

PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PPKn PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 DAWARBLANDONG, MOJOKERTO

Rizky Putri Mas'udah

11040254238 (PPKn, FISH, UNESA) Rzkyptr20793@yahoo.com

I Made Suwanda

0009075708 (PPKn, FISH, UNESA) imadesuwanda@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Yang dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa. Karena dalam proses pembelajaran, siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan guru di kelas VII-1 SMP Negeri 1 Dawarblandong. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah media *audio-visual* khususnya yaitu melalui penggunaan media video animasi. Dalam penelitian ini media video animasi tersebut diujicobakan kepada siswa kelas VII-1 SMP Negeri 1 Dawarblandong. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* dengan teknik *purpose sampling*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto. Sampel dalam penelitian ini berjumlah satu kelas yaitu kelas VII-1 yang berjumlah empat puluh lima siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *test* yang berbentuk pilihan ganda. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa. Hasil temuan dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada saat melakukan *pre-test* dan setelah melakukan *post-test*. Rata-rata hasil belajar pada *pre-test* siswa menunjukkan 50,933333, sedangkan rata-rata hasil belajar pada saat *post-test* yaitu 59,866667. Dengan demikian, maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas VII-1 SMP Negeri 1 Dawarblandong.

Kata Kunci: media video animasi, hasil belajar

Abstract

The purpose of this research is to know the influence of the use of media video animation against the results of student learning. The event will be based by the low level of student learning outcomes. Because in the process of learning, students have difficulty in accepting the given learning materials for teachers in class VII-1 SMP Negeri 1 Dawarblandong. In this study the learning media used are audio-visual media in particular through the use of media video animation. In this study the media video animation test to the students of class VII-1 SMP Negeri 1 Dawarblandong. The methods used in this research is experimental research methods. The design of this research use the pretest and posttest with the sampling technique purpose. This research was carried out in the SMP 1 Dawarblandong, Mojokerto. The sample in this study amounted to one class, namely class VII-1 of forty-five students. Data collection is done using the multiple choice test. Increasing student learning outcomes can be seen from the average of student learning outcomes. Results of the research indicate that there is a difference in the average student learning outcomes at the time of pre-test and after doing the post-test. The average results of the study on pre-test students show 50.933333, while the average results of the study at the time of the post-test is 59.866667. Then an increase in student learning outcomes of class VII-1 SMP Negeri 1 Dawarblandong.

Keywords: media video animated, learning outcomes

PENDAHULUAN

Berbagai upaya yang dilakukan pemerintah dalam mewujudkan pembangunan nasional yaitu pembangunan negara Indonesia seutuhnya. Salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan, pembangunan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang diharapkan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan dapat membentuk kepribadian yang baik, mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab dalam bermasyarakat.

Pendidikan diartikan yang berbeda-beda oleh ahli pendidikan, tetapi pada dasarnya pendidikan memiliki

maksud dan tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan pengertian di atas, disimpulkan bahwa tujuan pendidikan tersebut terkandung dalam tujuan mata

pelajaran PPKn. Dalam tujuan mata pelajaran PPKn diantaranya yaitu pengetahuan, sikap dan perilaku setiap individu di dalam dan di luar kelas atau sekolah agar dapat membentuk pribadi yang dapat menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan untuk dirinya sendiri dan orang-orang yang ada disekitarnya.

Namun, dalam kenyataannya tujuan dari mata pelajaran PPKn tidak sesuai dengan harapan, sehingga tujuan yang sudah tersusun secara sistematis tersebut dirasa sulit dicapai. Hal ini disebabkan karena perhatian yang diberikan oleh dunia pendidikan dalam pengembangan nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran PPKn masih kurang. Oleh karena itu, lembaga pendidikan seharusnya lebih memperhatikan dan memaksimalkan mata pelajaran PPKn salah satunya yaitu dengan cara memberikan inovasi baru dalam menyampaikan materi ajar.

Pada mata pelajaran PPKn, mengandung pengetahuan dan sikap yang harus dibangun sehingga didalam proses belajar mengajar diharapkan dapat memberikan suatu pemahaman dan penghayatan bagi peserta didik mengenai pengetahuan tentang nilai-nilai, hubungan antar warga, serta keberagaman yang ada di Indonesia. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Somantri, (2001:154) yang menyatakan bahwa :

“Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara menjadi warga negara agar dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.”

Dari pernyataan tersebut, pembelajaran PPKn yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk menata kehidupan menjadi lebih baik dengan menghargai dan bersikap toleransi terhadap keberagaman masyarakat yang ada di Indonesia, serta menciptakan hubungan yang baik antar warga negara dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika. Akan tetapi, masih banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami makna dari keberagaman masyarakat Indonesia. Misalnya, yang sering terjadi didalam kelas, terdapat peserta didik yang tidak bisa menerima peserta didik yang lainnya karena berbeda golongan. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang keberagaman dengan perbedaan yang dimiliki oleh setiap warga negara.

Sementara itu, menurut Raharja (2011:114) keragaman berpengaruh terhadap tingkah laku, sikap dan pola pikir manusia, sehingga manusia memiliki cara-cara, kebiasaan, aturan-aturan bahkan adat istiadat yang berbeda satu sama lain. Keberagaman juga merupakan suatu kondisi dalam masyarakat yang terdapat banyak perbedaan dalam berbagai bidang. Perbedaan tersebut

terutama dalam hal suku bangsa, ras, agama, keyakinan, ideologi politik, sosial budaya, ekonomi, dan jenis kelamin. Oleh karena itu, keanekaragaman yang dimiliki bangsa Indonesia merupakan suatu kekayaan dan keindahan bangsa Indonesia yang perlu diperhatikan dengan baik sehingga setiap warga negara dapat membentuk pola pikir yang baik, misalnya dengan menghargai dan saling menghormati terhadap keberagaman yang ada di Indonesia yang sesuai dengan makna Bhineka Tunggal Ika.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik harus dapat saling menghormati satu sama lain. Hal ini dikarenakan, sebagai bagian dari Negara Kesatuan Republik Indonesia harus menyadari adanya keberagaman. Baik dalam segi suku, agama, ras, dan antar golongan. Keberagaman ini, ada dalam setiap aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, setiap proses pembelajaran terjadi sebuah interaksi antara guru dan peserta didik. Interaksi yang terjadi antara setiap peserta didik dan guru pengajar berbeda. Hal ini merupakan akibat dari perbedaan kemampuan pendidik, peserta didik, keadaan dan lingkungan sekolah. Sering ditemukan adanya kekurangan, baik dari faktor manusia maupun fisik sekolah atau sarana dan prasarana. Sekolah yang memiliki prasarana yang memadai belum tentu memiliki guru yang terampil dan kreatif dalam memanfaatkan sarana yang ada. Sedangkan sekolah yang memiliki guru yang kreatif belum tentu memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Guru atau pendidik mempunyai keterbatasan dan kelemahan dalam menyampaikan materi pada peserta didik. Kelemahan yang dimaksud berupa proses pembelajaran yang cenderung monoton sehingga membuat peserta didik merasa bosan. Hal tersebut dapat membuat hasil belajar yang didapat peserta didik tersebut tidak maksimal.

