

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Semangat Kebangsaan

Semangat kebangsaan adalah semangat rakyat dan seluruh komponen negara untuk mempertahankan kemerdekaan dengan cara menjalankan tugas sebagai warga negara yang baik. Hasan dkk (2010: 9) menjelaskan semangat kebangsaan merupakan perilaku yang menunjukkan cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Karakter sangat penting di dunia pendidikan. Benninga (1991: 137) menjelaskan tentang pendidikan karakter bahwa:

Pendidikan karakter adalah gerakan nasional menciptakan sekolah yang mendorong etika, bertanggung jawab dan merawat orang-orang muda dengan pemodelan dan mengajarkan karakter yang baik melalui penekanan pada nilai-nilai universal yang kita semua berbagi.

Hasan dkk (2010: 27) menjelaskan indikator keberhasilan semangat kebangsaan yang dibagi menjadi dua yaitu indikator sekolah dan indikator kelas, untuk penelitian ini indikator yang digunakan adalah indikator sekolah.

Tabel 2.1
Indikator keberhasilan Semangat Kebangsaan

Nilai	Deskripsi	Indikator Sekolah	Indikator Kelas
Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.	1. Melakukan upacara rutin sekolah. 2. Melakukan upacara hari-hari besar nasional. 3. Menyelenggarakan peringatan hari kepalawanan nasional. 4. Memiliki program melakukan kunjungan ke tempat bersejarah. 5. Mengikuti lomba pada hari besar nasional.	1. Bekerja sama dengan teman sekelas yang berbeda suku, etnis, status sosial-ekonomi. 2. Mendiskusikan hari-hari besar nasional.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa semangat kebangsaan adalah karakter yang wajib dimiliki setiap warga negara. Sekolah wajib mendorong semangat kebangsaan pada setiap siswa agar dapat mencintai tanah air, melanjutkan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam dunia pekerjaan maupun dunia pendidikan dan sebagai warga negara yang memiliki karakter semangat kebangsaan.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian prestasi belajar

Prestasi merupakan sesuatu yang dihargai yang diperoleh seseorang atau sekelompok orang setelah melakukan sebuah kegiatan. Prestasi adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar

individu dalam belajar. Poerwadarminta (2007: 910) menyebutkan bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai. Pengertian prestasi belajar Arifin (2013: 13) menjelaskan bahwa:

Kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan “hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan/dikerjakan. Jadi, prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan/ketrampilan yang dilambangkan melalui mapel/lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah usaha seseorang untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Prestasi yang didapat seseorang dari berbagai kegiatan yang dilakukannya untuk mendapatkan hasil. Prestasi dapat dicapai jika seseorang melakukan usaha yang nyata baik dari luar maupun dari dalam tubuh individu dalam proses belajar.

Slameto (2010: 2) menjelaskan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, sedangkan Robert dalam Masyhuri (1990: 6) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses pengalaman lampau atau hasil latihan yang relatif permanen mengubah penyediaan respons individu, selanjutnya Suryobroto dalam Masyhuri (1990: 6) menjelaskan

bahwa belajar itu ditunjukkan oleh perilaku sebagai hasil dari pengalaman.

Abdillah dalam Aunurrahman (2010: 35) menjelaskan bahwa:

Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Belajar juga dapat diartikan perubahan tingkah laku seseorang kearah positif. Skinner dalam Syah (2008: 90) menjelaskan belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif, selanjutnya Chaplin dalam Syah (2008: 90) menjelaskan belajar adalah perolehan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman dan proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu tindakan dan perubahan yang terjadi dalam diri sendiri mengenai tentang tingkah laku. Belajar dapat terjadi dimana saja. Belajar tidak hanya suatu tindakan untuk mendapat pengetahuan dari sesuatu yang terjadi dilingkungan. Belajar juga dapat dilihat dari tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang melalui pengalaman yang didapat saat di lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat.

Proses belajar sangat penting. Trianto (2009: 10) menjelaskan tentang proses belajar sebagai berikut:

- a) Belajar tidak hanya sekedar menghafal. Siswa harus mengontrusikan pengetahuan di benak mereka sendiri.
- b) Anak belajar dan mengalami. Anak mencatat sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan baru, dan bukan diberi begitu saja oleh guru.

- c) Para ahli sepakat bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang itu terorganisasi dan mencerminkan pemahaman yang mendalam tentang suatu persoalan.
- d) Pengetahuan tidak dapat dipisah-pisahkan menjadi fakta-fakta atau proposisi yang terpisah, tetapi mencerminkan keterampilan yang sudah diterapkan.
- e) Manusia mempunyai tingkatan yang berbeda dalam menyikapi situasi baru.
- f) Siswa perlu dibiasakan memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide.
- g) Proses belajar dapat mengubah struktur otak. Perubahan struktur otak itu berjalan terus seiring dengan perkembangan organisasi pengetahuan dan keterampilan seseorang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan proses belajar dilakukan oleh seorang siswa. Proses belajar dimulai dari belajar tidak hanya sekedar menghafal semua materi, siswa perlu memahami materi. Siswa perlu membiasakan diri dalam proses pembelajaran yang baik agar siswa dapat belajar dengan baik dan meningkatkan kualitas kehidupannya.

