

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Metode Demonstrasi**

##### **1. Pengertian metode demonstrasi**

Metode demonstrasi adalah suatu metode yang digunakan untuk menampilkan kepada peserta didik sebuah proses suatu benda dan suatu cara kerja dari benda yang relevan dengan materi pelajaran, pada metode ini mengharuskan guru untuk berperan aktif dalam pembelajaran karena gurulah yang menampilkan proses demonstrasi itu sendiri (Djamarah, 2014, hlm. 174). Pendapat lain mengungkapkan bahwa metode demonstrasi ialah sebuah metode dalam mengajar dengan cara memberikan peragaan dari sebuah barang, aturan, kejadian dan urutan dalam melakukan sebuah kegiatan, hal ini dapat dilaksanakan secara langsung ataupun tidak langsung melalui penggunaan media yang relevan dengan materi yang dibahas (Budiyanto, 2016, hlm. 106). Kemudian Syah (2000) dalam Heriawan, Darmajari, dan Senjaya (2012, hlm. 85) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran demonstrasi adalah metode yang memperagakan suatu kejadian, langkah dalam melakukan sesuatu, barang, kejadian, aturan yang dilaksanakan baik secara langsung dan tidak langsung dengan menggunakan media pengajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Metode demonstrasi merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk menyajikan materi pembelajaran dengan memberikan peragaan atau menunjukkan suatu situasi, proses, atau benda yang dipelajari baik yang asli maupun dengan tiruan yang dilengkapi dengan penjelasan secara langsung ke hadapan peserta didik (Djamarah dan Zain, 2013, hlm. 90). Sejalan dengan itu Mudlofir dan Rusydiyah (2017, hlm. 108) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran demonstrasi ialah sebuah metode dengan cara mempraktikan atau memperagakan sesuatu baik itu kejadian, barang, urutan melakukan sesuatu maupun aturan yang dilaksanakan secara langsung ataupun tidak langsung.

melalui berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran demonstrasi merupakan kegiatan dalam proses pembelajaran menggunakan peragaan dari suatu proses atau benda maupun suatu kejadian yang

ditampilkan di hadapan peserta didik dimana hal yang diperagakan sudah sesuai dengan materi pembelajaran.

## 2. Kelebihan Metode Demonstrasi

Kelebihan metode demonstrasi menurut Mukrimaa (2014, hlm. 87) diantaranya:

- a) Motivasi siswa dapat bangkit melalui pelaksanaan metode demonstrasi.
- b) Pembelajaran terasa lebih hidup, melalui metode demonstrasi juga siswa melaksanakan kegiatan melihat dan mendengar .
- c) Teori dan kejadian nyata yang terjadi di lingkungan sekitar dapat dikaitkan dengan metode demonstrasi.
- d) Hasil dari penggunaan metode ini akan dapat terlihat jika penggunaannya tepat.
- e) Siswa mudah mengingat materi yang didemonstrasikan daripada mengingat buku pelajaran.
- f) Siswa terhindar dari peristiwa verbalisme dikarenakan siswa secara langsung akan memperhatikan jalannya proses demonstrasi.

Djamarah (2000) dalam Heriawan, Darmajari, dan Senjaya (2012, hlm. 85) mengungkapkan terdapat kelebihan metode demonstrasi diantaranya adalah:

- a) Membantu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai jalannya sesuatu baik itu proses maupun cara kerja dari sesuatu.
- b) Memudahkan guru untuk menerangkan berbagai materi yang akan disampaikan.
- c) Kesalahan yang terjadi pada saat melakukan metode pembelajaran ceramah dapat diperbaiki dengan penyediaan contoh nyata dengan cara menghadirkan obyek asli dalam metode demonstrasi.

Budyanto (2016, hlm. 107) juga mengungkapkan kelebihan metode demonstrasi sebagai berikut:

- a) Dapat membantu siswa memahami proses dan cara kerja suatu benda.
- b) Dapat memperjelas dan mempermudah proses penjelasan materi
- c) Dapat memperbaiki kesalahan yang terjadi pada metode ceramah dengan menghadirkan objek yang sebenarnya secara kongkret.

Elizar (1996) dalam Bhidju (2020, hlm. 14) mengungkapkan bahwa demonstrasi memiliki keunggulan atau kelebihan, diantaranya adalah metode ini

dapat meminimalisir kesalahan siswa karena siswa secara langsung mengamati dan memperhatikan sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman pembelajaran secara langsung, dan jika muncul keraguan siswa dapat langsung menanyakan keraguan tersebut kepada gurunya.

Sedangkan menurut Usman (2002) dalam Bhidju (2020, hlm. 14) mengungkapkan bahwa metode demonstrasi memiliki keunggulan yaitu siswa akan dapat memusatkan perhatiannya secara penuh kepada bahasan utama atau materi utama yang didemonstrasikan oleh guru, siswa mendapat pengalaman yang akan membekas diingatan mereka dan akan meminimalisir kesalahan siswa dalam pengambilan kesimpulan.

### 3. Kekurangan Metode Demonstrasi

Terlepas dari kelebihan yang dimiliki oleh metode demonstrasi untuk pelaksanaan pembelajaran, ada pula kekurangan dari metode pembelajaran demonstrasi, seperti menurut Djamarah (2000) dalam Heriawan, Darmajari, dan Senjaya (2012, hlm. 85) yang mengemukakan kekurangan metode demonstrasi diantaranya:

- a) siswa akan kesulitan untuk melihat secara jelas benda apa yang sedang didemonstrasikan oleh gurunya.
- b) Tidak semua obyek atau benda dapat didemonstrasikan dengan baik dan maksimal di hadapan para peserta didik.
- c) Akan sulit untuk dimengerti bila guru yang menjelaskan tidak menguasai apa yang sedang dia jelaskan atau sampaikan.

Kekurangan metode demonstrasi menurut Mukrimaa (2014, hlm. 87) diantaranya:

- a) Siswa kesulitan melihat benda yang diperagakan oleh guru.
- b) Tidak semua benda yang ada dapat ditampilkan atau didemonstrasikan
- c) Siswa akan sulit mengerti jika guru tidak memahami materi.
- d) Diperlukan Persiapan lebih matang dalam pelaksanaannya.
- e) Diperlukan peralatan dan tempat yang memadai dan akan memakan waktu.
- f) Diperlukan kemampuan dan keterampilan khusus bagi guru yang akan melakukan demonstrasi.

Kekurangan metode demonstrasi menurut Budiyanto (2016, hlm. 107) adalah sebagai berikut:

- a. Siswa terkadang kesulitan melihat jalannya proses demonstrasi
- b. Semua benda tidak bisa didemonstrasikan, hanya beberapa saja yang bisa.

Menurut Hardini dan Puspitasari (2012, hlm. 29) mengemukakan bahwa kelemahan metode demonstrasi diantaranya:

- a) Siswa akan kesulitan dalam memperhatikan keseluruhan dari proses demonstrasi yang dilaksanakan.
- b) Memerlukan alat tertentu yang sulit didapat untuk pelaksanaannya.
- c) Membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- d) Media pendukung harus lengkap, jika tidak maka akan kurang efisien.

Djamarah dalam Bhidju (2020, hlm. 15) juga mengungkapkan kekurangan metode demonstrasi, diantaranya adalah siswa terkadang merasa kesulitan melihat benda apa yang akan guru demonstrasikan, dan siswa akan merasakan kesulitan dalam proses pemahaman materi jika guru tidak menguasai apa yang didemonstrasikan.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode demonstrasi ialah dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang sulit untuk dipahami, dapat meringankan beban guru untuk menjelaskan materi yang terbilang sulit dijelaskan, dapat menyajikan contoh nyata dan konkret dengan menggunakan metode demonstrasi. Sedangkan kesimpulan dari kekurangan metode demonstrasi adalah peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menyimak dan melihat proses jalannya demonstrasi yang sedang dilaksanakan guru, dan tidak semua hal bisa didemonstrasikan juga siswa akan kesulitan mengerti jika guru tidak memaksimalkan proses demonstrasi.

#### 4. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Pembelajaran Demonstrasi

Mukrimaa (2014, hlm. 85) memaparkan langkah yang harus ditempuh dalam pelaksanaan metode demonstrasi diantaranya adalah:

- a) Tahap persiapan

Pada ini guru harus menetapkan tujuan yang harus dicapai oleh siswa setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berakhir terlebih dahulu, tujuan ini menyangkut aspek pengetahuan dan keterampilan tertentu. Kemudian persiapkan secara singkat langkah demonstrasi yang akan

dilaksanakan untuk meminimalisir munculnya kegagalan. Lalu lakukanlah uji coba dengan menggunakan peralatan yang dibutuhkan.

b) Tahap pelaksanaan

1) Langkah pembuka

Pada langkah pembuka dalam tahap pelaksanaan adalah mengatur tempat duduk siswa sehingga akan memungkinkan bagi siswa untuk melihat proses demonstrasi dengan jelas. Sampaikan tujuan apa saja yang harus dicapai siswa. Sampaikan tugas apa yang harus dikerjakan oleh siswa seperti mencatat hal penting selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Langkah pelaksanaan

Pada langkah pelaksanaan ciptakanlah suasana yang baik dan hindari suasana yang menegangkan. Pastikan semua siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran. Berikan siswa kesempatan untuk memikirkan kelanjutannya sesuai dengan yang telah dilihat dari proses demonstrasi yang telah dilaksanakan sebelumnya.

3) Langkah akhir

Apabila proses pembelajaran telah selesai dilaksanakan, akhiri pembelajaran dengan memberikan tugas atau tes yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan sebagai pengukuran terhadap pemahaman siswa.

Pendapat lain dari Helmiati (2012, hlm. 72) mengemukakan bahwa langkah-langkah metode demonstrasi terdiri dari 5 tahapan diantaranya:

- a) Penentuan prosedur pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang dipelajari.
- b) Siswa diminta untuk menyaksikan guru yang sedang menampilkan sebuah demonstrasi atau peragaan.
- c) Siswa diminta untuk berlatih sendiri melakukan kegiatan yang telah guru demonstrasikan.
- d) Siswa melewati tahapan demi tahapan.
- e) Siswa dan guru sama-sama membuat simpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan bersama.

