



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Deli¹, Richie Marlon^{2(*)}

^{1,2}Universitas Internasional Batam, Kota Batam

Received : 20 Agus 2022
Revised : 18 Okt 2022
Accepted : 12 Nov 2022

Abstract

Education is one of most important aspect in life. Civic Studies become of most important subjects. Based on short interview at Dharma Maitreya Junior High School, some students reveal about Civic Studies learning process, still seems boring. The purpose of this research is to find out the effectiveness of video learning media based animation, can help increase student interest in learning, especially in Civic Studies subjects. Data collection techniques in this research is used Experiment method, Qualitative method, and Quantitative method, and making the work agendas and work by using method Multimedia Development Life Cycle (MDLC). The result of this research showed that, there is does not have significant effect between of video learning media based animation with increase student interest in learning, especially in Civic Studies subject. It can be concluded based on the result of hypothesis testing using Independent Samples T-Test. The results of the analysis show that the value of sig (2-tailed) bigger then the level of significance or $0,557 > 0,05$, that means it is the rejection of H_0 , and H_a received

Keywords: Education; Visual Media; Research Outcomes

(*) Corresponding Author: richiemarlon12@gmail.com

How to Cite: Deli, D. & Marlon, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16 (2): 235-242.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam kehidupan. Pendidikan dapat menjadikan seseorang pada awalnya yang tidak mengerti menjadi mengerti, yang tidak paham menjadi paham (Agustin & Hamid, 2017). Selain itu, Pendidikan juga dapat menentukan kualitas seseorang, karena pendidikan adalah wadah untuk membentuk dan mengembangkan watak, sikap, dan potensial pada diri seseorang.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menjadi salah satu mata pelajaran yang penting dan dibuktikan karena diwajibkannya mata pelajaran PKn ini mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tujuan dari mata pelajaran ini yaitu demi mewujudkan kesadaran warga negara atas bela negara yang berlandaskan pemahaman politik kebangsaan, dan mengembangkan jati diri dan moral bangsa dalam kehidupan bangsa (Wisada et al., 2019). Mengingat pentingnya mata pelajaran tersebut, maka hendaknya pembelajaran PKn ini dilakukan secara menarik dan menyenangkan agar siswa cenderung memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan (Turyati et al., 2016).

Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan oleh penulis di sekolah SMP Dharma Maitreya Bengkalis pada saat penelitian, sebagian siswa mengungkapkan bahwasannya pembelajaran PKn masih berlangsung sangat membosankan dan siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, siswa juga cenderung pasif, kurang memperhatikan penjelasan guru bahkan beberapa siswa berbicara dengan teman lainnya (Syaparuddin & Elihami, 2020).

Demi mencapai keberhasilan pembelajaran, guru harus memiliki kreatifitas dengan menyediakan beragam jenis media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar para siswa dan juga kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan dalam belajar. Media pembelajaran merupakan suatu sarana perantara yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau materi ajar. Media yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis video animasi. Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran



yang berisikan gambar, teks, audio, dan juga komposisi warna. Tujuan peneliti memilih media video animasi karena dapat menyampaikan pesan yang mudah diterima merata oleh siswa, lebih realistis dan dapat diulang dan diberhentikan sesuai keinginan, serta memberikan kesan yang menarik (Wisada et al., 2019).

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yakni (Turyati et al., 2016), menunjukkan bahwa rerata hasil belajar kelas eksperimen yaitu 82,5313, lebih tinggi daripada rerata hasil belajar kelas kontrol yaitu 70,1563. Pada penelitian ini, diharapkan media pembelajaran berbasis video, mampu meningkatkan tingkat minat belajar, dan dapat menjadikan motivasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mampu mencerna dan memahami konsep secara nyata dan melatih kemampuan diri menuju kearah yang lebih baik.

METODE

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode eksperimen. Sampel merupakan sebagian dari populasi, karena sampel harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik di sekolah SMP Dharma Maitreya Bengkulu kelas 9 yang berjumlah 42 siswa. Penulis menggunakan teknik sampling yaitu *Cluster Random Sampling* untuk membagi 42 subjek tersebut menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing kelompok berjumlah 21 siswa.