Faktor keberhasilan belajar sangat penting. Slameto (2010: 54-71) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, antara lain faktor *intern* yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan dan faktor *ekstern* yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat. Arifin (2013: 12) menjelaskan bahwa:

Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing.

Cronbach dalam Arifin (2013: 13) menjelaskan bahwa kegunaan prestasi belajar:

Sebagai umpan balik guru dalam mengajar, untuk keperluan diagnostik, untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan, untuk keperluan seleksi, untuk keperluan penempatan atau penjurusan, menentukan isi kurikulum, dan menentukan kebijakan sekolah.

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan.

b. Fungsi utama prestasi belajar. Arifin (2013: 12) menjelaskan bahwa fungsi utama prestasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut sebagai “tedensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator *intern* dan *ekstern* dari suatu institusi pendidikan. Indikator *intern* dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) siswa. Proses pembelajaran, siswa menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena siswa yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi utama prestasi belajar adalah sebagai indikator yang muncul dari dalam dan luar dari suatu pendidikan. Prestasi belajar juga sebagai indikator daya serap atau kecerdasan yang dimiliki siswa. Proses belajar siswa menjadi fokus utama yang pertama harus diperhatikan dalam melakukan pembelajaran.

c. Prinsip-prinsip pengukuran Prestasi Belajar

Prestasi belajar dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar. Gronlund (Azwar 2013: 18-21)

merumuskan beberapa prinsip dasar dalam pengukuran prestasi belajar sebagai berikut:

- 1) Tes Prestasi harus mengukur hasil belajar yang telah dibatasi secara jelas sesuai dengan tujuan instruksional. Prinsip ini menjadi langkah pertama dalam menyusun tes prestasi belajar, yaitu langkah pembatasan tujuan ukur, identifikasi dan pembatasan tujuan ukur harus bersumber dan mengacu pada tujuan instruksional yang telah digariskan bagi suatu program.
- 2) Tes Prestasi harus mengukur suatu sampel yang *representatif* dari hasil belajar dan materi yang dicangkup oleh program instruksional atau pengajaran.
- 3) Maksud sampel hasil belajar dalam hal ini adalah perwujudan soal tes dalam bentuk butir-butir yang mewakili kesemua pertanyaan mengenai materi pelajaran yang secara teoritik mungkin ditulis. Untuk dapat dikatakan mengukur hasil belajar materi pelajaran secara keseluruhan, sampel pertanyaan yang termuat dalam tes harus *representatif* yakni harus menanyakan semua bagian materi yang dicangkup oleh suatu program secara proporsional.
- 4) Tes Prestasi harus berisi butir-butir dengan tipe yang paling cocok guna mengukur hasil belajar yang diinginkan. Hasil belajar yang hendak diukur akan menentukan tipe perilaku yang harus diterima sebagai bukti tercapainya tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan pengukuran prestasi belajar adalah pengungkapan proses mental atau kompetensi tingkat tinggi guna pemecahan masalah maka dapat dipilih tipe butir esai, atau tipe pilihan ganda.
- 5) Tes Prestasi harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan penggunaan hasilnya. Perhatian lebih ditunjukkan pada respon atau jawabannya yang diberikan siswa pada butir-butir tertentu sedangkan skor keseluruhan menjadi kurang penting peranannya. Pusat perhatian akan tertuju pada kesalahan-kesalahan yang biasa dilakukan oleh siswa dan bukan pada usaha guna mengukur efektivitas program pengajaran, karena tes seperti ini tujuan utamanya adalah untuk mendeteksi masalah-masalah kesukaran butir-butirnya pun dibuat rendah.
- 6) Reliabilitas tes prestasi harus diusahakan setinggi mungkin dan hasil ukurannya harus ditafsirkan dengan hati-hati. Informasi mengenai reliabilitas suatu tes haruslah menjadi salah satu menjadi pertimbangan penting dalam melakukan interpretasi hasil ukur tes yang bersangkutan. Untuk itulah, biasanya selain adanya laporan mengenai koefisien reliabilitas setiap tes perlu juga dilengkapi dengan laporan besarnya eror standar dalam pengukuran.

- 7) Tes Prestasi harus dapat digunakan untuk meningkatkan belajar pada peserta didik.

Tujuan utama pengukuran prestasi belajar, baik formatif maupun sumatif, adalah membantu mereka dalam belajar haruslah dapat dikomunikasikan kepada para siswa baru. Siswa telah dapat memandang tes sebagai sarana yang menolong mereka, di samping sebagai dasar pemberian angka atau nilai rapot, maka fungsi tes sebagai motivator dan pengarah dalam belajar telah tercapai.

