

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Sakti (2019, hlm. 56) mengatakan bahwa, media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku koran, majalah dan sebagainya. Selain itu, ada beberapa alasan menggunakan media pembelajaran adalah; pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pelajaran akan lebih mudah dipelajari oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa lebih banyak aktif terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran, bahkan penggunaan media akan dapat mempertinggi kualitas proses dan hasil pengajaran. Adapun pendapat menurut Hamidulloh Ibda (2018, hlm. 1) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar, selain model, pendekatan, strategi, metode, teknik dan kiat, media menjadi instrumen penting untuk menyelesaikan pembelajaran.

Menurut Falahudin (2014, hlm 23) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang mampu menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Sedangkan menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013, hlm. 8) menyatakan bahwa media pembelajaran juga merupakan alat yang dapat mendukung proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Musfiqon (2012, hlm. 35) berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai fasilitator bagi guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran supaya lebih efektif dan efisien. Sejalan dengan pendapat Gerlach & Ely dalam (Musfiqon, 2012, hlm. 67),

mengatakan bahwa pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit media adalah berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Arti luas media, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran dapat diartikan sebagai seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku koran, majalah dan sebagainya. Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, selain model, pendekatan, strategi, metode, teknik dan kiat yang menjadi penghubung antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pelajaran untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Untuk mempermudah pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran maka pentingnya mengetahui jenis-jenis media yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Menurut Munadi (2013, hlm. 55-57) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat bagian antara lain:

- 1) Media audio adalah media yang hanya dapat digunakan dengan memanfaatkan indera pendengaran saja, kemudian hanya dapat mengandalkan kemampuan pada suara saja.
- 2) Media visual adalah media yang dapat digunakan melalui indera penglihatan saja.
- 3) Media audio visual adalah media yang dapat digunakan dengan menggunakan dua indera sekaligus yaitu, indera pendengaran dan indera penglihatan. Sifat pesan yang dapat dikirimkan melalui media ini bisa berbentuk pesan verbal serta non verbal yang terlihat seperti media visual. Kemudian pesan verbal serta non verbal yang terdengar seperti media audio.

Menurut Asep Herry dkk (2013, hlm. 215) menyatakan bahwa, Media digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu:

- 1) Media auditif, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, dan rekorder.
- 2) Media visual, adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti, bingkai, foto, gambar, atau lukisan.
- 3) Media audio visual, adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik.
- 4) Media Serbaneka, adalah media pembelajaran yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di masyarakat. Contoh jenis media serbaneka antara lain: papan tulis, guru memanfaatkan benda-benda nyata seperti burung, sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.

Menurut Sadiman (2012, hlm. 28-81) menyatakan bahwa, jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan menurut sadiman adalah sebagai berikut:

1) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Media grafis berkaitan dengan indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam komunikasi visual. Agar penyampaian pesan berhasil maka perlunya memahami dengan benar simbol-simbol tersebut. Media grafis terdiri dari beberapa jenis, yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, papan flannel, papan bulletin, peta dan globe.

2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran berbeda dengan media grafis yang menggunakan indera penglihatan. Pesan yang disampaikan akan dituangkan ke dalam media audio antara lain: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam hampir sama dengan media grafis yang berkaitan dengan indera penglihatan. Bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran terlebih dahulu. Adakalanya media jenis disertai rekaman audio, tetapi adapula yang visual saja. Jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, televisi, video, permainan dan simulasi.

Menurut Asyhar (2012, hlm. 44-45) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran tersebut:

- 1) Media *visual*, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
- 2) Media *audio*, adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- 3) Media *audio visual*, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- 4) *Multimedia*, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio

serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Menurut Rusman (2012, hlm. 142) mengatakan ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Media Visual, Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
- 2) Media audio, Media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contohnya: program kaset suara dan program radio.
- 3) Media audio-visual, Media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau yang biasa disebut media pandang dengar. Contohnya: program video, televisi instruksional, dan program slide suara.
- 4) Media objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya dan sebagainya. Sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut siswa untuk berinteraksi selain melihat dan mendengarkan.

Berdasarkan beberapa uraian dari para ahli dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media antara lain:

- 1) Media audio, jenis media dapat digunakan dengan menggunakan dengan memanfaatkan indera pendengaran saja, kemudian hanya dapat mengandalkan kemampuan pada suara saja.
- 2) Media visual, media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti, bingkai, foto, gambar, atau lukisan.

- 3) Media audio visual/proyeksi diam, media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Adakalanya media jenis disertai rekaman audio, tetapi adapula yang visual saja.
- 4) Media serbaneka adalah media pembelajaran yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di masyarakat. Contoh jenis media serbaneka antara lain: papan tulis.
- 5) Media objek dan media interaktif berbasis komputer, merupakan media tiga dimensi yang menuntut siswa untuk berinteraksi selain melihat dan mendengarkan.
- 6) Media multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Berbasis Video

a. Pengertian Media Video Pembelajaran

Menurut Fufu, Tajuddin dan Ladjar (2020, hlm. 45) menyebutkan bahwa media video pembelajaran ialah medium bunyi dan sketsa yang bisa menunjukkan pergerakan dan dapat menampilkan gambar yang hidup, jadi tidak hanya suara yang kita dengar tetapi juga dapat kita lihat secara visual dari video tersebut pada saat sebuah proses pembelajaran, materi pembelajaran yang ditampilkan menjadi makin memukau hingga merangsang stimulus pembelajaran dan membuat peserta didik tidak bosan. Video pembelajaran merupakan media berupa video yang digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Video pembelajaran adalah rekaman gambar hidup dengan tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa mencapai tujuan pembelajaran (Ario & Asra, 2019, hlm 19).

Menurut Corry Febriani (2017, hlm 89) mengungkapkan bahwa media video pembelajaran ialah media yang bisa menyalurkan amanat dalam sebuah pembelajaran menjadi kuat dan jelas untuk dipahami peserta didik serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena materi ditampilkan dalam bentuk audio dan visual. Sedangkan menurut Hadi (2017, hlm 19) menyatakan bahwa video pembelajaran merupakan salah satu media yang

memiliki unsur audio (suara) dan visual (gambar). Sebagai media pembelajaran, video sangat berperan dalam menyampaikan informasi dari guru bagi peserta didik. Sejalan dengan pendapat Purwanti (2015, hlm. 26) mengatakan bahwa video pembelajaran yang dirancang secara khusus dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif. Media dengan video cenderung lebih jelas serta mudah mengingat dan memahami pembelajaran karena menggunakan lebih dari satu jenis indera.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran merupakan gambar gerak yang disertai suara secara bersamaan yang melibatkan teknologi tertentu, yang memiliki unsur audio (suara) dan visual (gambar) sebagai media yang bisa menyalurkan amanat dalam sebuah pembelajaran menjadi kuat dan jelas untuk dipahami siswa serta sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

b. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Riyana (dalam Khairani, dkk. 2019, hlm. 160) mengemukakan bahwa karakteristik media video pembelajaran, yakni:

- 1) Pesan yang ingin disampaikan harus jelas.
- 2) Tidak bergantung pada materi ajar lain (mandiri).
- 3) Mudah digunakan oleh siapapun, media yang ditayangkan bagus.
- 4) Materi yang dikemas dari berbagai perpaduan multimedia.
- 5) Dapat digunakan sendiri maupun berkelompok.
- 6) Menggunakan kualitas yang tinggi.