Tabel 1. Sampel Penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Perkelompok
Eksperimen	10	11	21 Siswa
Kontrol	9	12	21 Siswa

Pada perancangan media video pembelajaran, penulis menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terbagi menjadi enam tahapan. Penelitian ini juga menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu perancangan video pembelajaran dan soal *pre-test* dan *post-test* berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan data dari hasil *test* yang digunakan untuk menguji validitas, uji homogenitas, dan uji *independent sample t test*, dan penulis juga menyebarkan kuesioner berbentuk skala dan saran/tanggapan. Setelah semua data telah terkumpul, penulis melanjutkan tahapan terakhir yaitu memberikan kesimpulan terkait hasil dari pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah SMP Dharma Maitreya Bengkulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan Media Pembelajaran

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah SMP Dharma Maitreya Bengkulu kelas 9. Produk media pembelajaran dibentuk dalam file dengan *output* format Mp4. Pada proses pembuatannya, penulis berbantuan *software* yaitu aplikasi *Adobe Photoshop 2020* dan *Adobe Premiere Pro 2020*. Berikut merupakan beberapa hasil yang didapatkan pada perancangan media pembelajaran video animasi.

Pada Gambar 1 dibawah merupakan *thumbnail* yang digunakan untuk diupload pada media massa *Youtube*. *Background* pada *thumbnail* tersebut memiliki gradiasi antara 2 warna yang menyerupai bendera Indonesia, kemudian terdapat 4 buah gambar yaitu gambar vektor dari Presiden RI pertama dan Wakil Presiden RI pertama, yang ketiga adalah simbol Pancasila, dan yang terakhir adalah gambar peta pulau di Indonesia



Gambar 1. Tampilan *Thumbnail*



Gambar 2. Hasil Video Cita-Cita Bangsa Indonesia

Pada Gambar 2 menjelaskan tentang cita-cita bangsa Indonesia yang terdapat pada makna alinea kedua Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Terdapat 5 cita-cita bangsa Indonesia yaitu Merdeka, Bersatu, Berdaulat, Adil, dan Makmur. Pada bagian ini juga menjelaskan tentang arti dari masing-masing cita-cita tersebut.



Gambar 3. Hasil Video Cita-Cita Bangsa Indonesia

Pada Gambar 3 merupakan penjelasan dari makna alinea Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yaitu memuat tentang simbol dari Pancasila.



Gambar 4. Hasil Video Cita-Cita Bangsa Indonesia

Pada Gambar 4 merupakan tampilan terakhir dan juga bagian penutup dari video pembelajaran. Terdapat tulisan sampai jumpa dan juga simbol Pancasila.



Hasil Analisis Data

Keefektifan sebuah media pembelajaran yang telah digunakan berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif. Data yang digunakan untuk menguji statistik deskriptif didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* antar kedua kelompok yang terdiri dari 20 butir soal pada masing-masing *test*. Hasil analisis ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Statistik Deskriptif

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen	21	25	85	59,29	19,254
PostTest Eksperimen	21	45	95	68,10	13,461
PreTest Kontrol	21	45	70	57,62	7,520
PostTest Kontrol	21	40	90	65,48	15,158

Semua jenis data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*, juga digunakan untuk menguji normalitas dan homogenitasnya. Data tergolong normal apa bila nilai signifikansi > 0,05 dan sebaliknya, jika nilai signifikansi < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak tergolong normal. Berikut merupakan hasil uji normalitas dari penelitian ini yang terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a (Sig.)
Hasil Belajar Siswa	PreTest Eksperimen	0,064
	PostTest Eksperimen	0,131
	PreTest Kontrol	0,074
	PostTest Kontrol	0,091

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai *Kolmogorov-Smirnov* (sig.) dari hasil belajar masing-masing kelompok. Kelompok *pre-test* eksperimen yaitu 0,064 > 0,05, kelompok *post-test* eksperimen yaitu 0,131 > 0,05, kelompok *pre-test* kontrol yaitu 0,074 > 0,05, dan kelompok *post-test* kontrol yaitu 0,091 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini terdistribusi normal.

Untuk menguji homogenitas data pada penelitian ini, penulis menggunakan uji *Levene test*. Menurut (Rahman & Mahmud, 2018), data tersebut tergolong homogen jika nilai probabilitas > 0,05, maka disimpulkan bahwa data tersebut tergolong homogen atau memiliki varians yang sama dan sebaliknya, jika nilai probabilitas < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak homogen atau mempunyai varians yang tidak sama. Hasil dari uji homogenitas ini tertera pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	0,677	1	40	0,416

Dari Tabel 4 tersebut menunjukkan bahwa *Based on Mean* dari hasil belajar siswa yaitu sig 0,416 lebih besar dari taraf signifikansi atau 0,416 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data yang diteliti pada penelitian ini memiliki tingkat kesamaan varians atau data pada penelitian ini bersifat homogenitas.