Oleh karena itu, guru harus mampu menyampaikan materi ajar dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Misalnya dengan menggunakan LCD dan proyektor dalam menyampaikan materi ajar berupa penayangan film dokumentasi atau video yang berkaitan dengan materi ajar. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan penyampaian materi yang diberikan oleh guru. Dari hasil wawancara dengan Bapak Didik Sulisty. S.Pd, M. M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto menyatakan :

“Di SMP Negeri 1 Dawarblandong memiliki sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan, ketika guru ingin melakukan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan multimedia atau elektronik seperti menggunakan LCD dan Proyektor. Akan tetapi, guru jarang menggunakan ruang kelas tersebut.

Sehingga, dalam pembelajaran PPKn guru tidak pernah menggunakan media audio-visual. Guru hanya menggunakan ruang kelas yang penyampaian materi ajarnya dengan menggunakan ceramah. Akibatnya, proses pembelajaran yang ada di dalam kelas kurang menarik. Hal tersebut juga dapat membuat hasil belajar yang didapat peserta didik menjadi tidak maksimal. Sehingga, untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru dituntut untuk mempunyai ide, dan kreatifitas didalam menyampaikan materi ajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. “

Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan dari Ibu Haniyatur Rohivah selaku guru mata pelajaran PPKn yang menyatakan bahwa :

“Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas selama ini masih menggunakan pembelajaran konvensional yang berupa ceramah dan dengan tanya jawab saja tanpa menggunakan media pembelajaran apapun. Proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas hanya menggunakan buku dan papan tulis sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran . Oleh karena itu peserta didik merasa pelajaran PPKn tersebut sangat membosankan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung didalam kelas, banyak peserta didik yang hanya ngobrol dengan teman sebangku. Ada yang hanya tidur, ada yang bermain HP. Sehingga proses pembelajaran di dalam kelas kurang menyenangkan dan monoton. ”

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan Ibu Haniyatur Rohivah dalam observasi awal pada hari Selasa, 24 Maret 2017 terhadap proses belajar mengajar mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Dawarblandong, sebagai berikut :

“Sebagai guru mata pelajaran PPKn, Ibu menganggap bahwa membuat media pembelajaran itu menambah repot. Karena mengajar dengan menggunakan media pembelajaran itu membutuhkan persiapan yang matang. Apalagi jika menggunakan peralatan elektronik seperti video atau film. Menurut ibu membuat media tersebut sangatlah repot. Karena guru juga harus mempersiapkan rancangan pembelajaran atau RPP. Selain itu, jadwal yang padat didalam kelas, dan masih harus mengejar kurikulum, belum lagi repot dengan masalah keluarga, jadi guru tidak sempat memikirkan media apa yang akan diberikan peserta didik. Sehingga, di dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah“.

Metode ceramah merupakan sebuah penyampaian oleh guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran secara lisan. Menurut Nana Sudjana (2000:77) ceramah

adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini tidak senantiasa buruk jika penggunaannya dipersiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media, serta memperhatikan batas-batas penggunaannya. Akan tetapi masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah sebagai alat utama dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran apapun.

Guru menggunakan metode ceramah, karena mudah untuk mempersiapkan dan melaksanakannya dengan tujuan agar siswa duduk, diam, mendengarkan serta mencatat pokok-pokok materi ajar yang disampaikan oleh guru. Dengan pembelajaran konvensional ini, peserta didik dipaksa untuk bekerja secara individu tanpa mendapatkan kesempatan untuk aktif berinteraksi dan bekerjasama dengan kelompok lain. Suasana belajar yang penuh pengisolasian seperti ini berakibat fatal karena hal tersebut dapat membentuk sikap dan hubungan yang kurang baik serta dapat menghilangkan semangat peserta didik di dalam belajar.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, terdapat beberapa peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Dawarblandong yang mengantuk, bercanda atau ngobrol dengan temannya, dan menggambar dibuku ketika proses pembelajaran PPKn yang berlangsung di dalam kelas. Sehingga, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn nilainya paling sedikit jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini dapat dilihat dari hasil UAS siswa pada semester gasal 20016/2017 yang menempatkan nilai mata pelajaran PPKn dengan rata-rata 79 pada kelas VII-1 dan 78,5 pada kelas VII-3. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada kelas VII-1 dan kelas VII-3 masih kurang karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan tidak menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Berikut data hasil belajar kelas VII di SMP 1 Dawarblandong, Mojokerto.

Tabel 1 Nilai UAS Kelas VII-1 dan VII-3 SMP Negeri 1 Dawarblandong Semester Gasal 2016/2017

Mata Pelajaran	Kelas	
	VII -1	VII - 3
PAI	84,5	85,5
PPKn	79	78,5
B. INDO	84	83,5
MATEMATIKA	82	81,5
IPA	81,5	80,5
IPS	82,5	81
SBK	82	88
PENJAS	87,5	83
B. DAERAH	85	81
B. INGGRIS	81,5	80,5
TIK	80	87,5
BTQ	85	83

Sumber data : SMP Negeri 1 Dawarblandong

Mata Pelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran PPKn sangat penting disampaikan di jenjang SMP. Dikarenakan, mata pelajaran PPKn dapat menjadi dasar dalam membentuk kepribadian dan moral pada diri setiap peserta didik baik untuk kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan demikian, akan terbentuk generasi penerus bangsa yang menjunjung tinggi moral dan martabat.

Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam menerima materi ajar yang disampaikan oleh guru. Media juga dapat mempermudah peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai yang terkandung pada materi ajar kedalam kehidupan sehari-hari. Untuk dapat memenuhi tujuan dari adanya mata pelajaran PPKn.

Dalam proses pembelajaran terdapat faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode pembelajaran, serta media pembelajaran. Karena, media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat menambah semangat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga hasil belajar yang didapat siswa menjadi lebih baik.

Berkaitan dengan media pembelajaran, menurut Daryanto (2012:4), media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Sedangkan, Munadi (2013:7) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana dan terstruktur sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dengan demikian, kita dapat memahami bahwa media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar.

Dengan adanya perkembangan teknologi, media pembelajaran sekarang bervariasi, ada beberapa kelompok media pembelajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2011:29).

Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan macam-macam media pembelajaran, maka peneliti akan mengujicobakan salah satu media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual yang berupa video animasi dalam penelitian ini.

Sukiman, (2012:187-189) menyatakan bahwa, “media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan”.

Dalam sebuah video pembelajaran terdapat dua komponen yang berupa gambar dan suara. Yang digunakan oleh guru untuk mendukung aktivitas pembelajaran di kelas. Sehingga pesan yang disajikan dapat berupa fakta atau kejadian, peristiwa penting, dan berita maupun fiktif misalnya cerita, bisa bersifat memberikan informasi, pengetahuan, dan arahan kepada peserta didik terkait materi pembelajaran.

Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Arsyad, 2011:49). Selain itu, media video juga mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas, serta pesan yang disampaikan didalam video tersebut cepat dan mudah diingat.