Indikator Prestasi Belajar adalah pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Syah (2011: 217) menjelaskan Indikator Prestasi Belajar dibagi menjadi tiga ranah/ jenis prestasi.

Tabel 2.2
Jenis, Indikator, dan Cara Evaluasi Prestasi

Ranah/ Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
A. Ranah Cipta (Kognitif)		
1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan; 2. Dapat membandingkan; 3. Dapat Menghubungkan.	1. Tes lisan; 2. Tes tertulis; 3. Observasi.
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan; 2. Dapat Menunjukkan; kembali.	1. Tes lisan; 2. Tes tertulis; 3. Observasi.
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan; 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri.	1. Tes lisan; 2. Tes tertulis.
4. Aplikasi/ Penerapan	1. Dapat memberikan contoh; 2. Dapat menggunakan secara tepat.	1. Tes tertulis; 2. Pemberian tugas; 3. Observasi.
5. Analisis (Pemeriksaan dan pemilihan secara teliti)	1. Dapat menguraikan; 2. Dapat mengklasifikasikan/ memilah-milah.	1. Tes tertulis; 2. Pemberian tugas.
6. Sintesis (Membuat panduan baru dan utuh)	1. Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuanbaru; 2. Dapat menyimpulkan; 3. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)	1. Tes tertulis; 2. Pemberian tugas.

<p>B. Ranah Rasa (Afektif)</p> <p>1. Penerimaan</p> <p>2. Sambutan</p> <p>3. Apresiasi (Sikap menghargai)</p> <p>4. Internalisasi (Perdamaian)</p> <p>5. Karakterisasi (Penghayatan)</p>	<p>1. Menunjukkan sikap menerima; 2. Menunjukkan sikap menolak.</p> <p>1. Kesiediaan berpartisipasi/ terlibat; 2. Kesiediaan memanfaatkan.</p> <p>1. Menganggap penting dan bermanfaat; 2. Menganggap indah dan harmonis; 3. Mengagumi.</p> <p>1. Mengakui dan meyakini; 2. Mengingkari.</p> <p>1. Melembagakan atau meniadakan; 2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.</p>	<p>1. Tes lisan; 2. Tes sikap; 3. Observasi.</p> <p>1. Tes sikap; 2. Pemberian tugas; 3. Observasi</p> <p>1. Tes skala penilaian sikap; 2. Pemberian tugas; 3. Observasi.</p> <p>1. Tes skala sikap; 2. Pemberian tugas ekspresif (yang menyatakan sikap) dan tugas proyektif (yang menyatakan perkiraan atau ramalan)</p> <p>1. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif; 2. Observasi.</p>
<p>C. Ranah Karsa (Psikomotor)</p> <p>1. Keterampilan bergerak dan bertindak</p> <p>2. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal</p>	<p>Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya.</p> <p>1. Kefasihan melafalkan/ mengucapkan; 2. Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani.</p>	<p>1. Observasi; 2. Tes tindakan.</p> <p>1. Tes lisan; 2. Observasi; 3. Tes tindakan.</p>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan prestasi secara lebih proporsional dalam arti menyadari sesuatu yang diharapkan dapat memanfaatkan hasil semaksimal mungkin, kemudian menyadari pula keterbatasannya sehingga dapat mengembangkan tes prestasi dengan cara yang lebih baik serta tidak memberi interpretasi yang kurang berhati-hati

dan indikator prestasi belajar dibagi menjadi 3 ranah dan memiliki tes masing-masing yang telah disesuaikan.

3. Model pembelajaran *Video Critic* (Membahas Program Video)

Video Critic adalah model pembelajaran yang menggunakan media video sebagai sarana siswa dalam memberikan pendapat mereka tentang video yang diamati. Silberman (1996: 124) menjelaskan bahwa:

Seringkali melihat video-video pendidikan merupakan persoalan pasif. siswa duduk di tempat-tempat duduknya, dengan menunggu untuk dihibur, ini adalah suatu cara aktif untuk membuat siswa menyaksikan suatu video.

Silberman (1996: 124) menjelaskan prosedur *Video Critic*:

- a. Pilihlah suatu video yang ingin anda tunjukkan kepada para siswa.
- b. Ceritakan kepada siswa, sebelum menonton video itu, mintalah mereka melihat beberapa faktor, yang meliputi :
 - 1) Realisme (para aktor)
 - 2) Relevansi
 - 3) Saat-saat yang tidak bisa dilupakan
 - 4) Organisasi isi
 - 5) Aplikabilitas terhadap kehidupan mereka
 - 6) Tayangkan video itu
- c. Adakan satu diskusi yang mungkin anda sebut suatu pojok kritikus.
- d. Lakukan jejak pendapat terhadap kelas, dengan menggunakan beberapa jenis dari seluruh sistem yang diurutkan setuju tidak setuju.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *Video Critic* dapat digunakan dalam pembelajaran. Siswa diharapkan dapat dimudahkan dalam mengamati video yang ditampilkan dan dapat memberikan kritik/pendapat tentang apa-apa saja yang terjadi di dalam video tersebut.