Demi mengetahui pengaruh dari media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PKn, penulis menguji *independent sample t test*. Menurut (Rahman & Mahmud, 2018), jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka H0 diterima dan Ha ditolak, dan jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Hasil uji *independent sample t test* dari penelitian ini yang terdapat pada Tabel 5.



Tabel 5. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Kelompok	N	Mean	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Siswa Eksperimen	21	68,10	0,557
Kontrol	21	65,48	

Pada Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,557 lebih besar dari pada taraf signifikansi atau $0,557 > 0,05$, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran bermediakan buku.

Pembahasan

Penulis menganalisa hasil dari penyebaran angket berupa kuesioner yang diisi oleh 42 responden yang berasal dari peserta didik sekolah SMP Dharma Maitreya Bengkalis kelas 9, antara lain yaitu 19 laki-laki dan 23 perempuan. Kuesioner yang dibagikan terdiri dari 2 jenis kuesioner yaitu kuesioner berbentuk skala (Kuantitatif) dan kuesioner berbentuk saran dan tanggapan dari responden (Kualitatif).

Penilaian kuesioner menggunakan penilaian skala 5 yaitu skala 5= Sangat Setuju (SS), skala 4= Setuju (S), skala 3= Netral (N), skala 2= Tidak Setuju (TS), dan skala 1= Sangat Tidak Setuju (STS). Hasil tanggapan dari responden dikategorikan dengan menggunakan batasan yang dikutip dari jurnal (Romlah et al., 2019). Berikut merupakan beberapa hasil responden yang penulis paparkan.



Gambar 5. Diagram Hasil Responden Soal 1

Pada Gambar 5 yaitu pertanyaan “Pendidikan Kewarganegaraan menjadi salah satu mata pelajaran yang disukai dan digemari”, terdapat 3 responden dengan 7,1% menjawab Sangat Setuju, 7 responden dengan 16,7% menjawab Setuju, 29 responden dengan 69% menjawab Netral, 3 responden dengan 7,1% menjawab Tidak Setuju, dan Tidak ada responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju



Gambar 6. Diagram Hasil Responden Soal 2

Pada Gambar 6 yaitu pertanyaan “Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video, materi yang disampaikan menjadi terbatas”, terdapat 1 responden dengan 2,4% menjawab Sangat Setuju, 5 responden dengan 11,9% menjawab Setuju, 22 responden dengan 53,4% menjawab Netral, 12 responden dengan 28,6% menjawab Tidak Setuju, dan 2 responden dengan 4,8% menjawab Sangat Tidak Setuju.



Gambar 7. Diagram Hasil Reponden Soal 3

Pada Gambar 7 yaitu pertanyaan “Saya lebih suka menggunakan media video pembelajaran dibandingkan menggunakan buku dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan”, terdapat 5 responden dengan 11,9% menjawab Sangat Setuju, 13 responden dengan 31% menjawab Setuju, 16 responden dengan 38,1% menjawab Netral, 6 responden dengan 14,3% menjawab Tidak Setuju, dan 2 responden dengan 4,8% menjawab Sangat Tidak Setuju.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Dukalang & Lestari, 2018), rumus yang digunakan penulis untuk menghitung hasil tanggapan dari kuesioner atau angket yang disebar yaitu dengan rumus $T \times P_n$ atau mengkalikan total responden yang memilih dengan skala likert yang ditentukan dan pada Tabel 6 merupakan hasilnya.

Tabel 6. Hasil Rumus $T \times P_n$

Jawaban Responden	Rumus $T \times P_n$	Std. Deviation
Sangat Setuju	39 x 5	195
Setuju	74 x 4	296
Netral	203 x 3	609
Tidak Setuju	77 x 2	154
Sangat Tidak Setuju	27 x 1	27
Jumlah Total		1281

Untuk mengetahui skor interpretasi, penulis menggunakan rumus $\text{index \%} = \frac{\text{total skor}}{Y} \times 100\%$. Maka $\frac{1281}{420} \times 100\%$. Hasil yang didapatkan oleh penulis yaitu 30,5% yang berarti untuk hasil interpretasi berada pada kategori tidak setuju.