Media video pembelajaran yang akan digunakan peneliti adalah media video animasi. Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup. Menurut Utami (2007), animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Animasi yang digunakan baik pada penjelasan konsep maupun contoh-contoh, selain berupa animasi statis *auto-run* atau diaktifkan melalui tombol, juga bisa berupa animasi interaktif dimana pengguna (siswa) diberi kemungkinan berperan aktif dengan merubah nilai atau posisi bagian tertentu dari animasi tersebut.

Adapun alasan peneliti memilih video animasi sebagai media pembelajaran dikarenakan dalam pembelajaran media animasi mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih semangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi serta siswa dapat mengidentifikasi macam-macam atau bentuk-bentuk dari keberagaman masyarakat Indonesia. Sehingga mampu menyerap materi pelajaran secara baik. Selain itu Animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Hal ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep

atau proses yang kompleks lebih mudah untuk dipetakan ke dalam pikiran pelajar dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.

Hal ini disesuaikan dengan pendapat Slavin (2011:12) yang mengemukakan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan media animasi dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit. Dengan menyampaikan konsep melalui gambar yang lebih mudah dipahami peserta didik. Gambar yang ada dalam video animasi lebih dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran perlu dilakukan ujicoba media video animasi secara tepat secara tepat.

Media pembelajaran video animasi dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Animasi merupakan salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab, lebih dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, melalui media animasi diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hamalik (2001:27) mengemukakan pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Slameto (2003:2) berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Suparwoto (2004:41) bahwa belajar pada intinya adalah proses internalisasi dalam diri individu yang belajar dapat dikenali produk belajarnya yaitu berupa perubahan, baik penguasaan materi, tingkah laku, maupun keterampilan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa di dalam belajar ada suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang berupa pengetahuan, pemahaman, maupun sikap yang diperoleh melalui proses belajar. Perubahan tingkah laku yang diperoleh merupakan hasil interaksi dengan lingkungan. Interaksi tersebut salah satunya adalah proses pembelajaran yang diperoleh di sekolah. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa dengan belajar seseorang dapat memperoleh sesuatu yang baru baik itu pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Secara sederhana, belajar merupakan kegiatan yang membuat orang dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terdapat hasil yang dicapai. Seseorang dikatakan belajar ketika terjadi perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman. Maka kegiatan atau usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku tersebut adalah hasil belajar. Hasil merupakan peristiwa yang bersifat internal, dalam

arti sesuatu yang terjadi pada diri seseorang. Peristiwa tersebut dimulai dari adanya perubahan kognitif atau pengetahuan kemudian berpengaruh pada tingkah laku.

Dalam sebuah proses pembelajaran di kelas, untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik, guru melakukan tes. Hal ini dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya proses pembelajaran di kelas. Seperti yang telah diungkapkan oleh Briggs (1988:105) yang menyatakan bahwa, hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai yang diukur dengan tes hasil belajar. Seorang peserta didik dikatakan telah memiliki hasil belajar yang baik ketika nilai yang diperoleh siswa tersebut tinggi, atau sebaliknya.

Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Bloom (dalam Usman, 1994:29) yang mengklarifikasikan hasil belajar kedalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kawasan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Sebagai contoh, ketika peserta didik diberikan stimulus berupa materi tentang toleransi. Maka, ketika peserta didik menemukan keberagaman suku, ras, agama, dan antar golongan dalam kehidupan sehari-hari akan memiliki pengetahuan tentang bagaimana harusnya bersikap.

Menurut Bloom (dalam Usman, 1994:29) ada enam tingkatan dalam ranah kognitif diantaranya pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6). Bagi seorang guru tingkatan dalam ranah kognitif memberikan manfaat yang besar dalam proses pembelajaran. Hal ini diakibatkan peserta didik memulai dari tingkatan yang paling rendah menuju tingkatan tinggi ranah kognitif. Dimulai dengan peserta didik yang dikenalkan pada materi pembelajaran kemudian akan mengingat yang selanjutnya dapat memahami. Dari hal ini kemudian peserta didik dapat melakukan penerapan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan proses analisis, sintesis, dan evaluasi.

Ranah selanjutnya dalam pendapat Bloom (dalam Usman, 1994:29) adalah ranah afektif. Yang diartikan sebagai emosional seseorang yang diakibatkan oleh perasaan, semangat, motivasi, dan sikap. Dari hal ini, peserta didik dapat menerapkan hasil belajar yang disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Sehingga hasil belajar peserta didik dalam ranah afektif dapat diwujudkan dalam sikap dan perilaku.

Ranah selanjutnya adalah ranah psikomotorik. Ranah psikomotorik berkaitan dengan ketrampilan yang dimiliki peserta didik. Pada ranah tersebut hanya dapat dicapai apabila peserta didik telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Sebagai contoh peserta didik mengamati suatu gerakan yang diberikan oleh guru kemudian peserta didik mencontohkannya. Pendapat lain dikemukakan oleh Simpson (dalam Purwanto, 2008:51) yang mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam yaitu, persepsi (membedakan gejala), kesiapan (menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan), gerakan terbimbing (meniru model yang dicontohkan), gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model hingga mencapai kebiasaan), gerakan kompleks (melakukan serangkaian gerakan secara berurutan), dan kreativitas (menciptakan gerakan dan kombinasi gerakan baru yang orisinal atau asli).

Dari tiga ranah tersebut merupakan obyek penilaian hasil belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dari perubahan tingkah laku individu mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil dari perubahan tingkah laku dari yang belum bisa menjadi bisa, dan dari yang belum tahu menjadi tahu.

Hasil belajar dalam penelitian ini menitik beratkan pada hasil belajar yang berupa kognitif. Dalam penelitian ini hasil belajar dikhususkan pada tingkat pengetahuan (C1) sampai tingkat analisis (C4). Hasil belajar kognitif berkaitan dengan penguasaan materi yang telah diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran yang diukur melalui tes. Dalam penelitian ini, hasil belajar PPKn yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi. Nilai tersebut berupa angka yang menyangkut ranah kognitif C1 sampai C4.

Permasalahan yang terjadi pada hasil belajar mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Dawarblandong, adalah proses pembelajaran di dalam kelas yang masih menggunakan metode konvensional khususnya pada materi keberagaman. Hal ini dapat dibuktikan dengan pengetahuan peserta didik tentang keberagaman masyarakat Indonesia yang masih kurang sehingga peserta didik tidak mencerminkan warga negara yang baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai peserta didik dalam mata pelajaran PPKn yang lebih rendah dibandingkan mata pelajaran yang lain.

Adapun cara dalam memberikan pengetahuan keberagaman masyarakat Indonesia di sekolah dilakukan dengan cara mengintegrasikan melalui mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang kaya akan pengetahuan dan pemahaman tentang sikap bertoleransi terhadap

perbedaan yang ada di Indonesia adalah mata pelajaran PPKn. Hal ini secara khusus dapat ditemukan pada materi untuk kelas VII kurikulum 2013 pada Standar Kompetensi 3 Kompetensi Dasar 3.6 yaitu Keberagaman suku, agama, ras, budaya dan gender.