4. Diskusi Kelompok

Diskusi adalah sebuah interaksi komunikasi antara dua orang atau lebih (kelompok). Mulyasa (2011: 89) menjelaskan bahwa:

Diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur dan melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka untuk mengambil kesimpulan dan memecahkan masalah. Penting untuk diperhatikan dalam diskusi adalah sebagai berikut (1) memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi, (2) memperluas masalah atau uraian pendapat, (3) menganalisis pandangan siswa, (4) meningkatkan partisipasi siswa, (5) menyebarkan kesempatan berpartisipasi, (6) menutup diskusi.

Alma dkk (2010: 55) menjelaskan diskusi kelompok adalah:

Percakapan yang dipersiapkan diantara 3 orang atau lebih tentang topik tertentu dengan seorang pemimpin. Digunakan dengan tujuan untuk memberi kesempatan serta untuk saling mengemukakan pendapat dalam mengenal dan memecahkan masalah.

Alma dkk (2010: 56) menjelaskan kelebihan dan kelemahan metode diskusi adalah:

Kelebihan: (1) suasana kelas akan hidup, (2) menyadarkan siswa bahwa masalah dapat dipecahkan dengan berbagai jalan, (3) membiasakan siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain sekalipun berbeda dengan pendapatnya, (4) dapat menaikkan prestasi kepribadian individu, (5) kesimpulan diskusi mudah dipahami siswa karena siswa mengikuti proses berpikir sebelum sampai kepada kesimpulan. Kelemahan: (1) kemungkinan ada siswa yang tidak ikut aktif, (2) peserta diskusi mendapat informasi yang terbatas, (3) dapat dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan diskusi kelompok adalah proses siswa saling melakukan interaksi dalam membahas satu topik yang sama. Siswa saling memberikan pendapatnya dan mendengarkan pendapat orang lain walaupun berbeda dengan pendapatnya untuk mengambil kesimpulan dan memecahkan masalah.

5. Media Pembelajaran Video

Media adalah alat yang digunakan untuk memudahkan guru dalam pembelajaran di kelas. Mcluhan dalam Trianto (2010: 113) menjelaskan bahwa:

Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya memengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya, media pembelajaran adalah sebagai penyampaian pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*).

KBBI dalam Prastowo (2011: 300) menjelaskan bahwa pengertian video, video diartikan sebagai rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tayangan pesawat televisi, dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara, sebagai bahan ajar non cetak, video kaya informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. selain itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. siswa dapat melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio. Belajar dengan video siswa dapat memperoleh keduanya, yakni gambar bergerak beserta suara yang menyertainya. Siswa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan dalam video. Prastowo (2011: 301) menjelaskan bahwa:

Video termasuk dalam kategori bahan ajar audio visual atau bahan ajar pandang dengar. Bahan ajar audio visual merupakan bahan ajar yang mengombinasikan dua materi, yaitu materi visual dan materi auditif. Materi auditif ditunjukkan untuk merangsang indra pendengaran, sedangkan materi visual untuk merangsang indra penglihatan. Kombinasi dua materi ini, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif. Hal itu berdasarkan pandangan bahwa siswa cenderung akan lebih mudah mengingat dan memahami suatu pelajaran jika mereka tidak hanya menggunakan satu jenis indra saja, apalagi jika hanya indra pendengaran.

Confucius dalam Prastowo (2011: 301) menyatakan bahwa:

“Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham”. Maka dari itu, kalau siswa hanya menerima penjelasan dari auditif semata, sangat dimungkinkan materi akan kurang dipahami. Berbeda dengan penjelasan melalui suara juga dikombinasikan dengan gambar, maka siswa akan lebih meningkat kemampuan mengingatnya.

Silberman dalam Prastowo (2011: 302) mengungkapkan, suatu hasil penelitian bahwa:

Menambahkan visual pelajaran, dapat menaikkan ingatan dari 14% menjadi 38%. Penelitian ini juga menunjukkan adanya perbaikan hingga 200% ketika kosakata diajarkan dengan menggunakan alat visual. Waktu yang diperlukan untuk menyampaikan konsep berkurang sampai 40% ketika visual digunakan untuk menambah prestasi verbal.

Manfaat yang bisa kita peroleh dari pemanfaatan program video dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:

- a) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, misalnya dengan cara memperagakan proses sirkulasi darah yang sangat kompleks.
- b) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat.

- c) Jika dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan, dapat mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.
- d) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi siswa.
- e) Menunjukkan cara penggunaan alat atau perkakas.
- f) Memperagakan ketrampilan yang akan dipelajari.
- g) Menunjukkan tahapan prosedur.
- h) Menghadirkan penampilan drama atau musik.
- i) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu.
- j) Menyampaikan objek tiga dimensi.
- k) Memperlihatkan diskusi atau interaksi antara dua atau lebih orang.
- l) Memberikan pengalaman kepada siswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu.