Pada kuesioner saran dan tanggapan, penulis membuat soal yang dilandaskan dari aspek penilaian dan beberapa indikator. Berikut merupakan beberapa tanggapan dari responden yang penulis paparkan sebagai berikut.

1. Apakah proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih terkesan membosankan ?
 - R1 : Tergantung jika pembelajaran berlangsung seperti begitu gitu saja maka akan bosan, jika cara pembelajarannya seperti kuis maka akan jauh lebih seru.
 - R2 : Tidak terlalu membosankan jika belajarnya tidak begitu begitu saja, atau bisa dibilang menggunakan media pembelajaran seperti video animasi agar dapat lebih semangat.
 - R3 : Untuk sekarang tidak, karena faktor guru yang mengajar saat ini menjelaskan dan mengajar dengan cara yang menyenangkan tidak membosankan juga dengan berbagai metode pembelajaran.
2. Apakah penyampaian materi dengan menggunakan media video animasi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami ?
 - R1 : Tergantung jika kata katanya mudah dipahami dan videonya menarik maka akan mudah dipahami dan juga kebalikannya.



- R2 : Lumayan, tetapi saya lebih tertarik dengan dijelaskan langsung dengan guru karena ketika saya tidak mengerti, saya dapat bertanya langsung dengan guru yang menjelaskan.
- R3 : Iya, karena dengan menggunakan video saya menjadi lebih tertarik baik dari gambarnya, warnanya, dan suaranya.
3. Apakah pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran lebih efektif dibandingkan menggunakan buku ?
- R1 : Tidak juga, karena terkadang ada beberapa materi yang lebih mudah dipahami menggunakan buku.
- R2 : Menurut saya tidak, karena ada beberapa karakter teman lain yang memang pada dasarnya tidak suka belajar, mau menggunakan media apapun tetap tidak suka, dan ada juga teman yang suka menggunakan buku, dan juga ada yang suka menggunakan video.
- R3 : Iya, tetapi lebih bagus jika video dan dijelaskan langsung oleh guru.

Dari seluruh data dan hasil uji yang telah dilakukan oleh penulis, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah SMP Dharma Maitreya Bengkalis kelas 9 terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu tidak adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan karena berdasarkan hasil jawaban responden yang telah dipaparkan, para peserta didik di sekolah SMP Dharma Maitreya Bengkalis lebih menguasai materi pembelajaran jika dijelaskan secara langsung oleh guru yang mengajar. Hal ini disebabkan karena peserta didik dapat menanyakan langsung tentang materi yang kurang dipahami oleh mereka.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah SMP Dharma Maitreya Bengkalis kelas 9, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa dengan berbantuan media pembelajaran berbasis video. Kriteria pengujian yaitu nilai sig.(2tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika nilai sig.(2tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari perhitungan yang berbantuan program SPSS 20, memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0.557 lebih besar dari taraf signifikansi yaitu 0,05 atau $0,557 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Dampak setelah implementasi media pembelajaran berbasis video animasi pada sekolah SMP Dharma Maitreya Bengkalis kelas 9 tidak berdampak pada tingkat minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan karena dominan siswa tidak menyukai media pembelajaran yang dirancang, karena peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran dengan metode ceramah atau penjelasan langsung oleh guru yang mengajar. Alasan peserta didik berdasarkan jawaban pengisian angket atau kuesioner yaitu para peserta didik dapat dengan mudah berinteraksi dengan guru yang mengajar ketika mereka menemukan masalah yang tidak dapat diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N., & Hamid, S. I. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Vct Terhadap Penalaran Moral Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(1), 59-74.
- Dukalang, H., & Lestari, D. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 3(1), 1.
- Rahman, M., & Mahmud, N. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 3 Majene. *Saintifik*, 4(1), 83-92.



- Romlah, S., Nugraha, N., & Setiawan, W. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Albarokah 448 Bandung dengan Menggunakan Media ICT Berbasis For VBA Excel Pada Materi Garis Bilangan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 220–226. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.98>
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Turyati, Muchtarom, M., & Winarno. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Edukasi Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gondangrejo. *PKn Progresif*, 11(1), 256–267.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140.