Pada materi tersebut menjelaskan makna keberagaman dengan berpegang pada prinsip Bhineka Tunggal Ika. Yang menggambarkan setiap individu dapat berada pada masyarakat majemuk yang berbeda suku, ras, agama dan antar golongan. Setiap unsur dalam keberagaman merupakan hal yang harus dipelajari agar tidak membawa dampak yang buruk bagi kehidupan bermasyarakat di Indonesia. Dampak buruk yang ditimbulkan dari tidak memahami tentang keberagaman antara lain adalah tidak adanya penyesuaian atas keragaman antara manusia dengan lingkungannya, perilaku diskriminatif terhadap kelompok masyarakat tertentu, serta menganggap derajat kelompoknya lebih tinggi dari kelompok lain.

Untuk menghindari dampak buruk di atas, perlu dilakukan pemahaman tentang keberagaman pada generasi penerus bangsa. Hal ini dikhususkan pada peserta didik kelas VII. Dengan demikian maka, setiap peserta didik dapat menyikapi adanya keberagaman dengan berpegang pada semboyan Bhineka Tunggal Ika. Semboyan tersebut merupakan ungkapan dan penggambaran masyarakat Indonesia yang majemuk serta dapat mewujudkan interaksi sosial dari berbagai agama, ras, suku, budaya, sejarah dengan tujuan yang sama yang disebut Keberagaman.

Bhineka Tunggal Ika dapat diartikan berbeda-beda tetapi tetap satu. Yang mempunyai makna bahwa walaupun bangsa Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa, adat istiadat, ras dan agama yang beraneka ragam namun, semuanya merupakan suatu persatuan dan kesatuan yaitu bangsa dan negara Indonesia. Semboyan Bhineka Tunggal Ika menjadi semboyan yang mempersatukan bangsa Indonesia yang memiliki berbagai keberagaman. Semboyan ini terdapat dalam lambang negara Indonesia Burung Garuda. Hal ini menunjukkan bahwa Bhineka Tunggal Ika menjadi semboyan penting bagi bangsa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengujicobakan media pembelajaran video animasi dengan melihat apakah media tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan hal itu, maka penelitian ini berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Materi Keberagaman Mata Pelajaran PPKn Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto"

Dari judul di atas dapat dirumuskan dengan pertanyaan "Adakah pengaruh penggunaan media video

animasi terhadap hasil belajar materi keberagaman mata pelajaran PPKn pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto?"

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif karena data yang digunakan berupa angka. Metode kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang membutuhkan data yang berupa angka atau nilai sehingga dapat diketahui hasilnya. Hal ini diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013:54) bahwa analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Metode yang digunakan adalah *Pre Experimental Design*. Penelitian eksperimen ini dimaksudkan untuk melihat pengaruh dari suatu program, atau kejadian yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini peneliti mengujicobakan media video animasi yang diberikan kepada peserta didik yang kemudian dianalisis perbedaan data yang diperoleh dari hasil belajar pada saat peserta didik melakukan *pretest* dan *posttest*.

Dalam penelitian ini peserta didik diberikan *pretest* dan *posttest* yang berupa soal objektif dengan jenis *one group pretest posttest design*. Penelitian eksperimen yang dilakukan yaitu untuk melihat pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik yang dinilai setelah mendapat perlakuan dan dianalisis dengan uji perbedaan rata-rata yang menggunakan uji T (*t-test*). Jika ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan (Sugiyono, 2004:76). Pada Tabel 2 menunjukkan rancangan penelitian.

Tabel 2 Rancangan Penelitian *One Group pretest posttest design*

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Kelompok eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Pemberian tes awal sebelum adanya perlakuan atau disebut dengan *pre-test*

X : Pelaksanaan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media animasi

O₂ : Pemberian tes akhir, setelah diberikan perlakuan atau juga disebut dengan *post- test*.

Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik yang dilakukan melalui pemberian tes yang diberikan kepada subyek penelitian yaitu peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto. Sehingga dapat diperoleh hasil dari ada tidaknya pengaruh media video animasi terhadap hasil

belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto. SMP Negeri 1 Dawarblandong, dipilih sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah, sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal belum terpenuhi. Selain itu, SMP Negeri 1 Dawarblandong adalah salah satu sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang cukup baik.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2017 dan dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama digunakan untuk pengambilan data *pretest* tanpa diberikan perlakuan. Pertemuan kedua digunakan untuk data *posttest* dengan diberikan media video animasi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik. Teknik ini digunakan untuk mencari data tentang pengaruh media animasi terhadap hasil belajar.

Tes dilakukan dengan memberikan lembar soal objektif (pilihan ganda) diantaranya tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Dengan memberikan tes, dapat diketahui hasil belajar peserta didik khususnya materi keberagaman mata pelajaran PPKn pada aspek kognitif. Berikut adalah tabel 3 tes pilihan ganda :

Tabel 3 Kisi-kisi *Pretest* dan *Posttest*

No.	Indikator
1.	Menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia.
2.	Gambaran keberagaman bangsa Indonesia dilihat dari agama, budaya, ras, suku dan gender.
3.	Gambaran keberagaman dilihat dari jumlah suku bangsa, ciri, dan karakteristik.
4.	Faktor penyebab keberagaman.

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan pada aspek kognitif. Tes berupa pilihan ganda atau objektif yang disusun secara sistematis dan diujicobakan kepada peserta didik. Dari hasil uji coba maka soal yang valid dipilih dan digunakan untuk mengetahui apakah tiap butir soal tersebut telah memenuhi syarat tes yang baik. Pengujian instrumen dalam hal ini yaitu menggunakan uji validitas dan realibilitas.

Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kesalahan pada instrumen. Taraf kesalahan yang dimaksudkan dalam uji validitas ini yaitu dengan

menggunakan teknik korelasi produk moment dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah subyek

X = Skor dari tiap-tiap item

Y = Jumlah dari skor item

Hasil r_{xy} yang diperoleh dari perhitungan diatas kemudian akan dikonsultasikan dengan r_{tabel} untuk mengetahui valid atau tidak validnya butir soal. Dengan ketentuan apabila $r_{xy} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% berarti butir soal tersebut valid, sebaliknya jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka butir soal tidak valid.

Uji realibilitas merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur nilai yang dinyatakan berupa angka yang merujuk pada skor yang dicapai pada saat melakukan tes. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan rumus :

$$r_{11} = \left(\frac{2(r_{1/2 \cdot 1/2})}{1 + r_{1/2 \cdot 1/2}} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen yang dicari

$r_{1/2 \cdot 1/2} = r_{xy}$ yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrumen

Ketentuannya yaitu apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% berarti butir soal reliabel dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka butir soal tersebut tidak reliabel. Pada tabel 4 adalah tolak ukur untuk menentukan tinggi rendahnya realibilitas instrumen:

Tabel 4 Interpretasi Realibilitas Instrumen Tes

Koefisien Korelasi	Kriteria Realibilitas
0,81 < r 1,00	Sangat Tinggi
0,61 < r 0,80	Tinggi
0,41 < r 0,60	Cukup Tinggi
0,21 < r 0,40	Rendah
0,00 < r 0,21	Sangat Rendah (tak berkorelasi)

(Arikunto, 2003:75)

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Analisis ini menggunakan uji perbedaan dua rata-rata yaitu menggunakan *Kolmogorov Smirnov* yang dibantu dengan SPSS 17 for windows. Dengan uji tersebut maka akan diketahui apakah ada pengaruh antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* terhadap pada kelas eksperimen tersebut.