Budyanto (2016, hlm. 107) juga mengemukakan beberapa langkah dalam pelaksanaan metode pembelajaran demonstrasi, diantaranya:

- a) Demonstrasi dimulai dengan kegiatan menarik yang dapat menstimulus siswa untuk berpikir.
- b) Guru harus menciptakan suasana yang segar dan menarik serta hindari suasana yang menegangkan bagi siswa.
- c) Pastikan semua siswa memperhatikan dan mengikuti berlangsungnya proses demonstrasi dengan cara memerhatikan reaksi dari siswa.
- d) Siswa diberikan kesempatan untuk menentukan kelanjutan mengenai apa yang dilihatnya dalam proses demonstrasi yang telah dilaksanakan.
- e) Jika proses demonstrasi telah selesai dilaksanakan, akhiri pembelajaran dengan pemberian tugas yang relevan dengan materi yang disampaikan pada saat proses demonstrasi berlangsung.

Lestarai (2018, hlm. 96) juga mengemukakan prosedur atau langkah-langkah demonstrasi diantaranya:

- a) Pertama-tama guru mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran.
- b) Guru menjelaskan mengenai materi yang akan didemonstrasikan.
- c) Guru melaksanakan proses demonstrasi dilanjutkan dengan siswa yang menirukan proses demonstrasi.
- d) Guru dan siswa melaksanakan diskusi dan tanya jawab untuk penguatan materi.
- e) Proses menyimpulkan.

Menurut Suprijono (2013, hlm. 130) dalam bukunya mengemukakan langkah-langkah dalam pembelajaran demonstrasi, diantaranya:

- a) Langkah awal yang dilaksanakan adalah guru menyampaikan kepada siswa mengenai kompetensi yang harus dicapai.
- b) Guru memberikan gambaran mengenai materi yang akan disajikan kepada siswa.
- c) Guru menyiapkan alat serta bahan yang akan diperlukan dalam proses pembelajaran demonstrasi.
- d) Guru memilih salah satu siswa untuk melakukan proses demonstrasi yang disesuaikan dengan skenario yang telah disiapkan sebelumnya.
- e) Siswa diwajibkan untuk memperhatikan berlangsungnya proses demonstrasi.

- f) Satu persatu siswa menyampaikan hasil analisis dan pengalamannya dari proses demonstrasi yang telah dilaksanakan.
- g) Pembuatan kesimpulan oleh guru.

Dapat disimpulkan bahwa hal yang penting dari berbagai pendapat mengenai langkah-langkah metode pembelajaran demonstrasi diatas adalah pada saat pelaksanaan demonstrasi dilakukan, guru harus selalu memerhatikan siswa dan memastikan bahwa siswa mengikuti proses pembelajaran dengan fokus dan dengan seksama.

## **B. Media Video**

### **1. Pengertian media video**

Video adalah sebuah media yang lebih unggul dari media visual saja karena dalam media video memiliki dua unsur sekaligus yaitu suara dan gambar (Djamarah, 2014, hlm. 154). Pendapat lain mengemukakan bahwa media video adalah media yang menunjukkan gambar dan suara dengan serentak, media ini berisi materi dan pesan pembelajaran (Ramli, 2012, hlm. 85). Menurut Basuki (2001) dalam Marlina, Wahab, Susidamayani, dkk. (2021, hlm. 118) media video ialah media yang bisa dilihat dan didengar contohnya yaitu video, televisi, film bersuara dan *sound slide*. Media video adalah jenis media yang mempunyai dua unsur yakni suara dan gambar yang digabungkan (Djamarah dan Zain 2013, hlm. 124). Sedangkan pendapat lain dari Hasnida (2014, hlm. 68) yang mengungkapkan bahwa media video adalah media audio dan media visual yang dikombinasikan menjadi satu sehingga dapat disebut juga dengan media pandang-dengar.

Pada awalnya media hanya dipandang sebagai alat bantu untuk mengajar saja dan alat bantu yang digunakan adalah alat bantu visual seperti model dan alat lain, namun lama-kelamaan karena terlalu fokus pada visual sehingga kurang memperhatikan aspek desain, kemudian pada abad ke-20 dengan masuknya teknologi audio yang berpengaruh maka alat bantu visual yang sudah ada pun dilengkapi dengan alat bantu audio visual atau yang dikenal dengan video (Sumiharsono dan Hasanah, 2017, hlm. 16-17). Media video atau media audio-visual memiliki suatu karakteristik yaitu mengandung unsur suara dan gambar, alat yang digunakan dalam media video merupakan alat yang “*audible dan visible*”

yang berarti dapat didengar dan dilihat, jenis media audio-visual ini merupakan media yang lebih efektif digunakan karena mengandung dua jenis media sekaligus yaitu audio dan visual yang digabungkan menjadi satu (Cahyadi, 2019, hlm. 113).

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa media video merupakan hasil kolaborasi dari media audio dan media visual yang digabungkan sehingga media video ini mengandung suara yang dapat didengar dan visual yang dapat dilihat.

## 2. Kelebihan Media Video

Ramli (2012, hlm. 87-88) mengemukakan kelebihan media video diantaranya sebagai berikut:

- a) Melalui penggunaan media video baik di dalam video yang mengandung unsur suara ataupun tidak, guru dapat menunjukkan sebuah gerakan tertentu. Gerakan tersebut bisa berbetuk rangsangan atau berupa respon, contohnya seperti dalam program pendek dari *Vignette* yang menunjukkan interaksi dari orang-orang, melalui program ini siswa dapat mengetahui apa yang harus dan apa yang jangan siswa lakukan.
- b) Media video yang disajikan kepada peserta didik dapat dilihat kembali secara berulang kali, hal ini berguna untuk mengkritik dan mengevaluasi penampilan peserta didik dan juga bertujuan untuk memantapkan penguasaan peserta didik terhadap keterampilannya sebelum berpartisipasi di dalam keadaan yang sebenarnya.
- c) Melalui penambahan efek tertentu pada media video yang digunakan, dapat memperkuat nilai hiburan dari penyajian video itu sendiri maupun dapat memperkuat proses belajar peserta didik, contoh efeknya diantaranya adalah mempercepat dan memperlambat waktu tayangan video dan lainnya.
- d) Penggunaan media video akan dapat memberikan isi dan susunan yang lengkap dan utuh dari suatu materi pembelajaran, materi ini dapat digunakan secara bersamaan dengan buku kerja, buku petunjuk dan benda lain yang diperlukan disaat proses pembelajaran berlangsung.
- e) Informasi yang didapatkan dalam penggunaan media video dapat disajikan secara bersamaan dan serentak dan juga jumlah siswa yang ada tidak terbatas dengan memanfaatkan monitor maupun proyektor yang ada di kelas.

- f) Kegiatan belajar mandiri bagi siswa dapat dirancang menyesuaikan dengan kecepatan masing-masing saat siswa belajar.

Yuniastuti, Miftakhuddin, dan Khoiron (2021, hlm. 13-14) juga mengungkapkan bahwa kelebihan media video atau audio-visual diantaranya:

- a) Dapat memvisualisasikan kejadian atau peristiwa dari masa lalu dalam waktu yang relatif singkat.
- b) Pemikiran dan pendapat siswa dapat lebih berkembang.
- c) Dapat memperjelas konsep yang sulit menjadi lebih mudah.
- d) Dapat memotivasi dan menarik minat belajar siswa.
- e) Media video dapat diputar kembali di waktu yang berbeda sebanyak yang diinginkan.

Marliana, Wahab, Susidamaiyanti, dkk (2021, hlm. 120) mengemukakan kelebihan media audio-visual diantaranya:

- a) Dapat memproyeksikan gambar dengan jelas dan menarik bagi siswa.
- b) Dapat dilakukan penayangan ulang dalam jumlah yang banyak dan dapat disesuaikan kebagian yang diinginkan.
- c) Tidak ada aturan waktu dalam pemakaiannya.
- d) Praktis untuk digunakan dan menyenangkan dilaksanakan.
- e) Biaya relative murah karena mendapatkan hasil yang dapat diputar berulang kali.
- f) Isi video dapat dipercepat ataupun diperlambat.

*American Hospital Association* (1978) dalam Prastowo (2019, hlm. 130) mengemukakan bahwa media video memiliki kelebihan diantaranya:

- a) Media video mampu menggambarkan berbagai macam gerakan.
- b) Media video memberikan dampak dan manfaat bagi materi yang dibahas dalam pembelajaran.
- c) Media video dapat diputar ulang lebih dari sekali.
- d) Media video dapat menayangkan gerakan mulut yang telah direkam.
- e) Media video dapat menampilkan animasi dan mengkombinasikan antara gambar yang bergerak dan gambar yang tidak dapat bergerak.
- f) Untuk penayangannya, proyektor tidak sulit untuk ditemukan.

Mu'minah (2021, hlm. 1203) juga mengemukakan bahwasanya media video memiliki berbagai kelebihan, diantaranya:

- a) Menunjukkan sebuah keadaan secara nyata dari suatu proses, kejadian maupun fenomena yang telah terjadi.
- b) Media video dapat mempermudah penjelasan karena terhubung dengan media lain yaitu gambar dan tulisan.
- c) Dapat dilakukan pengulangan pada media video.
- d) Sesuai untuk menjelaskan materi dalam ranah psikomotorik.
- e) Efektif digunakan karena merupakan gabungan dari audio dan gambar, serta lebih cepat disampaikan.

