujuan utama dari pembelajaran IPS adalah untuk membina para siswa menjadi warganegara yang mampu mengambil keputusan secara demokratis dan rasional yang dapat diterima oleh semua golongan yang ada di dalam masyarakat. Adapun rincian tujuan mata pelajaran IPS adalah agar siswa memiliki kemampuan:

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;

- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Proses pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah pendekatan proses sains. Beberapa keterampilan yang dibina antara lain:

- 1) Keterampilan berpikir yaitu kemampuan mendeskripsikan, mendefinisikan, mengklasifikasi, membuat hipotesis, membuat generalisasi, memprediksi, membandingkan dan mengkontraskan, dan melahirkan ide-ide baru;
- 2) Keterampilan akademik yaitu kemampuan membaca, menelaah, menulis, berbicara, mendengarkan, membaca dan menginterpretasi peta, membuat garis besar, membuat grafik dan membuat catatan.
- 3) Keterampilan penelitian yaitu mendefinisikan masalah, merumuskan suatu hipotesis, menemukan dan mengambil data yang berhubungan dengan masalah, menganalisis data, mengevaluasi hipotesis dan menarik kesimpulan, menerima, menolak atau memodifikasi hipotesis dengan tepat.
- 4) Keterampilan sosial yaitu kemampuan bekerjasama, memberikan kontribusi dalam tugas dan diskusi kelompok, mengerti tanda-tanda non-verbal yang disampaikan oleh orang lain, merespon berbagai masalah, memberikan penguatan terhadap kelebihan orang lain, dan mempertunjukkan kepemimpinan yang tepat.

2.5.4 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pada Tema Interaksi Sosial

2.5.4.1 Kompetensi Inti

Dalam penelitian ini, tema yang digunakan adalah Interaksi Sosial.

Kompetensi inti yang harus dikuasai siswa ialah sebagai berikut :

- 1) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- 2) Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- 3) Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- 4) Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

2.5.4.2 Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar dari tema Interaksi Sosial adalah:

- 1) Memahami pengertian dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

- 2) Mengobservasi dan menyajikan bentuk-bentuk dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi di lingkungan masyarakat sekitar.

Lebih jauh, materi yang ingin disampaikan menggunakan *explainer video* ini adalah mengenai dinamika interaksi manusia. Materi ini mencakup pengertian dinamika interaksi manusia dengan alam, sosial, budaya, dan ekonomi serta bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. Keefektifan yang diaksud dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang terjadi setelah penggunaan media *explainer video* ke dalam pembelajaran tema interaksi sosial. Pengembangan media pembelajaran IPS sangat diperlukan untuk menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Keefektifan pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa.

2.6 Penggunaan *Explainer Video* dalam Pembelajaran IPS

Proses belajar mengajar adalah proses yang diatur sedemikian rupa agar menurut langkah-langkah tertentu sehingga tujuan yang diinginkan berhasil. Menurut Prabowo dalam Ahmadi & Amri (2011:33) langkah-langkah atau sintaks pembelajaran dapat dibuat sendiri berupa langkah-langkah baru dengan sedikit perbedaan. Ada tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Pada tahap perencanaan, guru harus menentukan kompetensi dasar serta menentukan indikator dan hasil belajar yang ingin diperoleh oleh siswa. Pada

tahap pelaksanaan, langkah yang harus ditempuh guru ialah; 1) menyampaikan konsep pendukung yang harus dikuasai siswa, 2) menyampaikan konsep-konsep pokok yang akan dikuasai siswa, 3) menyampaikan keterampilan proses yang akan dikembangkan, 4) menyampaikan alat dan bahan yang dibutuhkan, dan 5) menyampaikan pertanyaan kunci. Selain itu guru juga dituntut untuk dapat melakukan manajemen kelas seperti pengelolaan kelas, kegiatan proses, kegiatan pencatatan data, serta diskusi. Kemudian untuk tahap evaluasi dibagi menjadi dua, yaitu tahap evaluasi proses dan tahap evaluasi hasil. Dalam evaluasi proses, yang harus menjadi perhatian adalah ketepatan hasil pengamatan, penyusunan alat atau bahan dan analisa data. Sedangkan pada evaluasi hasil yang harus dilakukan adalah menilai penguasaan konsep-konsep telah sesuai dengan indikator yang dihasilkan.