Tahap pertama yang dilakukan dalam analisis data adalah melakukan uji normalitas. Yang bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen tersebut berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya, dilakukan uji t untuk melihat apakah nilai tengah (rata-rata) suatu distribusi nilai (kelompok) berbeda secara nyata (signifikan) dari nilai tengah dari distribusi nilai (kelompok) lainnya. Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data tes yang diperoleh dari pre-test dan post-test pada kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

SMP Negeri 1 Dawarblandong merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang terletak di Kabupaten Mojokerto tepatnya di jalan Bung Tomo Desa Dawarblandong, Sekolah ini merupakan sekolah favorit di Desa Dawarblandong dengan status akreditasi A dan dipimpin oleh seorang Kepala Sekolah bernama Bapak Didik Sulisty, SPd., M.Pd.

Visi yang digunakan di SMP Negeri 1 Dawarblandong, yaitu berprestasi, berbudaya, berdasarkan iman dan taqwa. Untuk mencapai visi tersebut, kemudian SMP Negeri 1 Dawarblandong, menyediakan sarana dan prasarana yang cukup memadai. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah tersebut cukup lengkap dengan adanya perpustakaan, mushola, kantin, ruang kesehatan, dan juga yang paling menonjol yaitu adanya ruang Pusat Sumber Belajar (PSB) yang dalam satu kecamatan hanya dimiliki oleh SMP Negeri 1 Dawarblandong ini. Ruangan ini menyerupai ruang multimedia yang dilengkapi LCD, Proyektor, *Sound* dan juga komputer. Ruang ini berfungsi ketika guru ingin melakukan proses belajar mengajar dengan bantuan alat dan media.

Dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, guru harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan sarana dan prasarana. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting di dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat menambah semangat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Pada penelitian ini, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik diujicobakan media pembelajaran berupa video animasi.

Video animasi merupakan multimedia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Karena, dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan multimedia bertujuan untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan. Misalnya didalam materi keberagaman terdapat keberagaman

agama, budaya, dan bahasa. Dalam materi tersebut, guru dapat membuat media pembelajaran yang efisien dengan menggunakan media video animasi. Hal ini dilakukan agar guru tidak harus mengajak peserta didik ke lingkungan masyarakat yang memiliki keberagaman baik berupa suku, agama, ras, dan antar golongan.

Keberagaman pada dasarnya adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Artinya suatu keadaan yang menunjukkan perbedaan-perbedaan yang cukup banyak jenis dan macamnya dalam berbagai bidang didalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara. Sehingga, hubungan antar keberagaman tersebut dapat berjalan sesuai dengan bingkai Bhineka Tunggal Ika. Dengan demikian maka masyarakat dapat memaknai dan mengetahui arti pentingnya keberagaman yang ada di Indonesia.

Proses pembelajaran mata pelajaran PPKn perlu didesain semenarik mungkin. Hal ini dilakukan agar penyampaian materi dari guru kepada peserta didik dapat dilakukan secara efektif, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Ketika peserta didik dapat memahami materi dengan baik, maka hasil belajar yang diperoleh peserta didik meningkat.

Pada penelitian ini, hasil belajar peserta didik yang dinilai yaitu pada ranah kognitif. Dengan tercapainya ranah kognitif tertinggi yaitu peserta didik dapat menciptakan dan berkarya. Sehingga peserta didik lebih bisa menerapkan pengetahuan yang telah didapat dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas, dilakukan dengan memanfaatkan media video animasi. Yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Penilaian hasil belajar dalam penelitian ini yaitu dilakukan sebelum dan sesudah implementasi media pembelajaran berupa video animasi. Hasil belajar diukur melalui penerapan kurikulum 2013 pada Standar Kompetensi 3 yaitu Keberagaman suku, agama, ras, budaya, dan jenis kelamin. Dan kompetensi dasar 3.6 yaitu memahami keberagaman suku, agama, ras, budaya, dan gender. Dalam mendapatkan penilaian aspek kognitif ini, peneliti menggunakan metode tes berupa soal objektif yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi untuk kelas eksperimen. Berikut ini disajikan data hasil penilaian prestasi belajar pre-test dan posttest yang mencakup aspek kognitif :

Tabel 5 Data Nilai *Pre-test* Siswa

No	Nilai	Banyak	Σ
1	32	7	224
2	36	5	180
3	48	6	288
4	52	7	364
5	56	6	336

6	60	8	480
7	68	3	204
8	72	3	216
Jumlah	-	45	2292
Rata-rata	50,933333	-	-

Sumber: Data Primer

Pada tabel di atas, dapat dilihat hasil belajar siswa sangat variatif dalam aspek kognitif. Berdasarkan hasil *pre-test* tersebut, diketahui dari 45 siswa terdapat 45 siswa (seluruhnya) yang tidak tuntas karena nilai yang diperoleh dibawah SKM. SKM mata pelajaran PPKn kelas VII di SMP Negeri 1 Dawarblandong adalah 75. Nilai maksimum yang diperoleh siswa pada saat pretest adalah 72 sebanyak 3 siswa. Sedangkan, nilai minimum adalah 32 sebanyak 7 siswa. Adapun rata-rata hasil belajar materi keberagaman mata pelajaran PPKn dari aspek kognitif yang didapat pada saat *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 50,933333.

Untuk menjawab dari rumusan masalah yang diajukan, maka dapat kita lihat pengaruh dari adanya media pembelajaran video animasi dengan melakukan perbandingan antara hasil belajar pada saat pretest dengan hasil belajar pada saat posttest. Berikut ini adalah hasil belajar siswa pada saat melakukan *posttest*:

Tabel 6 Data Nilai *Post-test* Siswa

No	Nilai	Banyak	Σ
1	40	5	200
2	44	4	176
3	48	3	144
4	52	4	208
5	56	2	112
6	60	7	420
7	64	4	256
8	68	3	204
9	72	6	432
10	76	4	304
11	78	1	78
12	80	2	160
Jumlah		45	2694
Rata-rata	59,8666667		

Sumber: Data Primer

Berdasarkan hasil *posttest* tersebut, diketahui dari 45 siswa hanya terdapat 7 siswa yang tuntas karena nilai yang diperoleh diatas SKM. Artinya, masih terdapat 38 siswa yang belum tuntas karena nilai yang diperoleh masih dibawah SKM. Akan tetapi pada nilai posttest tersebut, dapat dilihat pada tabel 4 siswa mengalami sedikit peningkatan terhadap hasil belajarnya walaupun masih belum mencapai SKM. SKM mata pelajaran PPKn

kelas VII di SMP Negeri 1 Dawarblandong ini adalah 75. Pada kelas eksperimen, nilai maksimum yang diperoleh siswa pada saat posttest adalah 80 sebanyak 2 siswa, dan yang memperoleh nilai tuntas 78 sebanyak 1 siswa, nilai 76 sebanyak 4 siswa. Sedangkan nilai minimum yaitu 40 sebanyak 5 siswa. Adanya perbedaan hasil belajar dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada hasil posttest. Berdasarkan hasil nilai keseluruhan posttest, siswa yang dinyatakan tuntas yaitu dengan nilai 75. Adapun rata-rata hasil belajar materi keberagaman mata pelajaran PPKn dari aspek kognitif yang didapat pada saat posttest yaitu 59,866667.