Kelebihan dan keterbatasan video menurut *American Hospital Association* (1978) dalam Prastowo (2011: 303) menjelaskan bahwa:

Kelebihannya antara lain bermanfaat untuk menggambarkan gerakan, keterkaitan, dan memberikan dampak terhadap topik yang dibahas, dapat diputar ulang. Selain itu, gerakan mulut dapat direkam dengan video, dapat dimasukkan teknik film lain, seperti animasi dapat dikombinasikan antara gambar diam dengan gerakan dan proyektor standar dapat ditemukan di mana-mana.

Keterbatasan-keterbatasannya yaitu ongkos produksinya mahal dan tidak kompatibel untuk beragam format video. Namun, untuk dua keterbatasan ini, kalau kita amati dari kondisi sekarang kelihatannya sudah tidak relevan lagi. Sebab, saat ini kita bisa menemukan berbagai alat perekam video dengan harga murah, misalnya dengan menggunakan peralatan telekomunikasi (terutama

hand phone) atau peralatan digital multimedia *player* (misalnya MP5, MP6 dan MP7). Dari sisi format videonya, untuk saat ini juga lebih kompatibel, bahkan dengan peralatan dan *software* yang tersedia di pasaran maupun di internet, kita bisa mengubah formatnya ke berbagai jenis format video yang kita inginkan. Caranya yakni dengan menjalankan *software* konversi video yang kita inginkan. Beberapa contoh format video digital, antara lain *mpeg*, *avi*, *flv*, *3gp*, dan sebagainya.

Anderson (1987) dalam Prastowo (2011: 304) mengatakan bahwa video sebagai bahan ajar, meskipun memiliki sejumlah keunggulan dibanding bahan ajar cetak ataupun bahan ajar audio, ternyata juga masih memiliki keterbatasan. Kelebihan dan keterbatasan sebagai berikut:

Kelebihan Video (1) Video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu. Gerakan yang ditunjukkan tersebut dapat berupa rangsangan yang serasi atau berupa respons yang diharapkan siswa. Semisal, program pendek (*vignette*) yang memperlihatkan interaksi orang-orang. Melihat program ini, siswa dapat melihat apa yang harus atau tidak dilakukan. (2) Video, penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi. Caranya yaitu dengan merekam kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan ketrampilan interpersonal, seperti teknik mewawancarai, memimpin sidang, memberi ceramah, dan sebagainya. Semua dimaksudkan untuk memantapkan penguasaan siswa terhadap suatu keterampilan sebelum terjun ke arena sebenarnya. (3) Menggunakan efek tertentu, dapat memperkuat proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian tersebut. Beberapa jenis efek visual yang bisa didapat dengan video antara lain penyingkatan atau perpanjangan waktu, gambaran dari beberapa kejadian yang berlangsung bersama *split* atau

multiple screen image (pada layar terlihat dua atau tiga dimensi), perpindahan yang lembut dari satu gambar atau babak ke gambar atau babak berikutnya, dan penjelasan gerak (diperlambat atau dipercepat). (4) Kita akan mendapatkan isi dan susunan yang masih utuh dari materi pelajaran atau latihan, yang dapat digunakan secara interaktif dengan buku kerja, buku prtunjuk, buku teks, serta alat atau benda lain yang biasanya digunakan di lapangan. (5) Informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton (siswa) yang tidak terbatas. Caranya yaitu dengan menempatkan monitor (pesawat televisi) di kelas-kelas. (6) Pembelajaran dengan video merupakan suatu kegiatan pembelajaran mandiri, di mana siswa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing dapat dirancang. Rancangan kegiatan yang mandiri ini biasanya dilengkapi atau dikombinasikan dengan bantuan komputer atau bahan cetak.

a. Keterbatasan Video

- 1) Peralatan video tentu sudah harus tersedia di tempat penggunaan serta harus cocok ukuran dan formatnya dengan pita video atau piringan video (VCD/DVD) yang akan digunakan.
- 2) Menyusun naskah atau skenario video bukanlah pekerjaan yang mudah, di samping menyita banyak waktu.
- 3) Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.

