PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MATERI PADA MATA PELAJARAN PPKn PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMPN 20 BANDAR LAMPUNG

(Skripsi)

Oleh
CHAIRUNISA LIANI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022

ABSTRAK

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MATERI PADA MATA PELAJARAN PPKn PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMPN 20 BANDAR LAMPUNG

Oleh
Chairunisa Liani

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap tingkat pemahaman materi pada mata pelajaran PPKn peserta didik kelas VIII di SMPN 20 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuasi Eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 20 Bandar Lampung. Sampel dalam penelitian ini berjumlah dua kelas yaitu kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII C sebagai kelas eksperimen. Teknik penghitungan data menggunakan bantuan SPSS versi 21.

Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes berupa soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Samples T-Test* terhadap data *posttest* pada tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai Sig. (*2-Tailed*) sebesar 0,000 terlihat bahwa nilai Sig. (*2-Tailed*) < 0,05, sehingga H_0 ditolak. Artinya, video pembelajaran terbukti berpengaruh terhadap tingkat pemahaman materi peserta didik, yang mana video pembelajaran berbasis animasi dapat menstimulus peserta didik untuk lebih tertarik mempelajari materi PPKn hal dibuktikan dengan hasil N-Gain kelas eksperimen sebesar 59% yang berarti video animasi cukup berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik

Kata Kunci: Video pembelajaran, animasi, pemahaman, peserta didik

ABSTRACT

THE EFFECT OF ANIMATION-BASED LEARNING VIDEO ON THE LEVEL OF MATERIAL UNDERSTANDING IN CLASS VIII STUDENTS' civics subjects at SMPN 20 BANDAR LAMPUNG

By
Chairunisa Liani

This study aims to determine the effect of animation-based learning videos on the level of material understanding in Civics subjects for class VIII students at SMPN 20 Bandar Lampung. The research method used in this study is a quasi-experimental method with a quantitative approach. The subjects of this study were students of class VIII SMPN 20 Bandar Lampung. The sample in this study consisted of two classes, namely class VIII A as the control class and class VIII C as the experimental class. The data calculation technique uses the help of SPSS version 21.

The instrument used is a test instrument in the form of multiple choice questions. Based on the results of hypothesis testing using the Paired Samples T-Test test on posttest data at a 95% confidence level, the Sig value was obtained. (2-Tailed) of 0.000 shows that the value of Sig. (2-Tailed) < 0.05, so H0 is rejected. That is, learning videos have been proven to have an effect on the level of understanding of students' material, which animation-based learning videos can stimulate students to be more interested in learning Civics material, as evidenced by the N-Gain results of the experimental class of 59%, which means that animated videos are quite influential on the level of understanding learners

Keywords: Animation, learning video, understanding, students

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MATERI PADA MATA PELAJARAN PPKn PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMPN 20 BANDAR LAMPUNG

Oleh
CHAIRUNISA LIANI

Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi PPKn
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022

Judul Skripsi : **PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MATERI PADA MATA PELAJARAN PPKn PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMPN 20 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : *Chairunisa Liani*

NPM : **1813032031**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd	**Nurhayati, S.Pd., M.Pd**
NIP 19870602 200812 2 001	NIK 231804920708201

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	Ketua Program Studi Pendidikan PKn
Drs. Tedi Rusman, M.Si.	**Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**
NIP 19600826 198603 1 001	NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.** .....

Sekretaris : **Nurhayati, S.Pd., M.Pd.** .....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Berchah Pitoewas, M.H.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **22 Juni 2022**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah:

Nama	: Chairunisa Liani
NPM	: 1813032031
Program Studi	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat	: Jl. Hi Abdul Mutholib, GG Jaya no 51 Kelurahan Segalamider, Kec Tanjung Karang Barat, Bandar Lampung, Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dakam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar lampung, 22 Juni 2022

Chairunisa Liani

NPM 1813032031

RIWAYAT HIDUP

Chairunisa Liani merupakan Nama penulis. Penulis dilahirkan di Kota Bandar Lampung pada tanggal 25 Juni 2000. Penulis lahir dari orang tua (*Alm*). Aryadi dan Yulianti sebagai anak pertama dari dua bersaudara.

Penulis menempuh Pendidikan dimulai dari SD Negeri 1 Gedong Air (lulus pada tahun 2012), kemudian melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 9 Bandar Lampung (lulus pada tahun 2015) dan melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 16 Bandar Lampung (lulus pada tahun 2018).

Pada tahun 2018 penulis melanjutkan Pendidikan di Universitas Lampung dan tercatat sebagai mahasiswi Program Studi PPKn Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

Dengan ketekunan, semangat, bimbingan serta motivasi tinggi untuk terus belajar dan terus berusaha, penulis dapat menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Semoga dengan adanya penulisan tugas akhir ini, mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia Pendidikan.

MOTTO

“Kepercayaan akan diri sendiri adalah rahasia utama untuk mencapai kesuksesan”

(Carl Rogers)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, kupersembahkan karya tulis ini sebagai bukti dan kecintaan saya kepada:

"Orang tua ku, Almarhum ayah Aryadi, Bunda Yulianti dan Papa Sambungku Talenta yang sangat aku sayangi dan aku cintai sepenuh hati. Terima kasih telah merawat dan membesarkanku dengan sepenuh hati dan cinta yang tulus, selalu memberikan yang terbaik untukku, selalu memberikan motivasi dan dukungan baik secara moril dan materiil, serta jerih payah pengorbanan kedua orang tua ku demi keberhasilan hidupku. Aku tidak bisa membalas kebaikan kalian, namun aku selalu berusaha untuk selalu membuat kalian tersenyum bangga memiliki diriku dan tak lupa pula aku selalu berdoa agar orang tua ku selalu diberikan Kesehatan dan umur yang panjang."

Serta

"Teruntuk Nenek ku, Nenek Suwarti yang sangat aku sayangi, Terima kasih telah merawatku hingga saat ini dan selalu mendoakanku disetiap sujud sholatmu untuk kesuksesan ku di masa depan."

SANWACANA

Puji syukur Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Pada Mata Pelajaran PPKn Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 20 Bandar Lampung”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan di universitas lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahapeserta didikan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd selaku ketua jurusan program studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Sekaligus Pembimbing Akademik (PA) dan pembimbing I Terima kasih telah meluangkan waktu, pikiran, tenaga serta memberikan motivasi dan nasihat dalam penyelesaian skripsi ini
7. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II Terima kasih telah meluangkan waktu, pikiran, tenaga serta memberikan motivasi dan nasihat dalam penyelesaian skripsi ini
8. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, MH selaku Pembahas I Terima kasih atas saran dan masukannya dalam penyelesaian skripsi ini
9. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd selaku Pembahas II Terima kasih atas saran dan masukannya adalam penyelesaian skripsi ini
10. Bapak dan Ibu dosen program studi PPKn, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, dan segala bantuan yang telah diberikan
11. Bapak dan Ibu guru staff SMPN 20 Bandar Lampung, Terima kasih telah mengizinkan penulis meneliti dilokasi serta membantu penulis dalam melaksanakan penelitian
12. Kepada Orang Tuaku, Bunda Yulianti dan Papa Talenta Terima kasih telah memberikan yang terbaik untuk hidupku, selalu mendoakanku serta mendukungku baik secara moril dan materiil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
13. Kepada Nenek Suwarti, Terima kasih telah merawatku dengan tulus hingga saat ini, serta selalu mendoakan kesuksesan hidupku
14. Kepada Pakde Arisanto dan Bude Tuti, terima kasih atas dukungannya baik secara moril dan materiil. Berkat kalian, penulis dapat menyelesaikan Pendidikan di Universitas Lampung
15. Tante Lis, Sasya dan Chika, terima kasih atas dukungannya baik secara moril dan materiil yang telah kalian berikan
16. Nadilla, Dhea, Dewi, Zahra, Ode, Selva, Ziah, Sabil Terima kasih untuk sahabat terbaikku, seperjuanganku, dan yang selalu ada untukku serta

selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih untuk setiap kebersamaan, suka, duka, dan ketulusan yang kalian berikan

17. Ebi dan Acil Terima kasih untuk dua sahabatku yang tak pernah bosan untuk menemaniku dan mendengarkan keluh kesah hidupku, Terima kasih atas dukungan, semangat serta motivasi yang kalian berikan
18. Aufar, Terima kasih untuk orang *special* yang telah memberikan motivasi lebih untuk mengejar gelar sarjana serta bersedia mendengarkan segala curahan hati
19. Teman teman program studi PPKn Angkatan 2018 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu Terima kasih atas kebersamaannya selama ini, terima kasih telah menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka. Semoga apa yang kit acari selama ini bermanfaat dan mendapatkan ridho Allah SWT
20. Kepada diriku sendiri Terima kasih telah berjuang hingga saat ini, Terima kasih karena selalu berpikir positif ketika keadaan sekitar sempat tidak berpihak dan selalu berusaha untuk mempercayai diri sendiri hingga akhirnya diriku dapat membuktikan bahwa diri ini bisa mengandalkan diri sendiri
21. Serta semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, April 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL
HALAMAN ABSTRAK ..... **ii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **v**
HALAMAN PERNYATAAN ..... **vii**
RIWAYAT HIDUP ..... **viii**
MOTTO ..... **ix**
PERSEMBAHAN ..... **x**
SANWACANA ..... **xi**
DAFTAR ISI ..... **xiv**
DAFTAR TABEL ..... **xvi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xviii**

I. PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 6
1. Manfaat Secara Teoritis 6
2. Manfaat Secara Praktis 7
G. Ruang Lingkup Penelitian 8
1. Ruang Lingkup Ilmu 8
2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian 8
3. Ruang Lingkup Objek Penelitian 8
4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian 8
5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian 8

II. KAJIAN TEORI **9**
A. Deskripsi Teoritis 9
1. Tinjauan Umum Tentang Pembelajaran PPKn 9
2. Tinjauan Umum Tentang Video Pembelajaran Berbasis Animasi 12
3. Tinjauan Umum Tentang Tingkat Pemahaman Pada Mata Pelajaran .. 27
PPKn 27
B. Kajian Penelitian Yang Relevan 33

C. Kerangka Pikir 34
D. Hipotesis..... 36

III. METODOLOGI PENELITIAN..... 37
A. Jenis Penelitian 37
B. Populasi dan Sampel 37
C. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel..... 38
1. Definisi Konseptual..... 38
2. Definisi Operasional..... 39
D. Desain penelitian 39
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 40
F. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas 42
G. Teknik Analisis Data 44

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 48
A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian 51
1. Profil SMPN 20 Bandar Lampung 51
2. Visi dan Misi SMPN 20 Bandar Lampung 51
3. Indikator SMPN 20 Bandar Lampung 51
4. Sarana dan Prasarana SMPN 20 Bandar Lampung..... 52
5. Keadaan Guru SMPN 20 Bandar Lampung..... 53
B. Deskripsi Data Uji Coba Instrumen Penelitian..... 55
1. Uji Coba Validitas Tes..... 55
2. Uji Coba Reliabilitas Tes 57
3. Analisis Butir Soal..... 58
a. Uji Taraf Kesukaran 58
b. Uji Daya Beda 59
C. Deskripsi Data Penelitian..... 55
1. Pengumpulan Data 55
2. Penyajian Data 60
D. Deskripsi Hasil Penelitian..... 56
1. Hasil Pretest 61
2. Hasil Postest..... 62
3. Rekapitulasi Data Hasil Pretest dan Postest..... 63
4. Analisis Statistik Deskriptif 64
5. Uji Prasyarat..... 64
a. Uji Normalitas 65
b. Uji Homogenitaas..... 66
6. Uji Hipotesis 66
7. Uji N-Gain..... 68
E. Pembahasan Hasil Penelitian 68

V. SIMPULAN DAN SARAN.....73
A. Simpulan..... 73
B. Saran..... 73
DAFTAR PUSTAKA..... 75
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1 Persentase Permasalahan 4
2 Keadaan Sampel..... 38
3 Design Penelitian 40
4 Kategori Taraf Kesukaran..... 45
5 Kategori Daya Pembeda..... 46
6 Kategori Uji N-Gain..... 50
7 Sarana Prasarana Hasil..... 52
8 Uji Coba Validitas Soal Tes 56
9 Uji Realibilitas Instrumen 58
10 Hasil Uji Taraf Kesukaran 59
11 Hasil Uji Daya Beda 59
12 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest kelas Eksperimen dan Kontrol 61
13 Distribusi Frekuensi Hasil Postest kelas Eksperimen dan Kontrol..... 62
14 Rekapitulasi Data Hasil Pretest dan Postest Kelas Eksperimen dan Kontrol .. 63
15 Hasil Analisis Statistik Deskriptif dengan Bantuan SPSS 21 64
16 Hasil Uji Normalitas 65
17 Hasil Uji Homogentitas..... 66
18 Hasil Uji Hipotesis..... 67
19 Hasil N-Gain 68

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1 Kerangka Pikir 36
2 Contoh materi pada media video pembelajaran berbasis animasi 69

DAFTAR LAMPIRAN

1. Data Uji Coba Tes
2. Uji Validitas
3. Uji Realibilitas
4. Daya Kesukaran Soal
5. Uji Daya Beda Soal
6. Hasil Tes Kelas Kontrol
7. Hasil Tes Kelas Eksperimen
8. Rekapitulasi Hasil Tes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen
9. Analisis Statistik Deskriptif
10. Uji Normalitas Data Tes Kelas Kontrol dan Eksperimen
11. Uji Homogentitas Tes
12. Uji Hipotesis
13. Uji N-Gain
14. Instrument Penelitian
15. RPP Kelas Kontrol
16. RPP Kelas Eksperimen
17. Keadaan Guru
18. R Tabel
19. Surat – Surat Penelitian

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk proses berkembang meningkatkan kemampuan serta kualitas diri. Pendidikan merupakan salah satu tahapan yang memiliki tujuan untuk menjadikan setiap individu dapat mengerti serta memahami mengenai pengetahuan, kebiasaan, sikap perilaku dan lain sebagainya. Menurut Undang Undang No 20 Tahun 2003 Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktf mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta akhlak yang mulia. Pendidikan termasuk dalam kebutuhan pokok, sehingga pendidikan haruslah terpenuhi dalam setiap individu.

Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menunjukan adanya perubahan tingkah laku ke yang lebih baik yang menyangkut perubahan kognitif (pengetahuan), perubahan psikomotor (keterampilan), dan perubahan afektif (sikap). Ketercapaian perubahan - perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu pendidik, peserta didik, lingkungan, metode pembelajaran, serta sumber belajar (Sari, N. K, 2018: 35)

Sistem pendidikan saat ini harus terus dikembangkan untuk dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas. Usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan kegiatan yang sangat kompleks dan membutuhkan

suatu teknik sebagai usaha mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melalui berbagai aspek, mulai dari aspek sumber daya manusia, fasilitas, materi, metode serta media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman demi mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila pelaksanaan kegiatan pembelajaran dikelas berhasil dilaksanakan. Pelaksanaan pembelajaran dikelas hendaknya menggunakan berbagai macam hal yang menarik pada setiap mata pelajaran berdasarkan karakteristik materi ajar dan peserta didik yang sedang belajar. Pembelajaran yang interaktif, inspiratif dan menyenangkan harus mampu dilaksanakan agar peserta didik termotivasi sehingga pemahaman materi peserta didik pun hasilnya akan optimal

Pada proses pembelajaran di Kurikulum 2013, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari satu pendidik saja tetapi harus juga aktif mencari informasi dari berbagai sumber lainnya, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran semakin luas cakupannya. Selain itu, permbelajaran yang hanya berpusat kepada pendidik akan membuat peserta didik cenderung tidak aktif dan kurangnya antusias dalam belajar (Retta, 2017). Hal ini menyebabkan peserta didik memiliki kemampuan pemahaman materi yang rendah dalam memahami konsep-konsep pembelajaran. Menurut Prasetyo (2014) bahwa rendahnya pemahaman konsep pada peserta didik disebabkan salah satunya karena proses pembelajaran yang hanya berpusat kepada pendidik (*teacher center*)

Pemahaman adalah salah satu hasil dari pembelajaran dan kemudian diterapkan dalam kehidupan. Pemahaman bisa terbentuk karena adanya proses belajar. Hal ini diperkuat dengan pendapat Widiasworo (2017:81) menyatakan bahwa “Pemahaman merupakan kemampuan untuk menghubungkan atau mengasosiasikan informasi-informasi yang dipelajari menjadi satu pengetahuan yang didapatkan kemudian dapat diingat kembali saat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari”.

Menarik atau tidaknya suatu pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik dan perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sauri, S. (2010) yang menyatakan bahwa apabila dalam penyampaian materi oleh pendidik sudah tidak menarik, maka peserta didik akan enggan menghadapi pendidik tersebut Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, pada kenyataan dilapangan masih terdapat pendidik yang mengabaikan menggunakan atau mengaplikasikan media pembelajaran dalam mengajarkan materi. Hal tersebut dikarenakan pendidik merasa nyaman dengan hanya menggunakan metode pemberian tugas saja sehingga peserta didik tidak turut berperan aktif dalam membangun suasana belajar walaupun hanya jarak jauh.

Dalam meningkatkan pemahaman materi belajar peserta didik, perlu adanya alat yang membantu pendidik untuk menyampaikan materi yang sedang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik. Oleh karena itu, sebisa mungkin pendidik harus bisa menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran merupakan faktor penentu keberhasilan belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar didalam kelas untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan serta keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong dan menarik perhatian peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran didalam kelas. Hal ini tentu akan sangat membantu pendidik dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang sedang disampaikan (Mardhiah, 2018: 45).

Banyak pilihan media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang menarik serta efektif untuk digunakan pada saat melakukan proses belajar mengajar adalah media video pembelajaran berbasis animasi. Video pembelajaran berbasis animasi

merupakan salah satu media yang memanfaatkan teknologi yang didalamnya terkandung materi yang dapat dinikmati dan dipahami oleh setiap peserta didik serta memiliki daya tarik dalam proses pembelajaran didalam kelas. Hal ini selaras dengan pendapat Sipahutar (2015: 437) yang menyatakan bahwa media video dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik karena dapat digunakan secara *offline* maupun *online* tanpa harus adanya tatap muka di kelas. Video pembelajaran berbasis animasi dirasa dapat meningkatkan pemahaman materi peserta didik, karena didalam video pembelajaran animasi terdapat gambar yang bergerak, audio yang dapat didengar, symbol yang sederhana namun menarik sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang sedang diajarkan didalam kelas

Berdasarkan hasil pra observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 20 Bandar Lampung, didapatkan bahwasannya para peserta didik memiliki tingkat pemahaman materi yang cukup rendah. Hal ini dikarenakan pendidik pada mata pelajaran PPKn tidak menggunakan media pembelajaran apapun serta pada sekolah tersebut pendidik pada mata pelajaran PPKn kelas VIII hanya memberikan tugas tanpa adanya penjelasan materi terlebih dahulu. Hal ini diperkuat dengan pernyataan beberapa peserta didik, bahwasannya mereka tidak memahami materi PPKn karena mereka menganggap mata pelajaran PPKn merupakan pelajaran yang membosankan dan para peserta didik tidak mengerti dengan tugas yang diberikan sehingga mereka tidak tertarik untuk bertanya mengenai materi PPKn karena sebelumnya tidak diberikan penjelasan materi terlebih dahulu. Hasil penelitian pendahuluan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Persentase Permasalahan

Permasalahan	**Persentase Hasil**
Tidak tertarik untuk bertanya	79,6 %
Tidak mengerti dengan materi PPKn	85,7 %
Bosan dengan mata pelajaran PPKn	79,6%
Pentingnya penggunaan media	91,8 %

Berdasarkan persentase permasalahan yang telah didapatkan dari hasil penelitian pendahuluan pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 20 Bandar Lampung dapat dilihat bahwasannya sebanyak 79,6% peserta didik tidak tertarik untuk bertanya didalam pembelajaran PPKn, sebanyak 85,7% peserta didik tidak mengerti dengan materi PPKn, 79,6 peserta didik merasa bosan dengan mata pelajaran PPKn dan 91,8% peserta didik menganggap bahwa media pembelajaran adalah hal yang penting dalam proses penyampaian materi PPKn.

Sebab itulah mengapa peneliti ingin menggunakan video pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran PPKn agar peserta didik dapat kembali semangat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan – penjelasan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk mengkaji dan meneliti tentang "Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMP Negeri 20 Bandar Lampung"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Rasa bosan pada peserta didik dalam belajar PPKn dengan metode pemberian tugas tanpa adanya penjelasan materi
2. Rendahnya tingkat pemahaman materi peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKn.
3. Belum pernah diterapkannya video pembelajaran berbasis animasi dalam proses pembelajaran PPKn
4. Peserta didik tidak responsif dalam proses pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka batasan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap tingkat pemahaman materi mata pelajaran PPKn peserta didik Kelas VIII Di SMPN 20 Bandar Lampung.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka penulis menuliskan rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “Bagaimana pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap tingkat pemahaman materi mata pelajaran PPKn peserta didik pada kelas VIII Di SMP Negeri 20 Bandar Lampung?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk dapat mengetahui Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Mata Pelajaran PPKn Peserta Didik Kelas VIII Di SMPN 20 Bandar Lampung

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini secara teoritis mengembangkan konsep ilmu pendidikan dalam kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dapat dijadikan sebagai sumber atau bahan referensi pembanding bagi peneliti yang ingin mengkaji mengenai masalah yang relevan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada pelajaran PPKn.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi sekolah untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana sekolah, dalam hal ini penyediaan media pembelajaran dan sebagai kontribusi positif mengenai penggunaan video pembelajaran berbasis animasi terhadap tingkat pemahaman materi peserta didik.

b. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui tentang pengaruh yang didapatkan setelah menggunakan video pembelajaran berbasis animasi terhadap tingkat pemahaman materi peserta didik pada mata pelajaran PPKn yang ada di SMPN 20 Bandar Lampung.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan pendidik untuk dapat lebih terampil dalam menggunakan serta mengembangkan video pembelajaran berbasis animasi agar dapat meningkatkan pemahaman materi peserta didik.

d. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharupkan dapat menjadikan peserta didik yang cerdas dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif maupun psikomotorik serta Dapat dijadikan sebagai bahan masukan kepada peserta didik untuk dapat lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk ke dalam ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, karena mengkaji Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Mata Pelajaran PPKn Peserta Didik Kelas VIII di SMPN 20 Bandar Lampung

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini ialah Peserta Didik kelas VIII

3. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini ialah Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Pada Mata Pelajaran PPKn Peserta Didik Kelas VIII di SMPN 20 Bandar Lampung

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat dalam penelitian ini ialah SMPN 20 Bandar Lampung yang belokasi di Jl. Ra. Basid Labuhan Dalam**,** Bandar Lampung, Lampung.

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan setelah dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan dan penelitian oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Nomor **6620/UN26.13/PN.01.00/2021** pada tanggal 06 Oktober sampai 13 April 2022

II. KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Tinjauan Umum Tentang Pembelajaran PPKn

a. Pengertian Pelajaran PPKn

Mata pelajaran PPKn menurut pendapat Aji (2013:31) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang mempunyai beberapa misi, misi tersebut adalah membina nilai, membentuk moral serta norma peserta didik secara utuh bulat dan berkesinambungan, tujuan dari mata pelajaran PPKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Syam (2011: 109) bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang terdapat pada kurikulum sekolah. Pendidikan Kewarganegaraan berusaha membina perkembangan moral anak didik sesuai dengan nilai-nilai pancasila agar dapat mencapai perkembangan secara optimal dan dapat mewujudkan dalam kehidupannya sehari-hari. Mata pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran untuk mengembangkan moral serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia yang berkepribadian Indonesia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, sebagaimana yang diamanatkan dalam UU RI No 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara baik, yaitu warga negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik. Menurut Depdiknas Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang verdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945 (Baswan, 2015)

Berdasarkan penjabaran diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya mata pelajaran PPKn merupakan sebuah proses yang meliputi semua pengaruh positif yang dimaksudkan untuk membentuk pandangan seorang warga negara dalam perananya di masyarakat. Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang berupaya untuk meningkatkan kualitas warga negara dalam kehidupan politik, ekonomi, sosial, budaya agar dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara.

b. Tujuan Pelajaran PPKn

Tujuan dari mata pelajaran PPKn yang dikemukakan oleh Iskandar (2017: 99) adalah untuk membentuk setiap peserta didik agar kelak menjadi warga negara yang lebih baik dan memiliki moral yang baik serta menciptakan generasi penerus bangsa yang berintegritas dan dapat bersaing pada taraf internasional.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Puspa (2014: 60) yang mana tujuan dari mata pelajaran PPKn adalah untuk membangun moral membina nilai, membentuk moral serta norma peserta didik secara utuh

bulat dan berkesinambungan, tujuan dari mata pelajaran PPKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya yang nantinya dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu perilaku yang selaras dengan nilai nilai yang terkandung dalam tiap butir – butir pancasila

Tujuan dari mata pelajaran PPKn menurut pendapat Cholisin (2006 : 24) yaitu antara lain:

1) Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
2) Berpartisipasi secara mutu dan bertanggungjawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara
3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain
4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Berdasarkan penjelasan – penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwasannya tujuan dari pembelajaran PPKn adalah untuk menjadikan peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis sehingga dapat bersaing menghadapi menanggapi isu – isu kewarganegaraan, memiliki kontribusi dan berpartisipasi aktif serta tanggung jawab dalam setiap kegiatan yang ada di lingkungan masyarakat, dapat berkembang dan menjadi seorang individu yang berkarakter serta memiliki moral yang baik dan dapat berinteraksi, berkomunikasi dengan bangsa lain dengan memanfaatkan teknologi yang ada dengan baik.

2. Tinjauan Umum Tentang Video Pembelajaran Berbasis Animasi

a. Pengertian Belajar

Belajar menurut pendapat Pane (2017) diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat berkesinambungan, fungsional, positif, positif, dan terarah. Proses perubahan perilaku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan psikolog dan pendidik

Belajar menurut pendapat Hamalik (2011: 37) merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian. Belajar juga dapat didefinisikan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan

Belajar menurut pendapat Fauzi, A (2009) merupakan suatu hal yang kompleks yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda seseorang telah belajar adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (pskimotorik), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan untuk berproses dan merupakan suatu unsur yang sangat penting dalam setiap jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memberikan merubah tingkah laku individu untuk menjadi pribadi yang mempunyai kualitas kepribadian yang baik.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut pendapat Trianto (2009) merupakan suatu aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang pendidik untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tantang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar

Pembelajaran menurut pendapat Winarsih (2013) merupakan suatu proses sebab akibat. Pendidik sebagai pengajar merupakan penyebab utama terjadinya proses pembelajaran peserta didik, meskipun tidak semua perbuatan belajar merupakan akibat pendidik pada saat mengajar. Oleh sebab itu pendidik sebagai *figure sentral* harus mampu merancang strategi pembelajaran yang tepat agar proses belajar yang tercipta aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan penjabaran yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan. kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu pendidik dan peserta didik. Perilaku pendidik adalah mengajar dan perilaku peserta

didik adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut tidak terlepas dari bahan pelajaran

c. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran menurut pendapat Isran Rasyid, dkk (2018) merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat dengan mata yang memiliki fungsi sebagai perantara atau alat dalam proses komunikasi (proses belajar mengajar) antara pendidik dan peserta didik didalam kelas.

Media pembelajaran menurut pendapat Yulanita (2015) merupakan suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Nunuk Suryani & Leo Agung (2012:43) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dupakai atau digunakan sebagai alat bantu dalam membantu pelaksanaan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. hal ini diperkuat dengan pendapat Briggs (1970) yang berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar, dalam halini dapat berupa buku, film, kaset daan sebagainya

Berdasarkan penjabaran yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar dan mengajar didalam kelas agar tujuan

pendidikan terlaksana dengan baik

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria media pembelajaran yang baik menurut Risnajayanti (2020) yaitu sesuai dengan tujuan instruksional, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Media pembelajaran juga haruslah praktis, luwes dan bertahan. Artinya adalah media pembelajaran tidak harus mahal tetapi haruslah tepat guna, simple dan mudah dalam penggunaannya serta dapat digunakan terus-menerus. Selain kedua kriteria tersebut, dalam penggunaannya sang pendidik pun dituntut mampu dan terampil menggunakan media yang dipilih.

Kriteria pemilihan media pembelajaran menurut pendapat Setyosari (2009) yaitu:

1) Kesesuaian

   Ketika memilih media harus disesuaikan dengan materinya. Seperti pendidik menginginkan peserta didik untuk menyalakan laptop atau komputer, maka pendidik harus mempersiapkan media yang menunjukkan langkah-langkah untuk menyalakan laptop.

2) Tingkat Kesulitan

   Media yang disediakan oleh sekolah hanya buku dan papan tulis. Sedangkan di dalam buku biasanya gambarnya tidak jelas, kalimatnya terlalu panjang jadi sedikit susah untuk dipahami oleh peserta didik terutama dalam mata pelajaran PPKn, maka pendidik harus memperjelas dengan media yang digunakan saat itu.

3) Biaya

   Dalam memilih media, biaya ini menjadi permasalahan utama. Jangan memilih media yang terlalu mahal tetapi tidak bisa memberikan manfaat untuk peserta didik. Alangkah baiknya memilih media yang harganya relatig murah tapi memiliki banyak manfaat bagi peserta didik untuk mempermudah memahami suatu materi pelajaran.

4) Kualitas Teknis

Media yang sangat baik dan sangat bermanfaat ketika media itu memiliki kualitas teknis yang baik pula. Apabila media memiliki kualitas teknis yang bisa digunakan untuk segalanya, untuk beberapa materi, maka media itu bisa dikatakan media yang memiliki kualitas teknis baik untuk memahamkan peserta didik dalam belajar.

Menurut Kusuma, D. H (2015) Kriteria memilih media pembelajaran meliputi:

1) Kesederhanaan

   Secara umum kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual.

2) Kejelasan

   Media pembelajaran dapat menyalurkan informasi pembelajaran dengan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.

3) Kemudahan

   Media pembelajaran harus mudah dipahami oleh peserta didik,demi pemahaman informasi materi yang ada didalam media pembelajaran tersebut.

4) Edukatif

   Media pembelajaran tidak sekedar memberi informasi tentang materi pembelajaran,tetapi media pembelajaran juga harus bersifat mendidik peserta didik.

5) Daya Tarik

   Media pembelajaran harus bersifat kreatif dan menarik agar peserta didik tertarik dan tidak bosan dalam pembelajaran.

Setiap media pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan keterbatasan, hal ini selaras dengan pendapat Netiwati, dkk (2017) yang mana setiap media memiliki kelemahan dan kelebihan. Pengetahuan tentang keunggulan dan keterbatasan media menjadi penting bagi pendidik dapat memperkecil kelemahan atas media yang dipilih oleh pendidik sekaligus

dapat langsung memilih berdasarkan kriteria yang dikehendaki. Kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu :

1) Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai
   Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.
2) Keterpaduan (validitas)
   Media harus tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
3) Media harus praktis, luwes, dan bertahan
   Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Sehingga pendidik dapat memilih media yang ada, mudah diperoleh dan mudah dibuat sendiri oleh pendidik. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang ada di lingkungan sekitarnya dan mudah dibawa kemana-mana.
4) Media harus dapat digunakan pendidik dengan baik dan terampil.
   Apapun medianya, pendidik harus mampu menggunakan dalam proses pembelajaran. Komputer, Proyektor dan film., dan peralatan canggih lainnya tidak akan berarti apa-apa jika pendidik belum dapat menggunakannya dalam proses belajar mengajar dikelas.
5) Media yang digunakan harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Media yang digunakan harus dapat menunjang dan membantu pemahaman peserta didik terhadap pelajaran tersebut sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

   Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran harus mengetahui kriteria pemilihan media, karena jika pendidik

menggunakan media pembelajaran yang tidak tepat, dikhawatirkan akan mempengaruhi partisipasi peserta didik didalam kelas

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Berdasarkan penggunaan yang memanfaatkan media pembelajaran, jenis media pembelajaran menurut Ardian & Helda (2016) terdiri atas media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara massal atau banyak orang, seperti belajar melalui televisi, radio, atau internet dan media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara individual atau perorangan, seperti belajar melalui buku atau modul

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Widyastuti (2017) antara lain:

1) Media visual yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak, seperti buku, peta, jurnal, gambar, dan lain sebagainya.
2) Media audio yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, misalnya tape recorder dan radio.
3) Media audio visual yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran misalnya film, video, program tv dan lain sebagainya.
4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penjabaran yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori diantaranya adalah media audio, media visual, media audio-visual, media komputer, media cetak-komputer. Media tersebut dikelompokkan menjadi 8 jenis yaitu media cetak, rekapan *audiotape*, *slide*, video, film, komputer dan internet.

f. Pengertian Video Pembelajaran

Menurut Fadhli (2015: 25) Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang paling bermakna dibandingkan media – media pembelajaran yang lain seperti grafik, audio dan lain sebagainya. Penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru dan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik mau berpartisipasi dalam proses pembelajaran

Video pembelajaran menurut pendapat Munir (2012: 289) merupakan salah satu teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik yang dapat menarik perhatian peserta didik. Video merupakan gambar yang bergerak, Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata.

Video pembelajaran menurut Kurniawan *et al* (2018: 120) merupakan suatu media pembelajaran yang didalamnya mengandung audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran (materi pembelajaran) baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran yang dijabarkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran merupakan salah satu media yang memanfaatkan teknologi yang didalamnya terkandung materi yang disajikan dalam bentuk gambar yang bergerak, suara serta warna yang dapat dinikmati dan dipahami oleh setiap peserta didik serta memiliki daya tarik dalam proses pembelajaran didalam kelas baik itu secara *online* maupun *offline*

g. Kelebihan dan kekurangan video pembelajaran

Terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dari video pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Purwanti (2015: 44) berikut ini,

1) Kelebihan Video pembelajaran

a) Menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistis, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar
b) Memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar
c) Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik
d) Dapat mengurangi kejenuhan belajar
e) Terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan
f) Menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar
g) Portabel dan mudah didistribusikan

2) Kelemahan Video Pembelajaran

a) Pengadaanya memerlukan biaya mahal
b) Tergantung pada energi istrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat
c) Sifat komunikasinya searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik
d) Mudah tergoda untuk menayangkan kaset *VCD* yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu

Menurut Kurniawan *et al* (2018: 120) Kelebihan dari video pembelajaran adalah materi yang disampaikan dapat diterima secara rata oleh peserta didik, video pembelajaran lebih baik jika digunakan dalam menjelaskan suatu proses, video pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis, dapat diulang dan

dihentikan sesuai kebutuhan, mempengaruhi sikap peserta didik dengan memberikan kesan mendalam

Kelebihan dari video pembelajaran adalah dapat memperjelas dan mempermudah penyampaian materi agar kesan yang didapatkan oleh peserta didik tidak terlalu verbalistis, video pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun pendidik (Rizal, 2018: 44)

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan juga memiliki kelemahan. Pada video pembelajaran kelebihannya adalah memiliki daya tarik tersendiri dikarenakan didalam video pembelajaran memuat suara, gambar, serta perpaduan warna yang beraneka ragam yang dapat memanjakan mata peserta didik yang menontonnya terutama jika dipadukan pada metode ceramah dan tanya jawab yang biasa pendidik PPKn gunakan untuk melakukan proses pembelajaran, sedangkan untuk kelemahannya yaitu untuk menggunakan video pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar harus menggunakan fasilitas yang memadai seperti memiliki koneksi internet yang stabil, memiliki smartphone serta harus memiliki konsentrasi yang tinggi agar tidak mudah tergoda untuk menonton video yang lain.

h. Pengertian Animasi

Menurut Bisri (2019: 19) Kata Animasi merupakan suatu kata yang berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti semangat, hidup dan jiwa. Dan karakter adalah manusia, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D yang diselaraskan dengan perpaduan warna yang menarik. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang

seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Afridzal (2018) bahwa kata Animasi berasal dari kata "*Animation*" yang merupakan salah satu kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu "*to animate*" yang mengandung arti menggerakkan. Animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu baik itu gambar atau obyek yang diam semula diam menjadi bergerak

Animasi merupakan salah satu teknik yang banyak sekali digunakan dalam dunia perfilman pada saat ini, animasi digunakan baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dalam suatu film maupun bersatu dalam film *live*. Dunia film sebenarnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi design grafis (desain komunikasi visual). Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konversi atau disiplin, yaitu film dan gambar (Syahfitri, 2011)

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan suatu bentuk gambar ataupun video yang berupa karakter manusia, tanaman, hewan, atau objek nyata lainnya yang dituangkan secara 2 dimensi atau 3 dimensi (dapat bergerak) dan dipadukan dengan warna serta suara yang menarik sehingga dapat memikat setiap penonton yang melihatnya.

i. Pengertian Video Animasi

Video animasi menurut pendapat Rosanaya (2021) merupakan media yang berisi tayangan terdiri dari gabungan media berupa tulisan, tabulasi, serta suara pada suatu aktivitas pergerakan. Melalui video berbasis animasi, informasi yang tersedia dapat disampaikan dengan

gamblang serta bisa membantu peserta didik dalam memvisualisasikan informasi yang diterima, sehingga media video animasi dapat dijadikan pilihan dalam proses belajar mengajar

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Sukarini (2021) bahwa video animasi merupakan sebuah program komputer yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan kombinasi-kombinasi antara audio, teks, gambar, serta animasi secara keseluruhan yang terpadu. Melalui gabungan dari komponen-komponen seperti teks, gambar, audio, video dan animasi yang terpadu, maka video sangat tepat digunakan untuk memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit

Video animasi menurut Astuti (2014: 254) merupakan media yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi serta didalam video animasi tidak hanya menyajikan materi yang dapat diterima dengan indera penglihatan saja akan tetapi juga mengajak para peserta didik untuk menggunakan indera pendengar, dengan demikian peserta didik juga dapat belajar memperkaya kosakatanya karena peserta didik berkesempatan untuk melihat penggunaan bahasa sekaligus mendengarkannya

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan sebuah tayangan atau video yang didalamnya mengandung unsur gambar yang dapat bergerak, tulisan, perpaduan beraneka ragam warna serta suara yang mendukung yang dapat didengar oleh setiap orang yang menonton dan memiliki fungsi untuk memperjelas suatu konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit sehingga video animasi dapat digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian suatu materi yang sedang diajarkan dalam proses pembelajaran.

j. Jenis Video Animasi

Video animasi mempunyai jenis yang berbeda. Menurut Sofian (2009:2) teknik pembuatan animasi terdapat tiga jenis animasi yaitu:

1) Animasi *Stop-motion* (*Stop Motion Animation*), animasi ini sering disebut *claymation*, karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek (boneka atau yang lainnya) digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya adalah teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi.
2) Animasi Tradisional (*Traditional Animation*), animasi ini merupakan teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini, dinamakan tradisional karena teknik ini digunakan pada saat animasi pertamakali dikembangkan. Teknik ini sering disebut *cel animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi. Pada pembuatannya gambar digerakkan satu persatu. Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dewasa ini teknik pembuatannya menggunakan komputer yang dikenal dengan istilah animasi 2 dimensi.
3) Animasi komputer (*Computer Graphics Animation*). Sesuai dengan namanya, animasi ini keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, spesial efeknya semuanya dikerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang tidak mungkin dan lebih mudah. Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *software* yang digunakan

Jenis video animasi menurut pendapat Purwanti (2015: 44) terbagi dalam 2 jenis yaitu Animasi 2D yang merupakan jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatannya menggunakan teknik animasi *hand draw* atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital. Dan Animasi 3D yang merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat. Dan terlihat lebih nyata dari pada 2D. *Animasi stop motion*, merupakan jenis animasi yang merupakan potongan potongan gambar yang disusun sehingga bergerak.

Animasi dibagi dalam 2 jenis yaitu Dwi Marta (*Flat Animation*) dan film animasi Tri Marta (*Object Animation*). Animasi Dwi – Marta (*Flat Animation*) Disebut juga jenis film animasi gambar, sebab hampir semua jenis objek animasi melalui runtun kerja gambar. Sedangkan Animasi Tri – Marta (*Object Animation*) Untuk menggerakkan benda tri – marta, walaupun itu mungkin, tetapi cukup sulit untuk melaksanakannya, karena sifat bahan yang dipakai mempunyai ruang gerak yang terbatas. Tidak seperti jenis film animasi gambar, bebas melakukan berbagai gerakan yang diinginkan (Syahfitri, 2011: 214)

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan, maka kesimpulannya adalah Animasi memiliki beberapa jenis didalamnya yaitu animasi *Stop-motion (Stop Motion Animation)*, animasi ini sering disebut *claymation*, karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Selanjutnya animasi 2D yang merupakan jenis animasi yang sering kita lihat pada film kartun yang proses pembuatan animasi tersebut menggunakan teknik animasi *hand draw* atau animasi sel. Serta animasi 3D yang merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat dan terlihat lebih nyata dari pada 2D.

k. Manfaat Video Animasi

Video animasi memiliki beberapa manfaat, hal ini selaras dengan pendapat Afridzal (2018) bahwa video berbasis animasi memiliki beberapa manfaat, yaitu dapat mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran karena didalam video berbasis animasi terdapat suara, gambar yang dapat bergerak serta perpaduan banyak warna yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran yang menggunakan video berbasis animasi menjadi pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Syahfitri (2011) bahwa manfaat dari menggunakan video animasi dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang di sajikan oleh pendidik dalam kelas karena didalam video berbasis animasi terdapat gambar, suara serta warna yang dapat menarik perhatian dari si peserta didik.

Video animasi menurut pendapat Apriansyah (2020: 9) memiliki manfaat untuk meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik. Video animasi dapat membantu pendidik untuk memvisualisasikan materi atau konsep pelajaran yang abstrak, terlebih karena proses pembelajaran juga merupakan proses komunikasi yang seringkali dalam prosesnya terjadi kegagalan komunikasi.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan dengan menggunakan animasi, pendidik tidak menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga peserta didik mudah memahami materi. Peserta didik dapat melihat objek yang bergerak sesuai dengan materi yang diajarkan. Media animasi membantu peserta didik dalam mengamati objek sesuai materi. Peserta didik dapat melihat secara jelas bagian-bagian dari objek tersebut

3. Tinjauan Umum Tentang Tingkat Pemahaman Pada Mata Pelajaran PPKn

a. Pengertian Tingkat Pemahaman

Pemahaman merupakan suatu kesanggupan untuk mendefinisikan, menyusun kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Pemahaman juga merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori kemudian melihat implikasi atau akbiat sesuatu yang dipelajari tersebut. Pada tingkat pemahaman, peserta didik memiliki kemampuan untuk menangkap makna dan arti tentang hal-hal yang dipelajari (Winkel, 1996). Sedangkan menurut Muhammad Ali (1996:42) pemahaman merupakan kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menjelaskan, merangkum atau menafsirkan. Kemampuan seperti ini sudah lebih tinggi tingkatannya dari pada pengetahuan.

Menurut Bloom pemahaman adalah kemampuan untuk menguasai pengertian atau menyerap arti dari materi dan bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom adalah seberapa besar peserta didik dapat memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dan sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang peserta didik baca, lihat, yang dialami atau dirasakan. Pada taksonomi Bloom, tahap memahami merupakan endapan pengetahuan yang termuat dalam kognisi peserta didik yang aktif mengingat semua pengalamannya, ditransformasikan dalam bentuk kalimat sehingga dapat mengerti makna yang sesungguhnya. Pada tingkat pemahaman ini peserta didik tidak hanya sekedar menerima dan mengetahui pembelajaran saja tetapi harus sudah dapat menjalankan perintah dan fungsi kognisi pada peserta didik itu sendiri.

Skemp (1976) pemahaman dibedakan menjadi dua yaitu pemahaman relasional dan pemahaman instrumental. Pemahaman instrumental adalah kemampuan peserta didik menggunakan prosedur untuk

menyelesaikan suatu masalah tanpa mengetahui mengapa prosedur tersebut boleh digunakan untuk menyelesaikan masalah. Sedangkan pemahaman relasional yaitu kemampuan peserta didik menggunakan prosedur yang relevan dalam menyelesaikan suatu masalah dan mengetahui mengapa prosedur tersebut digunakan. Skemp mengatakan bahwa pemahaman instrumental sejatinya belum termasuk dalam kategori pemahaman sedangkan pemahaman rasional sudah termasuk pada kategori pemahaman. Dengan kata lain, jika peserta didik paham terhadap materi yang diberikan maka peserta didik akan dapat menjawab atau menyelesaikan soal serta menjelaskan mengapa peserta didik tersebut menjawab itu.

Peserta didik dapat dikatakan memiliki pemahaman yang baik, ketika peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan lama yang mereka miliki. Dalam mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pelajaran yang disampaikan pendidik dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan adanya penyusunan item tes pemahaman. Item tes pemahaman dapat diberikan dalam bentuk gambar, grafik, sedangkan dalam tes objektif biasanya digunakan tipe pilihan ganda dan benar-salah. Hal ini dapat dijumpai dalam tes formatif, subformatif dan sumatif dari pendidik menggunakan kata-kata sendiri adalah salah satu teknik mengidentifikasi pemahaman peserta didik terhadap suatu materi. Seperti yang disampaikan oleh Susanto (2013: 210) bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan menjelaskan suatu situasi dengan kata-kata yang berbeda dan dapat mengintrepretasikan atau menarik kesimpulan dari tabel, data, grafik dan sebagainya.

Berdasarkan penjabaran yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pemahaman adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan menggunakan kata dan bahasanya sendiri sehingga

peserta didik dapat menjelaskan, merangkum, atau memberikan contoh dari materi yang telah didapat.

b. Klasifikasi Dalam Pemahaman

Dalam suatu proses pembelajaran, setiap peserta didik tidak dapat dinyatakan memiliki kemampuan yang sama dalam memahami suatu materi pembelajaran, karena setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang dia pelajari. Ada peserta didik yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna dari apa yang telah dipelajari, sehigga yang dicapai hanya sebatas mengetahui. Untuk itu maka terdapat tingkatan-tingkatan dalam memahami, menurut Daryanto (2008:106) kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dijabarkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu:

1) Menerjemahkan *(translation)*

   Menerjemahkan bisa diartikan sebagai pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga berupa konsep abstrak menjadi suatu simbolik untuk mempermudah peserta didik mempelajarinya. Contohnya dalam menerjemahkan arti hak asasi manusia menjadi hak yang dimiliki sejak lahir yang diberikan oleh Tuhan.

2) Menafsirkan *(interpretation)*

   Kemampuan menafsirkan ini lebih luas daripada menerjemahkan, ini merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh,

kemudian menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan dengan sebenarnya, serta membedakan yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan.

3) Mengekstrapolasi *(extrapolation)*

Ekstrapolasi menurut kemampuan intelektual yang lebih tinggi karena seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu dibalik yang tertulis. Membuat ramalan atau menelaah mengenai konsekuensi atau memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun permasalahannya.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudjana (2016: 24) ada tiga kategori pemahaman, yaitu tingkat terendah, tingkat kedua dan pemahaman tingkat ketiga. Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, dimulai dengan mengartikan dan menerapkan aturan atau prinsip-prinsip. Tingkat kedua mengenai pemahaman penafsiran, pemahaman penafsiran adalah menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui atau menghubungkan beberapa bagian grafik dengan kejadianm memberdakan yang pokok dan yang bukan pokok. Terakhir yaitu pemahaman tingkat ketiga. Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman eksplorasi. Pemahaman eksplorasi diharapkan peserta didik mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat menelaah tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pemahaman berdasarkan daya serap peserta didik terhadap materi dibedakan menjadi tiga tingkatan yaitu menerjemahkan (*translation*), menafsirkan (i*nterpretation*) dan mengektrapolasi (*extrapolation*). Selain itu, tingkat pemahaman dibagi pula menjadi tiga

kategori, yaitu tingkat terendah (terjemahan), tingkat kedua (penafsiran) dan tingkat ketiga atau tingkat tertinggi (eksplorasi).

c. Indikator Pemahaman

Dalam pembelajaran, pemahaman sebagai kemampuan peserta didik untuk dapat mengerti apa yang telah diajarkan oleh guru. Dengan kata lain, pemahaman merupakan hasil dari proses pembelajaran. Indikator pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman mengandung arti lebih luas dari pengetahuan. Dengan pengetahuan, peserta didik belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya sekedar mengetahui tanpa bisa menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman, peserta didik tidak hanya menghafal materi yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk mengerti makna dan mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut.

Menurut Wowo Sunaryo (2012:117) peserta didik dapat dikatakan memahami suatu materi jika memenuhi beberapa indikator. Indikator pemahaman tersebut yaitu:

1) Mengartikan
2) Memberikan contoh
3) Mengklasifikasikan
4) Menyimpulkan
5) Menduga
6) Menjelaskan

Sedangkan berdasarkan taksonomi Bloom, pemahaman merupakan jenjang kognitif C2 (*understanding*), ada tujuh indikator kategori proses kognitif memahami yaitu (Anderson & Krathwol, 2001):

1) Menafsirkan (*interpreting*)
2) Mencontohkan (*examplifying*)
3) Mengklasifikasikan (*classifying*)

4) Meringkas (*summarizing*)
5) Menarik inferensi (*infering*)
6) Membandingan (*comparing*)
7) Menjelaskan (*explaining*)

Indikator pemahaman menurut Kenneth D. Moore antara lain yaitu:

1) Menyatakan ulang sebuah konsep
2) Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya)
3) Memberi contoh dan bukan contoh dari konsep
4) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep
5) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu

Berdasarkan 3 indikator pemahaman dengan teori yang berbeda dapat ditarik kesimpulan, indikator pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman mengandung arti lebih luas dari pengetahuan. Indikator mengartikan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan dan menjelaskan adalah indikator pemahaman yang ada pada setiap indikator walaupun indikator tersebut berasal dari ahli yang berbeda. Dengan demikian indikator yang diuraikan hampir serupa hanya saja berbeda nama indikator pada pemahaman tersebut.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Doby Putro Parlindungan, Galang Pakarti Mahardika, Dita Yulinar pada tahun 2020 dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. Pada Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Tekhnik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket/kuisioner secara *online* yang ditujukan kepada para orang tua peserta didik SD Islam An-Nuriyah. Hasil penelitian menunjukan bahwasannya pemberian materi dengan berbantuan media berbasis video efektif dalam proses pembelajaran namun pendidik harus mempunyai keinginan besar untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang efektif dan inovatif yang mampu merangsang keaktifan peserta didik. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah pada variabel video pembelajaran dan fokus masalahnya, jika penelitian Doby Putro Parlindungan fokusnya pada pembelajaran jarak jauh, sedangkan pada penelitian ini fokus masalahnya terletak pada pemahaman materi peserta didik

2. Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Wahida Bisri pada tahun 2019 dengan Judul Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ipa Pemanasan Global Kelas Vii Smpn 5 Tinambung Kab.Polman. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif statistik. Hasil dari penelitian ini adalah terjadinya peningkatan minat belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Tinambung sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi dengan minat belajar peserta didik. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah pada fokus masalahnya, jika penelitian Wahida Bisri fokusnya pada minat belajar peserta didik, sedangkan pada penelitian ini fokus masalahnya terletak pada pemahaman materi belajar peserta didik.

3. Penelitian Jurnal yang dilakukan oleh Komang Sukarini, Ida Bagus Surya Manuaba pada tahun 2021 dengan judul Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil review ahli isi pembelajaran memperoleh skor 100% (berkualifikasi sangat baik), hasil review ahli desain pembelajaran memperoleh skor 100% (berkualifikasi sangat baik, hasil review ahli media pembelajaran memperoleh skor 97% (berkualifikasi sangat baik), hasil *review* uji coba perorangan memperoleh skor 94,4% (berkualifikasi sangat baik), dan hasil *review* kelompok kecil memperoleh skor 93,4% (berkualifikasi sangat baik). Dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di kelas VI sekolah dasar. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah pada tempat penelitian yaitu Kelas VI Sekolah dasar serta fokus masalahnya, jika penelitian Komang Sukarini fokusnya pada pembelajaran daring, sedangkan pada penelitian ini fokus masalahnya terletak pada pemahaman materi peserta didik

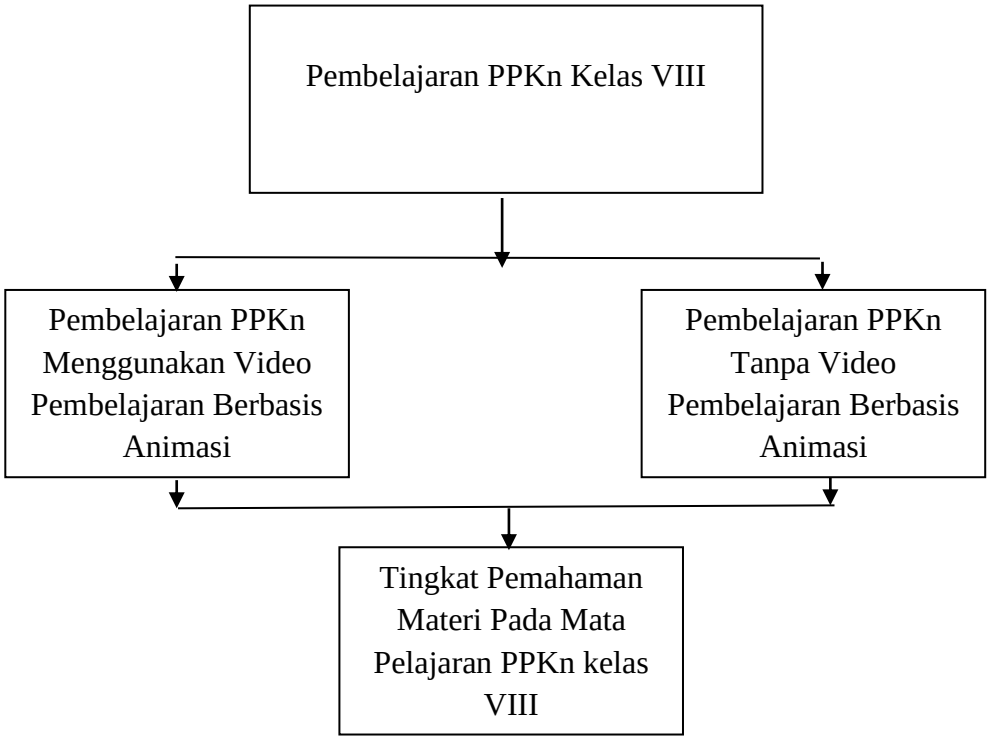
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir ini bermula dari permasalahan – permasalahan yang muncul dari Tingkat Pemahaman peserta didik di SMP Negeri 20 Bandar Lampung yang masih tergolong rendah, padahal peserta didik dituntut untuk terus mengeksplorasi pengetahuannya melalui berbagai macam sumber belajar sesuai dengan materi pada proses belajar mengajar. Peserta didik memiliki banyak waktu dirumah sehingga diharapkan pemahaman peserta didik dapat meningkat. Tingkat pemahaman materi peserta didik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik itu sendiri karena jika peserta didik tidak memahami materi yang sedang diberikan pada proses pembelajaran, maka hasil akhir yang akan didapatkan juga kurang optimal, padahal jika peserta didik mengerti dan memahami tentang materi yang sedang diajarkan, hasil yang akan didapatkan pun akan optimal

Dari hasil observasi awal yang peneliti dapatkan, rendahnya tingkat pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PPKn di karenakan peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang cukup membosankan terlebih metode yang digunakan oleh pendidik pada saat ini adalah hanya dengan memberikan tugas dari buku cetak yang telah dibagikan dan jika peserta didik tidak mengumpulkan tugas yang diberikan, tidak ada sanksi ataupun teguran dari pendidik mata pelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi malas dan tidak tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan video pembelajaran berbasis animasi yang menarik secara tidak langsung akan meningkatkan pemahaman materi peserta didik pada mata pelajaran PPKn didalam kelas, seperti peserta didik mau untuk memberikan pendapat, berani bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan, menyimpulkan materi yang sedang disampaikan, serta mengerjakan tugas dengan baik karena didalam video tersebut terdapat suara, gambar yang dapat bergerak dan perpaduan beraneka ragam warna yang dapat menarik perhatian para peserta didik. Selain itu, dengan menggunakan video pembelajaran berbasis animasi sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran lebih baik

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka kerangka pikirnya adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka dan kerangka berpikir dari permasalahan diatas, maka dapat ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII Di SMPN 20 Bandar Lampung

H_i : Terdapat pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII Di SMPN 20 Bandar Lampung

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang dapat mengganggu, eksperimental dilakukan dengan maksud untuk menilai akibat suatu perlakuan.

B. Populasi dan Sampel

Populasi menurut pendapat Supardi (1993: 101) merupakan suatu kesatuan individu atau subyek pada wilayah dan waktu dengan kualitas tertentu yang akan diamati/diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMPN 20 Bandar Lampung dengan jumlah 248 peserta didik. Sedangkan Sampel menurut pendapat Sukardi (2007:54) merupakan sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Dalam penelitian ini, menggunakan pengambilan sampel dengan cara *purposive sampling* yaitu penunjukkan dalam hal ini ditunjuk langsung sebagai sampel, adapun sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A Dan VIII C karena berdasarkan pertimbangan sifat homogenitas peserta didik yang juga ditunjang oleh keterangan dari pendidik mata pelajaran PPKn kelas VIII yaitu dua kelas yang dijadikan sampel harus memiliki kemampuan yang sama sehingga bisa dijadikan sampel penelitian. Dalam hal ini, peneliti mengambil kelas VIII A dan VIII C di SMPN 20 Bandar Lampung. Kedua kelas tersebut

akan dibagi atas kelas control (VIII A) dan kelas eksperimen (VIII C) yakni kelas yang tidak menggunakan video pembelajaran berbasis animasi dan kelas yang menggunakan video pembelajaran berbasis animasi.

Tabel 2 Keadaan Sampel.

No	Nama Kelas	Jumlah Peserta Didik		
		Laki-Laki	Perempuan	Total
1	VIII A	16	15	31
2	VIII C	15	16	31
	Jumlah	31	31	62

Sumber Data : Absensi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 20 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022.

C. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual variabel ini merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini terhadap indikator-indikator yang membentuknya. Definisi konseptual dari variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Video Pembelajaran Berbasis Animasi

Video animasi merupakan sebuah tayangan atau video yang didalamnya mengandung unsur gambar yang dapat bergerak, tulisan, perpaduan beraneka ragam warna serta suara yang mendukung yang dapat didengar oleh setiap orang yang menonton dan memiliki fungsi untuk memperjelas suatu konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit sehingga video animasi dapat digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian suatu materi yang sedang diajarkan dalam proses pembelajaran.

b. Tingkat Pemahaman

Tingkat pemahaman merupakan suatu kesanggupan untuk mendefinisikan, menyusun kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Pemahaman juga merupakan kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menjelaskan, merangkum atau menafsirkan. Peserta

didik dapat dikatakan memiliki pemahaman yang baik, ketika peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan lama yang mereka miliki.

2. Definisi Operasional

Definisi Operasional menggambarkan secara operasional variabel penelitian, di bawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel. Variabel - variabel tersebut adalah :

a. Video Pembelajaran Berbasis Animasi (Variabel Bebas)

Variabel bebas penelitian ini adalah media video pembelajaran. Video pembelajaran berbasis animasi merupakan media audio visual yang menyajikan materi pelajaran, menyajikan informasi, memaparkan proses, mengajarkan keterampilan kepada peserta didik dalam bentuk gambar dan suara. Indikator video pembelajaran berbasis animasi tersebut antara lain kejelasan, edukatif dan daya tarik

b. Tingkat Pemahaman (Variabel Terikat)

Pemahaman merupakan kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menjelaskan, merangkum atau menafsirkan. Pemahaman dapat dilihat dari indikator mengartikan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, menjelaskan, dan menyimpulkan

D. Desain penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam peneltian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random.

Desain penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:

Tabel 3 Design Penelitian

O1	X
O2	-

Sumber: Wahida Bisri (2019)

Keterangan:

O1: kelas eksperimen

X : perlakuan / treatment

O2: kelas kontrol (Bisri, 2019)

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan dalam pengumpulan data dan penelitian. Dalam pengumpulan data tersebut diperlukan teknik-teknik tertentu, sehingga data yang diharapkan dapat terkumpul dengan benar dan relevan sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

Supardi (1993: 102) Berpendapat bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial maupun alam. Adapun teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes merupakan suatu perangkat rangsangan atau stimulus yang diberikan kepada reponden penelitian yaitu peserta didik di SMPN 20 Bandar Lampung dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar-dasar bagi penetapan skor angka. Tes disajikan dalam bentuk pertanyaan berisi butir-butir soal, tes disusun sesuai dengan materi pada mata pelajaran PPKn yang diberikan kepada peserta didik untuk melihat peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran PPKn. Peneliti memberikan tes awal (*pretest*) sebelum

pengajaran dimulai dan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi pembelajaran. sedangkan tes akhir (*posttest*) yaitu tes yang diberikan pada setiap akhir proses pembelajaran dengan sudah menggunakan media pembelajaran. Melalui tes ini akan didapatkan data peningkatan pemahaman peserta didik karena membandingkan dengan test yang dilakukan sebelumnya.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti dalam rangka melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Jenis wawancara yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur yang di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang sebelumnya sudah tersusun secara sistematis, tetapi hanya dengan menggunakan topic garis-garis besarnya saja (Sugiyono. 2016). Tujuan wawancara juga dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui kondisi awal atau mengatahui permasalahan yang akan diteliti, kemudian untuk menentukan kelas mana yang dapat dijadikan sampel penelitian. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti tentu saja berkaitan dengan permasalahan yang diteliti untuk melihat apakah video pembelajaran berbasis animasi memiliki pengaruh terhadap tingkat pemahaman materi peserta didik dalam pembelajaran PPKn

Tujuan wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai pelengkap dan memperkuat data penelitian yang belum lengkap. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti berkaitan dengan permasalahan yang diteliti dan untuk melihat seberapa besar pengaruh dari video pembelajaran berbasis animasi terhadap tingkat pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PPKn peserta didik kelas VIII di SMPN 20 Bandar Lampung

F. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Instrumen dapat dipergunakan dalam penelitian apabila telah dinyatakan valid. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan (yang hendak diukur) atau dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Suharsimi. A, 2009) Dalam penelitian ini yang diukur adalah tingkat pemahaman mata pelajaran PPKn peserta didik. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 21. Langkah-langkah menghitung validitas menggunakan SPSS versi 21 yaitu: (1) Masukkan dengan seluruh data dan skor total; (2) *Analize* >> *Correlate* >> *Bivariate*; (3) Masukkan seluruh item ke dalam kotak *Variabels*; (4) Klik *Pearson* >> OK. Taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika r hitung ≥ r tabel maka instrumen dinyatakan valid

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpulan data dan apabila digunakan akan memberikan hasil yang tetap meskipun diteskan berulang kali. Uji ini dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 21. Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program SPPS versi 21 adalah sebagai berikut :

1) Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikutsertakan.
2) Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scale reliability analysis.*

3) Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan r_{tabel}.

3. Analisis Butir Soal

a. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran merupakan suatu ukuran yang digunakan untuk membedakan tingkat kesukaran suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalahdengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{T} \times 100$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran (persentase yang menjawab *item* itu dengan benar)

R : Jumlah yang menjawab *item* itu dengan benar

T : Jumlah total (peserta didik) yang mencoba menjawab *item* itu

Kriteria taraf kesukaran yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, maka soal tersebut tergolong sukar. Sebaliknya, semakin besar indeks yang diperoleh, maka soal tergolong mudah. Adapun penentuan kategori indeks kesukaran soal didasarkan pada tabel berikut:

Tabel 6 Kategori Taraf Kesukaran

Rentang nilai P	Kategori
0,00 – 0,19	Sangat Sukar
0,20- 0,39	Sukar
0,40 - 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Mudah
0,80 – 1,00	Sangat Mudah

Sumber: Suharsimi Arikunto, 2009

b. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang menguasai materi dengan peserta didik yang kurang/tidak menguasai materi. Rumus untuk membedakan daya pembeda adalah:

$$DP = \frac{\bar{x}k_A - \bar{x}k_B}{skor\ maksimum}$$

Keterangan:

DP : Daya pembeda

$\bar{x}k_A$: Rata Rata Kelompok Atas

$\bar{x}k_B$: Rata Rata Kelompok Bawah

Adapun penentuan kategori daya pembeda soal didasarkan padatabel berikut:

Tabel 7 Kategori daya pembeda

Rentang Nilai	Kriteria
0,40-1,00	Sangat Baik
0,30-0,39	Baik
0,20-0,29	Cukup
-1,00-0,19	Sangat Jelek

Sumber: Arifin, 2012

G. Teknik Analisis Data

Analisis data tes, dilakukan dua tahapan, yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.

1. Uji Prasyarat Analisis Data Tes

Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan beberapa uji prasyarat statistik untuk menentukan rumus statistik yang akan digunakan dalam uji hipotesis tersebut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas menggunakan

SPSS 21 untuk memperoleh koefisien signifikasi. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogrov Smirnov*.

Uji normalitas dengan bantuan SPSS 21 dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1) Klik menu *Analyze*, kemudian masuk ke *Descriptive Statistics*, lalu Explore.
2) Pada jendela *Explore*, terdapat kolom *Dependent List*, pindahkan variabel yang ingin diuji ke kolom tersebut.
3) Pilih *Both* pada *Display*. Centang bagian *Descriptive*, lalu isi *Confidence Interval for Mean* dengan angka tertentu yang sesuai kebutuhan.
4) Kemudian klik *Continue*.
5) Klik Plots, lalu beri centang pada *Normality plots with tests*. Jika sudah, klik *Continue* kemudian klik *OK*.

Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas sebagai berikut:

1) Jika nilai *Sig* > 0.05, maka data penelitian berdistribusi normal
2) Jika nilai *Sig* < 0.05, maka data penelitian berdistribusi tidak normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas dilakukan dengan melihat keadaan kehomogenan populasi. Pengujian homogenitas ini mengasumsikan bahwa skor setiap variabel memiliki varians yang homogen. Uji homogenitas dalam penelitian ini uji homogenitas didapat melalui program *SPSS for windows versi 22*. Uji homogenitas data menggunakan *test of homogenity of variance.* Untuk mengetahui signifikansi atau tidak, lihat pada kolom *Sig.* Pada kolom tersebut terdapat bilangan yang menunjukkan signifikansi yang diperoleh. Jika signifikansi yang diperoleh > (0,05), maka varians sampelhomogen.

Sedangkan jika signifikansi yang diperoleh < (0,05), maka varians tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan Video pembelajaran berbasis animasi terhadap partisipasi belajar peserta didik mata pelajaran PPKn kelas VIII Di SMPN 20 Bandar Lampung. Pengujian ini dilakukan dengan metode *Paired Samples T-Test* atau uji t pada program SPSS. *Paired Samples T-Test* adalah pengujian yang dilakukan pada kelompok populasi yang sama, tetapi memiliki kondisi data sampel sebagai akibat adanya perlakuan. *Paired Samples T-Test* digunakan untuk mengetahui perubahan suatu populasi sebelum dan menerima perlakuan (Gani, Amalia. 2019: 59). Adapun taraf kesalahan (α) yang digunakan yaitu 0,05. Adapun kemungkinan hasil penelitian yaitu :

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII Di SMPN 20 Bandar Lampung

H_i : Terdapat pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII Di SMPN 20 Bandar Lampung

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t pada program SPSS Versi 21**.** Dengan Dasar pengambilan keputusan dalam *Paired Samples T-Test* berdasarkan perbandingan nilai signifikansi sebagai berikut :

a) Jika sig > 0,05 maka H_0 diterima dan H_i ditolak
b) Jika sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_i diterima

3. Uji n gain

N-Gain skor bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (treatment) tertentu dalam penelitian eksperimen dengan pretest dan postest. Uji N-Gain dilakukan dengan cara menghotung selisih antara nilai pretest dan postest kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dengan menghitung selisih antara nilai pretest dan postest, maka akan didapatkan apakah perlakuan yang telah diberikan memiliki pengaruh yang signifikan atau tidak.

Uji N-Gain dengan bantuan SPSS 21 dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1) Klik menu *Transform* lalu *compute variable*
2) *Ketikkan* nama *variabel*
3) Klik *Analyze* lalu klik *descriptive statistics* lalu *exsplore*
4) Masukan *variabel* yang ingin dihitung
5) Klik *OK*

Adapun pembagian kategori perolehan N-Gian dalam bentuk % dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9 uji n gain

Nilai N-Gain (%)	Kriteria
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Arifin, 2012

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap tingkat pemahaman materi pada mata pelajaran PPKn peserta didik kelas VIII Di SMP Negeri 20 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis animasi terbukti berpengaruh positif terhadap tingkat pemahaman materi pada mata pelajaran PPKn dan memiliki pengaruh untuk menstimulus peserta didik untuk belajar dan meningkatkan pemahaman materi peserta didik dikarenakan video tersebut terkandung perpaduan warna, suara, serta gambar yang dapat bergerak yang sangat menarik perhatian peserta didik. Hal ini berdasarkan hasil uji N-Gain video pembelajaran berbasis animasi berpengaruh sebesar 59% terhadap tingkat pemahaman materi peserta didik. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil perolehan nilai postest kelas eksperimen (yang diberi perlakuan) yang jauh lebih unggul karena pada kelas eksperimen peserta didik belajar dengan bantuan video pembelajaran berbasis animasi yang didalamnya terkandung materi yang dikemas dengan menarik sehingga tingkat pemahaman materi peserta didik pun meningkat dibandingkan kelas kontrol (yang tidak diberi perlakuan).

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan di atas, maka saran yang dapat penulis berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Bagi peserta didik**

   Bagi peserta didik diharapkan dapat mengikuti pembelajaran PPKn dengan baik sehingga dapat memiliki tingkat pemahaman materi yang optimal agar mendapatkan hasil belajar yang baik

2. **Bagi Pendidik**

   Bagi pendidik diharapkan pada saat pelaksanaan pembelajaran PPKn didalam kelas agar dapat mempersiapkan media pembelajaran yang variatif seperti video pembelajaran berbasis animasi agar peserta didik tidak bosan dengan proses pembelajaran yang monoton hanya dengan mengerjakan tugas melalui buku paket saja supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. **Bagi Orang Tua**

   Bagi orang tua diharapkan mampu memperhatikan proses belajar anak serta mendampingi dan memberikan dukungan serta motivasi kepada anak karena pada saat melakukan pembelajaran dengan bantuan video berbasis animasi, anak dapat terlena sehingga dapat membuka video diluar pelajaran sehingga peran orang tua sangat penting dalam proses belajar anak.

4. **Bagi Pemerintah**

   Bagi pemerintah diharapkan dapat memberikan bantuan penunjang pembelajaran kepada peserta didik secara merata agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan bantuan media video pembelajaran berbasis animasi dengan baik tanpa mengalami kendala apapun walaupun sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai

DAFTAR PUSTAKA

Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas Iii Sd Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, *5*(2), 231.

Aji.S. (2013). *Pendidikan Pancasila Di Perpendidikan Tinggi Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa*. Jakarta: Ghalia Indonesia

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran Pengajaran Dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom.* Diterjemahkan oleh A. Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*, *9*(1), 9–18

Aris Tri Munandar. Penerapan Pendekatan Scientific Dengan Model Discovery Learning Unutk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Partisipasi Belajar Peserta didik 9 Ptk Pada Peserta didik Kelas Vii Smpn Negeri 2 Masaran Semester Genap Tahun 2014/2015). Skripsi. Surakarta; Universitas Muhammadiyah Surakarta

Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Peserta didik Kelas V Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, *2*(2), 250

Baswan. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pkn. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, *3*(4), 2354–2614.

Bisri, W. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ipa Pemanasan Global Kelas Vii Smpn. *Skripsi.* Makasar: Universitas Negeri Makasar

Cholisin.(2006). *Perkembangan Ilmu Social Dan Implikasinya Bagi Pengembangan Ips Berwawasan Pembebasan Reorientasi Dan*

Pengembangan Ips Di Era Indonesia Baru. Yogyakarta : Efisiensi Press

Damayanti, N. P. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Subtema Tugasku Sehari-Hari Di Rumah Kelas 2 Melalui Daring Di Sd Negeri Latek Bangil*.

Daryanto. (2008). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(1), 24–29.

Febriyani, E. (2013). Pengaruh Partisipasi Peserta didik Di Kelas Dan Di Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Peserta didik Kelas Xi Ips Man Tembel Tahun Ajaran 2012/2013. In *Applied Microbiology And Biotechnology* (Vol. 85, Issue 1).

Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Kurniawan, D. Candra, Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, *4*, 119–125.

Kusuma, D. H., Wahyuni, S., & Noviani, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Facebook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Di Smk Negeri 3 Surakarta. Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis, 9(1), 1–10.

Mardhiah, A., & Ali Akbar, S. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta didik Sma Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, *6*(1), 49.

Muhammad, Ali. (1996) *Pendidik Dalam proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Munir. 2012. Multimedia : *Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Pane. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu - Ilmu Keislaman*, 03(2)

Panjaitan. 2017. Pemaanfaatan Kartu Kendali Tugas Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. Jurnal Global Edukasi. Vol. 1 No. 3. Hlmn, 337 – 342

Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, *3*(1), 42–47.

Puspa, D. (2014). Evaluasi Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, *23*(1), 58.

Prasetyo, S. (2014). Implementasi Pendekatan Scientific Dengan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika (PTK Pada Peserta didik Kelas VII D Semester Gasal SMP Muhammadiyah 4 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014). *Skripsi*. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Retta, N. E. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Predict-Observe-Explain (POE) Terhadap Pemahaman Konsep Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI di SMA Negeri 1 KayuAgung. *Skripsi*. Inderalaya: FKIP Unsri.

Risnajayanti. (2020). *Strategi Pendidik Dalam Memilih Media Pembelajaran Pada Masa Pandemik*. Kendari: PGPAUD Universitas Muhammadiyah Kendari.

Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2258–2267.

Rizal, M.Abdur. (2018).Hubungan Ketaan Beribadah (Sholat) Dengan Tingkatan Demensia Pada Lansia Di Kelurahan Bendan Kergon Kota Pekalongan. *Jurnal Pena Medika*. 14–27.

Sari, N. K. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berorientasi Nilai Keislaman Pada Materi Pengangguran Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*, *6*(1), 35–44.

Sauri, S. (2010). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembinaan Profesionalisme Guru Berbasis Pendidikan Nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(2).

Sofian. 2009. Manfaat Media Animasi. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 2-12

Sipahutar, H., & Gaol, A. Y. D. L. (2015). *Dengan Media Pembelajaran Berbasis Video The Correction Of Students ' Misconception In Cell Biology Concepts Using Video-Based Learning Media*. 471–481.

Sudjana. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suharsimi. Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: PT.Rineka Cipta

Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vi Sekolah Dasar.

Jurnal Edutech Undiksha, *9*(1), 48–56.

Sunami, M. A. (2021). *Jurnal Basicedu*. *5*(4), 1940–1945.

Supardi, S. (1993). Populasi dan Sampel Penelitian. *Unisia*, *13*(17), 100–108.

Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal Saintikom*, *10*(3), 213–217.

Syam, N. (2011). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, *24*(Xv), 108–112.

Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Melalui Video Pada Kelas Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, *1*(1), 187–200.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif*. Jakarta; Kencana

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tantang Sistem Pendidikan Nasional

Widiasworo, Erwin. (2017). *Strategi & Metode Mengajar Peserta didik di Luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, & Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Wowo, Sunaryo. 2012. *Taksonomi Kognitif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

WS. Winkel. (1996). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT Gramedia.