### 3. kekurangan Media video

Adapun kekurangan dari media audio visual, seperti yang dikemukakan oleh Ramli (2012, hlm 87-88) sebagai berikut:

- a) Peralatan media video yang akan digunakan harus sudah tersedia dan disesuaikan format dan ukurannya dengan media tayang yang akan digunakan.
- b) Membutuhkan waktu yang banyak untuk membuat naskah dan skenario video.
- c) Tidak sedikit biaya dari produksi video dan hanya beberapa orang saja yang bisa mengerjakannya.
- d) Saat gambar video ditransformasi ke film hasilnya akan kurang bagus.
- e) Jumlah penonton akan terbatas jika media tayang menggunakan monitor yang kecil, kecuali jika menggunakan proyektor.
- f) Jumlah huruf dalam grafis video hanya ada setengah dari jumlah grafis untuk film dan gambar.
- g) Harus berhati-hati jika menggunakan grafis yang berwarna pada TV hitam putih.
- h) Perkembangan teknologi dan perubahan yang pesat dapat mengakibatkan keterbatasan sistem video menjadi bermasalah dan masalah tersebut akan berkelanjutan.

Siddiq (2019) dalam Marlina, Wahab, Susidamaiyanti, dkk (2021, hlm. 128) juga mengungkapkan kekurangan dari media audio-visual, diantaranya:

- a) Memerlukan dana yang tidak sedikit untuk proses produksi.
- b) Memerlukan sebuah keahlian khusus.

- c) Cenderung sulit untuk diperbaiki.
- d) Membutuhkan listrik baik dalam produksi maupun penyajiannya.

*American Hospital Association* (1978) dalam Prastowo (2019, hlm. 130) mengemukakan bahwa media video memiliki kekurangan diantaranya:

- a) Pembuatan media video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
- b) Tidak bisa dibuat dalam berbagai format video.

Munir (2013) dalam Batubara dan Ariani (2016, hlm. 65) mengungkapkan bahwa kekurangan media video adalah penonton akan kesulitan dalam berkonsentrasi dan berinteraksi dengan materi yang ada di dalam video, hal tersebut karena penonton cenderung beranggapan belajar dengan video merupakan kegiatan yang mudah daripada belajar dengan buku. Ditambah dengan siswa yang akan kesulitan dalam mengingat setiap rincian yang ada dalam tayangan video, karena itu dibutuhkan pengulangan dalam penayangannya.

Busyaeri, Udin, dan Zaenudin (2016, hlm. 130) juga mengemukakan kekurangan media video diantaranya:

- a) Media video terlalu menekankan isi materi daripada proses dari pengembangan materi yang digunakan.
- b) Memakan biaya yang tidak murah dan cenderung akan memberatkan guru.
- c) Keterbatasan cara penayangan karena tidak semua sekolah memiliki layar LCD besar maupun proyektor.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan media video merupakan media video dapat dilihat berulang kali sehingga sangat membantu untuk mengoreksi dan memeriksa kembali jika ada yang terlewat, media video memiliki beragam fitur seperti penambahan visual efek yang bisa menjadi hiburan bagi siswa, media video dapat di akses kapan saja dan di tayangkan secara serentak oleh siswa yang tak terbatas jumlahnya. Sedangkan kekurangan media video dapat disimpulkan bahwa untuk menggunakan media video sekolah atau guru harus memiliki sarana dan prasarana yang diperlukan seperti proyektor dan *sound system*, untuk pembuatan video membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan membutuhkan ahli untuk mengeditnya.

#### 4. Langkah-langkah Menyusun Media Video dalam Pembelajaran

Ramli (2012, hlm. 91-92) dalam bukunya yang berjudul “Media dan Teknologi Pembelajaran” mengemukakan langkah dari penggunaan media video dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

##### a) Langkah persiapan

2. Langkah persiapan menyangkut perencanaan dan berkonsultasi dengan para ahli.
3. Memberikan pengarahan, khususnya pada ide yang akan dikemukakan dalam materi yang peserta didik anggap sulit.
4. Memperhitungkan kelompok yang menjadi sasaran.
5. Sasaran diusahakan harus dalam keadaan sudah siap.
6. Memeriksa peralatan yang akan digunakan.

##### b) Langkah penyajian

- 1) Tampilkan pada waktu yang tepat dan sesuaikan dengan kebiasaan atau cara mendengarkan siswa.
- 2) Mengatur situasi dan tata letak ruangan sesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan saat proses pembelajaran dilaksanakan.
- 3) Berikanlah rasa semangat kepada siswa untuk memulai berkonsentrasi dan bersiap untuk menghadapi permasalahan yang akan datang.

##### c) Tindak lanjut

Pada tahap ini merupakan langkah untuk mengoreksi dan memperbaiki secara menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan, siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan dan kemudian tindaklanjuti pertanyaan tersebut dengan penugasan untuk peserta didik demi mengetahui apakah peserta didik betul-betul menyimak pembelajaran atau tidak.

Munadi (2013, hlm. 127-128) juga mengemukakan langkah-langkah media video untuk proses pembelajaran diantaranya:

- a) Isi dari media video yang dipilih haruslah berkaitan dan sesuai dengan materi dan juga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- b) Guru harus memastikan terlebih dahulu apakah video dapat bermanfaat bagi proses pembelajaran ataukah tidak.

- c) Guru mempersiapkan sesi diskusi untuk dilaksanakan dengan siswa setelah pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media video, hal ini dilakukan demi melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan kemampuan menentukan jawaban.
- d) Jika diperlukan putarlah media video lebih dari satu kali untuk menunjukkan bagian tertentu kepada siswa.
- e) Tugaskan pada siswa untuk memperhatikan video atau bagian tertentu dalam video, hal ini dilakukan agar siswa tidak menganggap penggunaan media video hanya sebagai hiburan belaka.
- f) Lakukan tes untuk mengetes pengetahuan yang siswa dapatkan dari penayangan media video.

Said dan Budimanjaya (2016) dalam Batubara dan Ariani (2016, hlm. 63) mengemukakan langkah dan prosedur penggunaan media video dalam pembelajaran diantaranya:

- a) Guru pertama-tama harus mempersiapkan video yang akan digunakan dalam pembelajaran, ada syarat yang harus dipenuhi diantaranya video harus berkaitan dengan materi pelajaran dan video tidak mengandung unsur tindakan asusila, pornografi, dan kekerasan, durasi video tidak terlalu singkat dan tidak terlalu lama.
- b) Mempersiapkan alat yang mendukung kegiatan pembelajaran yang menggunakan media video seperti proyektor, speaker. Juga siapkan ruangan yang kondusif serta atur tempat duduk sesuai dengan letak video yang akan ditayangkan.
- c) Siapkan tugas untuk siswa.

Munadi (2013, hlm. 129-130) juga mengemukakan langkah-langkah membuat video untuk proses pembelajaran, diantaranya:

- a) Menyesuaikan tema video dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.
- b) Mengembangkan tema video dan membuat serangkaian kejadian atau untuk pengambilan video.
- c) Menentukan teknik pengambilan video agar hasil memuaskan.
- d) Menentukan urutan bidikan video.
- e) Persiapkan adegan berikutnya untuk dibidik kamera.

- f) Ciptakan bidikan yang memiliki kesinambungan.
- g) Tidak disarankan untuk membidik video dengan durasi yang panjang.
- h) Pertahankan bidikan pada suatu titik minimal 3 detik agar penonton mendapatkan kesempatan untuk mengamati.

Prastowo (2012, hlm. 312-313) juga mengemukakan langkah-langkah penyusunan program video untuk proses pembelajaran, diantaranya:

- a) Kompetensi dasar dan materi pokok menjadi dasar dari pengambilan judul video.
- b) Sinopsis video berasal dari materi yang akan dibahas di dalam video tersebut.
- c) Jelaskanlah informasi pendukung secara padat dan menarik.
- d) Lakukanlah pengambilan gambar dan proses *editing* oleh seorang profesional agar mendapatkan hasil yang maksimal.
- e) Lakukanlah evaluasi penilaian untuk hasil pengambilan video baik dari segi substansi, edukasi, maupun segi sinematografi.
- f) Berikan penugasan kepada siswa di akhir penayangan video.
- g) Lakukanlah penilaian yang pertanyaannya berasal dari penayangan video.

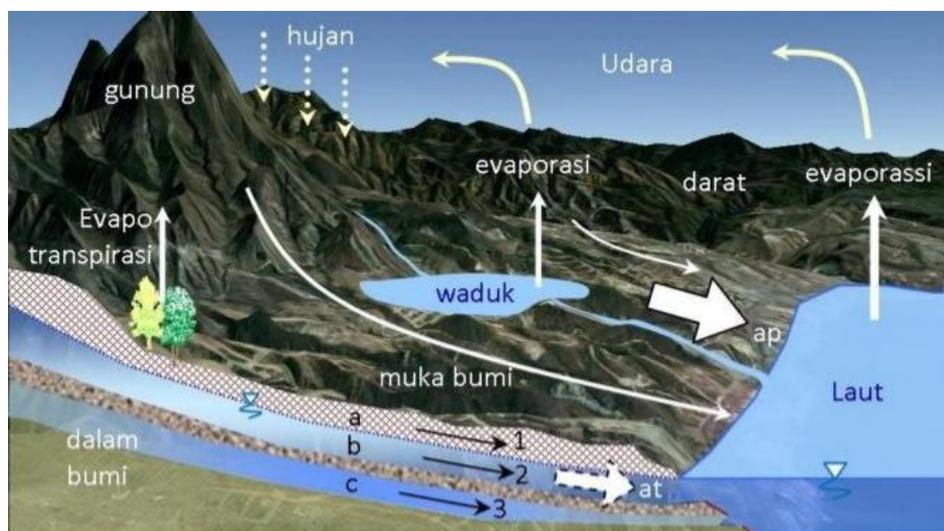
Melalui beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa hal penting dalam langkah-langkah penyusunan media video dalam pembelajaran adalah berikan penugasan pada siswa selama penayangan video, selain untuk mengetes kemampuan siswa dan mengetes fokus siswa, hal ini juga berguna agar siswa tidak menganggap tayangan video hanya sebagai hiburan saja, siswa harus mengerti bahwa proses penayangan video juga merupakan bagian dalam pembelajaran