Data perbedaan hasil belajar siswa yang terdapat pada tabel 3 dan tabel 4 dianalisis dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan uji t untuk mengetahui signifikansi pengaruh dari penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi keberagaman mata pelajaran PPKn. Namun, sebelum dilakukannya analisis dengan menggunakan uji t, terdapat uji prasyarat yang harus dipenuhi terlebih dahulu yaitu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah kelas yang telah diuji berdistribusi normal atau tidak. Dalam hal ini untuk menyimpulkan uji normalitas data secara keseluruhan penulis menggunakan *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov Test*. Metode *Kolmogorov Smirnov* dianggap lebih akurat ketika jumlah subjek yang dimiliki kurang dari 50. Keputusan uji normalitas data adalah dengan melihat signifikan atau p value > 0,05 maka dapat disimpulkan hipotesis nol gagal ditolak yang berarti data yang diuji memiliki distribusi normal (Santoso, 2007). Berikut adalah ketentuan dari uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dengan *SPSS 17 for windows* :

Tabel 7 Hasil Perhitungan Uji Normalitas SPSS 17 for windows Satu Sampel Uji Kolmogorov Smirnov

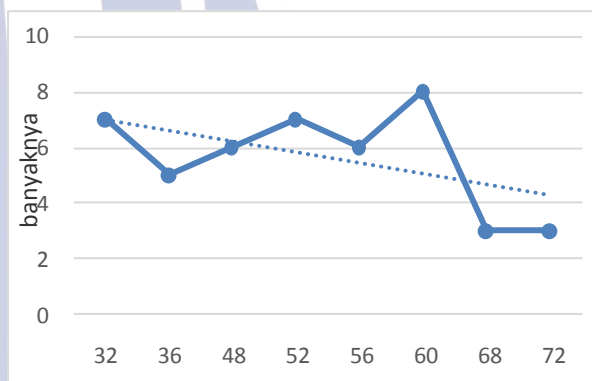
		Pretest	Posttest
N		45	45
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	50.933	59.8667
	Std. Deviation	12.340	12.62321
Most Extreme Differences	Absolute	.154	.121
	Positive	.154	.096
	Negative	-.139	-.121
Kolmogorov-Smirnov Z		1.030	.809
Asymp. Sig. (2-tailed)		.239	.529

a. Distribusi uji normal

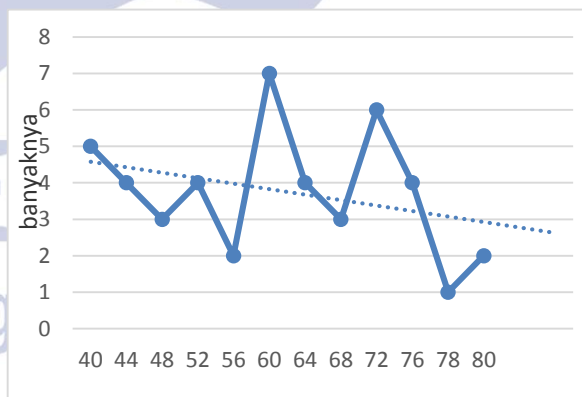
b. Perhitungan data

Untuk memastikan apakah data yang dimiliki mengikuti distribusi normal, maka dapat melihat kolom sig. untuk kedua uji. Jika sig. > 0,05 maka dapat disimpulkan data yang diuji memiliki distribusi yang tidak berbeda dari data yang normal atau dengan kata lain data yang diuji memiliki distribusi normal. Sehingga dari hasil perhitungan SPSS 17 for windows, *komogorov smirnov* diatas maka, pre-test pada kelas eksperimen adalah 0,239 yang artinya > 0,05 maka, populasi berdistribusi normal. Sedangkan nilai sig. pada post-test dalam kelas eksperimen yaitu 0,529 yang artinya > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada kedua tes tersebut yaitu kelas eksperimen dengan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Untuk memperkuat kesimpulan bahwa data yang telah diuji berdistribusi normal, berikut disajikan beberapa diagram:

Grafik 1 Diagram hasil Uji normalitas data *pretest*



Grafik 2 Diagram hasil *Post-test*



Berdasarkan grafik 1 dan 2 menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang berdistribusi normal. Sehingga, data tersebut layak untuk dilakukan analisis uji hipotesis. Dengan demikian maka, kesalahan yang terjadi ketika dilakukan uji hipotesis memiliki kemungkinan taraf kesalahan yang rendah. Jika data yang digunakan tidak berdistribusi normal maka, memunculkan kemungkinan taraf kesalahan yang tinggi.

Analisis uji hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar materi keberagaman dengan menggunakan

media video animasi dan hasil belajar materi keberagaman tanpa menggunakan media video animasi. Dalam hal ini peneliti menggunakan 1 kelas untuk dijadikan subjek penelitian, yaitu kelas VII-1 sebagai kelompok eksperimen. Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil tabulasi data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan kepada sampel penelitian. Kemudian hasil tabulasi data diolah dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan sebelumnya. Pada penelitian ini, Uji beda rerata untuk sampel berpasangan (*Pretest* dan *Posttest*).

Untuk hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah uji beda rerata (uji beda mean) dengan menggunakan analisis uji-t paired t-test. Artinya Peluang terjadinya kesalahan $\alpha = 0,05$, H_0 ditolak jika $p < 0,05$ Hasil dan Uji Beda Rerata Sampel Berpasangan. Setelah dihitung dengan menggunakan bantuan *SPSS 17 for windows* dapat diketahui bahwa nilai sig. t-Test *pretest* sig. T-Test (kelas eksperimen) sebesar $0,000 < 0,05$ artinya (H_0 ditolak dan H_a diterima). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Ada Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Keberagaman di SMP Negeri 1 Dawarblalndong, Mojokerto. Berikut ini adalah perhitungan dari uji-T dengan menggunakan *SPSS 17 for windows* :

Tabel 8 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis *Spss 17 For Windows*

Uji Sampel Berpasangan									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	X1 - X2	-8.93333	5.28463	.78779	-10.52101	-7.34566	-11.340	48	.000

Pada tabel uji sampel berpasangan, dapat dilihat standart deviasipretest dan postest yaitu 5,28463 dengan rata-rata (mean) *pretest* dan *posttest* sebesar -8,93333. Sedangkan t.hitung adalah -11.340 dengan nilai probabilitas 0,000. Oleh karena probabilitas $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti hasil belajar dengan tidak menggunakan media video animasi dan hasil belajar dengan menggunakan media video animasi adalah tidak sama atau berbeda nyata.

Dengan demikian, untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebaiknya didalam proses belajar mengajar guru memberikan dapat melakukan sebuah inovasi. Inovasi

yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikhususkan media pembelajaran video (*audio-visual*) yang berupa animasi. Media pembelajaran video animasi dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Di samping itu, dapat memperjelas dan melengkapi informasi serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, khususnya mata pelajaran PPKn.