Adapun pendapat menurut Menurut Daryanto (dalam Yendrita dan Yeza Syafitri. 2019, hlm 31) mengungkapkan bahwa karakteristik media video pembelajaran yaitu:

- 1) Dapat dikemas pada format kaset yang bisa dimanfaatkan berkali-kali.
- 2) Bentuk media video mampu disesuaikan dengan keinginan.
- 3) Penggunaan medianya lebih sederhana.
- 4) Dapat menampilkan transisi suatu peristiwa dari masa ke masa.

Menurut Demayanti dan Sunaryo (2018, hlm. 91) menyebutkan karakteristik media video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu menampilkan peristiwa ataupun sistem penyusunan di daerah lainnya.
- 2) Dapat digunakan terus-menerus.
- 3) Ditampilkan melalui TV atau DVD.
- 4) Dapat membuat peserta didik fokus.
- 5) Dapat digunakan perorang maupun berkelompok.
- 6) Mempersingkat pesan yang panjang.
- 7) Gambar atau hal yang ditampilkan selalu terupdate.

Menurut Ismiati (dalam Luhulima, dkk. 2017, hlm. 112-113) menjelaskan bahwa karakteristik media video pembelajaran terdiri dari beberapa, yaitu:

- 1) Mempunyai tujuan pembelajaran yang jelas.
- 2) Terdapat materi pembelajaran yang detail.
- 3) Terdapat contoh dan gambaran untuk memperjelas materi.
- 4) Menggunakan bahasa yang simpel serta mudah dimengerti.

Sejalan dengan pendapat Ismaniati (2012, hlm. 73) mengatakan bahwa media video mempunyai karakteristik yaitu sebagai berikut:

- 1) Menampilkan gambar dengan gerak, dan suasana secara bersamaan.
- 2) Mampu menampilkan benda yang sangat tidak mungkin ke dalam kelas karena terlalu besar (misalnya gunung), terlalu kecil (misalnya kuman), terlalu abstrak misalnya konsep bencana), terlalu rumit (misalnya proses produksi), terlalu jauh (misalnya kehidupan di kutub) dan lain sebagainya.
- 3) Mampu mempersingkat proses, misalnya proses penanaman padi hingga panen.
- 4) Memungkinkan adanya rekayasa misalnya animasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan karakteristik media video yaitu:

- 1) Pesan yang ingin disampaikan harus jelas

- 2) Mudah digunakan sendiri maupun kelompok yang bisa dimanfaatkan berkali-kali
- 3) Bentuk media video menampilkan suatu peristiwa dari masa ke masa dan mampu disesuaikan dengan keinginan.
- 4) Dapat membuat peserta didik fokus
- 5) Materi pembelajaran yang detail karena terdapat contoh dan gambaran misalnya animasi
- 6) Mampu mempersingkat proses, misalnya proses penanaman padi hingga panen.
- 7) Mampu menampilkan benda yang sangat tidak mungkin ke dalam kelas karena terlalu besar (misalnya gunung)

c. Langkah-langkah Media Video Pembelajaran

Pembelajaran memiliki berbagai langkah-langkah atau tahapan penggunaan media video pembelajaran agar pembelajaran menjadi optimal dan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, media video pembelajaran ini dapat digabungkan dengan model pembelajaran lain untuk proses pembelajaran. Menurut Ulyana, dkk (2019, hlm. 90) menyatakan bahwa penggunaan media video terdiri atas beberapa langkah yang dilaksanakan, sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan informasi tentang materi pembelajaran
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran,
- 3) Siswa menyimak dan menentukan poin-poin pada video,
- 4) Siswa berdiskusi bersama teman sebangku,
- 5) Siswa membuat kesimpulan pada isi video yang ditayangkan oleh guru.

Menurut Nurrahmayanti (2017, hlm 27) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media video animasi sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan laptop, LCD proyektor, layar proyektor, dan CD/VCD cerita anak.
- 2) Siswa diminta untuk mengkondisikan diri dengan duduk rapih.
- 3) Siswa ditayangkan film animasi cerita anak sebanyak satu kali.

- 4) Siswa diminta untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita seperti penokohan, alur, tema, latar, dan amanat cerita.
- 5) Salah satu siswa diminta untuk membacakan hasil dari tugas yang diberikan oleh guru di depan kelas.

Adapun menurut Setiawan (2017, hlm 87) menyebutkan bahwa langkah-langkah penggunaan media video pembelajaran dengan menggunakan model demonstrasi adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan apresiasi,
- 2) Membuat kelompok dengan 4 orang pada masing-masing kelompok,
- 3) Guru membagikan file video bersama soal dan memutar video tersebut,
- 4) Siswa mengadakan pembahasan untuk menanggapi masalah,
- 5) Siswa melakukan penyajian produk diskusi melalui cara demonstrasi terbimbing
- 6) Guru menyampaikan penguatan serta membuat keputusan serta melakukan penilaian.

Menurut Saraswati (2017, hlm 228) menyebutkan bahwa langkah-langkah penggunaan media video pembelajaran memakai tipe pembelajaran berlandas masalah agar menghasilkan hasil belajar siswa, ialah:

- 1) Guru memisah peserta didik menjadi sejumlah bagian untuk kegiatan praktikum
- 2) Guru memberikan lembar kerja siswa (LKS) pada setiap kelompok
- 3) Guru memberikan penjelasan tentang peraturan selama kegiatan berlangsung serta cara pengisian lembar kerja siswa (LKS)
- 4) Peserta didik mengamati video yang ditampilkan guru
- 5) Guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk melakukan praktikum
- 6) Selesai kegiatan praktikum peserta didik mengisi lembar kerja siswa (LKS) bersama teman kelompok
- 7) Guru memberikan kartu prestasi ke seluruh regu.
- 8) Guru menyerahkan giliran ke setiap regu supaya membacakan hasil diskusi
- 9) Saat penghujung kegiatan guru beserta peserta didik serentak menyimpulkan hasil praktikum bersama.

Sejalan dengan pendapat Widiantari (2013, hlm 27) menyebutkan langkah-langkah atau tahapan penerapan model pembelajaran *scrambel* berbantuan media video sebagai berikut:

- 1) Guru membagikan arah serta langkah-langkah belajar,
- 2) Guru memutar video pembelajaran,
- 3) Guru memperdalam pengetahuan individu perihal materi yang disampaikan,
- 4) Guru menyiapkan kartu soal yang telah dipersiapkan sebelumnya,
- 5) Guru menyiapkan kartu jawaban yang nomornya sudah diacak yang membuat siswa mencari jawaban yang tepat,
- 6) Guru membentuk kelompok kecil,
- 7) Guru membagikan kartu soal dan jawaban ke per-grup,
- 8) Guru meminta siswa untuk mencari jawaban yang tepat,
- 9) Setiap peserta pergrup maju kedepan dan memberikan produk pembahasan
- 10) Guru dan siswa serentak meringkas bahan yang telah dipelajari.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan langkah-langkah media video pembelajaran yaitu:

- 1) Guru menyiapkan laptop, LCD proyektor, layar proyektor, dan CD/VCD tentang materi pembelajaran
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 3) Membuat kelompok dengan 4 orang pada masing-masing kelompok
- 4) Guru memutar video pembelajaran,
- 5) Guru memperdalam pengetahuan individu perihal materi yang disampaikan
- 6) Siswa ditayangkan video pembelajaran
- 7) Guru membagikan LKS kepada siswa, dan siswa mengerjakan LKS secara berkelompok
- 8) Guru meminta siswa untuk mencari jawaban yang tepat,
- 9) Guru menyerahkan giliran ke setiap regu supaya membacakan hasil diskusi
- 10) Guru dan siswa serentak meringkas bahan yang telah dipelajari.

d. Sintak Media Video Pembelajaran

Sintak dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan oleh pendidik atau peserta didik. Menurut Pemasari & Oktaviarini (2021, hlm. 42) menyebutkan sintak penggunaan video pada pembelajaran daring, yakni:

- 1) Guru memastikan kesiapan belajar siswa, menggali pengetahuan awal siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan poin-poin materi yang akan dipelajari.
- 2) Guru mengirimkan link video pembelajaran ke *WhatsApp group* kelas. link video yang mudah untuk diakses, isi video menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Guru memotivasi siswa untuk memperhatikan video dari awal sampai akhir supaya memahami materi pembelajaran dengan menggunakan Bahasa yang baik, jelas, dan mudah dipahami.
- 4) Guru berinteraksi dengan siswa untuk membahas isi video dengan metode tanya jawab yang membuat siswa aktif.
- 5) Guru juga memberikan soal post-test sebagai tugas harian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
- 6) Guru mengevaluasi tugas siswa dengan mengirimkan hasil evaluasi dan koreksi ke *WhatsApp* masing-masing siswa.
- 7) Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari itu. Serta guru memberikan evaluasi terhadap pembelajaran dengan bahasa yang baik, dan jelas.

Selanjutnya menurut Susmiati (2020, hlm. 212) menyebutkan sintak media video pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran penemuan yaitu:

- 1) Pemberian rangsangan/stimulus, siswa secara mandiri membuat teks pesan singkat (*short message*) terkait kegiatan sekolah dengan menyisipkan nomina tunggal dan jamak.
- 2) Identifikasi masalah, siswa dan guru mengadakan tanya-jawab mengenai pengertian pesan singkat fungsi sosial, ciri kebahasaan dan struktur teks pesan singkat.
- 3) Pengumpulan informasi, guru membimbing siswa mengolah data dan informasi baik melalui wawancara, observasi, dan lain sebagainya, lalu ditafsirkan dengan semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya.
- 4) Pengolahan informasi, guru membimbing peserta siswa mengolah data dan informasi baik melalui wawancara, observasi, dan lain sebagainya, lalu ditafsirkan dengan semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya
- 5) Penyamaraan/menarik kesimpulan, siswa membuat kesimpulan tentang fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan pesan singkat (*short message*) yang dapat dijadikan yang berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan mempertimbangkan hasil

Menurut Maulita (2019, hlm 114) menyebutkan bahwa sintak penerapan media video pembelajaran memakai gaya pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, yakni:

- 1) Fase 1. Pendidik: menjelaskan target belajar dan memberikan stimulus kepada peserta didik agar memperoleh nilai 4 atas bilangan sangat baik. Peserta didik: memperhatikan penjelasan pendidik untuk memperoleh nilai 4 atas bilangan sangat baik.
- 2) Fase 2. Pendidik: menyajikan informasi untuk mendapatkan skor 4. Peserta didik: memperhatikan penjelasan pendidik tentang cara mendapatkan skor 4.
- 3) Fase 3. Pendidik: melaksanakan kegiatan pre-test. Siswa: mengerjakan pre-test yang diberikan.
- 4) Fase 4. Pendidik: membantu peserta didik agar membentuk kelompok belajar. Peserta didik: membuat kelompok belajar.

- 5) Fase 5. Pendidik: membantu peserta didik dalam membuat kelompok ahli. Peserta didik: membentuk kelompok ahli serta melakukan diskusi kelompok.
- 6) Fase 6. Pendidik: memberikan post-test serta mengevaluasi. Peserta didik: mengerjakan post-test dan melakukan evaluasi.
- 7) Fase 7. Pendidik: memberikan sebuah apresiasi kepada peserta didik yang memperoleh nilai 3,75 atas bilangan sangat baik. Peserta didik: memberi pengakuan atau penghargaan dengan mendapatkan nilai 4 bilangan sangat baik.

Menurut Widyaningrum, dkk (2018, hlm. 158-159) menyebutkan sintak dalam penggunaan media video pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*, yaitu:

- 1) Fase 1: Memberikan penyesuaian masalah untuk peserta didik. Menjelaskan target penkajian, menampilkan hal yang diperlukan pada saat pembelajaran, memberikan motivasi kepada peserta didik agar menjadi aktif dalam pembelajaran.
- 2) Fase 2: Menyusun peserta didik untuk penyelidikan. Pendidik membantu peserta didik dalam penyelidikan untuk memecahkan permasalahan.
- 3) Fase 3: Melakukan penyelidikan, membantu peserta didik supaya menemukan berbagai fakta yang akurat beserta makna dari fakta tersebut.
- 4) Fase 4: Menguraikan dan menampilkan hasil. Pendidik menunjang peserta didik untuk berbagai kebutuhan yang diperlukan untuk menampilkan hasil penyelidikan.
- 5) Fase 5: Menguraikan dan menilai prosedur penyelidikan. Pendidik dan peserta didik mengadakan introspeksi atas eksplorasi serta prosedur yang sudah dilakukan.

Menurut Huda dalam (Diani, dkk. 2016, hlm 268) menyebutkan sintak dalam penggunaan media video pembelajaran berbasis model *Scramble*, yaitu:

- 1) Guru menampilkan materi sesuai dengan pembelajaran. Misalnya Guru menayangkan materi tentang “Perkembangan MakhluK Hidup”

- 2) Setelah menjelaskan materi kepada siswa, guru memberikan lembar pekerjaan dan tanggapan yang telah diacak sebelumnya
- 3) Guru menyampaikan durasi kepada siswa untuk menyelesaikan pekerjaan
- 4) Siswa menyelesaikan sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan
- 5) Guru berkeliling mengawasi siswa sambil melihat waktu
- 6) Apabila waktu sudah habis siswa wajib mengumpulkan pekerjaannya selesai ataupun belum
- 7) Guru melakukan penilaian yang dimana berdasarkan banyaknya jawaban yang benar beserta beberapa yang terjawab dalam waktu yang sudah ditentukan.
- 8) Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil maupun tak berhasil.