Sedangkan menurut Sudjana (2009:147) terdapat tiga hal pokok yang harus diperhatikan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran, yaitu tahap prainstruksional, tahap instruksional serta tahap penilaian dan tidak lanjut. Berikut penjabaran dari ketiga tahap tersebut.

1. Tahap prainstruksional. Tahap ini merupakan awalan untuk memulai suatu proses pembelajaran. Kegiatan yang dapat dilakukan guru antara lain menanyakan kehadiran siswa bertanya mengenai materi sebelumnya, memberi kesempatan siswa untuk bertanya mengenai pelajaran yang belum dikuasainya dan lain sebagainya. Tujuan dari tahap prainstruksional adalah untuk mengungkapkan kembali tanggapan siswa terhadap bahan pelajaran yang telah diterimanya.

2. Tahap instruksional. Tahap ini merupakan inti dari suatu pembelajaran, dimana guru memberikan bahan pelajaran yang telah disusunnya kepada siswa. Pada tahap ini akan lebih baik apabila kegiatan dititikberatkan kepada siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.
3. Tahap evaluasi dan tindak lanjut. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari tahap instruksional. Kegiatan yang dapat dilakukan antara lain mengajukan pertanyaan terkait materi yang baru saja dipelajari dan memberi penjelasan singkat mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka pembelajaran IPS yang menggunakan media *explainer video* dalam penelitian ini akan menggunakan model *cooperative learning*. Dalam pembelajarannya terdapat tiga tahapan, yaitu tahap pendahuluan, tahap inti dan tahap penutup. Pada tahap pendahuluan terdapat beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru antara lain; pertama guru menanyakan kehadiran siswa dan mencatat siapa yang tidak hadir serta alasannya. Kemudian untuk mengetahui kesiapan siswa terhadap pembelajaran yang akan dipelajarinya guru menanyakan kepada siswa sampai dimana pembahasan pembelajaran sebelumnya dan mengaitkan pelajaran tersebut dengan pelajaran yang akan dipelajari yaitu mengenai interaksi sosial. Untuk membangun konsep-konsep mengenai interaksi yang ada di masyarakat, siswa diajak untuk mengumpulkan informasi dari yang telah diketahuinya mengenai aktivitas masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya. Setelah informasi-informasi tersebut terkumpul, guru lalu menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran

yang akan dilakukan adalah agar siswa memahami jenis-jenis interaksi manusia yang terjadi di lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat dan dapat menghasilkan gagasan kreatif mengenai interaksi manusia tersebut.

Pada Tahap Inti, guru menyajikan materi yang berisi tentang interaksi-interaksi yang dilakukan manusia yang ada di sekitar siswa. Media pembelajaran yang menarik diharapkan mampu merangsang keingintahuan siswa mengenai interaksi sosial. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan para siswa tersebut dirumuskan dan untuk menjawabnya guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok diskusi. Selama kegiatan diskusi berlangsung, guru membimbing siswa seperlunya. Setelah selesai, tiap kelompok mengirimkan wakilnya untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka, sedangkan kelompok lain mendengarkan dan memberi tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok yang melakukan presentasi.

