**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
3. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’,’perantara’atau’pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2013) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang di gunakan dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan dari sumber belajar kepada peserta didik sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.

Berbagai konsep dan definisi dari media pembelajaran yang telah dijelaskan oleh para ahli. Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu dalam [proses belajar mengajar](http://belajarpsikologi.com/macam-macam-metode-pembelajaran/).

1. 

Gambar: 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale diadaptasi dari Oemar Hamalik (1985: 54)

Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*core of experience*) dari Edgar Dale, pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu. Bermacam peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Alat bantu yang dimaksudkan merupakan alat bantu berupa audio, visual, maupun audiovisual atau *audio visual aids* (AVA). Misalnya gambar, model, cetak, objek, dan alat-alat lain yang dapat mengubah pemikiran yang abstrak menjadi pengalaman konkrit, sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan keterampilan siswapada saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini juga ditegaskan oleh Yusuf Miarso (Karim, 2007:5) bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran dapat menciptakan proses belajar mengajar dapat lebih efektif. Media atau alat pembelajaran dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Gagne (Karim, 2007) mengatakan “Media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa yang dapat merangsang mahasiswa untuk belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pendidikan itu sendiri terdapat dalam lingkungan siswa yang diramu sedemikian rupa untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga adanya rangsangan dari dalam diri siswa untuk belajar.

1. Jenis Media Pembelajaran

Dewasa ini berbagai macam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, secara tidak langsung menuntut guru untuk dapat memahami dan memilih media yang tepat untuk digunakan pada setiap materi pembelajaran.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (Arsyad, 2013) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan media pilihan teknologi mutakhir.

1. Pilihan media tradisional: a) visual diam yang diproyeksikan: proyaksi *opaque* (tak-tembus pandang), proyaksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*; b) visual yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, *charts,* grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu; c) audio: rekaman piringan, pita kaset, *reel, cartridge*; d) penyajian multimedia: *slide plus* suara (tape), *multi-image*; e) visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video; f) cetak: buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas (*hand-out*); g) permainan: teka-teki, simulasi, permainan papan; h) realia: model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka). 2. pilihan media teknologi mutakhir: a) media berbasis telekomunikasi: telekonferen, kuliah jarak jauh; b) media berbasis mikroproses: *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disc.*

1. Manfaat Media Pembelajaran

Media yang dipilih hendaknya menunjang ketercapaian tujuan pengajaran. Guru harus mampu memilih media yang akan digunakan dalam mendukung materi pelajaran yang akan di bawakan. Apakah media pembelajaran tersebut tersedia bahan atau alatnya? Apakah media tersebut relevan dengan materi pelajaran yang disajikan?. Tentu pertanyaan tersebut harus diperhatikan oleh guru untuk memutuskan media yang akan digunakan dan sebuah media tidak mampu menjawab apa yang dibutuhkan guru pada semua materi yang hendak dibawakan. Sehingga kembali kepada kemampuan seorang guru memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Sudjana & Rivai (Arsyad, 2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Pendapat dari ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat dari media pembelajaran ialah:

1. Media pembelajaran dapat memudahkan penyajian pesan dan informasi sehingga dapat membangkitkan dan meningkatkan semangat belajar dan prestasi belajar siswa.
2. Media pembelajaran dapat lebih mudah memahamkan dan mengarahkan siswatentang inti materi pelajaran dan tujuan pembelajaran dengan sendirinya dapat tercapai tanpa disadari oleh siswa.
3. Media pembelajaran dapat dikombinasikan oleh metode mengajar yang digunakan, sehingga guru dan siswa dapat santai dan tetap serius dalam proses belajar mengajar, akhirnya efisiensi waktu dan efektifitas mengajar dapat tercipta.
4. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman konkrit dan kesamaan pengalaman belajar terhadap materi yang disampaikan guru kepada siswa yang lain.
5. Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik.

Memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran tidak selalu mudah, pemilihan media memerlukan beberapa pertimbangan dari berbagai aspek dan juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar media yang digunakan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Karim (2007:22) mengatakan bahwa ada tujuh prinsip-prinsip pemilihan media, yaitu :

1) Media harus selalu konsisten dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai; 2) Media harus selalu disesuaikan dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru; 3) Media harus selalu disesuaikan dengan kemampuan dan gaya belajar siswa; 4) Media harus dapat dipilih secara objektif dan bukan kesenangan pribadi pamakai; 5) Media harus selalu disesuaikan dengan biaya yang tersedia; 6) Media dipengaruhi oleh kondisi fisik lingkungan; 7) Tidak ada satupun media yang baik untuk semua tujuan pengajaran.

Sedangkan menurut Arsyad (2013:69) bahwa pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

1. hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor utama dana, fasilitas, dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi atau media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material); 2. Persyaratan isi tugas dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula; 3. Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya; 4. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi, lembaga, guru, dan pelajar) dan keefetivan biaya.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media ada banyak hal yang perlu dipertimbangkan. Mulai dari ketepatan media terhadap kebutuhan belajar peserta didik, isi materi, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, fasilitas yang tersedia, waktu, biaya dan lain sebagainya. Selanjutnya, sikap berhati-hati dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran juga dibutuhkan, karena dalam pemilihan media bukan sekedar bagaimana seorang guru mahir dalam menggunakan dan mengaplikasikannya, tetapi juga bagaimana agar media yang dipilih dan kemudian digunakan oleh guru dapat memberi dampak positif terhadap perilaku dan perkembangan hasil belajar peserta didik pada setiap proses pembelajaran.

1. **Media Video**

Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2013) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Selaras dengan pendapat tersebut pengertian media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didiknya dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dengan demikian media pembelajaran adalah suatu bagian yang integral dari proses pendidikan, dan merupakan suatu aspek yang harus dikuasi oleh setiap guru dalam menjalankan fungsi prefesionalnya.

Menurut Arsyad (Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2013:218) mengemukakan bahwa:

Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.

Dengan demikian, maka dapat disimpulakan bahwa media video adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Maka video dikategorikan sebagai media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan yang merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Penggunaan media video sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dikarenakan media video dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif. Media video dapat mengubah semua unsur media baik yang berupa audio, visual, gambar, teks, dan lain-lain menjadi satu dan terlihat lebih menarik apalagi dikombinasikan dengan beragam warna yang seirama dengan objek atau isi materi pelajaran. sehingga bahan ajar yang ingin disampaikan menjadi lebih lebih menarik.

Sebagai sebuah media pembelajaran, video mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Adapun karakteristik media video agak berbeda dengan media televisi. Perbedaan itu terletak pada penggunaan dan sumber. Media video dapat digunakan kapan saja dan kontrol ada pada pengguna, sedangkan media televisi hanya dapat digunakan satu kali pada saat disiarkan, dan kontrol ada pada pengelola siaran.

Selain itu, dengan video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, seperti peristiwa berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

Penggunaan media video pembelajaran telah berkembang pesat. Banyak jenis perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk membuat media video. Berbagai jenis aplikasi yang dapat digunakan untuk keperluan *Editing Video* seperti *Camtasia, Uled, Wondershare Filmora, Video Maker, Movie Maker* dan banyak lagi lainnya. Para pengguna media video dalam memilih aplikasi yang hendak digunakan biasanya mempertimbangkan tingkat kesulitan pengoperasian dan penggunaannya, waktu, biaya, sarana dan prasarana yang dimiliki.

1. **Aplikasi *Wondershare Filmora***

Perkembangan media tiap tahun kian berkembang dan hampir setiap saat mengalami penyempurnaan *tools*. Bagi pecinta *software*, tidak akan pernah ketinggalan untuk meng-*update* berbagai fasilitas yang diperbaharui secara berkala. Perkembangan *software* saat ini cukup cepat dikarenakan banyaknya tuntutan yang harus dipenuhi dalam penyempurnaanya. Salah satunya yakni *software video editing Wondershare Filmora*.

*Wondershare Filmora* merupakan salah satu dari sekian banyak editor video yang berkembang saat ini. Berbagai versi turut ditingkatkan fitur-fiturnya sebagai bentuk pengembangan dari *software* ini. *Wodershare Filmora* cukup mudah digunakan terutama bagi mereka yang masih pemula dalam penggunaan *software* editor video. Aplikasi *Wondershare Filmora* dapat di *download* di berbagai situs penyedia *software.*

*Wondershare Filmora* bukanlah aplikasi baru dalam dunia editor video, hanya saja sebelumnya *software* ini dikenal  [*Wondershare Video Editor*](http://www.kuyhaa-android19.com/wondershare-video-editor-final.html)*. Interface* yang ditawarkan sangat menarik dan cocok untuk yang ingin belajar memulai melakukan rendering skala kecil. Normaly, Effect-Effect serta Transition disediakan untuk memperindah editing. *Crop, Split, Trim, rotate, Add Text, fade in fade Out, Adjust Duration* serta *Tune* dengan pencahayaan *Contras,  Saturation, Brightness* dan *Hue tools.*

1. Kelebihan aplikasi *Wondershare Filmora*

Istianah (2016) mengemukakan beberapa kelebihan dari aplikasi *Wondershare Filmora*, sebagai berikut:

1. Dapat memilih ukuran video yang akan digunakan sesuai dengan selera pengguna. Bagi yang masih pemula bisa menggunakan fitur ‘*Easy Mode*’. Sedangkan untuk yang sudah cukup ahli dalam editor video, bisa menggunakan fitur ‘*Full Feature Mode*’ dengan kualitas dan resolusi yang lebih bagus tentunya.
2. Terdapat fasilitas ‘*sample video*’ yang memungkinkan untuk melihat berbagai contoh-contoh yang disajikan oleh *software Wondershare Filmora* ini. Diantaranya yaitu fitur ‘*Countdown*’ yang dapat digunakan untuk memulai suatu video. Terdapat 9 *countdown* yang berbeda grafisnya yang memungkinkan untuk memilih sesuai selera. Didalam menu ‘Media’, juga dapat meng-impor video dari PC.
3. Terdapat menu *‘Music’* yang memudahkan Anda untuk menambahkan berbagai instrument musik ke dalam video. *Wondershare Filmora* juga menyajikan beberapa musik yang cocok digunakan dalam suatu video. Bahkan sudah diklasifikasi menurut genre-nya. Juga dapat meng-impor sendiri lagu-lagu dari PC yang digunakan.
4. Bagi yang membutuhkan berbagai font yang unik dalam suatu video, jangan khawatir. *Wondershare Filmora* menyajikan menu ‘*Text/Credit*’ dengan berbagai *font* dan animasi yang kekinian. Terdapat berbagai macam contoh penggunaan ‘*Text/Credi*t’ ini. Bahkan juga dapat mendownload lebih banyak di menu ‘*Filmora Effect Store*’.
5. Fitur menarik lainnya yaitu menu ‘*Transitions*’ untuk berpindah dari satu adegan ke adegan lain dalam suatu video dengan efek yang menarik. Berbagai efek telah disajikan oleh *software* ini. Dapat memilih dan mengaplikasikan langsung pada video yang dibuat.
6. Menu ‘*filters*’ menambahkan kesan menarik dalam video yang dibuat. *Wondershare Filmora* menawarkan berbagai efek untuk suatu adegan. Bahkan sudah diklasifikasi berdasarkan tipe-nya sehingga dengan mudah memilih dan mengaplikasikan langsung pada adegan di dalam video.
7. Salah satu menu yang paling menarik yaitu menu ‘*Elements*’. Dalam menu ini dapat menambahkan berbagai elemen yang disajikan oleh *Wondershare Filmora* sesuai dengan keinginan. Elemen-elemen yang disajikan juga sudah dikelompokkan sedemikian rupa sehingga memudahkan pengguna ntuk memilih dan mengaplikasikannya.
8. Fitur selanjutnya yang disediakan yaitu ‘*Split Screen*’. Pada menu ini, dapat menggabungkan berbagai video yang diinginkan dalam satu *frame* dengan tata letak yang berbeda-beda. Akan ada instruksi atau tutorial untuk menggunakan menu ini sehingga memudahkan untuk mempelajari dan menggunakannya.
9. Setelah membuat dan mengedit video, maka sudah dapat di ekspor video tersebut tidak hanya ke PC tetapi juga bisa langsung disimpan di handphone, diunggah langsung ke *YouTube, Facebook* dan video serta di-*burning* langsung ke CD. Selain itu, juga dapat menentukan resolusi dan format video yang akan disimpan.
10. Kekurangan aplikasi *Wondershare Filmora*

Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Karim, 2007). Jelas bahwa tidak ada media yang benar-benar sempurna, karena disamping banyak kelebihan pasti terdapat kekurangan dari meskipun itu hanya satu, begitupun dengan *software Wondershare Filmora*. Adapun salah satu kekurangan dari aplikasi *Wondershare Filmora* adalah *software*-nya tidak disediakan secara *freeware* atau gratis melainkan *open source* atau berbayar.

Bisa saja masih terdapat beberapa kekurangan di dalam aplikasi *Wondershare Filmora*, tergantung dari tidak terpenuhinya kebutuhan yang kita harapkan dalam merancang sebuah media dengan menggunakan aplikasi ini. Tetapi dengan adanya aplikasi *Wondershare Filmora*, dapat menjadi salah satu pilihan untuk membuat media pembelajaran dalam hal ini media video.

1. **Mata Pelajaran PKn**

Setiap warga negara hakekatnya dituntut untuk dapat hidup berguna dan bermakna bagi negara dan bangsanya. Untuk itu diperlukan bekal ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) yang ber­landaskan pada  nilai-nilai agama, moral dan budaya bangsa. Fungsinya adalah sebagai panduan dan pegangan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan nilai budaya bangsa menjadi pijakan utama, karena  tujuan pembelajaran ialah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, juga sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan budaya bangsa.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Pendidikan Kewarganegaraan harus memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral, dan sikap perilaku siswa. Misi dari Pendidikan Kewarganegaraan sendiri adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Sejatinya, Pendidikan Kewarganegaraan adalah studi tentang kehidupan kita sehari-hari, mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik, warga negara yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia.

Pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

* 1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isue kewarganegaraan;
	2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara;
	3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama bangsa-bangsa lainnya;
	4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Generasi penerus melalui pendidikan kewarganegaraan diharapkan akan mampu mengantisipasi hari depan yang senantiasa berubah dan selalu terkait dengan konteks dinamika budaya, bangsa, negara, dan hubungan internasional serta memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan perilaku yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila. Semua itu diperlakukan demi tetap utuh dan tegaknya Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri warga negara Republik Indonesia. Selain itu bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani.

Pendidikan Kewarganegaraan yang berhasil akan membuahkan sikap mental  yang cerdas, penuh rasa tanggung jawab dari peserta didik.  Sikap ini disertai dengan perilaku yang :

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta menghayati nilai–nilai falsafah bangsa
2. Berbudi pekerti luhur, berdisiplin dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Rasional, dinamis, dan sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara.
4. Bersifat profesional yang dijiwai oleh kesadaran bela negara.
5. Aktif memanfaatkan ilmu pengetahuan teknologi dan seni untuk kepentingan kemanusiaan, bangsa dan negara.

Melalui Pendidikan Kewarganegaraan, warga negara Republik Indonesia diharapkan mampu “memahami, menganalisa, dan menjawab masalah–masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa dan negaranya secara konsisten dan berkesinambungan dengan cita–cita dan tujuan nasional seperti yang digariskan dalam Pembukaan UUD 1945 “.

1. **Penggunaan Media Video *Wondershare Filmora* dalam Pembelajaran PKn**

Pembelajaran PKn dengan menggunakan media video *Wondershare Filmora* dapat dilakukan dengan berpedoman pada langkah umum pembelajaran pada pembelajaran langsung. Dimana pada Mata Pelajaran PKn dengan menggunakan media video *Wondershare Filmora* tergolong dalam pembelajaran berbasis siswa yang bersifat *Student Center Learning*. Pembelajaran berbasis *Student Centered Learning* menuntut murid aktif, serta melakukan diskusi dengan guru sebagai fasilitator jika menemui kesulitan. Aktifnya siswa diharapkan mampu menumbuhkan rasa kreatifitas siswa.

Langkah – langkah pembelajaran PKn dengan menggunakan media video berbasis *Wondershare Filmora* adalah sebagai berikut :

1. Persiapan Pembelajaran

Guru melakukan apersepsi

(a) Mempersiapkan kelas dalam pembelajaran (absensi, kebersihan kelas, dan lain-lain)

(b) Guru menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

Guru memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

1. Penyajian Materi
2. *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

(a) Menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media video berbasis *Wondershare Filmora.*

(1) Guru terlebih dahulu membuka file dari *Wondershare Filmora* pada komputer/laptop.

(2) Guru mengklik icon fullscreen agar tampilan dari media video berbasis *Wondershare Filmora* terlihat dengan ukuran satu layar monitor.

(3) Guru menggunakan tombol panah pada keyboard untuk mengoperasikan video berbasis *Wondershare Filmora.*

(b) Melibatkan siswa mencari informasi tentang materi pelajaran.

1. *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

(a) Memfasilitasi siswa melalui pemberian tugas.

(b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum dipahami.

(c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menganggapi pertanyaan yang diberikan oleh teman.

1. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

(a) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.

(b) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalah pemahaman, dan memberikan penguatan.

1. Kegiatan Penutup
2. Guru dan siswa sama-sama menarik suatu kesimpulan dengan kata-kata sendiri.
3. Guru memberi tugas rumah kepada siswa.
4. Guru menutup pembelajaran.
5. **Hasil Belajar**
	1. Pengertian Hasil Belajar

Melalui belajar selain ranah kognitif, psikomotor, dan ranah afektif juga salah satu tolok ukur di mana siswa dikatakan berhasil dalam mengikuti suatu pembelajaran. Perubahan sikap dan prilaku yang terjadi pada diri setiap manusia sebagai hasil dari aktivitas tertentu. Terjadinya perubahan sikap dan perilaku dalam belajar tentu menjadi kepuasan tersendiri bagi pengajar atau guru yang bersangkutan, tentu kearah yang positif dan bersifat relatif permanen.

Sahabuddin (2007) mendefinisikan belajar sebagai “suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau mengubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya”. Pendapat yang sama dikemukakan oleh MC Geoh (Sahabuddin 2007) bahwa “belajar adalah suatu perubahan dalam perbuatan sebagai hasil dari latihan”.

Melalui belajar tentu akan ada hasil yang ingin dilihat, telah di singgung sebelumnya bahwa belajar dengan serius akan membawa dampak positif dari segi sikap. Tidak hanya itu, belajar juga tentu memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan atau kognitif dan psikomotor. Ketika proses belajar mengajar telah usai, hal utama yang di harapkan oleh guru adalah tujuan pembelajarannya dapat tercapai secara optimal dan menciptakan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi peserta didik serta menunjukkan prestasi hasil belajar yang meningkat secara signifikan.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan, sikap, dan keterampilan siswa yang dapat ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru setelah memberikan materi pelajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

* 1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran terdapat berbagai hal yang berpengaruh atau faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang telah dicapai tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Internal
2. Faktor Eksternal

Adapun uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal adalah sebagai berikut :

1. Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal; faktor eksternal yang berasal dari diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.
3. **Kerangka Pikir**

Mata Pelajaran PKn dianggap salah satu mata pelajaran yang tergolong rumit oleh peserta didik, dikarenakan mata pelajaran tersebut berisikan materi yang umumnya mengandalkan kemampuan mengingat peserta didik, sekaligus kemampuan berpikir peserta didik. Hal ini dikarenakan, terdapat beberapa materi yang mengharuskan peserta didik memahami dan mengingat isi dari meteri tersebut.

Hal di atas menuntut peran guru dalam penyampaian materi pembelajaran agar kiranya penyajiannya menjadi lebih variatif dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik agar lebih baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media video merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan tidak terkecuali dengan media video.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik diharapkan mampu membangkitkan minat dan antusias peserta didik untuk belajar, membangkitkan motivasi, dan dapat memahami secara optimal materi pelajaran yang diajarkan sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Hasil belajar peserta didik di sekolah merupakan salah satu tolok ukur untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran, seperti pada mata pelajaran PKn. Proses pembelajaran PKn seharusnya didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, karena hal tersebut akan lebih efektif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Lebih jelasnya kerangka pikir di atas digambarkan dalam bentuk bagan berikut:

**Hasil belajar mata pelajaran PKn pada siswa Kelas XI tidak mencapai KKM**

**Media Video Berbasis *Wondershare Filmora*:**

* **Karakteristik Komponen Pembelajaran**
* **Penggunaan Media Video berbasis *Wondershare Filmora* Pada Mata Pelajaran PKn**

**Hasil belajar mata pelajaran PKn pada siswa Kelas XI mencapai KKM**

Gambar: 2.2 Skema kerangka pikir

1. **Hipotesis**

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H1 : Ada pengaruh penggunaan media video *Wondershare Filmora* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada siswa kelas XI SMAN. 2 Libureng Kabupaten Bone.