Berdasarkan pemaparan sintak media video pembelajaran yang telah dipaparkan oleh beberapa para ahli di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Guru memastikan kesiapan belajar siswa, menggali pengetahuan awal siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan poin-poin materi yang akan dipelajari.
- 2) Identifikasi masalah, siswa dan guru mengadakan tanya-jawab mengenai pengertian pesan singkat fungsi sosial, ciri kebahasaan dan struktur teks pesan singkat.
- 3) Menyusun siswa untuk penyelidikan. Guru membantu siswa dalam penyelidikan untuk memecahkan permasalahan.
- 4) Melakukan penyelidikan, membantu siswa supaya menemukan berbagai fakta yang akurat beserta makna dari fakta tersebut.
- 5) Apabila waktu sudah habis siswa wajib mengumpulkan pekerjaannya selesai ataupun belum
- 6) Menguraikan dan menilai prosedur penyelidikan. guru dan siswa mengadakan introspeksi atas eksplorasi serta prosedur yang sudah dilakukan
- 7) Guru melakukan penilaian yang dimana berdasarkan banyaknya jawaban yang benar beserta beberapa yang terjawab dalam waktu yang sudah ditentukan.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

1) Kelebihan Media Video

Media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan bagi pendidik ataupun peserta didik. Kelebihan media video yang dikemukakan oleh Agustini & Nganti (2020, hlm 65) dalam penelitiannya mengatakan ada beberapa kelebihan video pembelajaran layak digunakan dalam melangsungkan kegiatan belajar yaitu:

- (1) Meningkatkan efektifitas pembelajaran;
- (2) Memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif;
- (3) Dapat menjabarkan pemahaan materi lebih detail;
- (4) Bersifat fleksibel dan penggunaan video dapat membuat keseluruhan aspek pembelajaran mudah terpenuhi, dan
- (5) Dapat mengganti metode ceramah yang biasa digunakan oleh guru dengan metode yang lebih kreatif.

Menurut Pribadi (2017, hlm. 145–146) mengemukakan bahwa kelebihan media video adalah sebagai sarana pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari penggunaannya.

- (1) Aspek kognitif terkait dengan aspek wawasan dan pengetahuan seseorang. Menyimak program video tentang siklus alam, dapat memperoleh pengetahuan tentang perubahan yang senantiasa terjadi di alam.
- (2) Aspek afektif terkait dengan nilai dan moral yang terdapat dalam suara masyarakat. Tayangan informasi dan pengetahuan yang terdapat dalam sebuah program video dapat digunakan untuk memotivasi perilaku seseorang untuk dapat menerima nilai dan moral tertentu.
- (3) Aspek psikomotor terkait dengan keterampilan–keterampilan fisik yang dipelajari oleh seseorang sehingga dapat menyelesaikan suatu pekerjaan. Program video harus berisi informasi dan pengetahuan yang relevan dengan keterampilan yang perlu dikuasai oleh peserta sehingga dapat digunakan untuk mendmonstrasikan langkah–langkah yang diperlukan dalam menyelesaikan sesuai jenis pekerjaan.

Menurut Busyaeri, Udin, & Zaenuddin (2016, hlm 77) menyatakan bahwa kelebihan media video antara lain:

- (1) Mengatasi jarak dan waktu,
- (2) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat,
- (3) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya dan dari masa satu ke masa yang lainnya,
- (4) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan,
- (5) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat,
- (6) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa,
- (7) Mengembangkan imajinasi,
- (8) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis,
- (9) Mampu berperan sebagai media utama mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas,
- (10) Mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Setiap media jenis apapun pasti memiliki kekurangan dan kelebihannya. Rusman, dkk (2013, hlm. 220) mengemukakan bahwa beberapa kelebihan media video, yaitu;

- (1) Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
- (2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- (3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- (4) Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
- (5) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Menurut Cecep Kustandi (2013, 69), kelebihan menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu:

- (1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik.
- (2) Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut.

- (3) Mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
- (4) Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- (5) Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil dan kelompok yang heterogen atau perorangan.

Berdasarkan uraian beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa kelebihan media video yaitu:

- (1) Dapat mengganti metode ceramah yang biasa digunakan oleh guru dengan metode yang lebih kreatif
- (2) Bersifat fleksibel karena mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- (3) Dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pada aspek kognitif terkait dengan aspek wawasan dan pengetahuan seseorang, aspek afektif terkait dengan nilai dan moral yang terdapat dalam suara masyarakat, dan aspek psikomotor terkait dengan keterampilan–keterampilan fisik yang dipelajari oleh seseorang sehingga dapat menyelesaikan suatu pekerjaan
- (4) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- (5) Mampu berperan sebagai media utama mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas
- (6) Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa
- (7) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa

2) Kekurangan Media Video

Selain memiliki kelebihan, video pun tidak luput dari kekurangan. Kekurangan dalam menggunakan video pembelajaran menurut Apriyansyah, dkk (2020, hlm 10) menyebutkan kekurangan media video yakni:

- (1) Peserta didik harus mengingat dengan baik video yang sudah diputar dari awal hingga akhir untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik
- (2) Untuk proses pembuatan satu video pembelajaran mengutamakan masa yang lama dan anggaran yang berlebihan.

Adapun menurut Pribadi (2017, hlm. 146–147) mengatakan bahwa media video mempunyai kekurangan yaitu:

- (1) Walaupun dapat digunakan sebagai sarana untuk menyamakan persepsi tentang suatu objek dan peristiwa, media video dapat juga menimbulkan kesalahan penafsiran atau interpretasi terhadap isi informasi dan pengetahuan yang ditayangkan.
- (2) Fasilitas teknis yang dimiliki oleh media ini, produsen program video dapat memodifikasi informasi dan pengetahuan yang akan ditayangkan.
- (3) Mengadakan dan memproduksi sebuah program video diperlukan adanya dukungan waktu dan biaya yang tidak sedikit.
- (4) Media video memerlukan biaya produksi yang relatif lebih mahal jika dibandingkan dengan biaya produksi ragam media lainnya.
- (5) Produksi program video yang mahal diperlukan pada beberapa faktor, seperti: biaya pemain, kerabat kerja, sewa peralatan, dan bahan baku produksi, transportasi dan akomodasi.

Menurut Busyaeri, Udin, & Zaenuddin (2016, hlm. 43) menyatakan bahwa, kekurangan yang terdapat pada video pembelajaran antara lain:

- (1) Video lebih menekankan pentingnya pemberian materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut,
- (2) Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan banyak biaya tidak murah terutama bagi guru,
- (3) Penayangannya juga terkait peralatan seperti video player, layar bagi kelas besar seperti LCD nya, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Cecep Kustandi (2013, hlm. 65) kekurangan media video ialah:

- (1) Pengadaan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- (2) Pada saat video dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.

- (3) Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Menurut Daryanto (2013, hlm. 90) mengatakan bahwa beberapa kelemahan dari penggunaan media video dalam pembelajaran antara lain:

- (1) *Fine details*, tidak dapat menampilkan objek sampai yang sekecil-kecilnya.
- (2) *Size information*, tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya.
- (3) *Third dimention*, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
- (4) *Opposition*, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- (5) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
- (6) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Berdasarkan uraian beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa kekurangan media video yaitu:

- (1) Proses pembuatan satu video membutuhkan waktu yang lama dan membutuhkan biaya yang cukup mahal
- (2) Media video dapat juga menimbulkan kesalahan penafsiran atau interpretasi terhadap isi informasi dan pengetahuan yang ditayangkan.
- (3) Video lebih menekankan pentingnya pemberian materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut sehingga tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan
- (4) Tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya dan umumnya berbentuk dua dimensi.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah hasil dari proses kegiatan pembelajaran yang mencakup penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Perolehannya berupa nilai atau angka yang diperoleh siswa. Sejalan dengan

pendapat di atas menurut menurut Fanny (2019, hlm. 130) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan kegiatan evaluasi dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar yang bertujuan sebagai bukti tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun pendapat Nurrita, T. (2018, hlm. 175) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diterima oleh siswa dalam bentuk nilai setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mencakup nilai pengetahuan, sikap dan keterampilan serta perubahan tingkah laku. Pendapat lainnya menurut Nurhasanah & Sobandi (2016, hlm. 129) hasil belajar merupakan hasil dari pengalaman belajar siswa serta terdapat perubahan pada siswa setelah mengetahui serta mempelajarinya hasilnya terlihat dari perubahan sikap, nilai, keterampilan dan perbuatan.