Pembahasan

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi yang meliputi aspek kognitif pada mata pelajaran PPKn kompetensi dasar 3.6 memahami keberagaman ras, agama, budaya, suku dan gender. Materi ini menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara kepulauan yang penuh dengan kekayaan serta keragaman budaya, ras, suku bangsa, kepercayaan, agama, bahasa daerah, dan masih banyak lainnya.

Keragaman merupakan suatu kondisi pada kehidupan masyarakat. Perbedaan seperti itu ada pada suku bangsa, agama, ras, serta budaya. Keragaman yang ada di Indonesia adalah kekayaan dan keindahan bangsa indonesia. Pemerintah harus bisa mendorong keberagaman tersebut menjadi suatu kekuatan untuk bisa mewujudkan persatuan dan kesatuan nasional menuju indonesia yang lebih baik.

Keberagaman yang ada pada masyarakat bisa menjadi kekayaan bangsa Indonesia dan potensi bangsa. Namun, keberagaman juga menjadi tantangan hal itu disebabkan karena orang yang mempunyai perbedaan pendapat bisa lepas kendali. Munculnya perasaan kedaerahan serta kesukuan yang berlebihan dan dibarengi tindakan yang dapat merusak persatuan, hal tersebut dapat mengancam keutuhan NKRI. Karen itu adanya usaha untuk dapat mewujudkan kerukunan bisa dilakukan dengan menggunakan dialog dan kerjasama dengan prinsip kesetaraan, kebersamaan, toleransi dan juga saling menghormati satu sama lain.

Keberagaman yang ada di Indonesia kemudian disatukan melalui semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Bhinneka Tunggal Ika merupakan semboyan bangsa kita yang mengungkapkan persatuan dan kesatuan yang berasal dari keanekaragaman. Walaupun kita terdiri atas berbagai suku yang beranekaragam budaya daerah, namun kita tetap satu bangsa Indonesia, memiliki bahasa dan tanah air yang sama, yaitu bahasa Indonesia dan tanah air Indonesia. Begitu juga bendera kebangsaan merah putih sebagai lambang identitas bangsa dan kita bersatu padu di bawah falsafah dan dasar negara Pancasila.

Semboyan Bhinneka Tunggal Ika merupakan semboyan bangsa kita yang mengungkapkan persatuan dan kesatuan yang berasal dari keanekaragaman. Walaupun kita terdiri atas berbagai suku dan beranekaragam budaya daerah, namun kita tetap satu bangsa Indonesia, memiliki bahasa dan tanah air yang sama, yaitu bahasa Indonesia dan tanah air Indonesia.

Pada penelitian eksperimen ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto. Penelitian ini menggunakan kelas VII-1 sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 45 siswa. Data pada aspek kognitif tersebut, didapatkan melalui soal objektif yang kemudian diberikan kepada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media video animasi. Pada Instrumen penelitian ini berupa tes bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 item soal. Tes awal (*pre-test*) di berikan sebelum pembelajaran dimulai pada kelompok eksperimen. Sedangkan tes akhir (*post-test*) diberikan setelah pembelajaran. Dan hasil belajar siswa dapat kita lihat pada tabel 4.1 yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar setelah siswa memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Skor yang didapatkan siswa pun meningkat setelah pembelajaran menggunakan media video animasi tersebut. Walaupun peningkatannya tidak terlalu tinggi.

Berdasarkan analisis menggunakan uji t dengan menggunakan *SPSS 17 for windows* bahwa nilai sig. t-Test *pretest* sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai sig. t-Test *posttest* sebesar $0,000 < 0,05$ atau dapat diartikan (H_0 ditolak dan H_a diterima). artinya signifikan. Sedangkan Rata-rata (mean) *pretest* dan *post-test* sebesar -8.93333. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa materi keberagaman masyarakat Indonesia mata pelajaran PPKn dikelas VII di SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto karena didalam ketuntasan belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan mempelajari dan memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Hal ini berkaitan dengan teori pengalaman belajar sesuai dengan kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone experience*) yang menunjukkan bahwa belajar menggunakan audio visual akan lebih diingat jika dibandingkan dengan hanya mendengarkan atau membaca saja. Dari kerucut pengalaman belajar, diketahui bahwa siswa belajar 10% dari apa yang siswa baca 20% dari apa yang siswa dengar 30% dari apa yang siswa lihat 50% dari apa yang siswa lihat dan dengar 70% dari apa yang siswa katakan dan 90% dari apa yang siswa katakan dan

lakukan. Sehingga dengan proses belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran video (audio-visual) khususnya video animasi siswa akan lebih mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru maupun konsep-konsep dalam proses pembelajaran karena siswa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran. Konsep pembelajaran demikian sesuai dengan pendapat Mulyono (2011:194), yang mengkonsumsi gagasan melainkan harus memproduksi gagasan dalam proses pembelajaran dengan difasilitasi guru.

Hasil belajar siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), KKM mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto adalah 75 dengan standart tersebut apabila nilai yang diperoleh siswa dinyatakan tuntas dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar aspek kognitif siswa yang tersaji pada tabel 4.1 terjadi peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran serta terjadi peningkatan skor walaupun masih banyak siswa skornya belum mencapai KKM dimana skor *pre-test* dapat dilihat pada tabel 4.1 yaitu nilai terendah 30 menjadi 48 pada saat *post test* dan skor pretest nilai tertinggi 72 menjadi 80 dari hasil *pre test* hampir seluruh siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM, namun setelah dilakukan *post test* jumlah siswa yang tuntas menjadi 7 siswa dalam tes objektif mata pelajaran PPKn materi keberagaman suku, agama, ras, budaya, dan gender. Hal ini membuktikan bahwa siswa lebih mudah dalam mempelajari materi yang disampaikan guru ketika proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran video.

Pada aspek kognitif yang diteliti meliputi kemampuan siswa untuk mengamati, yaitu ketika siswa memperoleh informasi dari sumber belajar yang kemudian guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) mengenai pembelajaran tentang Keberagaman Masyarakat Indonesia. Kemudian ingatan, pada tingkatan ini siswa memiliki kemampuan untuk mengingat-ingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, rumus-rumus dan sebaiknya tentang materi keberagaman masyarakat Indonesia. Dan terakhir yaitu pemahaman, pada tingkatan ini siswa berkemampuan untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Hasil *pre-test* maupun *post-test* menunjukkan bahwa skor yang didapat siswa sangat beragam. Keberagaman hasil belajar siswa dari aspek kognitif dipengaruhi oleh

faktor internal dan eksternal. Ketidaktuntasan beberapa siswa pada aspek kognitif dalam evaluasi pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran video bisa dipengaruhi oleh faktor internal. Menurut Muhibbin (2003:144) menyebutkan faktor internal yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa belajar. Faktor dari dalam (*internal*) meliputi dua aspek, fisiologi dan psikologis. Fisiologi, faktor ini meliputi kondisi jasmaniah secara umum dan kondisi panca indra. Kondisi psikologis, faktor ini meliputi kecerdasan, bakat, minat, motivasi, emosi, dan kemampuan kognitif sehingga walaupun sudah diterapkan video sebagai bagian dari faktor eksternal, beberapa siswa masih belum tuntas dalam aspek kognitif atau evaluasi pembelajaran.