### **C. Siklus Air**

#### **1. Pengertian Siklus Air**

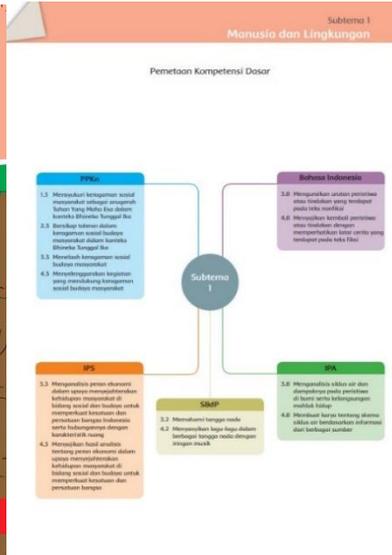
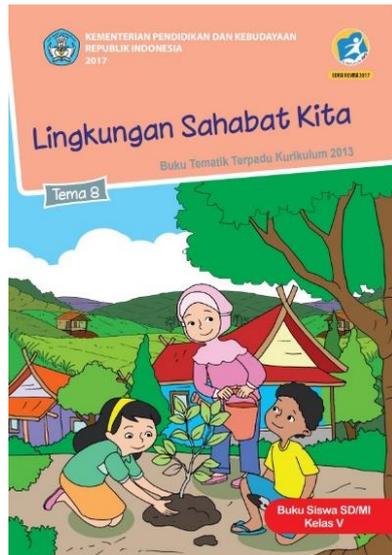
Siklus air merupakan sebuah rangkaian proses terjadinya sirkulasi air di bumi yang terjadi secara terus-menerus, hal ini diawali dengan penguapan, hujan dan kemudian air mengalir di permukaan dan aliran air tanah lalu berlanjut ke laut dan mengalami penguapan kembali (Bisri, 2012, hlm. 1). Kodoatie (2012, hlm. 50) dalam bukunya mengungkapkan bahwa hidrologi adalah siklus yang menjelaskan perjalanan air yang terjadi secara terus menerus di darat, di permukaan tanah, di dalam tanah dan di laut serta di udara. Daur air adalah perjalanan air mulai dari laut

ke atas atmosfer lalu menuju ke permukaan tanah dan kembali lagi ke laut dan proses itu berlangsung tanpa henti (Badaruddin, Kadir, dan Nisa 2021, hlm. 5). Pendapat lain dari Wilson dan Mitchell (1987) dalam Ngatimin, Muhannah, Arif, dkk (2020, hlm. 3) bahwa siklus air ialah suatu siklus yang tidak pernah berhenti bermula dari atmosfer turun ke bumi kemudian kembali lagi ke atmosfer untuk diturunkan lagi ke bumi. Lalu pendapat lain datang dari Hutagaol, (2015, hlm. 5) yang menyatakan bahwa air mengalami suatu peristiwa yang berlangsung terus-menerus tanpa henti dimanakan dengan siklus hidrologi. Melalui berbagai pendapat di atas disimpulkan bahwa siklus hidrologi ialah sebuah peristiwa yang berlangsung tanpa henti dimana air mengalami perputaran yang dimulai dari bumi ke atas atmosfer dan kembali lagi melalui hujan. Proses siklus air ditunjukkan oleh gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1 siklus hidrologi

Sumber: (Kodoatie, 2012, hlm. 51)



Subtema 1 Manusia dan Lingkungan		Subtema 1 Manusia dan Lingkungan	
Ruang Lingkup Pembelajaran		Ruang Lingkup Pembelajaran	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIBANGUN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIBANGUN
<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengaplikasikan konsep pemertahanan untuk menjelaskan fenomena alam yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Berpartisipasi dalam kegiatan sederhana untuk meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sosial.</li> </ol>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menghargai perbedaan pendapat dengan orang lain.</li> <li>Cermat.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Persepsi atau tindakan dalam budaya.</li> <li>Perubahan sosial.</li> <li>Perubahan sosial.</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengaplikasikan konsep pemertahanan untuk menjelaskan fenomena alam yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep "Kampungku" yang berkaitan dengan masyarakat.</li> <li>Melakukan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Berpartisipasi dalam kegiatan sederhana untuk meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan kegiatan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> </ol>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Persepsi diri.</li> <li>Menghargai perbedaan pendapat dengan orang lain.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Persepsi atau tindakan dalam budaya.</li> <li>Perubahan sosial.</li> <li>Perubahan sosial.</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengaplikasikan konsep pemertahanan untuk menjelaskan fenomena alam yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan kegiatan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> </ul>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Berpartisipasi dalam kegiatan sederhana untuk meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Berpartisipasi dalam kegiatan sederhana untuk meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan kegiatan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan kegiatan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> </ol>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menghargai perbedaan pendapat dengan orang lain.</li> <li>Cermat.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Persepsi atau tindakan dalam budaya.</li> <li>Perubahan sosial.</li> <li>Perubahan sosial.</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengaplikasikan konsep pemertahanan untuk menjelaskan fenomena alam yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep "Kampungku" yang berkaitan dengan masyarakat.</li> <li>Melakukan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Berpartisipasi dalam kegiatan sederhana untuk meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan kegiatan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> </ol>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Persepsi diri.</li> <li>Menghargai perbedaan pendapat dengan orang lain.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Persepsi atau tindakan dalam budaya.</li> <li>Perubahan sosial.</li> <li>Perubahan sosial.</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengaplikasikan konsep pemertahanan untuk menjelaskan fenomena alam yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan kegiatan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> </ul>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengaplikasikan konsep pemertahanan untuk menjelaskan fenomena alam yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Berpartisipasi dalam kegiatan sederhana untuk meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan kegiatan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> </ol>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menghargai perbedaan pendapat dengan orang lain.</li> <li>Cermat.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Persepsi atau tindakan dalam budaya.</li> <li>Perubahan sosial.</li> <li>Perubahan sosial.</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengaplikasikan konsep pemertahanan untuk menjelaskan fenomena alam yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep "Kampungku" yang berkaitan dengan masyarakat.</li> <li>Melakukan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Berpartisipasi dalam kegiatan sederhana untuk meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan kegiatan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> </ol>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Persepsi diri.</li> <li>Menghargai perbedaan pendapat dengan orang lain.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Persepsi atau tindakan dalam budaya.</li> <li>Perubahan sosial.</li> <li>Perubahan sosial.</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengaplikasikan konsep pemertahanan untuk menjelaskan fenomena alam yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> <li>Melakukan kegiatan pengamatan untuk mengamati perubahan sosial yang berkaitan dengan lingkungan sosial.</li> </ul>

**Subtema 1**  
Manusia dan Lingkungan

Perhatikan gambar-gambar di atas.

- Fakta-fakta apa saja yang ditunjukkan gambar-gambar tersebut?
- Apakah lingkungan berguna bagi manusia? Mengapa?
- Apakah keuntungan yang diperoleh manusia jika menjaga lingkungan?
- Apakah akibatnya jika manusia tidak menjaga lingkungan?
- Bagaimana kondisi lingkungan di sekitarmu?

Subtema 1: Manusia dan Lingkungan 1

**Ayo Membaca**

**Siklus Air**

Manusia selalu membutuhkan air dalam kehidupan sehari-hari. Kegunaan air antara lain untuk keperluan rumah tangga, pertanian, industri, dan untuk pembangkit listrik. Begitu besarnya kebutuhan manusia akan air. Kita bersyukur, air senantiasa tersedia di bumi. Oleh karena itu, manusia seharusnya senantiasa bersyukur kepada Tuhan pencipta alam.

Mengapa air selalu tersedia di bumi? Air selalu tersedia di bumi karena air mengalami siklus. Siklus air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus-menerus dari bumi ke atmosfer, lalu kembali ke bumi. Siklus air ini terjadi melalui proses penguapan, pengendapan, dan penguapan. Perhatikan skema proses siklus air berikut ini!

**Siklus Air**

Air di laut, sungai, dan danau menguap akibat panas dari sinar matahari. Proses penguapan ini disebut *evaporasi*. Uap air juga mengeluarkan uap air ke udara. Uap air dari permukaan bumi naik dan berkumpul di udara. Lama-kelamaan, udara tidak dapat lagi menampung uap air (jenuh). Proses ini disebut *presipitasi* (pengendapan). Ketika suhu udara turun, uap air akan berubah menjadi titik-titik air. Titik-titik air ini membentuk awan. Proses ini disebut *kondensasi* (pengembunan).

Subtema 1: Manusia dan Lingkungan 9

Gambar 2.2 materi siklus air dalam buku tema

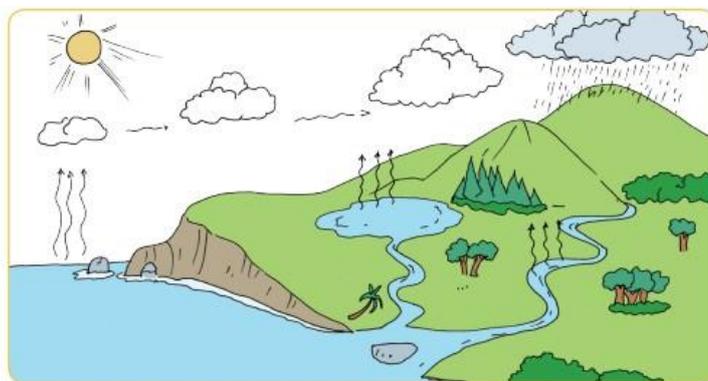
Siklus air merupakan materi dalam Tema 8 (lingkungan sahabat kita) Subtema 1 (manusia dan lingkungan) pembelajaran 2 buku tematik terpadu kurikulum 2013 di kelas V Sekolah Dasar seperti pada gambar 2.2. Pada buku tema tersebut dijelaskan proses terjadinya siklus air yang menjadi jawaban atas sebuah pertanyaan yang tertulis di awal cerita yang berbunyi “Mengapa air selalu tersedia di bumi?”, di dalam penjelasannya terdapat pula gambar yang menunjukkan fenomena siklus air atau perputaran air yang terjadi diantara langit dan bumi. Materi siklus air yang terdapat dalam buku tema tersebut adalah:

a) Pengertian siklus air

Siklus air adalah sirkulasi dari air secara berulang mulai dari bumi ke atmosfer lalu kembali lagi ke bumi. Hal ini terjadi karena proses penguapan, pengendapan, dan pengembunan.

b) Proses terjadinya siklus air

Adanya panas matahari akan menyebabkan semua air yang ada di bumi mengalami penguapan, proses tersebut adalah evaporasi. Tumbuhan pun menghasilkan uap air ke udara, uap yang ada kemudian naik dan berkumpul di atas dan kemudian udara tidak lagi mampu menampung uap air, proses ini disebut dengan pengendapan atau presipitasi. Pada saat suhu udara di atas turun akan menyebabkan uap air berubah menjadi butiran air dan butiran ini membentuk awan, proses ini dinamakan dengan kondensasi atau pengembunan, butiran air pada awanpun akan turun ke bumi sebagai hujan.