- 4) Apabila gambar pada pita video ditransfer ke film, hasilnya tidak bagus.
- 5) Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali, jaringan monitor dan sistem proyeksi diperbanyak.
- 6) Jumlah grafis pada garis untuk video terbatas, yakni separuh dari jumlah huruf grafis untuk film atau gambar diam.
- 7) Perubahan yang pesat dalam teknologi menyebabkan keterbatasan sistem video menjadi masalah yang berkelanjutan.

b. Mengatasi Keterbatasan Video

Keterbatasan video di atas sudah tidak relevan lagi, video atau film pendek dapat dibuat oleh siapa saja. Globalisasi membuat perkembangan alat elektronik semakin canggih, saat ini membuat video dengan menggunakan kamera ponsel atau telepon pintar (*Smart phone*) sudah baik dalam format 3gp, mp4, dan mkv. Data video sudah tidak memerlukan piringan DVD untuk disimpan dan diputar pada pemutar video yang menggunakan *DVD player*, hanya dengan *micro SD* yang terpasang di ponsel, kita dapat menyimpan video yang telah kita buat. Video dapat diputar pada laptop dengan menggunakan aplikasi pemutar video yang ada di laptop, laptop dapat disambungkan dengan proyektor agar video dapat dilihat oleh penonton yang lebih banyak, dapat disimpulkan dalam pembuatan video pada saat ini tidak terlalu membutuhkan biaya yang besar, untuk skenario adalah hasil dari kreativitas dari si

pembuat video dan lama tidaknya membuat skenario dalam video tergantung antusias dari si pembuat video tersebut, Smaldino (2011: 430) menjelaskan Indikator berhasilnya penggunaan video dalam kelas terbagi menjadi tiga kualitas yang menunjukkan pencapaian dalam belajar siswa dijelaskan dalam rubrik seleksi Video.

Tabel 2.3
Rubrik Seleksi Video

Area Penilaian	Kualitas Tinggi	Kualitas Sedang	Kualitas Rendah
Selaras dengan standar, hasil, dan tujuan	Standar/hasil/tujuan tercapai dan penggunaan video meningkatkan belajar siswa.	Standar/hasil/tujuan sebagian tercapai dan penggunaan video mungkin meningkatkan belajar siswa.	Standar/hasil/tujuan tidak tercapai dan penggunaan video sepertinya tidak mungkin meningkatkan belajar siswa.
Tingkat ketertarikan dan keterlibatan	Topik yang disajikan membuat siswa tertarik dan aktif terlibat dalam belajar.	Topik yang disajikan memikat siswa dihampir seluruh waktu dan melibatkan sebagian besar siswa dalam belajar.	Topik yang disajikan tidak menarik siswa dan tidak melibatkan mereka dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran video adalah media pembelajaran amat menarik untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan melalui video. Media yang menggunakan audio dan visual sekaligus dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran, dan meningkatkan prestasi belajar, video dalam penelitian ini diperoleh dari *Youtube*.

6. Pembelajaran PKn di SD

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa. Jarolimex dan Clifford (1976: 5) menjelaskan bahwa:

Pendidikan kewarganegaraan berlangsung melalui pendidikan formal seperti pelajaran sejarah, pemerintah melalui indroktinasi seperti nilai-nilai kemerdekaan, martabat manusia, pertanggung jawaban, kemandirian, individualisme, demokrasi, menghormati orang lain, cinta tanah air, dan lain-lain.

Azra (2005: 7) menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang cakupannya sangat luas dari pendidikan demokrasi (*Democracy Education*), pendidikan HAM. Selanjutnya Zamroni dalam Tukiran (2013: 2) menjelaskan bahwa:

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk memprsiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demoratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pendidikan kewarganegaraan biasanya dipakai di Sekolah Dasar karena didalamnya menyangkut tentang warga negara, HAM, dan lingkungan sekitar. PKn adalah mata pelajaran yang mencangkup bidang politik, hukum dan moral yang mempelajari tentang warga negara dan negara yang bersangkutan.

b. Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Sriwilujeng (2003: ix) menjelaskan ruang lingkup mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas IV sebagai berikut :

- 1) Ayo mengenal sistem pemerintahan desa dan kecamatan.
- 2) Ayo mengenal sistem pemerintahan kabupaten, kota, dan provinsi.
- 3) Ayo mengenal sistem pemerintahan pusat
- 4) Ayo mengenal globalisasi.

c. Nilai-nilai dalam Pendidikan Kewarganegaraan

Notonegoro dalam Budiyo (2007: 79) menjelaskan tentang nilai-nilai yang terdapat dalam pendidikan kewarganegaraan yaitu:

- 1) Nilai material, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi unsur manusia.
- 2) Nilai vital, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat mengadakan kegiatan atau aktifitas.
- 3) Nilai kerohanian, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi rohani manusia.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan nilai-nilai dalam pendidikan kewarganegaraan harus memiliki nilai-nilai setara material, vital dan kerohanian dalam PKn karena dalam PKn selalu menyangkut tentang manusia dan nilai yang digunakan baik dalam memajukan pemerintah atau Negara. Nilai-nilai di atas penting bagi siswa untuk mengembangkan karakter kebangsaan siswa.

d. Konsep penting dalam Pendidikan Kewarganegaraan

Tukiran (2009: 5) menjelaskan pendidikan kewarganegaraan yang berhasil, akan membuahkan sikap mental bersifat cerdas, penuh rasa tanggung jawab dari siswa dengan perilaku yang:

- a) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menghayati nilai-nilai falsafah negara.
- b) Berbudi pekerti luhur, berdisiplin dalam masyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c) Bersikap rasional, dinamis dan sadar akan hak kewajibannya sebagai warga negara.
- d) Bersikap profesional yang dijiwai oleh kesadaran bela negara.
- e) Aktif memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk kepentingan kemanusiaan, bangsa dan negara.