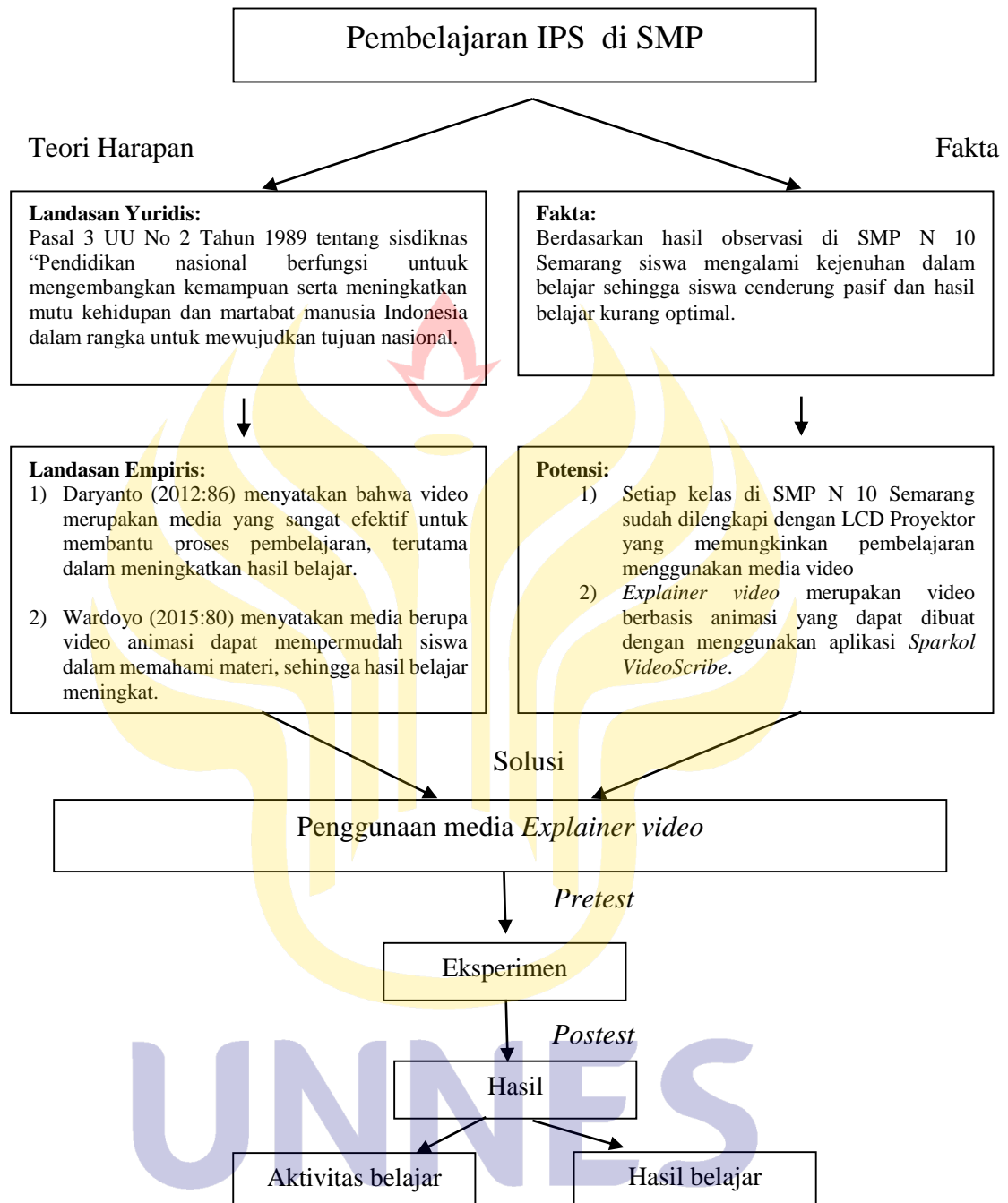
Tahap terakhir, yaitu tahap evaluasi yang dapat dilakukan guru ialah mengecek dan memberikan umpan balik terhadap tugas yang dilakukan serta membimbing siswa menyimpulkan seluruh materi pembelajaran yang baru saja dipelajari. Dan untuk mengetahui keberhasilan pelajaran yang telah dilakukan, guru memberi pertanyaan kepada siswa mengenai materi kelembagaan sosial dalam bentuk tes tertulis atau yang biasa disebut dengan *posttest*. Selain itu siswa diberi angket untuk menilai media; *explainer video* dan pembelajaran yang telah dilakukan. Dan untuk menutup kegiatan, guru memberikan penjelasan mengenai materi untuk pertemuan selanjutnya.