*Gambar 2.3 siklus air*

Air hujan yang turun akan diresap oleh tanah dan akan menjadi air tanah yang ada pada sumur, air ini juga akan menembus ke danau dan sungai kemudian akan mengalir ke laut. Lalu air sungai akan menguap kembali menjadi dan membentuk

uap yang akan membentuk awan dan proses siklus airpun akan kembali terulang. Dari peristiwa tersebut air yang ada di bumi itu berjumlah tetap namun bentuk dan tempatnya saja yang berbeda.

c) Manfaat air bagi manusia

Manusia tentu membutuhkan air untuk berlangsungnya kehidupan sehari-hari, air berguna untuk kebutuhan rumah tangga, pertanian, industri, dan untuk membangkitkan listrik. Manusia sangat membutuhkan air dan air yang manusia gunakan berasal dari berbagai sumber air seperti sumur, dan air PAM sebagai sumber air buatan dan danau, sungai serta laut sebagai sumber air alami. Dalam kehidupan manusia air juga digunakan untuk minum, mencuci, mandi, menyiram tanaman dan memasak. Sebagian besar tubuh manusia terdiri dari air, jika manusia tidak minum maka akan dehidrasi dan tubuh menjadi lesu. Sangat banyak sekali manfaat air untuk kehidupan manusia, maka dari itu manusia harus menggunakan air dengan baik.

d) Manfaat air bagi hewan

Air juga sangat bermanfaat dan dibutuhkan oleh hewan, tiga perlima tubuh hewan terdiri dari air contohnya darah, air liur dan air kencing hewan adalah air. Kebutuhan air bagi hewan dan manusia sama pentingnya, manfaat air bagi hewan adalah untuk mempertahankan suhu tubuh, tempat tinggal bagi hewan air, untuk membuat susu, serta untuk membersihkan tubuh.

e) Manfaat air bagi tumbuhan

Tanaman juga memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap air, jika tumbuhan kekurangan air dapat menyebabkan terhambatnya pertumbuhan tanaman, terhambatnya produksi buah, dan fotosintesis. Tumbuhan bahkan akan mati jika kekurangan air. Manfaat air bagi tumbuhan diantaranya adalah bahan utama fotosintesis, mengangkut air, pengatur suhu tubuh tumbuhan.

f) Cara menghemat air

Meskipun air selalu tersedia di bumi, namun tidak jarang kekeringan dan kekurangan air bersih selalu melanda di berbagai daerah, hal ini disebabkan oleh manusia yang banyak mencemari air, menebang pohon yang berfungsi untuk menyimpan air, proses betonisasi yang menghambat peresapan air untuk proses siklus air, pembangunan perumahan yang dilakukan di daerah resapan air. Maka

dari itu kita harus menghemat air dengan cara mematikan kran air saat tidak digunakan, tidak mencemari air dengan limbah pabrik, menjaga lingkungan daerah resapan air, tidak membuang sampah di aliran air dan masih banyak lagi.

## 2. Komponen Siklus Air

Kodoatie (2012, hlm. 66) menjelaskan komponen siklus hidrologi sebagai berikut:

- b) Aliran dasar, aliran ini merupakan bagian dari air tanah baik itu berasal dari akuifer bebas maupun berasal dari akuifer tekanan yang mengalir ke arah sungai.
- c) Infiltrasi dan perlokasi, infiltrasi merupakan proses terserapnya air dari permukaan ke dalam tanah.
- d) Aliran batang/gagang, aliran batang/gagang merupakan air yang mengalirnya melalui batang, cabang, dahan dari sebuah tanaman.
- e) Intersepsi dan *throughfall*, intersepsi merupakan proses dari tanaman, bangunan maupun permukaan lain yang menahan air hujan yang kemudian didistribusikan ke tanah. Sedangkan *throughfall* ialah proses tertahannya air hujan yang tidak langsung turun ke tanah dikarenakan pohon yang rimbun menahannya.
- f) Aliran kapiler, aliran ini menjelaskan molekul air yang tertarik ke arah partikel tanah.
- g) Aliran permukaan (*run-off*), air yang mengalir di atas tanah disebut dengan aliran permukaan.
- h) *Litter flow*, tumbuhan menghasilkan sampah daun kering yang menumpuk, sampah ini menghambat *run-off*, kemudian air yang mengalir melalui lahan penuh sampah ini disebut dengan aliran sampah atau *litter flow*.

Dapat disimpulkan bahwa aliran dasar termasuk kedalam bagian dari air tanah yang berasal dari sungai, infiltrasi dan perlokasi merupakan proses air yang terserap oleh tanah, aliran batang merupakan air yang mengalir melalui batang tanaman, intersepsi *throughfall* merupakan proses penahanan air oleh bangunan, pohon atau permukaan lain yang menyebabkan air tidak turun langsung ke tanah, aliran kapiler merupakan proses dari molekul air yang tertarik oleh partikel tanah,

aliran permukaan merupakan air yang mengalir di permukaan tanah, *litter flow* adalah sampah yang menumpuk dan menghambat proses dari aliran permukaan.

#### **D. Hasil belajar**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Winkel (1996) dalam Purwanto (2013, hlm. 45) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan sebuah perubahan yang menyebabkan manusia berubah dari segi sikap dan segi tingkah laku. Hasil belajar merupakan "*ends being attained*" yang berarti tujuan sedang dicapai, maksudnya adalah sebuah capaian dari proses belajar yang sudah dilalui siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan sebelumnya (Purwanto, 2013, hlm. 45). Hasil belajar ialah sebuah kemampuan yang dimiliki siswa yang diperoleh setelah siswa tersebut melaksanakan dan mempunyai pengalaman pembelajaran (Sudjana, 2014, hlm. 22). Menurut Mulyono (1999) dalam Rosyid, Mustajab, dan Abdullah (2019, hlm.11) hasil belajar ialah suatu kemampuan yang didapatkan oleh siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang instruksional. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) dalam Rosyid, Mustajab, dan Abdullah (2019, hlm.11) mengemukakan bahwasanya hasil belajar ialah sebuah proses guna melihat sampai mana siswa menguasai pelajaran atau dapat diartikan pula sebagai keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran yang ditandai dengan jumlah angka, huruf ataupun simbol tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Dari berbagai pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar ialah sebuah capaian siswa setelah mereka melewati pembelajaran dimana hasil yang di dapat tersebut bisa ditandai dengan angka ataupun huruf.

##### **2. Ranah Kognitif**

Ranah kognitif dalam pembelajaran mencakup kecakapan dalam mengarahkan dan menyalurkan aktifitas kognitifnya seperti keterampilan dalam memecahkan masalah (Thobroni, 2016, hlm. 21). Rachmawati dan Daryanto (2015, hlm. 40) mengemukakan bahwa ranah kognitif berkaitan dengan aspek intelektual siswa atau aspek berpikir dan bernalar seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan siswa dalam berpikir. Pendapat lain menyebutkan bahwa ranah kognitif merupakan suatu perubahan baru yang melibatkan pengetahuan seseorang

(Setiawati, 2018, hlm. 33). Solichin (2012) dalam Utama dan Heldisari (2021, hlm. 17) mengungkapkan bahwa ranah kognitif merupakan ranah pembelajaran yang mencakup aspek intelektual atau aspek pikiran dan pengetahuan. Kognitif berkaitan dengan kognisi dan pengetahuan yang hasilnya diperoleh dari pengamatan, penelitian dan lainnya (Haryadi dan Aripin, 2015, hlm. 41). Dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif dalam pembelajaran merupakan hal yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya. Bloom (1990) dalam Purwanto (2013, hlm. 50) mengemukakan bahwa indikator tingkatan belajar kognitif terdiri dari 6 tingkatan diantaranya adalah C1 mengingat, C2 memahami, C3 mengaplikasikan, C4 menganalisis, C5 mengevaluasi, C6 menciptakan, semakin tinggi tingkatannya maka akan semakin kompleks pula penguasaannya.