7. Pembelajaran PKn di SD Berbasis Model Pembelajaran *Video Critic* Berbasis Media Video

Video yang ditampilkan harus sesuai dengan materi pembelajaran PKn, dengan mencapai tujuan materi yaitu upaya peningkatan prestasi belajar dan semangat kebangsaan siswa. Peneliti dan Guru Kelas IV Makkah sepakat dan telah menyiapkan dua buah video, video pertama berjudul *Aku Suka Makanan Indonesia* dan video yang kedua berjudul *Budaya Indonesia Yang Dicintai Luar Negeri*. Video dalam penelitian ini bersumber dari *Youtube*.

Pembelajaran dimulai dengan melakukan cek kehadiran siswa, setelah itu berdoa bersama, sebelum video ditampilkan guru kelas akan menyampaikan pesan tentang video, diharapkan siswa dapat fokus pada butir-butir yang telah disampaikan oleh guru kelas, saat video ditampilkan guru mengamati ketertarikan siswa dengan tayangan video tersebut. Siswa mulai melakukan diskusi kelas saat video telah selesai, siswa dibagi dua kelompok yaitu kelompok kanan dan kelompok kiri, siswa diberi waktu lima belas menit untuk saling berdiskusi dan memberika kritikan pada video. Guru juga memberikan pancingan soal yang berkaitan dengan materi yang ada dalam pembelajaran dengan mengkaitkan kejadian yang terjadi dilingkungan sekitar sekolah. Siswa menulis hasil pengamatannya dibuku sebagai bahan belajar.

Media video sangat baik digunakan dalam pembelajaran PKn. Video menampilkan audio disertai visual yang memudahkan siswa dalam belajar. Siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa tidak mudah jenuh karena belajar menggunakan media video membuat siswa tertarik.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian dilakukan J. Rex Amstrong (1997) berjudul *Movie Reviews: the student as movie critic*.

Menonton video bisa digambarkan sebagai suatu kegiatan pasif dasarnya. Jadi pertanyaan yang dihadapi guru adalah: "Bagaimana bisa menonton video dibuat menjadi sesuatu yang aktif dan interaktif?" Ada, tentu saja, banyak jawaban yang baik untuk

pertanyaan ini. Sebagai contoh, siswa dapat mendengarkan segmen film dan kemudian mendiskusikan kosakata kata, idiom, tema dan isu-isu, dll. Siswa dapat bertindak keluar bagian dari film atau bahkan menulis ulangadegan menciptakan alur cerita mereka sendiri. Tujuan dari makalah ini adalah untuk menggambarkan metode tertentu di manasiswa memainkan bagian dari kritikus film. Sebagai kritikus film, siswa akanmeringkas dan meninjau film, dan kemudian memimpin kelas dalam diskusi daritema dalam film.

Penelitian di atas memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan peneliti. Peneliti akan menjelaskan perbedaan dan persamaan yang terdapat dalam penelitian J. Rex Amstrong dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.

Perbedaannya penelitian yang dilakukan J. Rex Amstrong menggunakan 25 video untuk 22 siswa di kelas, dari 25 video itu digolongkan menjadi beberapa kategori drama, komedi, dokumenter, misteri, fantasi, aksi, horror dan film tersebut harus memiliki penekanan yang kuat pada adegan tertentu untuk menjadi bahan diskusi siswa, dapat dikatakan satu siswa mengamati satu film dan memberikan kritikan atau bahan diskusi yang akan dilakukan siswa tersebut untuk memimpin diskusi dari film yang dipilihnya dalam kelas. Peneliti menggunakan dua video kategori film pendek yang mencerminkan semangat kebangsaan dan penggunaannya satu video untuk dua kali pembelajaran di kelas, video yang ditampilkan untuk didiskusikan bersama-sama dalam kelas, siswa memberikan kritik/pendapat mereka terhadap video tersebut dan saling mengomentari pendapat teman kelas yang lain.

Persamaan penelitian yang dilakukan J. Rex Amstrong dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media video sebagai sarana

pembelajaran di kelas. membuat siswa dapat belajar melalui pengamatan pada film yang ditayangkan oleh guru sehingga akan muncul kritikus film pada siswa yang memberikan kritik/pendapat tentang film tersebut dan akan memulai melakukan diskusi dengan teman kelas. Penelitian di atas hampir mirip dengan penelitian peneliti karena menggunakan model pembelajaran audio visual untuk meningkatkan gairah belajar siswa dalam kelas.