Menurut Arikunto (Subagia, dkk. 2016, hlm. 44) mengatakan bahwa perolehan hasil belajar di sekolah telah disusun oleh pendidik supaya sejalan dengan tujuan pembelajaran, penyusunannya terdapat indikator yang acuannya pada taksonomi Bloom yang dikembangkan pada setiap proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Susanto Ahmad (2015, hlm. 5) mengatakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak sesudah melalui aktivitas belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa sesudah melalui aktivitas belajar yang mencakup penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik hasilnya berupa angka yang diberikan pada setiap siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat berbagai macam faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020, hlm. 90) terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Faktor dari siswa (*internal*) meliputi faktor secara fisiologis dan psikologis bagaimana keadaan siswa secara fisik serta bagaimana bakat dan minat yang ada di dalam diri siswa.
- 2) Faktor lingkungan siswa (*eksternal*) merupakan bagaimana lingkungan di luar diri siswa seperti keluarganya kemudian sarana dan prasarana dalam melaksanakan kegiatan belajar. Kemudian, penggunaan pendekatan pada saat kegiatan belajar mengajar.

Adapun pendapat Salsabila, A., & Puspitasari. (2020, hlm. 281) terdapat berbagai faktor dalam mempengaruhi belajar, yaitu:

- 1) Seperti keadaan fisik dari peserta didik dan kesehatan bakat yang mereka miliki.
- 2) Faktor dari luar peserta didik, seperti penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif maupun keadaan lingkungan siswa yang kurang mendukung dalam melaksanakan kegiatan belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Menurut Muhibbin Syah dalam (Naidah. 2019, hlm. 16) mengatakan yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam faktor yaitu:

- 1) Faktor internal, hal ini berkaitan sudut pandang yang berasal dari dalam diri siswa antara lain kemampuan ataupun pemahaman siswa.
- 2) Faktor eksternal hal ini berkaitan dengan sudut pandang yang berasal dari luar diri siswa antara lain lingkungan yang disekitar siswa.
- 3) Faktor pendukung belajar, hal ini bisa berkaitan dengan media pembelajaran ataupun model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Seperti yang dikemukakan oleh Slameto dalam (Rizki, 2016, hlm. 4) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Pada diri siswa seperti kesehatan yang terganggu, psikologis siswa yang kurang perhatian, minat belajar rendah dan kelelahan jasmani maupun rohaninya.
- 2) Pada lingkungan luar diri siswa yaitu: (1) faktor keluarga: bagaimana cara orangtua mendidik, hubungan orangtua dan anak sehingga kurangnya perhatian dari orangtua, dan keadaan ekonomi keluarga sehingga suasana rumah yang kurang mendukung; (2) faktor sekolah: cara guru mengajar, penggunaan metode dan model belajar, media pembelajaran dan fasilitas pendukung pembelajaran lainnya; dan (3) faktor dari masyarakat: lingkungan masyarakat yang kurang mendukung sehingga teman sepermainan di lingkungan masyarakat.

Sejalan dengan pendapat Aunurrahman, 2014 dalam (Inggaswana hlm.

47) permasalahan pembelajaran terdapat faktor internal serta eksternal yaitu:

- 1) Faktor internal ialah masalah dalam pembelajaran yang berkaitan dengan kakakter siswa misalnya ketertarikan, dorongan untuk belajar, kemampuan, perasaan senang atau tidak senang terhadap pendidik, kepercayaan dirian siswa, serta kebiasaan belajar siswa
- 2) Faktor eksternal ialah berkaitan dengan faktor pendidik dalam mengajar, lingkungan sekitar, kurikulum yang digunakan, gedung sekolah atau ruangan kelas serta fasilitas atau kelengkapan untuk belajar misalnya buku.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Faktor internal yaitu faktor-faktor yang ada dalam individu yang meliputi faktor fisiologis fisik seperti kesehatan dan faktor psikologis berkaitan dengan kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan,
- 2) Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang ada diluar individu seperti berasal dari luar diri peserta didik yaitu keluarga misalnya kebiasaan orang tua dalam mendidik, metode atau alat pembelajaran yang digunakan guru, gedung sekolah atau kelas yang membuat siswa nyaman.

- 3) Faktor pendukung belajar, hal ini bisa berkaitan dengan media pembelajaran ataupun model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah siswa mendapatkan pengalaman belajarnya. Indikator adalah perilaku yang dapat diukur untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar yang dijadikan sebagai acuan penilaian (Ahmad & Rahmi, 2017, hlm. 77). Menurut Bloom dalam (Inggaswana, 2019, hlm. 35) indikator hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1	Ranah Kognitif a. Pengetahuan	1) Kemampuan mengetahui atau mengingat istilah, fakta aturan, urutan, metode dan lain sebagainya.
	b. Pemahaman	1) Kemampuan menerjemahkan 2) Kemampuan menafsirkan 3) Kemampuan memperkirakan 4) Mampu memahami isi pokok 5) Mampu mengartikan tabel
	c. Penerapan	1) Kemampuan memecahkan masalah 2) Mampu membuat bagan 3) Mampu menggunakan konsep, kaidah, prinsip, dan metode
	d. Analisis	1) Kemampuan memisahkan 2) Kemampuan merinci, membedakan bagian-bagian

		dan hubungan
	e. Sintesis	1) Kemampuan menyusun, seperti rencana dan kerangka
	f. Evaluasi	1) Kemampuan menilai berdasarkan norma. Seperti menilai sebuah tulisan
2	Ranah Afektif	
	a. Penerimaan	1) Kemampuan menjelaskan tentang suatu hal dan menerima sebagaimana adanya
	b. Partisipasi	1) Kesiediaan memperhatikan serta berpartisipasi dalam suatu kegiatan
	c. Penilaian dan Penentuan Sikap	1) Kemampuan memberikan nilai menentukan sikap
	d. Organisasi	1) Kemampuan menciptakan sistem nilai sebagai pedoman hidup
	e. Pembentukan Pola Hidup	1) Kemampuan menghayati nilai sehingga menjadi pedoman hidup
3	Ranah Psikomotor	
	a. Persepsi	1) Kemampuan memilah-memilih serta kepekaan terhadap sesuatu hal. Seperti: pemilihan angka, pemilihan huruf dan pemilihan warna
	b. Kesiapan	1) Kemampuan bersikap diri secara fisik
	c. Gerakan terbimbing	1) Kemampuan meniru contoh. Seperti: gerak tari

	d. Gerakan terbiasa	1) Keterampilan yang berpegang pada pola, seperti: lompat tinggi dan lempar peluru
	e. Gerakan kompleks	1) Keterampilan banyak tahap, luwes, gesit, dan lincah. Seperti: membongkar pasang peralatan secara cepat
	f. Penyesuaian	1) Kemampuan mengubah dan mengatur kembali. Seperti: kemampuan bertanding dengan lawan mainnya
	g. Kreativitas	1) Kemampuan membuat kreasi gerakan senam 2) Kemampuan membuat gerakan-gerakan tarian kreasi baru

Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 indikator hasil belajar, yaitu:

Tabel 2.2 Indikator Hasil Belajar

Pengetahuan	Sikap	Keterampilan
Mengingat	Menerima	Mengamati
Memahami	Menjalankan	Menanya
Menerapkan	Menghargai	Mencoba
Menganalisis	Menghayati	Menalar
Mengevaluasi	Mengamalkan	Menyaji
-	-	Mencipta

(Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016)

Ketiga ranah ini harus dikembangkan secara optimal di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Indikator hasil belajar menurut Bloom

terdapat tiga ranah atau domain Gullo dalam (Damayanti, 2014, hlm. 7) tersebut sebagai berikut:

- 1) Tahap Kognitif, meliputi lima aspek yaitu:
 - a) pengetahuan, merupakan bagaimana siswa memahami suatu konsep;
 - b) pemahaman, terbagi menjadi tiga tingkatan di yakni penafsiran, mengaitkan dan pengembangan;
 - c) pengaplikasian;
 - d) hasil pemikiran dalam keadaan mencari solusi jawaban yang belum didapatkan;
 - e) hasil nilai dari yang didapatkan pengetahuan nilai.
- 2) Tahap Afektif, merupakan penilaian sifat yang diperoleh siswa dari pantauan tingkah laku siswa tersebut.
- 3) Tahap Psikomotorik, terlihat dari kecekatan serta tindakan siswa.

Menurut pendapat Abin, S.M. (2012, hlm. 167) mengatakan bahwa indikator hasil belajar siswa yakni:

Tabel 2.3 Ranah Hasil Belajar dan Indikator

Ranah	Indikator
Pengetahuan (Kognitif)	
Tanggapan/Penelaah	Mengarahkan, memadukan, mengaitkan
Daya ingat	Menyatakan, menyebutkan kembali
Pemaknaan/pengertian	Mendeskripsikan kembali sesuai dengan pemahaman sendiri
Pelaksanaan/Implementasi	Menyampaikan kembali dan dapat memberikan contoh
Menelaah/penjabaran	Mampu memaparkan dan menjelaskan
Menggabungkan	Mampu mengaitkan dan memberikan tanggapan
Penilaian	Memberikan apresiasi atau komentar dan perhitungan berupa nilai
Sikap (Afektif)	
Perolehan	Mampu membenarkan atau sebaliknya
Anggapan	Berpartisipasi dalam kegiatan

	pembelajaran
Apresiasi	Memberikan penghargaan atau pujian
Penghayatan	Menyetujui, mengiyakan
Penjiwaan/perwatakan	Sikap, kemampuan dari setiap kepribadian
Keterampilan (Psikomotorik)	
Kecakapan/keahlian bertingkah laku	Sinkronisasi anggota tubuh
Kecakapan mengekspresikan secara lisan dan non lisan	Aksi, ekspresi, perkataan

Sejalan dengan yang dijelaskan oleh Syah dalam (Lasmanah, 2016, hlm. 19) indikator hasil belajar siswa yaitu:

- 1) Kognitif (ranah cipta) meliputi:
 - a) Pengamatan, dengan cepat siswa dapat menunjukkan, membandingkan, dan menggabungkan.
 - b) Ingatan, bisa menjelaskan dan mendefinisikan dengan lisan sendiri.
 - c) Pemahaman, dapat menjelaskan, mendefinisikan serta memahami isi dengan lisan sendiri.
 - d) Aplikasi/penerapan, dapat memberi contoh serta menggunakan secara tepat.
 - e) Analisis (pemeriksaan dan pemilihan secara teliti), dapat menguraikan dan mengklasifikasikan/mengelompokan.
 - f) Sintesis (membuat panduan baru dan utuh), dapat menghubungkan materi-materi pembelajaran sehingga membuat kesimpulan.
- 2) Afektif (ranah rasa) meliputi:
 - a) Penerimaan, dapat menunjukkan sikap menerima atau menolak terhadap suatu hal.
 - b) Sambutan, kesediaan berpartisipasi pada suatu kegiatan.
 - c) Apresiasi (sikap menghargai) dengan cara menganggap penting dan mengagumi.

- d) Internalisasi (pendalaman) dengan cara mengakui, menyakini dan mengingkari.
 - e) Karakterisasi (penghayatan) dengan cara menuangkan kedalam perilaku.
- 3) Psikomotor
- a) Keterampilan, bergerak dan bertindak dengan kecakapan gerak seluruh anggota tubuh.
 - b) Kecakapan verbal dan non verbal (berbicara secara langsung atau menggunakan perantara media).

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar memiliki tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik sebagai berikut:

- 1) Kognitif
 - a) Pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian
 - b) Daya ingat, menyatakan, menyebutkan kembali
 - c) Hasil nilai dari yang didapatkan pengetahuan nilai.
 - d) Menggabungkan, mampu mengaitkan dan memberikan tanggapan
 - e) Ingatan, bisa menjelaskan dan mendefinisikan dengan lisan sendiri
 - f) Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)
- 2) Afektif
 - a) Penerimaan, partisipasi, organisasi
 - b) Penilaian sifat yang diperoleh siswa dari pantauan tingkah laku siswa
 - c) Anggapan, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran
 - d) Apresiasi (sikap menghargai) dengan cara menganggap penting dan mengagumi
 - e) Internalisasi (pendalaman), karakterisasi (penghayatan)
- 3) Psikomotorik
 - a) Tahap Psikomotorik, terlihat dari kecekatan serta tindakan siswa
 - b) Kecakapan mengekspresikan secara lisan dan non lisan, yaitu aksi, ekspresi, perkataan
 - c) Keterampilan, bergerak dan bertindak dengan kecakapan gerak seluruh anggota tubuh.

d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Upaya meningkatkan hasil belajar menggambarkan tindakan yang dilaksanakan pendidik sebagai guru supaya hasil belajar siswa dapat meningkat. Menurut Karlina & Anugraheni (2021, hlm. 36) mengungkapkan bahwa dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan efisien dan baik itu tidak hanya didukung atau didasari dari adanya sebuah keinginan peserta didik dalam menuntut ilmu, namun model pembelajaran yang diterapkan gurupun berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar.

Sejalan dengan pendapat Yani (2017, hlm. 31) mengungkapkan bahwa terdapat upaya dalam meningkatkan hasil belajar:

- 1) Pendidik memakai cara agar dapat merebut perhatian peserta didik sehingga terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan;
- 2) Pendidik pun memakai metode pembelajaran yang menyenangkan, artinya metode yang digunakan guru tidak monoton atau tidak berpusat pada guru tetapi terpusat kepada siswa;
- 3) Pada proses pembelajaran dianjurkan guru dapat menggunakan media pembelajaran agar perhatian siswa tertuju kepada guru;
- 4) Sesekali untuk melakukan kegiatan diluar kelas, dengan melakukan kegiatan diluar kelas siswa tidak akan merasa cepat bosan serta siswa mampu menghirup udara segar.