**Tabel 2.1**  
**kategori pada dimensi proses kognitif**

Kategori	Proses Kognitif Beserta Contohnya
1. MENGINGAT	Mengambil pengetahuan jangka Panjang dari ingatan
1.1. Mengenali	(mengenali waktu kejadian dari sebuah peristiwa penting yang ada di sejarah Indonesia)
1.2. Mengingat kembali	(Mengenang kejadian penting dalam sejarah Indonesia)
2. MEMAHAMI	Membangun makna yang berasal dari materi, mencakup apa saja yang diucapkan, ditulis, dan di gambar
2.1. Menafsirkan	(Menyusun Kembali susunan kata dari ucapan dan dokumen)
2.2. Mencontohkan	(Memberikan contoh dari aliran seni lukis)
2.3. Mengklasifikasikan	(mengelompokkan kelainan mental yang sebelumnya telah diteliti atau telah diberikan penjelasan)
2.4. Merangkum	(Meringkas mengenai peristiwa yang ditampilkan di televisi)
2.5. Menyimpulkan	(Memberikan kesimpulan mengenai tata bahasa berdasarkan contohnya dalam belajar bahasa asing)

<b>Kategori</b>	<b>Proses Kognitif Beserta Contohnya</b>
2.6. Membandingkan	(Membandingkan kejadian yang terjadi dalam sejarah dengan keadaan saat ini)
2.7. Menjelaskan	(Menerangkan penyebab terjadinya peristiwa penting dalam sejarah Indonesia pada abad ke-18)
3. MENGAPLIKASIKAN	Menerapkan prosedur dalam suatu keadaan tertentu
3.1. Mengeksekusi	(Membagi satubilangan dengan yang lain, bilangannya terdiri dari beberapa digit)
3.2. Mengimplementasikan	(Menerapkan hukum Newton kedua pada konteks yang tepat)
4. MENGANALISIS	Membagi materi menjadi bagian penyusunnya dan menentukan kaitan antar tiap bagian dan keseluruhan dari struktur atau tujuannya.
4.1. Membedakan	(Membedakan bilangan yang berkaitan dan yang tidak berkaitan dalam soal cerita pada matematika)
4.2. Mengorganisasi	(Menyusun bukti dalam cerita yang ada pada sejarah menjadi bukti yang dapat mendukung serta menentang penjelasan historis)
4.3. Mengatribusikan	(Menunjukkan sebuah pandangan dari penulis esai sesuai dengan sudut pandang politik si penulis)
5. MENGEVALUASI	Mengambil sebuah keputusan dari kriteria atau standar yang ada.
5.1. Memeriksa	(Memeriksa kesimpulan seorang ilmuwan apakah sudah sesuai data yang diamati)
5.2. Mengkritik	(Menentukan metode yang paling baik untuk menyelesaikan suatu masalah dari dua metode yang ada)
6. MENCIPTA	Menggabungkan sebuah bagian untuk Menyusun hal baru dan koheren atau untuk keperluan membentuk produk yang orsinal.
6.1. Merumuskan	(Merumuskan hipotesis mengenai penyebab terjadinya sebuah fenomena)
6.2. Merencanakan	(Merencanakan sebuah proposal penelitian dengan topik mengenai sejarah tertentu)
6.3. Memproduksi	(Membuat habitat untuk suatu spesies tertentu demi tercapainya suatu tujuan)

Sumber: Anderson dan Krathwohl (2015) dalam Khalishah dan Iklilah  
(2021, hlm. 256-257)

Dapat disimpulkan bahwa indikator dari hasil belajar kognitif terdapat 6 tingkatan mulai dari urutan yang paling mudah C1 kemudian C2, C3, C4, C5 hingga yang paling sulit yaitu C6, semuanya saling memiliki keterkaitan, jika siswa tidak dapat mencapai aspek C1 maka siswa juga tidak bisa mencapai aspek C2 dan seterusnya.

Rachmawati dan Daryanto (2015, hlm. 40) mengemukakan tujuan dari pembelajaran kognitif diantaranya:

- a) Mengetahui, siswa diharapkan dapat mengingat fakta yang ada, kata-kata istilah, konsep, peristiwa, aturan, kategori, metodologi, teori dan lain-lain.
- b) Memahami, dalam hal ini siswa diharapkan dapat menafsirkan sesuatu, menerjemahkan sesuatu ke dalam bentuk lain, mengungkapkan dengan kata-kata sendiri, menebak akibat dari sesuatu, dan menyimpulkan sesuatu berdasarkan apa yang telah diketahui.
- c) Menerapkan, dalam hal ini siswa diharapkan dapat menggunakan apa yang telah dipelajari dalam pembelajaran.
- d) Menganalisis, dalam hal ini siswa diharapkan dapat menguraikan hal yang utuh ke dalam bagian-bagian tertentu dan dapat melihat bagaimana hubungan dan koneksi dari bagian-bagian tersebut.
- e) Mensintesis, dalam hal ini siswa diharapkan dapat menggabungkan suatu bagian-bagian yang terpisah menjadi sesuatu yang baru.
- f) Mengevaluasi, dalam hal ini siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan untuk menilai sesuatu dengan kriteria tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kognitif ialah siswa dapat mengingat fakta, konsep dan peristiwa serta memahami dan menafsirkan sesuatu dengan baik, menerapkan ilmu yang didapatkan dan siswa dapat menguraikan ilmunya ke dalam beberapa bagian dan menghubungkannya kembali, siswa juga dapat mengevaluasi dan memeriksa sesuatu untuk kemudian dinilai.

### 3. Ranah Afektif

Hasil belajar afektif merupakan hasil dari pembelajaran yang melibatkan kesadaran siswa untuk melakukan suatu perbuatan (Rachmawati dan Daryanto,

2015, hlm. 45). Ranah afektif berhubungan dengan hal yang menyangkut emosional seperti perasaan, motivasi, rasa antusias dan lainnya (Basuki dan Hariyanto, 2016, hlm. 183). Pendapat lain menyebutkan bahwa ranah afektif merupakan suatu perubahan baru yang melibatkan nilai-nilai dan sikap siswa (Setiawati, 2018, hlm. 33). Andersen (1981) dalam Utama dan Heldisari (2021, hlm. 17) juga mengungkapkan bahwa ranah afektif dalam pembelajaran berkaitan dengan perilaku manusia seperti sikap, nilai dan moral. Cakupan afektif adalah hal yang berhubungan dengan psikis manusia, ranah ini melibatkan rasa dan jiwa seperti nilai moral, emosi dan penghormatan (Haryadi dan Aripin, 2015, hlm. 42). Dapat disimpulkan bahwa belajar dalam ranah afektif mencakup hal seperti kepekaan dan kesadaran siswa, dan semua hal yang melibatkan perasaan manusia.

Indikator pada ranah afektif menurut Daryanto (2016, hlm. 117) diantaranya:

a) Menerima

Aspek ini meliputi kesadaran atau kemauan siswa dalam mengikuti fenomena, aspek ini berkaitan dengan kegiatan mempertahankan, menimbulkan dan mengarahkan fokus siswa.

b) Menjawab

Aspek ini berkaitan dengan partisipasi aktif dari siswa seperti kemampuan untuk menjawab, membaca dan aktif.

c) Menilai

Aspek ini berkaitan dengan cara siswa menilai suatu objek, fenomena, atau tingkah laku tertentu.

d) Organisasi

Berkaitan dengan kemampuan menggabungkan nilai yang berbeda, kemampuan menyelesaikan konflik dalam nilai itu.

e) Karakteristik dari suatu nilai atau kompleks nilai.

Berkaitan dengan siswa yang mengontrol tingkah lakunya untuk jangka waktu yang lama sehingga akan membentuk karakteristik yang atau pola hidup.

Tujuan dari pembelajaran afektif menurut Rachmawati dan Daryanto (2015, hlm. 45) diantaranya:

- a) Siswa memperhatikan, menunjukkan minatnya dan sadar akan keberadaan suatu gejala, kondisi, dan situasi serta masalah tertentu seperti menyadari keindahan karya seni.
- b) Memberikan reaksi dan respon terhadap gejala, situasi, dan kegiatan itu disertai perasaan puas.
- c) Menghargai dan menerima sebuah nilai, mengutamakan dan bahkan dapat menaruh suatu komitmen terhadap nilai itu dan juga rela untuk mempertaruhkannya.
- d) Mengelompokkan nilai-nilai dengan membuat konsep dan sistem dalam pemikirannya.
- e) Mengkarakterisasi nilai dan menginternalisasikan serta menjadikan hal itu bagian dari dirinya sendiri serta menerimanya sebagai falsafah hidup.
- f) Hubungan timbal balik yang terjadi antar tujuan, materi, proses dan hasil dari suatu pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari ranah psikomotor adalah siswa dapat menunjukkan sesuatu yang dimilikinya dengan penuh percaya diri, siswa juga bisa memberikan reaksi dan respon dari kejadian tertentu dan dapat menghargai suatu nilai dan mengorganisasikan nilai tersebut dengan pemikirannya sendiri.

#### 4. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah hasil belajar yang berada dalam kawasan yang berhubungan dengan keterampilan siswa yang melibatkan fungsi dari sistem syaraf dan otot siswa serta melibatkan fungsi psikis (Rachmawati dan Daryanto, 2015, hlm 42). Suprijono (2009) dalam Thobroni (2016, hlm. 21) mengemukakan bahwa ranah motorik melibatkan kemampuan untuk melakukan gerakan jasmani dalam mengkoordinasi sehingga dapat mewujudkan otomatisisme dalam gerakan jasmaninya. Bloom (1979) dalam Basuki dan Hariyanto (2016, hlm. 208) mengungkapkan bahwa ranah psikomotor berhubungan dengan pencapaian yang melibatkan aktifitas otot dan kekuatan fisik siswa. Pendapat lain menyebutkan bahwa ranah afektif merupakan suatu perbahan baru yang melibatkan keterampilan (Setiawati, 2018, hlm. 33). Utama dan Heldisari (2021, hlm. 17) mengungkapkan bahwa ranah psikomotorik mencakup hasil belajar yang didalamnya terdapat keterlibatan dari otot dan fisik siswa. Dapat disimpulkan bahwa ranah psikomotorik

dalam pembelajaran adalah ranah yang mencakup hal-hal yang didalamnya melibatkan kegiatan fisik atau gerakan yang melibatkan aktifitas otot contohnya adalah olahraga.

Rachmawati dan Daryanto (2015, hlm. 43-44) juga mengemukakan tujuan dari pembelajaran psikomotor diantaranya:

- a) Agar siswa bisa melakukan gerakan-gerakan fisik diantaranya seperti berjalan, melompat, menarik, berlari, mendorong dan lainnya.
- b) Agar siswa mampu menunjukkan kemampuan yang berupa konseptual secara visual, auditif, taktial, kinestetik, serta dapat mengkoordinasi keseluruhannya.
- c) Agar siswa dapat mempertunjukkan kemampuan fisiknya yang berupa ketahanan, kelenturan, kelincahan, dan kecepatan dalam bereaksi.
- d) Agar siswa dapat melakukan gerakan-gerakan yang terampil, melakukan permainan yang teratur, berolahraga, dan berkesenian.
- e) Agar siswa dapat melakukan komunikasi non verbal dengan kata lain dapat menyampaikan sebuah pesan dengan gerak wajah, gerak tangan, penampilan, dan ekspresi yang kreatif seperti menari.