Media video memiliki kelebihan dalam pelaksanaannya, video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga dapat mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Arsyad, 2011:49).

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, akan menambah semangat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Arsyad, (2011:134) menyebutkan prinsip-prinsip penggunaan media video pembelajaran antara lain.

Proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dibuat sedemikian rupa sehingga dapat menimbulkan daya tarik atau perhatian tersendiri bagi siswa serta dapat menimbulkan minat belajar siswa. Hal ini juga terjadi pada proses pembelajaran ketika guru menggunakan media pembelajaran video animasi. Pada saat peneliti melakukan observasi aktifitas pembelajaran dikelas, nilai-nilai praktis penggunaan media pembelajaran tampak yaitu minat dan perhatian siswa untuk belajar menjadi meningkat. Ini sangat tampak melalui antusias siswa untuk selalu memperhatikan dengan tenang tanpa gaduh atau bermain sendiri. Ini dikarenakan merupakan pengalaman belajar yang baru dan pertama kali dirasakan oleh para siswa. Berbeda halnya ketika guru hanya melakukan pembelajaran secara konvensional siswa cenderung tidak memperhatikan bahkan asik bermain dengan teman yang berada didekatnya. Meningkatkan minat siswa dalam belajar juga dapat dilihat melalui hasil analisis aspek afektif dengan lembar penilaian diri.

Proses pembelajaran menjadi interaktif. Dengan media pembelajaran yang baik, maka proses pembelajaran diharapkan akan menjadi lebih interaktif sehingga akan

membuat siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran video, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan, siswa juga akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Hal ini juga nampak pada pembelajaran ketika guru menggunakan media pembelajaran video animasi. Siswa sama sekali tidak bosan dan aktif dalam kegiatan belajar. Tersedia umpan balik dalam proses pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran yang baik tersedia umpan balik yang dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima materi ajar dan meningkatkan kemajuan belajar. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Kemajuan belajar siswa dapat diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan aspek dalam hasil belajar siswa yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, siswa kelas VII mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media video animasi.

Kompetensi Dasar 3.6 Memahami keberagaman suku, agama, ras, budaya dan gender merupakan kompetensi yang kaya akan pengetahuan tentang keberagaman yang ada di Indonesia. Khususnya keberagaman suku, agama, ras, budaya dan gender. Tidak hanya itu pada kompetensi ini, siswa juga ditanamkan sikap toleransi terhadap perbedaan yang ada. Dalam penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto, peneliti hanya menganalisis aspek kognitif saja, sedangkan aspek afektif dan psikomotor diabaikan sehingga penelitian ini kurang efektif karena pada dasarnya hasil belajar siswa diukur dalam tiga ranah yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan suatu media yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Media video animasi tersebut memberikan sajian berupa film mengenai keberagaman masyarakat Indonesia. Sehingga, sangat mendukung dalam memunculkan pengetahuan yang diharapkan pada kompetensi dasar memahami keberagaman suku, agama, ras, budaya dan gender.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen sehingga hipotesis yang telah dirumuskan berbunyi H_a dapat diterimadani H_o ditolak. Artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar tanpa menggunakan media

video animasi dan hasil belajar dengan menggunakan media video animasi. Hal ini dapat ditunjukkan pada hasil uji hipotesis dengan menggunakan bantuan *SPSS 17 for windows*. Pada perhitungan *SPSS 17 for windows*, dapat dilihat bahwa t_{hitung} adalah -11.340 dengan nilai probabilitas 0,000. Taraf kesalahan signifikansi 5% atau setara dengan 0,05. Oleh karena probabilitas $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti hasil belajar dengan tidak menggunakan media video animasi dan hasil belajar dengan menggunakan media video animasi adalah tidak sama atau berbeda nyata. Dalam tabel *output* juga disertakan perbedaan rata-rata (*mean*) sebesar -8.93333 yaitu selisih rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa kelas VII mata pelajaran PPKn materi keberagaman di SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dapat dikemukakan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini. Yaitu: karena pada penelitian ini siswa hanya memperoleh sedikit peningkatan hasil belajar maka, sebaiknya didalam proses pembelajaran yang menggunakan media video, guru perlu memperhatikan durasi video karena berhubungan dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Pada saat media video tersebut ditayangkan, lebih baik pada durasi setiap 05:00 diberi jeda, dan guru memberikan umpan balik untuk mengendalikan situasi siswa agar kembali fokus memperhatikan media video yang sedang ditayangkan. Selain itu, guru juga harus memiliki bekal dalam mengoperasikan video tersebut dengan baik, sehingga materi yang ada dalam media video lebih mudah diterima dan hasil belajar yang diperoleh dapat mencapai maksimal.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen sehingga hipotesis yang telah dirumuskan berbunyi H_a dapat diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar tanpa menggunakan media video animasi dan hasil belajar dengan menggunakan media video animasi. Hal ini dapat ditunjukkan pada hasil uji hipotesis dengan menggunakan bantuan *SPSS 17 for windows*. Pada perhitungan *SPSS 17 for windows*, dapat dilihat bahwa t_{hitung} adalah -11.340 dengan nilai probabilitas 0,000. Taraf kesalahan signifikansi 5% atau setara dengan 0,05. Oleh karena probabilitas $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti hasil belajar dengan tidak

menggunakan media video animasi dan hasil belajar dengan menggunakan media video animasi adalah tidak sama atau berbeda nyata. Dalam tabel *output* juga disertakan perbedaan rata-rata (*mean*) sebesar -8.93333 yaitu selisih rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa kelas VII mata pelajaran PPKn materi keberagaman di SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dapat dikemukakan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini, yaitu:

Karena pada penelitian ini siswa hanya memperoleh sedikit peningkatan hasil belajar maka, sebaiknya didalam proses pembelajaran yang menggunakan media video, guru perlu memperhatikan durasi video karena berhubungan dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Pada saat media video tersebut ditayangkan, lebih baik pada durasi setiap 05:00 diberi jeda, dan guru memberikan umpan balik untuk mengendalikan situasi siswa agar kembali fokus memperhatikan media video yang sedang ditayangkan. Selain itu guru juga harus memiliki bekal dalam mengoperasikan video tersebut dengan baik, sehingga materi yang ada dalam media video lebih mudah diterima dan hasil belajar yang diperoleh dapat mencapai maksimal.

Bagi siswa, hendaknya lebih berfokus pada setiap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran khususnya yang berhubungan dengan media *audio-visual*. Karena media *audio-visual* merupakan media yang dapat menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Mulyana, Deddy, Jalalludin Rahmat. 2006. *Komunikasi Antar Budaya Masyarakat*. Bandung: PT. Remaja.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka belajar.

- Raharja, Setya. 2011. *Pembelajaran Multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Slavin, Robert E. 2011. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jogjakarta: Pedagogia.
- Suparwoto. 2004. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Fisika*. Yogyakarta: DIPA-UNY.
- Usman, Uzer. 1994. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Utami, Dina. 2007. *Animasi dalam Pembelajaran*. (www.uny.ac.id/akademik/default.phpdiakses pada tanggal 25 Agustus2008).