Hal ini sejalan dengan pendapat Fatimatuz Zahroh, Nurteti, & Koswara (2019, hlm. 43) bahwa penggunaan metode pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Upaya yang dilakukan dengan cara memberikan motivasi dan rangsangan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, selain itu dapat membangkitkan keinginan dan minat dalam belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Sedangkan menurut pendapat Nurrita, T. (2018, hlm. 171) menjelaskan bahwa, untuk meningkatkan hasil belajar serta sesuai dengan tujuan dari pembelajaran yang diharapkan penggunaan model pembelajaran dan media pendukung pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dalam proses mengajar guru akan membuat pembelajaran menjadi menarik dan siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran sehingga memberikan

pengalaman belajar yang bermakna dan siswa secara aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Yanuarti & Sobandi (2016, hlm. 12) bahwa dalam meningkatkan hasil belajar siswa penggunaan model pembelajaran dinilai dapat mempengaruhi hasil belajar penggunaannya dapat mempengaruhi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas dapat memberikan umpan balik, memotivasi diri, gaya belajar, interaksi serta fasilitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas mengenai upaya meningkatkan hasil belajar, dapat diketahui terdapat berbagai faktor dalam meningkatkan hasil belajar seperti penggunaan metode dan model pembelajaran saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Salah satu upaya yang harus dilakukan guru yaitu guru dituntut untuk menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai yang membuat siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak bosan atau jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran, guru juga harus mampu membuat konsentrasi siswa stabil dan tetap terjaga, dan guru selalu memberi motivasi untuk belajar kepada siswa.

B. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung landasan teori yang ada, pada bagian ini akan menjelaskan mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang relevan mengenai penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Prastica (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah digunakan media video pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Kedungbanteng Sidoarjo dan mengetahui adanya pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa digunakan media video pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Kedungbanteng Sidoarjo. Salah satu permasalahan terdapat rendahnya hasil belajar siswa yang paling banyak mengalami kesulitan dalam setiap peningkatannya adalah matematika, dan materi yang dianggap sulit oleh siswa kelas IV di SDN

KedungBanteng yaitu menghitung dan memasukkan cara keliling dan luas persegi panjang. Metode penelitian yang digunakan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa sebelum menggunakan media video pembelajaran di kelas IV SDN Kedungbanteng Sidoarjo tergolong pada kategori rendah. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata 43,29. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa sesudah menggunakan media video pembelajaran di kelas IV SDN Kedungbanteng Sidoarjo tergolong pada kategori tinggi. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata 87,94.

3) Ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN Kedungbanteng Sidoarjo. Hal ini didasarkan pada hasil uji paired sample t-test nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikan 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis (H_1) diterima. Hasil penelitian ini bahwa media video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang digunakan dalam mata pelajaran matematika.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Novita dkk (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Video terhadap Hasil Belajar Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku. Sebanyak 65% peserta didik kelas IV mendapatkan hasil belajar yang rendah dan dikatakan belum mencapai KKM yang diharapkan. Penelitian dengan metode kuantitatif ini dilaksanakan di kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Babakan 01. Hasil penelitian Lina Novita menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran audio visual video terhadap hasil belajar Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku pada kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Babakan 01 Semester 1 Tahun Ajaran 2019/2020. Hal ini dapat dilihat dari nilai N-Gain pada kelompok kelas eksperimen sebesar 76, sedangkan pada kelompok kelas kontrol mendapatkan nilai N-Gain sebesar 68. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kelompok kelas eksperimen

adalah 85%, sedangkan pada kelompok kelas kontrol ketuntasan hasil belajar sebesar 75 %. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai penggunaan media pembelajaran sehingga menggunakan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmayani (2019) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Hasil observasi di SD Negeri Gemah Semarang, data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV yang masih rendah, karena siswa sering kali merasa kesulitan dalam menerima materi pelajaran yang akan mereka pelajari. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar aktif dan kreatif, dalam mengamati, menemukan, serta memecahkan masalah sendiri. Sehingga hasil yang didapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan tidak mudah dilupakan siswa. Pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, membuat siswa bersemangat dalam belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Penelitian yang dilakukan oleh M. Jafar Al-idrus dkk (2015) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Video Kartun terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMAN 1 SIKUR Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan video kartun terhadap hasil belajar fisika siswa. Permasalahan pada penelitian ini yaitu, guru lebih aktif menyampaikan informasi, sedangkan siswa pasif dan hanya menerima informasi, sehingga siswa tidak memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan

menggali informasi yang diterimanya. Hal ini menyebabkan siswa kurang menguasai konsep-konsep fisika, selain itu juga diperoleh data bahwa nilai siswa masih di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yakni 77. Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen* yaitu metode penelitian yang tidak memungkinkan adanya random untuk menetapkan kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang sebelumnya dilakukan uji validitas, reliabilitas, analisis tingkat kesukaran, dan analisis daya beda soal. Data hasil tes akhir dianalisis menggunakan uji-t dua pihak dengan rumus *pooled varians* dan diperoleh t hitung sebesar (5,318) dengan t tabel sebesar (1,996) pada taraf signifikansi 5%. Nilai t hitung lebih besar dari t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video kartun berpengaruh terhadap hasil belajar fisika siswa kelas XI SMAN 1 Sikur.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Iwantara (2014), yang berjudul “Pengaruh Media Video *Youtube* dalam Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video *youtube* dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Rendahnya motivasi belajar dijelaskan dari beberapa sikap siswa selama pembelajaran seperti terlihat ramainya siswa saat guru menjelaskan pelajaran, terlihat tidak mandirinya siswa mengerjakannya soal-soal yang diberikan guru, bahkan menunggu jawaban dari temannya dan menyontek siswa lain dan terlihat pasifnya siswa saat guru meminta siswa maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan desain penelitian *non-equivalent pretest - posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terdapat perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil, media video *youtube* dan media charta ($F=19,630$; $p < 0,05$). Hasil uji lanjut dengan LSD

menunjukkan bahwa media video youtube lebih unggul dibandingkan dengan media riil dan media charta dalam menanamkan motivasi belajar kepada siswa. 3) Terdapat perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil, media video *youtube* dan media charta ($F= 149,252$; $p < 0,05$). Hasil uji lanjut dengan LSD menunjukkan media riil dan media video youtube lebih unggul dari media charta dalam menanamkan pemahaman konsep ke peserta didik.

C. Kerangka Pemikiran

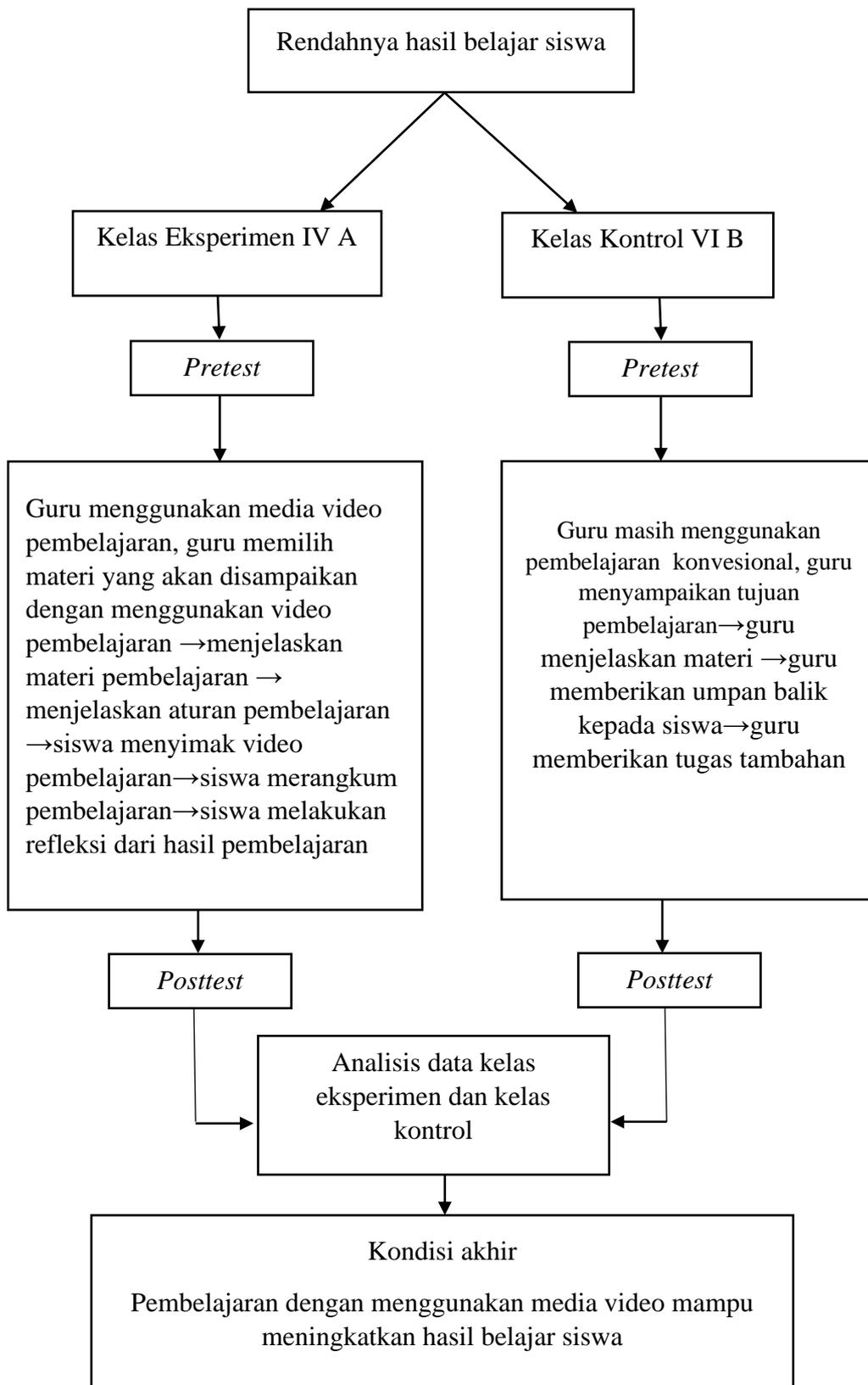
Kerangka pemikiran memiliki hubungan variabel bebas (x) dengan variabel (y). Menurut Sugiyono (2017, hlm. 60) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Sedangkan menurut Suriasumantri dalam (Sugiyono, 2017, hlm. 55), kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan.

Menurut Arif, dkk (2017, hlm. 111) mengungkapkan bahwa kerangka pemikiran merupakan narasi atau gagasan tentang kerangka konsep dalam pemecahan masalah yang diidentifikasi atau di rumuskan sebelumnya oleh peneliti. Menurut menurut Juliansyah (2017, hlm. 76) mengatakan bahwa kerangka pemikiran adalah penjabaran konseptual mengenai bagaimana satu teori berhubungan diantara berbagai faktor yang sudah diidentifikasikan terhadap masalah penelitian. Kemudian menurut Mantra dalam (Sujarweni 2014, hlm. 60) mengatakan bahwa kerangka pemikiran dapat berbentuk uraian kualitatif, model matematis, diagram atau persamaan-persamaan yang langsung berkaitan langsung dengan bidang ilmu yang diteliti. Kerangka berpikir yang baik secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.

Berdasarkan uraian menurut beberapa para ahli dapat disimpulkan, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan baik secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Pada penelitian ini peneliti melakukan proses pembelajaran dengan mengambil sampel kelas IV yang

dibagi menjadi dua kelas yaitu IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol. Langkah pertama dengan melaksanakan *pretest* (tes awal). Penyampaian materi yang akan dicapai dalam pembelajaran menggunakan media video pembelajaran untuk kelas eksperimen dengan langkah-langkah: guru menggunakan media video pembelajaran, guru memilih materi yang akan disampaikan dengan menggunakan video pembelajaran → menjelaskan materi pembelajaran → menjelaskan aturan pembelajaran → siswa menyimak video pembelajaran → siswa merangkum pembelajaran → siswa melakukan refleksi dari hasil pembelajaran.

Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dengan langkah-langkah: Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, guru menyampaikan tujuan pembelajaran → guru menjelaskan materi → guru memberikan umpan balik kepada siswa → guru memberikan tugas tambahan. Selanjutnya siswa melaksanakan *posttest* (tes akhir). Setelah siswa mengerjakan *pretest* dan *posttest*, data kelas eksperimen dan kelas kontrol di analisis. Maka dari itu, kondisi akhir pembelajaran dengan menggunakan media video mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut di atas maka kerangka pemikiran penelitian ini dapat digambarkan dalam sebuah skema berikut ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Shoimin (2018, hlm. 29) mengatakan bahwa asumsi merupakan kondisi yang dipandang sebagai dasar atau merupakan anggapan dasar yang dijadikan sebagai pijakan dalam berpikir serta bertindak. Arif (2016, hlm. 36) berpendapat bahwa asumsi merupakan pikiran-pikiran dasar yang digunakan sebagai titik tolak atau alasan dalam menjelaskan suatu fenomena serta diyakini kebenarannya. Adapun pendapat Arikunto (2014, hlm. 107) mengungkapkan, bahwa “Anggapan dasar atau asumsi adalah sesuatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas”, artinya dalam pembuatan asumsi atau anggapan dasar peneliti meyakini dengan jelas hal-hal yang sudah dibuat. Sepriawan (2014, hlm. 35) mengatakan bahwa asumsi dari penelitian merupakan anggapan atau pernyataan dasar yang digunakan sebagai pijakan untuk berpikir dan melakukan penelitian sesuai kajian pustaka. Sejalan dengan pendapat Arifin (2014, hlm. 195) mengungkapkan bahwa asumsi dapat dikatakan sebagai anggapan dasar, yaitu suatu pernyataan yang tidak dapat diragukan lagi kebenarannya dan dalam suatu penelitian merupakan titik tolak ukur.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan anggapan atau pernyataan dasar yang dijadikan sebagai pijakan dalam berpikir serta bertindak untuk melakukan penelitian sesuai kajian pustaka. Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV di SDN Baturengat 01.

2. Hipotesis

Menurut menurut Edi Suryadi, dkk (2019, hlm. 34) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara, serta perlu diuji secara empiris, tentang hubungan antar variabel yang dirumuskan dalam model penelitian. Adapun menurut Sugiyono (2017, hlm. 60) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Sedangkan menurut Menurut Gunawan (2017, hlm. 34)

mengemukakan bahwa hipotesis adalah suatu asumsi atau anggapan atau dugaan teoritis yang dapat ditolak atau tidak ditolak secara empiris. Menurut Setiadi (2013, hlm. 56) mengemukakan bahwa hipotesis adalah pendapat yang kebenarannya masih dangkal dan perlu diuji, patokan duga atau dalil sementara yang kebenarannya akan dibuktikan dalam penelitian. Sejalan dengan pendapat Suharismi Arikunto (2012, hlm. 108) menyatakan bahwa hipotesis adalah, suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara serta di uji secara empiris yang kebenarannya akan dibuktikan dalam penelitian. Maka hipotesis dari penelitian ini yaitu:

Ho : Penggunaan media video pembelajaran tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Ha : Penggunaan media video pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.