Daryanto (2016, hlm. 122-123) mengemukakan 6 jenjang pengukuran pada ranah psikomotor, diantaranya:

**Tabel 2.2**  
**Pengukuran Ranah Psikomotor**

<b>Tingkat Klasifikasi dan Subkategori</b>	<b>Batasan</b>	<b>Tingkah Laku</b>
1. Gerakan refleks 1.1. Refleks segmental 1.2. Refleks intersegmental 1.3. Refleks suprasegmental	perilaku yang muncul tanpa sadar dalam merespon suatu rangsangan.	Bungkuk, meregangkan badan, dan menyesuaikan postur tubuh.
2. Gerakan fundamental yang dasar 2.1. Gerakan lokomotor 2.2. Gerakan nonlokomotor 2.3. Gerakan manipulatif	Pola gerakan yang terbentuk oleh paduan gerakan refleks dan merupakan dasar gerakan terampil kompleks.	berjalan, berlari, melompat, meluncur, berguling, mendaki, mendorong, tarik, pelintir, pegang.
3. Kemampuan perseptual 3.1. Diskriminasi kinestetis 3.2. Diskriminasi visual 3.3. Diskriminasi auditeoris	menafsirkan rangsangan melalui berbagai cara yang memberikan data	Hasil kemampuan perseptual siswa diamati melalui

<b>Tingkat Klasifikasi dan Subkategori</b>	<b>Batasan</b>	<b>Tingkah Laku</b>
3.4. Diskriminasi taktik 3.5. Diskriminasi terkoordinir	kepada siswa untuk menyesuaikan dengan lingkungan siswa.	semua gerakan yang disengaja.
4. Kemampuan fisik 4.1. Ketahanan 4.2. Kekuatan 4.3. Fleksibilitas 4.4. Agilitas	Karakter fungsional yang berasal dari kekuatan alami yang esensial bagi tumbuh kembang gerakan yang terampil.	Berlari jarak jauh, berenang, gulat, bungkuk, balet, magnetik.
5. Gerakan terampil 5.1. Keterampilan adaptatif 5.2. Keterampilan adaptatif terpadu 5.3. Keterampilan adaptatif kompleks	Tingkat yang efisien jika melaksanakan tugas gerakan yang kompleks berdasarkan pola atau gerakan interen.	Segala keterampilan yang terbentuk karena dasar lakomotor dan pola gerakan yang manipulatif.
6. Komunikasi nondiskursif 6.1. Gerakan ekspresif 6.2. Gerakan interpretif	Komunikasi yang terjadi dari gerakan tubuh mulai dari ekspresi wajah hingga gerakan koreografis yang sulit.	Postur tubuh, gerakan wajah, segala gerakan tari dan koreografi yang dilakukan secara efisien.

Sumber: (Daryanto, 2016, hlm. 122-123)

Dapat disimpulkan bahwa ranah psikomotor mencakup gerakan reflek yang terjadi secara tidak sadar, gerakan dasar yang berupa pola gerakan yang terjadi akibat gerakan reflek, kemampuan perseptual yang merupakan stimulasi bagi siswa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, kemampuan fisik yang berasal dari kekuatan organik, gerakan terampil yang bisa melakukan gerakan kompleks, komunikasi non-diskursif yang merupakan komunikasi dengan menggunakan gerakan tubuh.

#### 5. Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Karwati and Priansa (2014. hlm. 218) dalam bukunya mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar diantaranya adalah:

##### 1) Faktor Internal

Faktor internal ini berkaitan dengan sesuatu yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Contohnya seperti jasmaniah yang meliputi kesehatan badan dan fungsi dari tubuh yang berpengaruh terhadap kegiatan belajar peserta didik. Psikologis juga termasuk ke dalam faktor internal yang meliputi perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan dalam melaksanakan pembelajaran akan

mempengaruhi kegiatan belajar dan psikologis. Rasa lelah juga akan mempengaruhi proses belajar, baik kelelahan jasmani atau rohani akan mempengaruhi proses belajar peserta didik bahkan akan berdampak buruk.

## 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal berasal dari luari diri siswa contohnya lingkungan seperti tempat siswa tinggal, kondisi keluarga, keadaan sekolah saat proses pembelajaran berlangsung, dan kondisi masyarakat di sekitar tempat tinggal peserta didik akan memberikan pengaruh terhadap kesiapan dan konsentrasi peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran.

Peneliti menyimpulkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, mulai dari faktor internal yang berupa Kesehatan mental dan fisik siswa yang bisa mempengaruhi kegiatan siswa dalam belajar, contoh nyata nya berupa kurangnya perhatian dan memiliki gangguan kesehatan faktor eksternal juga merupakan hal yang mempengaruhi hasil belajar, contohnya seperti kondisi lingkungan tempat di mana siswa belajar, jika lingkungan itu tidak kondusif dan mengganggu maka akan menghambat proses belajar siswa.

## F. Penelitian terdahulu

1. Nama: Suci Rahmizul (2019. hlm i) mahasiswa Universitas Negeri Medan.  
Judul: Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Pemangkasan Rambut solid Pada Siswa Kelas XI SMK NEGERI 10 MEDAN.  
Hasil penelitian: Rahmizul (2019, hlm. i) menyimpulkan bahwa penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian *quasy eksperiment*. Disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan metode demonstrasi berbantuan media video memperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 83,93. Sedangkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan metode demonstrasi tanpa media pada materi yang sama memperoleh nilai *posttest* sebesar 79,30. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode demonstrasi berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa pada materi pemangkasan rambut sebesar 5,84% daripada kelas yang menggunakan demonstrasi tanpa media.

2. Nama: Sisilia Ursula G Hagul (2021, hlm. vii) mahasiswa Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Judul: Pengaruh Penggunaan Metode Demonstrasi Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Kelas X SMA Negeri 8 Yogyakarta Pada Materi Usaha dan Energi.

Hasil penelitian: Hagul (2021, hlm. vii) menyimpulkan bahwa penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penelitian eksperimental kuantitatif. Kemudian subjek dalam penelitian ini adalah kelas X yang berjumlah 36 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan rata-rata hasil belajar pada saat *pretest* adalah 79,8 dan rata-rata hasil belajar pada saat pelaksanaan *posttest* adalah 88,9. Nilai rata-rata minat awal peserta didik adalah 62,7 dan nilai rata-rata minat akhir adalah 67,5. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan metode eksperimen berbantuan video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik namun tidak dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Nama: Muhammad Afif Bahar, Anita Trisiana, Oktiana Handini ( 2019, hlm. 64)

Judul: Pengaruh metode demonstrasi didukung video terhadap hasil belajar pembelajaran tematik integratif

Hasil penelitian: (Bahar, Trisiana, Handini, 2019, hlm. 64) menyebutkan bahwa penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran tematik yang pelaksanaannya kurang maksimal dan siswa yang hanya berperan sebagai pendengar sehingga membuat siswa tidak begitu antusias dan tertarik dengan proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*, observasi, dan wawancara untuk mengetahui hasil belajar pada ketiga ranah menggunakan analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari *pretest* yang memiliki rata-rata 5,17 dan *posttest* sebesar 8,41. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode demonstrasi didukung video terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran tematik SDN Banyuanyar III.

4. Nama: Lia Angela (2021, hlm. 111) mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

Judul: Pengaruh Metode Demonstrasi Disertai Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Kerinci.

Hasil penelitian: Angela (2021, hlm. 111) menyimpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh dari metode demonstrasi yang disertai dengan video animasi terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas VIII SMPN 5 Kerinci. Penelitian ini menggunakan *Quasy Eksperiment non equivalent post-test only control group design*. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen adalah 78,18 dan pada kelas kontrol memperoleh hasil 64,79. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi yang disertai dengan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Kerinci.

5. Nama: Fiqri Soniawan (2017, hlm. i) mahasiswa Universitas Negeri Padang.  
Judul: Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VIII SMP Negeri 16 Kota Padang.

Hasil penelitian: Soniawan (2019, hlm. i) menyimpulkan bahwa Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena nilai TIK siswa kelas VIII SMPN 16 Kota Padang yang rendah dan dalam proses pembelajaran praktek siswa hanya dibekali dengan lembaran tugas tanpa cara penjelasannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *quasy eksperimental design* dengan kelas VIII.5 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.8 sebagai kelas kontrol. Hasil dari penelitian ini adalah nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yaitu sebesar 83,5 yang mana lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 73,2. Dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi berbantuan media video berpengaruh terhadap hasil belajar TIK peserta didik kelas VIII SMPN 16 kota Padang.

Dari penelitian terdahulu di atas disimpulkan bahwa penggunaan metode demonstrasi yang disertai media video sebagai alat bantu memiliki pengaruh atau peningkatan terhadap hasil belajar, metode demonstrasi juga membuat siswa tertarik pada proses pembelajaran yang disampaikan guru.