2.7 Kerangka Berpikir

Tujuan Pendidikan Nasional Indonesia menurut Pasal 3 UU No 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia manusia. Namun berdasarkan observasi di SMP Negeri 10 Semarang, pembelajaran IPS lebih banyak diisi dengan ceramah sehingga siswa cenderung bosan. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Menurut Daryanto (2012:86) video merupakan media yang efektif untuk membantu proses pembelajaran. Hasil penelitian dari Wardoyo (2015:80) juga menyebutkan bila video animasi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

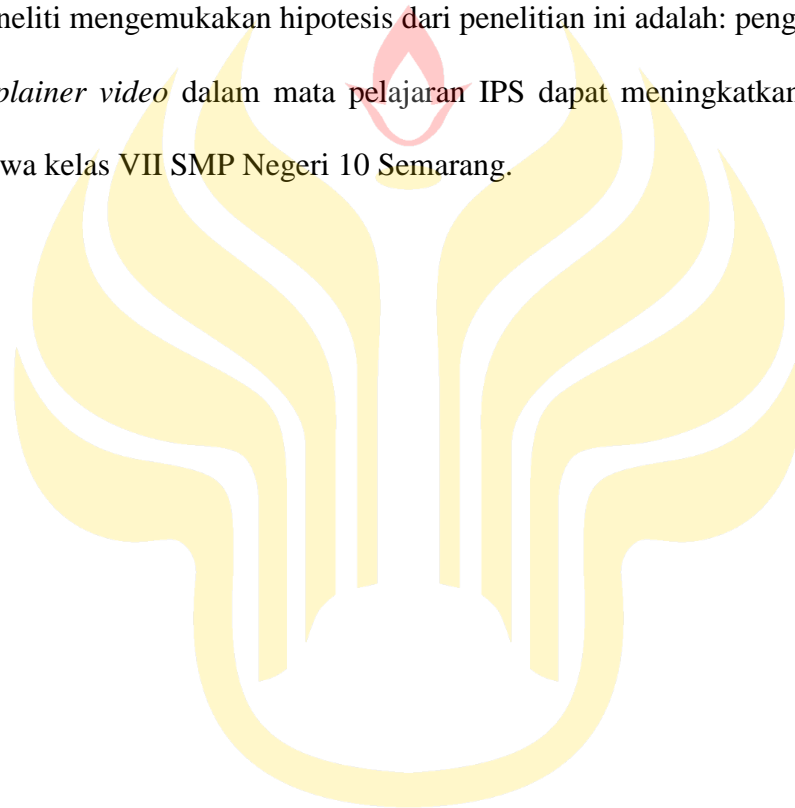
Di setiap kelas di SMP Negeri 10 Semarang telah di fasilitasi dengan LCD Proyektor, sehingga media video dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran. Media *explainer video* ini dapat dibuat dengan mudah dengan aplikasi *Sparkol VideoScribe*, sehingga gurupun dapat membuat media yang sesuai dengan kebutuhan siswanya secara mandiri. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka digunakanlah media *explainer video* dalam pembelajaran IPS.



Gambar 2.12. Penggunaan *explainer video* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VII

2.8 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2010:96). Berdasarkan kerangka berpikir di atas, peneliti mengemukakan hipotesis dari penelitian ini adalah: penggunaan media *explainer video* dalam mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 10 Semarang.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebaagai berikut:

- 5.1.1. Media *explainer video* ini terbukti efektif sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat setelah penggunaan media *explainer video* yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran.
- 5.1.2 Terdapat pengaruh media *explainer video* terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Tingkat rata-rata keaktifan siswa kelas VII B SMP Negeri 10 Semarang adalah 74.8%, yang termasuk dalam kategori baik. Selama pembelajaran berlangsung, siswa ikut berpartisipasi secara aktif.
- 5.1.3 Penggunaan media *explainer video* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari besarnya nilai t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} ($-17,279 < -2,035$) dengan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari perbandingan antara rata-rata nilai *posttest* dengan nilai rata-rata nilai *pretest*, yaitu rata-rata nilai *posttest* (80,98) lebih tinggi daripada nilai *pretest* (55.39).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media *explainer video* dalam pembelajaran IPS pada materi yang sesuai. Mengingat penggunaan media *explainer* pada penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2.2 Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan meningkatkan partisipasinya dalam mengikuti pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

5.2.3. Bagi Peneliti Lain

Pemanfaatan media *explainer video* memerlukan pengelolaan kelas yang baik, sehingga apabila akan melakukan penelitian mengenai penggunaan media *explainer video* hendaknya media dan peralatan lain yang digunakan dalam proses pembelajaran dipersiapkan secara matang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Khoirul & Sofan Amri. 2011. *PAIKEM GEMBROT Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot (Sebuah Analisis Teoritis, Konseptual, dan Praktik)*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Akbar, Sa'adun & Sriwiyana, Hadi. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media
- Ali, M. Fauzil, Muh, Bahruddin & Thomas Hanandry Dewanto. 2015. Perancangan Iklan Kampanya Penghargaan Adiwiyata Kabupaten Gresik Melalui Animation Explainer Sebagai Upaya Peningkatan Kesadaran Lingkungan Hidup. *Jurnal Desain Komunikasi Visual* 4(2): 1-9 [Diakses tanggal 19-09-2016]
- Ariani, Niken & Dany Haryanto. 2012. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Arifin, Zainal & Adhi Setyawan. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: PT Skripta Meda Creative
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Azwar, Saifuddin. 2012. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Baharuddin & Esa Wahyuni Nur. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media
- Baharuddin, Ilham. 2014. Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan. *Jurnal Nalar Pendidikan* 2(2): 247-255 [Diakses tanggal 23-09-2016]
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya

- Dewi Salma Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Dunne, Richard & Ted Wragg. 1996. *Pembelajaran Efektif*. Penerjemah: Anwar Jasin. Jakarta: Grasindo
- Fathurrohman, Pupuh & Sobry Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama
- Guerin, Eric. 2013. What the Heck is an 'Explainer Video'?. <http://www.adeliestudios.com/explainer-video/> [Diakses tanggal 23-09-2016]
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Statistik*. Yogyakarta: Andi Offset
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasrul. 2009. Pemahaman tentang Gaya Belajar. *Jurnal MEDTEK*, 1(2): 1-9 [Diakses tanggal 19-09-2016]
- Hergenhahn, B.R & Matthew H. Olson. 2008. *Theori Of Learning (Teori Belajar)*. Penerjemah: Tri Wibowo. Jakarta: Kencana
- Jayanto, I. D & Sukirno. 2013. Penerapan Pembelajaran TGT dengan Akuntapoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Man Yogyakarta Iii. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 11(2): 1-10. [Diakses tanggal 19-09-2016]
- Jusmawati, Hamzah U. & Muhammad D. 2015. Efektivitas Penerapan Model Berbasis Masalah *Setting* Kooperatif Dengan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas X SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Daya Matematis*, 3(1): 30-40. [Diakses tanggal 19-09-2016]
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Kurikulum 2013*. Kemendikbud
- Krämer, A., & Böhrs, S. (2016). How Do Consumers Evaluate Explainer Videos? An Empirical Study on the Effectiveness and Efficiency of Different Explainer Video Formats. *Journal of Education and Learning*, 6(1), 254-266 [Diakses tanggal 19-09-2016]
- Kustiono. 2009. *Media Pembelajaran*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Muslich, M. (2010). *Textbook Writing*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pradnyana, Bagus Mertha. 2014. Apa itu VideoScribe? <http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/> [Diakses tanggal 23-09-2016]
- Rahayu, Slamet. 2013. Keefektifan antara Media Animasi Flash dengan Powerpoint dalam Pembelajaran Biologi Kelas VII di SMP Negeri 1 Semarang Tahun