Peneliti berencana melakukan penelitian untuk mengetahui peningkatan semangat kebangsaan dan prestasi belajar PKn Standar Kompetensi menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya melalui *video critic* dengan media video. Kompetensi dasar globalisasi dan budaya Indonesia di kelas IV Makkah SD UMP.

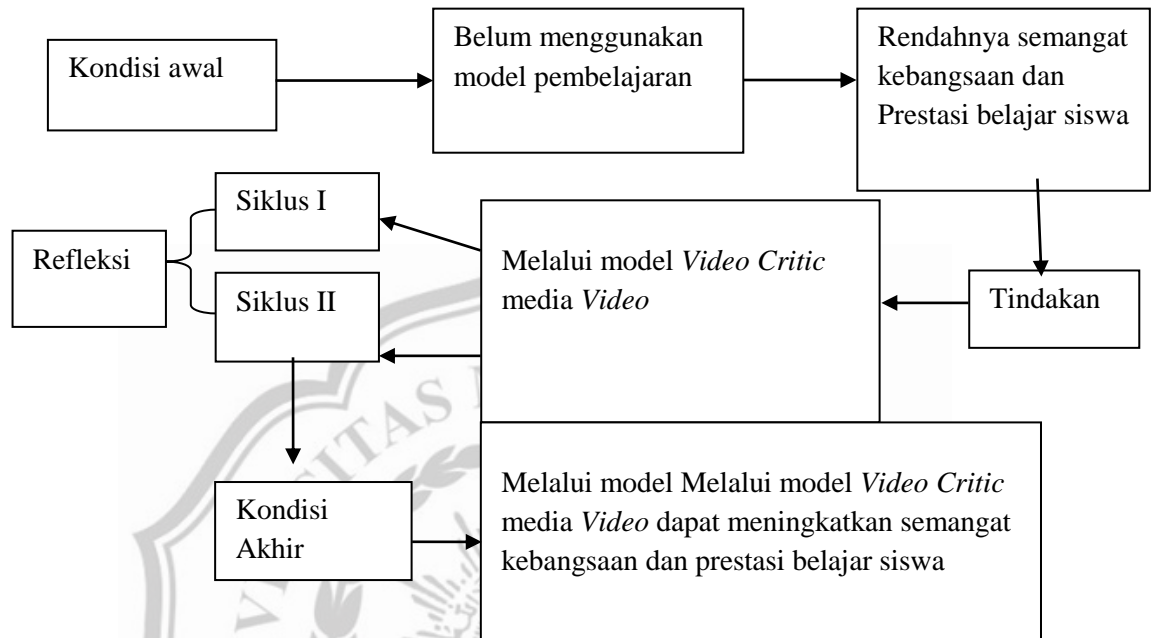
C. Kerangka Berpikir

Hasil wawancara dengan Ibu Sely Dwi Lestari, S.pd selaku guru kelas IV Makkah SD UMP Kecamatan Kembaran Kabupaten ditemukan masalah-masalah dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Khususnya pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tentang globalisasi siswa masih belum bisa memahami materi yang diberikan oleh guru karena materinya membutuhkan pemahaman tentang pengaruh globalisasi di lingkungan, selain itu dalam pembelajaran ini agar ditanamkan pemahaman pada siswa agar memahami pengaruh negatif dan positif dari globalisasi supaya siswa dapat memilah dan mengambil hal yang positif dari perkembangan jaman yang terus berkembang. Budaya bangsa yang semakin tergerus oleh budaya asing yang terkadang tidak sesuai dengan budaya bangsa

itu sendiri harus segera diselamatkan dengan mendidik siswa agar mencintai budaya bangsa dengan memberikan pengetahuan bahwa budaya bangsa juga dapat tampil di kancah internasional dan membanggakan bangsa Indonesia, hal ini dapat memupuk semangat kebangsaan siswa, cintai produk lokal juga dapat menanamkan rasa semangat kebangsaan. Pokok pikiran di atas peneliti memadukan materi yang ada dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan media *Video Critic*, yaitu siswa diajak untuk menonton sebuah video lalu para siswa memberikan kritik atau saran, agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Untuk mendapatkan hasil memuaskan, guru dituntut menyajikan materi dan mengelola siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) senantiasa yang menyenangkan, tidak membosankan dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran di kelas. Penggunaan model *Video Critic* dengan media video akan menjadi solusi terbaik bagi guru agar tercipta KBM yang diinginkan dan dapat menumbuhkan semangat untuk belajar.

Kerangka berpikir tersebut digambarkan dalam tahapan berikut ini :



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Penggunaan model pembelajaran yang tepat pada pelaksanaan pembelajaran dan perencanaan pembelajaran disusun dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Berdasarkan hal tersebut maka diajukan hipotesis tindakan yaitu :

1. Pembelajaran melalui model *Video Critic* dapat meningkatkan semangat kebangsaan siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV Makkah SD UMP Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas.
2. Pembelajaran melalui model *Video Critic* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV di SD UMP Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas.