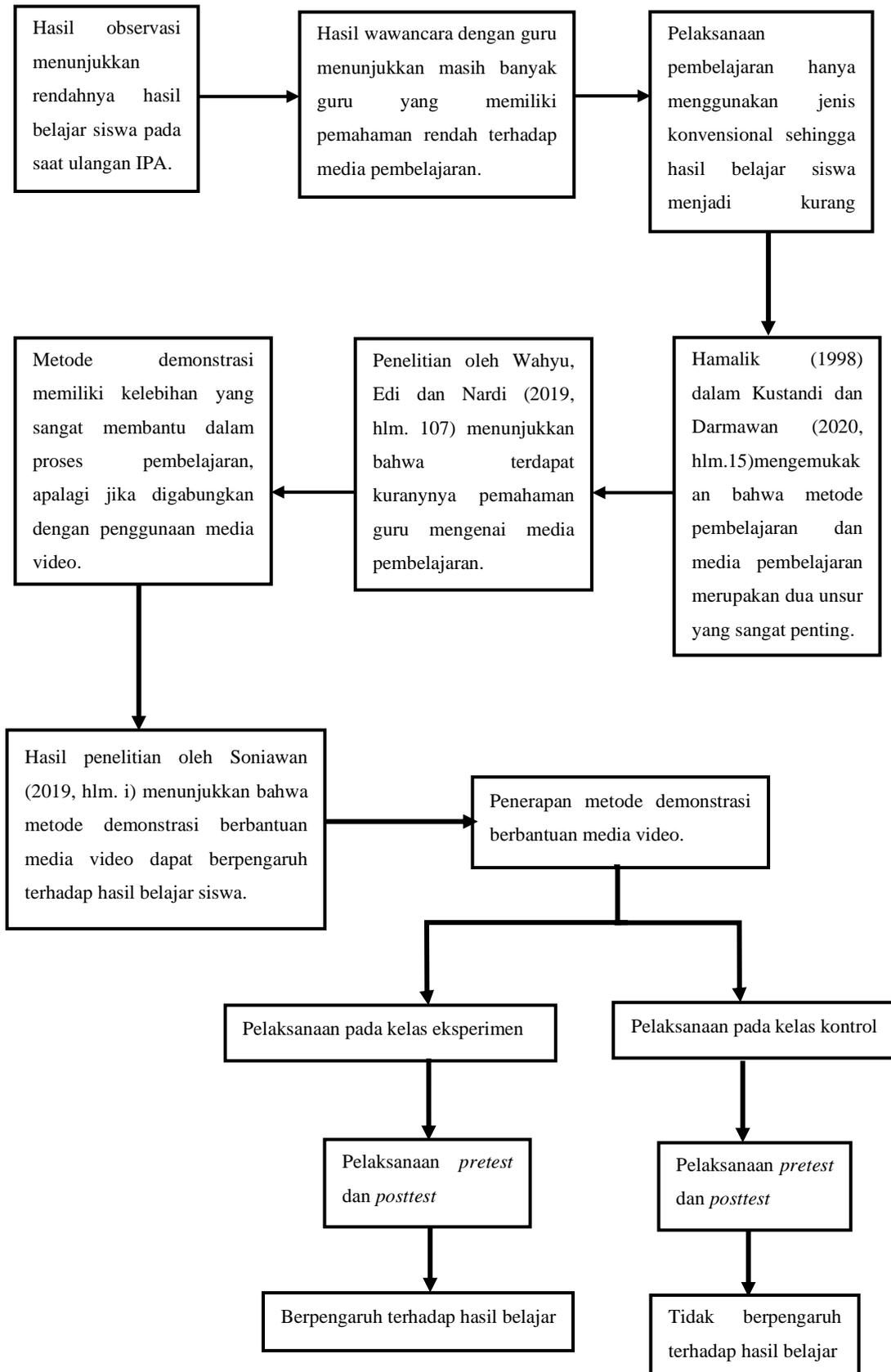
## **G. Kerangka Pemikiran**

Peneliti menemukan fenomena di mana nilai ulangan IPA peserta didik kelas V-B yang masih berada di bawah KKM, dari 21 peserta didik rata-rata nilainya hanya 65,3 saja. Kemudian dari hasil wawancara dengan guru peneliti juga menemukan bahwa guru memiliki pemahaman yang kurang terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan guru mengungkapkan bahwa pelajaran siklus air merupakan pelajaran yang termasuk susah untuk diajarkan kepada siswa karena siswa tidak melihat contoh nyata bagaimana siklus air itu terjadi, maka dari itu peneliti memilih materi siklus air sebagai materi yang akan diterapkan pada penelitian ini. Fenomena kurangnya pemahaman guru dalam penguasaan media pembelajaran juga ditemukan dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Wahyu, Edu, dan Nardi (2020, hlm. 107) yang menunjukkan hasil bahwa masih banyak guru yang memiliki keterbatasan dalam pemahamannya terhadap media pembelajaran berbasis teknologi.

Pembelajaran yang dilaksanakan juga tidak menggunakan metode pembelajaran khusus untuk menunjang proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal, padahal menurut pendapat dari Hamalik (1986) dalam Kustandi dan Darmawan (2020, hlm. 15) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran dan media pembelajaran adalah dua unsur yang sangat penting, peneliti melihat bahwa metode demonstrasi memiliki kelebihan untuk menunjang proses pembelajaran. Metode demonstrasi merupakan sebuah metode pembelajaran yang digunakan untuk menampilkan kepada peserta didik sebuah proses suatu benda dan suatu cara kerja dari benda yang relevan dengan materi pelajaran, metode pembelajaran ini mengharuskan guru untuk berperan aktif dalam pembelajaran karena gurulah yang menampilkan proses demonstrasi itu sendiri (Djamarah, 2014, hlm. 174).

Peneliti juga merasa dengan penggunaan media berbasis teknologi akan lebih menunjang proses pembelajaran dan akan membantu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru seperti yang dikemukakan oleh Daryanto (2016, hlm 105) bahwa Video merupakan bahan untuk melangsungkan pembelajaran dalam bentuk non cetak yang kaya akan suatu informasi dan tuntas karena pada pelaksanaannya disampaikan secara langsung dihadapan siswa. Peneliti

beranggapan bahwa dengan menggabungkan kedua komponen yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran akan dapat mengatasi permasalahan yang ada yaitu rendahnya nilai rata-rata ulangan IPA peserta didik kelas V SDN 070 Pasirluyu. Didukung dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Soniawan (2019, hlm. i) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode demonstrasi berbantuan media video dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Atas dasar itu kemudian peneliti melaksanakan penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui apakah penerapan metode demonstrasi berbantuan media video dapat berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa pada materi siklus air.



Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran Peneliti

## H. Asumsi dan Hipotesis

### 1. Asumsi

Asumsi merupakan anggapan dasar dan merupakan sebuah titik tolak dari pemikiran yang kebenarannya dapat diterima (Arikunto, 2013, hlm. 65). Irfan (2018, hlm. 291) mengemukakan bahwa asumsi sangat erat kaitannya dengan metodologi penelitian, asumsi merupakan dugaan atau sebuah perandaian terhadap suatu objek empiris demi memperoleh pengetahuan, asumsi ini dibutuhkan dan berperan sebagai arah dan landasan bagi proses penelitian sebelum hal yang diteliti terbukti kebenarannya. Akhyar (2015) dalam Irfan (2018, hln. 291) juga mengungkapkan asumsi menjadi sebuah dasar dari metode ilmiah. *Random House Webster's Unabridged Dictionary* dalam Sari, Sukestiyarno, dan Agoestanto (2017, hlm. 170) juga mengungkapkan bahwa “*something taken for granted*” yang berarti sesuatu yang diterima begitu saja, merupakan makna dari asumsi. Dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan sebuah pemikiran dasar atau sebuah andaian untuk sebuah penelitian sebelum dibuktikan.

Penelitian ini dilakukan dari beberapa asumsi, yang pertama adalah suasana dalam proses pembelajaran kurang menarik dan kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada, hal ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena lingkungan dan suasana belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dari suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuannya (Karwati dan Priansa, 2014 hlm. 41). Apabila guru telah menyiapkan metode dan media yang tepat maka pembelajaran akan berjalan dengan baik dan tercipta suasana belajar yang baik pula. Metode demonstrasi merupakan sebuah metode dalam mengajar dengan cara memberikan peragaan dari sebuah barang, kejadian, aturan, dan urutan dalam melakukan sebuah kegiatan, hal ini dapat terjadi secara langsung maupun secara tidak langsung melalui penggunaan media yang relevan dengan materi yang dibahas (Budiyanto, 2016, hlm. 106).

Daryanto (2016, hlm. 106) yang mengemukakan bahwa media video merupakan media yang merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena melalui media video informasi dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Dan atas dukungan dari pendapat Hamalik (1986) dalam Kustandi dan Darmawan (2020. hlm. 15) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran dan

media pembelajaran merupakan dua unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran, maka peneliti berasumsi dengan penerapan metode pembelajaran demonstrasi berbantuan media video yang merupakan gabungan dari metode dan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi siklus air peserta didik kelas V SDN 070 PASIRLUYU.

## 2. Hipotesis

Hipotesis bermula dari kata "*hypo*" yang memiliki arti "di bawah" dan kata "*thesa*" yang memiliki arti "kebenaran", dari kata tersebut disesuaikan menjadi hipotesa dan berkembang menjadi hipotesis sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia. (Arikunto, 2013, hlm. 110). Arikunto (2013, hlm. 110) juga mengemukakan bahwasanya hipotesis adalah sebuah jawaban yang bersifat sementara dari suatu permasalahan yang ada di dalam sebuah penelitian, yang akan dibuktikan melalui data yang sudah terkumpul. Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah yang ada, disebut sementara karena jawaban yang ada baru berdasarkan penelitian yang relevan dan belum berdasarkan pada fakta empiris yang ada (Sugiyono, 2019, hlm. 99). Kemudian penapat lain mengemukakan bahwa hipotesis merupakan praduga dari masalah penelitian yang kebenarannya perlu dibuktikan oleh data ataupun fakta (Timotius, 2017, hlm. 47). Sejalan dengan itu Notoatmojo (2012, hlm. 21) juga mengungkapkan bahwa hipotesis merupakan bukti sementara dan dugaan yang mana keberadaannya diperlukan untuk memandu jalannya penelitian menuju arah yang ingin dicapai. Peneliti menyimpulkan bahwasanya hipotesis ialah sebuah dugaan ataupun jawaban sementara atau pemikiran sementara mengenai hasil penelitian yang akan dilaksanakan dan belum berupa fakta.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori, metode pembelajaran demonstrasi membantu siswa untuk memahami langkah-langkah dan proses terjadinya suatu peristiwa. Penggunaan media video sebagai alat bantu juga dapat menambah pemahaman peserta didik karena media video dapat menayangkan proses demonstrasi secara mendetail. Maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

$H_0$  = Metode demonstrasi berbantuan media video pada materi siklus air tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 070 PASIRLUYU.

$H_a$  = Metode demonstrasi berbantuan media video pada materi siklus air berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 070 PASIRLUYU.