- Ajaran 2012/2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. [Diakses tanggal 17-09-2016]
- Saberan, Riduan. 2012. Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Kependidikan LENTERA* 7(2):1-19 [Diakses tanggal 23-09-2016]
- Sadimann, Arif. S. dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Safar, A. H. (2016). Educating Nonlinearly and Visually in the Digital Knowledge Age: A Delphi Study. *Asian Sosial Science*, 12(4), 11-22. [Diakses tanggal 19-09-2016]
- Santoso, Slamet. 2009. *Statistika Deskriptif*. Yogyakarta: Ardana Media
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihatin, Etin & Raharjo. 2008. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Somantri & Muhammad Numan. 2001. *Menggagas Pembaharuan IPS*. Bandung: Rosdakarya
- Subkhan, Edi. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan: Perspektif Paradigmatik dan Multidimensional*. Yogyakarta: Deepublish
- Sudjana N & A Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana N & A Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, U.S., Leonard, Huri S., & Rismurdiyati. 2012. Penaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 2(1): 71-81 [Diakses tanggal 19-09-2016]
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif: Konsep Dasar & Praktiknya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Uno, H. B. & Nurdin M. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, H. B. & Nurdin M. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM “Strategi pembelajaran PAILKEM merupakan salah satu strategi yang dapat*

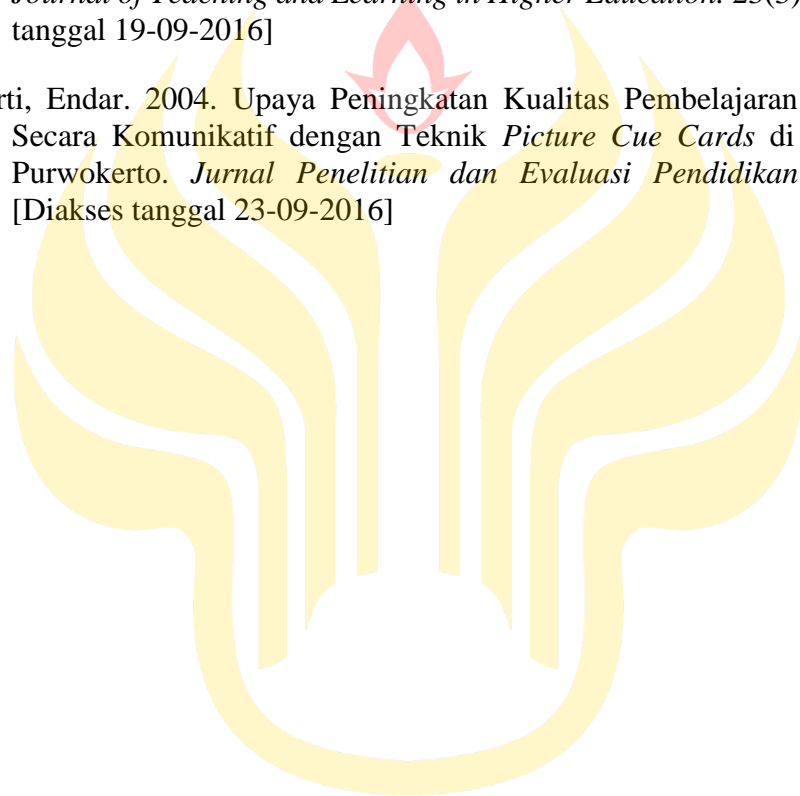
diterapkan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di sekolah".
Jakarta: Bumi Aksara

Wardoyo, T.C.T. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Warsono dan Hariyanto. 2014. *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Wright, G.B. 2011. Student-Centered Learning in Higher Education. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*. 23(3): 92-97 [Diakses tanggal 19-09-2016]

Yuniarti, Endar. 2004. Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Komunikatif dengan Teknik *Picture Cue Cards* di SMK Negeri 3 Purwokerto. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 4(1): 114-124 [Diakses tanggal 23-09-2016]



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG