

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sudah tidak asing lagi di dunia pendidikan dan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Meskipun para ahli memiliki pemahaman yang berbeda tentang media pembelajaran, namun masing-masing sudah berfokus pada definisi media pembelajaran. Berikut ini disajikan berbagai sumber pembelajaran menurut para ahli, yang pertama menurut Riyana (2012, hlm.11) menyatakan bahwa “Media pembelajaran yaitu wadah untuk menyampaikan pesan yang memiliki tujuan untuk dicapai selama pembelajaran”. Adapun menurut Nurfadillah (2021, hlm.15) “Media Pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan”.

Sesuai penjelasan di atas, peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik yang digunakan pada proses pembelajaran agar peserta didik dapat menerima dengan mudah apa yang telah disampaikan oleh pendidik.

Sesuai dengan pendapat Kristanto (2016, hlm.6) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Kemudian pendapat lainnya menurut Yusufhadi (dikutip Nurrita, 2018 hlm.173) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang dapat mencapai tujuan”

Berdasarkan uraian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar

mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik bagi peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pada proses Pendidikan, enam fungsi utama media pembelajaran menurut pendapat Sumiharsono (2018, hlm 11) adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media belajar dalam proses mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. Dengan artian setiap media belajar yang digunakan mempunyai peran tersendiri saat digunakan dalam proses pembelajaran agar menciptakan situasi belajar yang baik.
- 2) Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi belajar. Artinya media pembelajaran tidak dapat digunakan dalam seluruh situasi belajar, media pembelajaran digunakan disaat situasi belajar yang memungkinkan.
- 3) Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan serta isi dari materi pelajaran yang disampaikan.
- 4) Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap saja, akan tetapi media pembelajaran pastinya berguna untuk menunjang proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.
- 5) Dengan adanya media belajar, diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pembelajaran yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar, yang artinya sudah dirancang sesuai dengan yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Berdasarkan pemaparan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi yaitu sebagai alat bantu

agar pembelajaran lebih efektif, kemudian media pembelajaran komponennya saling berhubungan untuk menciptakan situasi belajar yang diharapkan, media pembelajaran harus berpacu kepada komponen dan bahan ajar, kemudian media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar serta meningkatkan proses belajar .

c. Jenis Media Pembelajaran

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran , menurut Satrianawati (2018, hlm 10) ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran secara umum yaitu :

1. Media Visual , media ini adalah media yang bisa dilihat oleh semua orang. Dengan media visual ini mengandalkan indra penglihatan agar kita dapat menerima pesan yang disampaikan. Media ini dapat menumbuhkan minat peserta didik dan memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata. Contoh : media foto,gambar,komik,gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.



Gambar 2.1
Komik



Gambar 2.2
Poster



Gambar 2.3
Alat Peraga

2. Media Audio, media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indra pendengaran. Walaupun begitu media ini dapat memberikan informasi yang menarik karena mampu menyampaikan informasi secara lebih detail dan jelas. Contohnya : suara,

musik dan lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara atau CD dan sebagainya.



Gambar 2.4
Siaran Radio



Gambar 2.5
Alat Musik



Gambar 2.6
Kaset suara/CD

3. Media Audio Visual, media ini bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan, maka dari itu media ini memiliki kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media. Contohnya : media drama, pementasan, film, televisi, video , *YouTube* dan media yang sekarang sedang populer.



Gambar 2.7
Pamentasan/drama



Gambar 2.8
Televisi



Gambar 2.9
YouTube

4. Multimedia ialah semua jenis media yang terangkum menjadi satu, atau media gabungan antara audio, visual, video dan teks yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi. Contohnya : internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Selanjutnya adapun pendapat lain dari Kristanto (2016, hlm.31) jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Media grafis, media grafis tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Media ini berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas kajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah. Media grafis

banyak jenisnya yaitu gambar/foto, sketsa, bagan, diagram/skema, grafik, poster, kartun dan sebagainya.

2. Media tiga dimensi, media tiga dimensi adalah media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan dengan ciri-ciri bertekstur serta memiliki tinggi, lebar dan bervolume maka dapat diamati dari sudut pandang mana saja atau dengan kata lain tiga dimensi biasanya berupa benda asli yang mencakup orang, benda atau model yang dapat digunakan guru dalam membantu proses pembelajaran. Contoh media tiga dimensi yaitu model, boneka
3. Media Proyeksi
 - a. Media proyeksi diam, media yang menyajikan pesan , dengan hasil proyeksinya tidak bergerak, biasanya pesan yang disampaikan dalam bentuk gambar, angka, grafis dan proyektor
 - b. Media proyeksi gerak , media yang menyajikan pesan melalui alat yang yang mampu memproyeksikan dalam bentuk video, film, slide *power point*
4. E–Learning , E-Learning merupakan media yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi internet. E-learning digunakan sebagai media pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan system elektronik atau computer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai penunjang proses pembelajaran, agar tercapainya proses pembelajaran, semua media tersebut mempunyai kegunaan masing-masing yang dapat memberikan manfaat untuk pembelajaran.

2. Media Pembelajaran *YouTube*

a. Pengertian *YouTube*

Dilansir dari (databoks.katadata.co.id) yang dipublish pada 23 November 2022 *YouTube* menjadi platform yang paling sering digunakan oleh pengguna media sosial di Indonesia. *YouTube* berada di peringkat

kedua dengan jumlah 2,51 miliar setelah *facebook*. Diperkirakan 20 Jam durasi video diupload ke *YouTube* setiap menitnya dengan 6 miliar views per hari. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa masyarakat Indonesia sering mengunjungi atau mengakses *YouTube*.

YouTube ditemukan oleh tiga mantan pegawai *paypal* yaitu Chad Hurley, Steve Chen, and Jawed Karim.

Gambar 2.10 Tokoh Pendiri *YouTube*



(Sumber : Febriyanti, 2023, hlm 11)

YouTube didirikan pada tanggal 14 Februari 2005. Pendapat Febriyanti (2023, hlm 10) *YouTube* dibentuk dengan dasar ditunjukkan untuk menghilangkan hambatan teknis yang dihadapi oleh pengguna amatir yang ingin membagikan video di situs web, karena untuk mengunggah video pada web browser standar dan kecepatan internet nya rendah. Awal mula *YouTube* ialah platform yang dirancang sebagai situs kencan, dengan cara mengunggah video tentang diri mereka sendiri yang berbicara tentang pangsangan impian. Namun kesulitan dalam menemukan cukup video kencan akhirnya mereka mengubah rencana mereka untuk memutuskan menerima unggahan dari semua kalangan video. Kantor awal pusat *YouTube* berada di atas restoran pizza dan restoran jepang yang berada di San Mateo, California.

YouTube mengalami perkembangan pesat pada Juli 2006, perusahaan *YouTube* mengumumkan bahwa lebih dari 65 ribu video *YouTube* diunggah pada setiap harinya, dan juga tayangan perharinya mencapai 100 juta tayangan. Oktober tanggal 9 tahun 2006, *YouTube* dibeli oleh Goole Inc dengan harga US\$ 1,65 miliar dan hingga saat ini *YouTube* adalah salah satu anak perusahaan Goole yang beroperasi paling besar.

Menurut Huwaidah (2019, hlm 29) “*YouTube* salah satu yang menyediakan berbagai macam video mulai dari video clip sampai film serta video-video yang dibuat oleh pengguna *YouTube*”. Di dalam *YouTube* kita dapat dengan mudah menggunakannya, dengan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh setiap pengguna. Adapun pendapat lain menurut Lingga (2019, hlm.264) “*YouTube* sebuah website yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi video yang mereka miliki atau menikmati video klip yang telah diunggah ke *YouTube*”.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *YouTube* merupakan sebuah media *online* yang digunakan oleh seluruh masyarakat untuk menonton video atau mengunggah video, baik Indonesia maupun luar negeri, mereka menggunakan *YouTube* untuk mendapatkan informasi atau digunakan sebagai media untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan mereka.

b. Video *YouTube* sebagai Media Pembelajaran

Kehidupan pada abad 21 dimana penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari sudah menjadi kewajiban termasuk ke dalam dunia pendidikan. Pengembangan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) oleh guru sangat penting untuk diterapkan agar pembelajaran dengan menggunakan teknologi menjadi efektif. Disini guru harus mampu memilih teknologi yang tepat dengan materi dan strategi pembelajaran. Adanya akses internet di sekolah dapat memudahkan guru untuk mengakses materi pembelajaran yang ada di *YouTube* dalam hal itu disini guru dapat menggunakan teknologi informasi sebagai penunjang pembelajaran.

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan, program pendidikan di sekolah diarahkan pada penguasaan ilmu dan keterampilan berbasis teknologi sebagai modal mereka dalam memberikan materi pelajaran di kelas. Hal ini diharapkan proses belajar mengajar tidak lagi terbatas oleh

ruang dan waktu. Kegiatan belajar siswa dapat dilaksanakan kapan saja dan di mana saja dengan bantuan media pembelajaran yang semakin maju.

Memperkaya materi pembelajaran, selain dari buku, video dari *YouTube* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *YouTube* sebagai media pembelajaran di dalam kurikulum 2013 menurut Huwaidah (2019, hlm.38) sangat berguna sebagai bahan pendukung karena mampu memberikan manfaat terhadap pendidikan, praktis digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru. *YouTube* sebagai media trend saat ini dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk menjadikan proses pembelajaran yang menarik dan tidak monoton, dengan akses yang mudah dan tidak terbatas oleh waktu dan ruang sehingga memudahkan peserta didik untuk memperoleh pembelajaran serta bentuk yang ditampilkan lebih nyata dan menarik sehingga membuat peserta didik tidak mudah bosan. Guru dengan bebas dapat memilih konten video apa saja untuk di tampilkan di kelas , sesuai dengan tema yang mereka butuhkan dari ratusan ribu video yang terdapat pada *YouTube*.

c. Kelebihan *YouTube* sebagai media pembelajaran

Beberapa kelebihan penggunaan *YouTube* yang memberikan dampak baik terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Rahmasari, 2020 hlm 37), diantaranya:

1. Mendapat informasi tentang materi pembelajaran secara lebih jelas.
2. Memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan melakukan review video
3. Memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran yang diajarkan
4. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat oleh peserta didik

Adapun pendapat lainnya dari Wulandari (2021, hlm 24) kelebihan *YouTube* sebagai media pembelajaran yaitu :

1. Dengan *YouTube* siswa merasa lebih banyak mengambil informasi dan menambah pengetahuan

2. *YouTube* dapat dijadikan media untuk meningkatkan strategi belajar yang lebih menarik
3. Mengembangkan kreativitas guru dalam pembuatan serta memilih video *YouTube*
4. Sebagai sumber motivasi mengajar yang dapat melibatkan peserta didik dan gaya belajar yang modern.

Berdasarkan pemaparan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa banyak kelebihan *YouTube* yang memudahkan guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran seperti, dengan adanya *YouTube* kita dapat memperoleh informasi terkait materi pembelajaran, mempermudah peserta didik untuk mengingat materi, menarik perhatian peserta didik serta dapat mengembangkan kreativitas guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

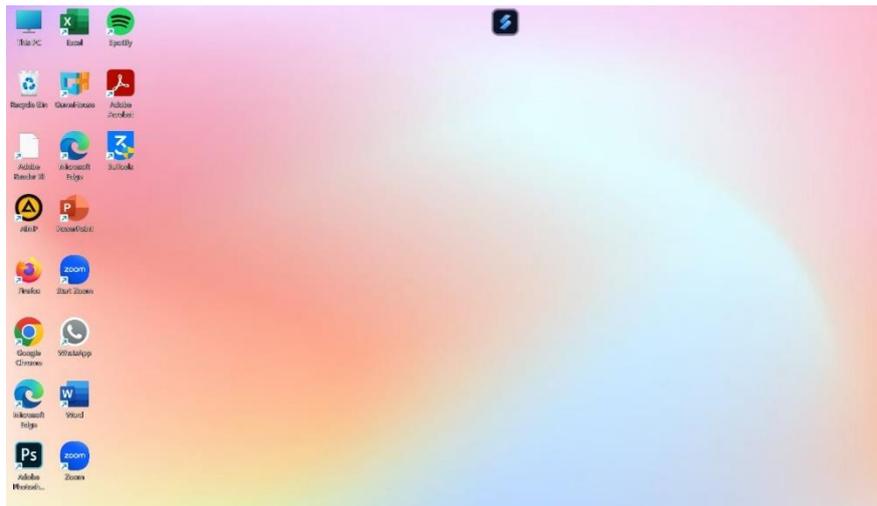
d. Langkah-langkah Media Pembelajaran video *YouTube*

Terdapat beberapa langkah yang harus dilalui dalam penggunaan media pembelajaran menurut Utami (2022, hlm.31) yaitu :

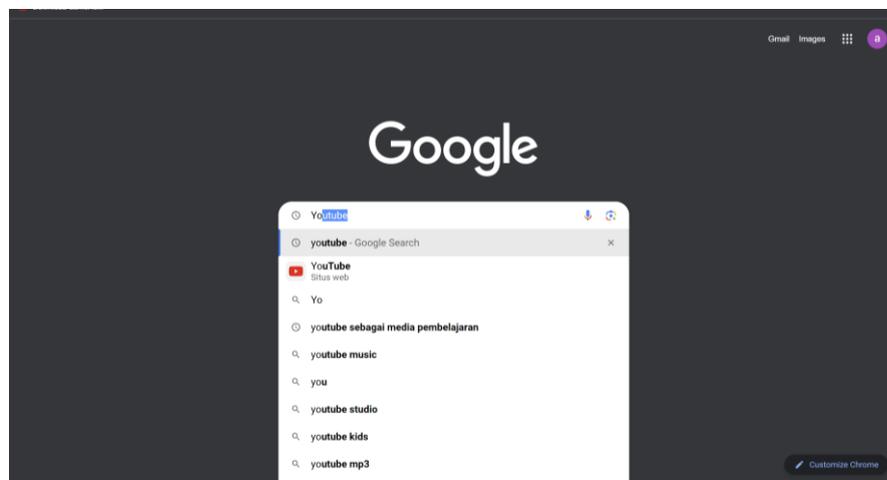
- 1) Merencanakan dan melakukan konsultasi materi yang dapat menaikkan perhatian peserta didik dengan cara mengkaji pemahaman
- 2) Ide-ide yang dirasa sulit untuk diterima oleh peserta didik hendaknya memberikan pengarahannya secara khusus.
- 3) Dalam pemberian sebuah materi, sasaran yang dituju oleh guru haruslah memiliki kejelasan yaitu ditunjukkan untuk perorangan atau kepada kelompok kecil.
- 4) Berikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan suatu pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran sebagai bentuk awalan

Sesuai dengan langkah tersebut, berikut merupakan suatu ilustrasi saat pembelajaran dengan menggunakan video *YouTube* sebagai media pembelajaran diantaranya:

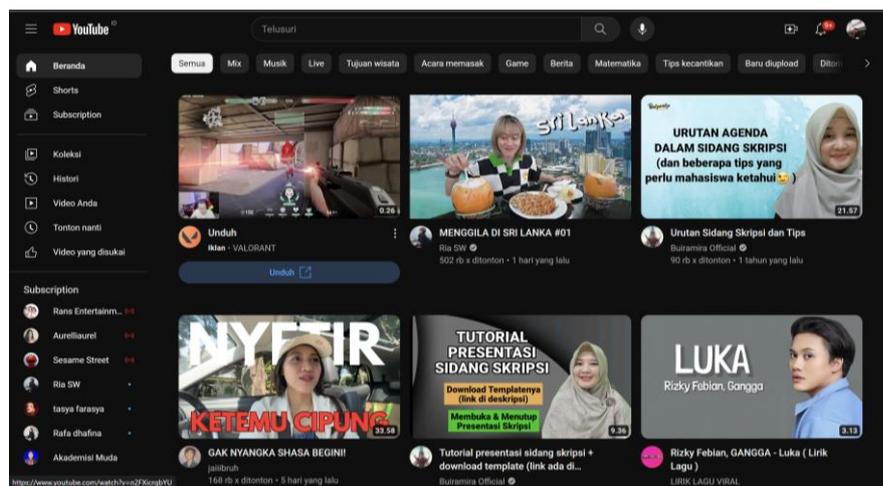
1) Siapkan gadget/laptop/ smartphone dan koneksi internet



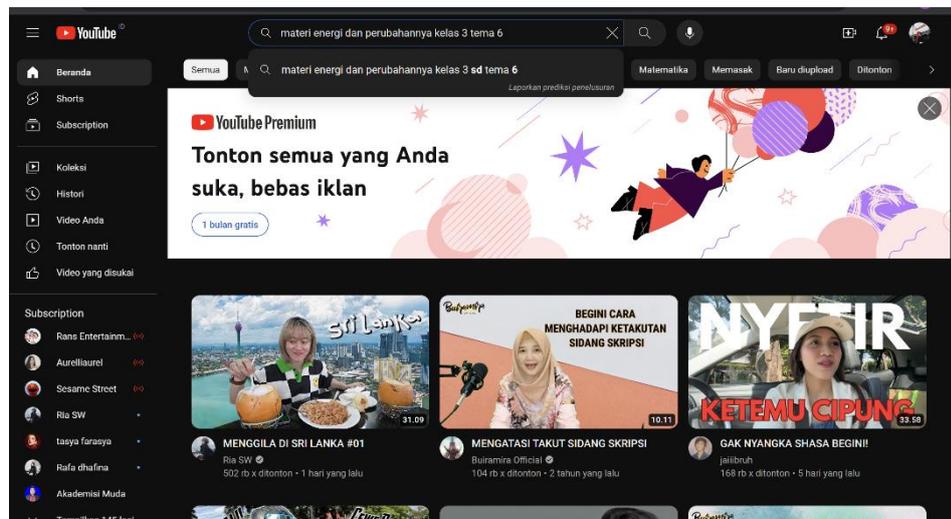
2) Masuk chrome lalu ketikkan *Youtube* pada kolom pencarian



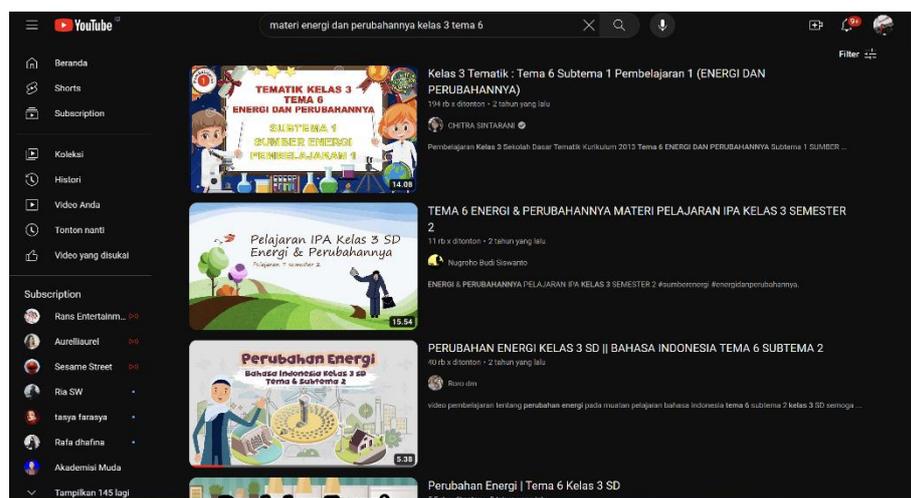
3) Tunggu beberapa saat hingga pilihan *YouTube* ditampilkan



- 4) Guru mencari video apa yang akan ditampilkan kepada peserta didik pada kolom pencarian Youtube



- 5) Guru dapat memilih dari banyaknya video dari YouTube yang akan ditayangkan kepada siswa



- 6) Setelah guru memilih video mana yang akan ditayangkan, Setelah itu siswa diarahkan untuk menonton video materi pembelajaran melalui tayangan *YouTube* yang sudah disiapkan dan dipilih oleh guru
- 7) Setelah menonton tayangan video *YouTube* guru menjelaskan kembali apa yang telah ditayangkan. Sesudah itu, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang telah dijelaskan.

- 8) Memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengkaji ulang materi yang telah diajarkan guru terkait materi yang dibahas.

3. Hakikat Pembelajaran IPA

a. Pengertian IPA

Ilmu pengetahuan alam , yang dikenal sebagai sains (*science*) adalah disiplin ilmu yang dikembangkan berdasarkan hasil percobaan. Sains adalah pengetahuan yang telah dibuktikan kebenarannya secara empiris melalui dengan menggunakan metode ilmiah Toharudin , U (2011, hlm 26) “Sains adalah metode penelitian untuk memperoleh pengetahuan dan informasi tentang alam semesta dengan menggunakan metode observasi dan pengujian hipotesis” .Oleh karena itu, setiap guru diharapkan tidak melupakan hakikat dari ilmu pengetahuan alam saat pelaksanaan pembelajaran. Menurut Ariyanto (2016, hlm.134) “Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan yang berkaitan dengan cara belajar tentang alam secara sistematis dan IPA bukan hanya pengelolaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta tetapi disertai dengan konsep-konsep, prinsip – prinsip yang merupakan proses penemuan”. Mengenai pendapat lain mengenai IPA menurut Samatowa (2018, hlm.25) “Ilmu Pengetahuan Alam bagian dari kehidupan manusia yang berupa pengetahuan dan proses yang berfungsi untuk memperoleh pengetahuan tersebut dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari”

Panggabean (2021, hlm.8) Ilmu Pengatahuan Alam dapat membekali siswa dengan pengetahuan, gagasan, dan konsep tentang lingkungan alam, yang diperoleh dari pengalaman melalui berbagai serangkaian proses ilmiah. Sedangkan menurut Nash dalam Usman (2006,hlm 2) IPA adalah suatu cara atau metode pengamatan alam yang bersifat analisis, lengkap cermat dan menggabungkan fenomena lain sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh perspektif baru pada objek yang diamati”

Dari sini dapat disimpulkan bahwa sains (IPA) yaitu kumpulan pengetahuan alam, dimana pengetahuan tumbuh dengan pengetahuan lain yang berhubungan secara kausal, sebagai hasil percobaan dan pengamatan

yang dapat dikembangkan melalui metode tertentu yang dapat dipastikan keakuratannya.

b. Pembelajaran Tematik materi Energi dan perubahannya

Energi dan perubahannya merupakan materi dalam tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 buku tematik terpadu kurikulum 2013 di kelas III Sekolah Dasar. Pada buku tema tersebut dijelaskan proses terjadinya perubahan energi yang menjadi jawaban atas sebuah pertanyaan yang tertulis di awal cerita yang berbunyi “Bagaimana perubahan energi terjadi?” , di dalam penjelasan terdapat pula gambar yang menunjukkan fenomena perubahan energi kimia menjadi energi panas. Materi Pencapaian hasil belajar yang baik oleh peserta didik merupakan harapan semua pihak, mau itu guru ataupun orang tua. Tetapi pada kenyataannya tidak semua peserta didik mencapai hasil belajar yang sesuai seperti yang diharapkan. Tingkat penguasaan belajar dalam mempelajari IPA dapat dilihat dari prestasi belajar yang umumnya dinyatakan dalam bentuk nilai. Penguasaan konsep IPA yang kurang, mengakibatkan nilai yang diperolehnya rendah. Penguasaan konsep IPA yang kurang ini disebabkan oleh kesulitan peserta didik dalam merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru. Temuan penyebab kesulitan belajar IPA karena terlalu banyak istilah asing, dan materi terlalu padat, siswa terkesan mau tidak mau harus menghafal materi tanpa tersedianya media yang guru gunakan yang menyebabkan penguasaan materinya lemah dan terlalu monoton.

Mengacu dengan hal tersebut pada materi energi dan perubahannya juga tidak semua peserta didik tahu bagaimana perubahan energi dapat terjadi dan bagaimana kita memanfaatkan energi tersebut. Maka dari itu diperlukannya media pembelajaran untuk materi ini. Pada kelas 3 tema 6 berdasarkan kompetensi dasar 3.2 yaitu menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan dan indikator 3.2.1 mengidentifikasi informasi terkait sumber energi dengan tepat. Pada kompetensi dasar 4.2 menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam

bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif sedangkan pada indikator 4.2.1 menceritakan kembali secara tertulis informasi tentang sumber energi yang terdapat pada teks dengan tepat.

Didalam tema tersebut peserta didik menggali informasi bagaimana kita wajib menjaga dan melestarikan lingkungan sebagai tempat sumber energi, memanfaatkan energi, contoh penggunaan energi dan mengetahui energi alternatif. Energi adalah kemampuan untuk melakukan usaha (kerja) dan mengalami perubahan. Perubahan ini bisa berupa perubahan posisi, perubahan gerak, perubahan suhu, perubahan wujud zat, bahkan perubahan pada makhluk hidup, seperti tumbuh dan berkembang juga termasuk di dalamnya. Jika energi habis, maka suatu benda itu tidak akan bisa melakukan kerja (usaha). Manusia bisa merasa kelelahan sehabis berkegiatan, karena manusia menggunakan energi. Maka, manusia beristirahat dan mengonsumsi makanan serta minuman untuk mengembalikan energi yang hilang.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar menurut Djamaluddin (2019,hlm.6) “Belajar merupakan suatu proses perubahan kepribadian peserta didik dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya”. Adapun menurut Setiawati (2018,hlm.33) “Belajar bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan tugas dan ulangan saja tapi adanya perubahan tingkah laku hasil kegiatan proses belajar”. Sedangkan menurut Ramadhani,dkk (2020, hlm 2) “Belajar adalah suatu perubahan, perubahan itu terjadi dengan mengembangkan keterampilan baru, memahami pengetahuan baru hingga mengubah sikap dan perilaku”.

Hasil belajar ialah sebuah hasil dari proses kegiatan pembelajaran yang mencakup beberapa penilaian kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut

Ahmadiyanto (2016, hlm 984) bahwa “Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku, baik pengetahuan, pengalaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya”. Adapun menurut Nurrita (2019, hlm. 175) “Hasil belajar merupakan hasil yang diterima oleh peserta didik dalam bentuk nilai setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mencakup nilai pengetahuan, sikap dan keterampilan serta perubahan tingkah laku”.

Adapun menurut Fanny (2019, hlm.130) “Hasil belajar merupakan kegiatan evaluasi dalam kegiatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar yang bertujuan sebagai bukti tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan bahwa hasil belajar merupakan hasil penilaian guru kepada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran hasilnya berupa angka dan seluruh aspek kemampuan dalam sikap pengetahuan, keterampilan dalam setiap peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Gagne ada lima kemampuan yang ditinjau dari segi hasil yang diharapkan dari suatu pengajaran atas interaksi, kemampuan-kemampuan itu perlu dibedakan, karena kemampuan-kemampuan itu memungkinkan berbagai macam penampilan manusia, dan juga karena kondisi untuk memperoleh berbagai kemampuan ini berbeda-beda. Menurut Gagne (Hermawan, 2011 hlm 10) hasil belajar dibagi menjadi lima kategori, yaitu:

1. Informasi Verbal (*Verbal Information*), Informasi verbal adalah kemampuan yang memuat siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus. Untuk menguasai kemampuan ini siswa hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya.

2. Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*), Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik. Unik disini artinya bahwa siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah dipelajari.
3. Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*). Strategi kognitif mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat, dan berpikir.
4. Sikap (*Attitudes*), sikap ini mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak di bawah kondisi tertentu.
5. Keterampilan Motori, keterampilan motorik mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, ketepatan, kekuatan, dan kehalusan.

Menurut Anderson dan Krathwohl dalam Gunawan (2017, hlm.100) melakukan revisi pada taksonomi Bloom. Menurut Anderson dan Krathwohl hasil revisi dari taksonomi Bloom, indikator hasil belajar peserta didik ditunjukkan oleh penguasaan tiga kompetensi yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

1. Dalam ranah kognitif meliputi kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Ranah ini memfokuskan terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan melalui metode pelajaran maupun menyampaikan informasi.
2. Ranah psikomotor meliputi meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, naturalisasi. Ranah ini masuk kedalam keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.
3. Ranah afektif meliputi menerima, merespon, menghargai, mengorganisasikan, karakterisasi. Ranah ini berkaitan dengan sikap, nilai keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik dimana setiap aspek memiliki indikator digunakan untuk petunjuk atau standar di dalam acuan untuk mengukur kegiatan atau perubahan hal ini selaras dengan Permendikbud RI Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan pada pasal 3 ayat 1. Sebagaimana dijelaskan oleh Haris & Handoyo (2018, hlm. 48) bahwa Keberhasilan belajar peserta didik dapat dilihat bagaimana peserta didik dalam menyelesaikan tugas, aktivitas diskusi serta aktivitas tanya jawab dengan guru.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Mengingat dalam proses belajar dan pembelajaran mengalami perubahan, maka sistem penilaian bukan hanya melalui tes dalam mengukur kompetensi pengetahuan berdasarkan hasil saja tetapi menuju penilaian autentik yaitu mengukur semua kompetensi sikap (afektif), keterampilan pengetahuan (kognitif) berdasarkan proses dan hasil, dan keterampilan (psikomotor).

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Penilaian dilaksanakan untuk mengetahui pencapaian kompetensi siswa. Sesuai dengan ungkapan Bloom bahwa hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dimensi proses kognitif terbagi menjadi 6 dimensi yaitu dari C1-C6 diantaranya sebagai berikut: C1 (Mengingat), Mengingat yaitu mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang, C2 (Memahami) yaitu mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, di tulis, dan digambar oleh guru), C3 (Mengaplikasikan) yaitu, menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu, C4 (Menganalisis) yaitu, memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-

hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan, C5 (Mengevaluasi) yaitu, mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan atau standar, C6 (Mencipta) yaitu memadukan bagian bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal. Berdasarkan hasil analisis pada tema 6 subtema 2 Kompetensi Dasar (KD) pada pembelajaran yang akan diteliti dimensi kognitif yang dikembangkan yaitu. (C2) yaitu mengidentifikasi (C3) yaitu menerapkan C4 (Menganalisis) dan C5 (Mengevaluasi).

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Pada pembelajaran tema 6 subtema 2 aspek keterampilan yang dikembangkan adalah keterampilan menemukan informasi, menganalisis, mengidentifikasi, menyimpulkan, mengomunikasikan hasil.

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap dan nilai. Ranah sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi Bernyamin Bloom dalam (Nana Sudjana, 2016, hlm. 22). Sesuai dengan Subtema Perubahan Energi dalam keberagaman sikap yang dikembangkan pada pembelajaran ini yakni sikap peduli perasaan yang ditujukan kepada orang lain, membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran, berpartisipasi dalam pengerjaan tugas kelompok. Sikap disiplin yang dikembangkan ialah masuk kelas tepat waktu, memakai seragam sekolah yang sudah ditentukan, mengerjakan tugas dengan baik. Sikap tanggung jawab yang dikembangkan ialah mengerjakan tugas kelompok sesuai bagiannya, menerima resiko atas perbuatannya, mengerjakan segala sesuatu dengan baik. Sikap yang terakhir ialah sikap percaya diri, sikap ini yang dikembangkan ialah percaya kepada kemampuan sendiri, bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, berani mengungkapkan pendapat.

c. Faktor – faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Susanto (2013, hlm 12) dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, sebagai berikut :

1. Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor ini meliputi kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Pada diri peserta didik seperti kesehatan yang terganggu, psikologis peserta didik yang kurang perhatian, minat belajar rendah dan kelelahan jasmani atau rohaninya.
2. Faktor eksternal, berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, kurangnya perhatian orang tua dan keadaan ekonomi orang tua. Faktor sekolah terdiri dari cara guru mengajar, penggunaan metode dan model belajar, media pembelajaran dan fasilitas pendukung belajar lainnya. Faktor akhir yaitu masyarakat, lingkungan masyarakat yang kurang mendukung seperti teman sepermainan di lingkungan masyarakat merupakan faktor eksternal hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor internal dan eksternal dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik yang diharapkan faktor keduanya dapat terpenuhi. Berdasarkan pemaparan pendapat di atas bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah dari faktor luar seperti faktor dari keluarga sekolah dan masyarakat faktor ini sangat mempengaruhi faktor hasil belajar peserta didik dan faktor dari dalam yaitu dari keadaan peserta didik itu sendiri seperti dari keadaan fisiknya.

B. Kerangka Berpikir

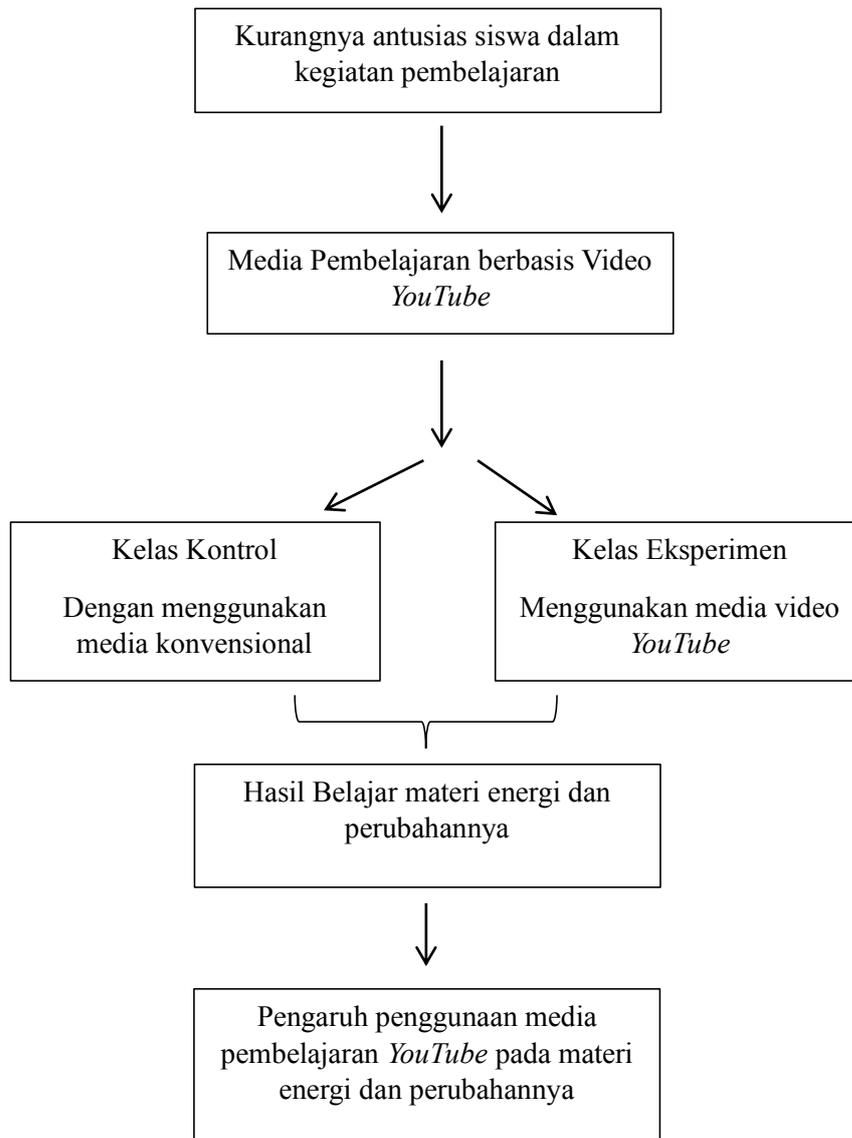
Hasil belajar adalah penguasaan belajar peserta didik secara menyeluruh yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Pada peserta didik kelas III harus memiliki hasil belajar yang baik dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut pendapat Sugiyono (2013, hlm 60) “Kerangka pemikiran merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan

berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Kerangka berfikir menggambarkan sebuah alur dari perjalanan pemikiran penelitian dan memberikan penjelasan kepada pembaca tentang anggapan seperti yang dijelaskan dalam hipotesis. Sedangkan menurut Ningrum (2017, hlm 148) “ Kerangka pikir atau kerangka pemikiran adalah konsep yang berisikan antara variable bebas dan variable terikat dalam rangka memberikan jawaban sementara”.

Berdasarkan latar belakang mengenai permasalahan yang ada di SDN 033 Asmi Bandung adalah terdapat peserta didik yang memiliki hasil belajar yang belum memenuhi nilai rata-rata maksimal (KKM). Diperlukan media pembelajaran agar peserta didik mudah memahami materi pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu media pembelajaran yang media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan hasil belajar dan memperlancar proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis video *YouTube*.

Di dalam penelitian ini peneliti mencoba salah satu media pembelajaran berupa video *YouTube* dengan menggunakan satu kelas kontrol dan kelas eksperimen di kelas III. Di dalam proses belajar peneliti mengaitkan permasalahan ke dalam situasi kelas, yang dimana siswa kurang memperhatikan guru saat penyampaian materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menggunakan media video *YouTube* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III. Penggunaan media, yang apabila digambarkan sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi merupakan dugaan sementara yang belum terbukti kebenarannya, dan harus diuji kebenarannya terlebih dahulu dan membuktikannya secara langsung. Berdasarkan kerangka pemikiran yang dipaparkan di atas, maka peneliti berasumsi terdapat pengaruh penggunaan media video *YouTube* terhadap hasil belajar peserta didik, karena dalam pemilihan media sangat berpengaruh. Maka dari itu, penelitian ini menggunakan medi *YouTube* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan dalam penerapannya untuk mempermudah menyampaikan materi agar lebih mudah dimengerti oleh peserta didik.

2. Hipotesis

Sebelum peneliti mengungkapkan hipotesis, sebelumnya akan dijelaskan terlebih dahulu pengertian dari hipotesis itu sendiri. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 134) menyatakan bahwa “Hipotesis penelitian itu merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan/pertanyaan”. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Dari kerangka pemikiran tersebut, maka dapat dikemukakan hipotesis dari penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media Pembelajaran *YouTube* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi energi dan perubahannya kelas III sekolah dasar.

H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran *YouTube* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi energi dan perubahannya kelas III sekolah dasar

D. Penelitian Relevan

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah pertama, penelitian yang dilakukan oleh Amalia Rizki Wulandari, Masturi, dan Fina Fakhriyah pada tahun 2021 dengan judul Pengaruh Media

Pembelajaran Berbasis *YouTube* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. Penelitian tersebut dilatarbelakangi karena menurunnya hasil belajar siswa pada saat proses pembelajaran daring di masa pandemi *Covid-19*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran berbasis *YouTube* terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan desain penelitian *The Nonequivalent pretest-posttest control-group*. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *YouTube* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar tema 7 materi kalor. Perbandingan dari penelitian sebelumnya ialah populasi dan sample yang digunakan, materi dibahas pada saat penelitian serta situasi yang dimana pada penelitian sebelumnya, dilaksanakan pada situasi *Covid* yang dimana dikondisi tersebut, yang menyebabkan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring, sedangkan penelitian ini dilakukan secara luring atau tatap muka dengan peserta didik.

Penelitian kedua yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Isnainy Hidayati, Muhammad Thamrin Hidayat, Suharmono Kasiyun, dan Dewi Widiani Rahayu pada tahun 2021 yang berjudul Pengaruh Aplikasi *YouTube* sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Isnainy Hidayati, dkk, metode yang digunakan adalah *Quasi Eksperiment* dengan menggunakan rancangan kelompok *Nonequivalent control group design*. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa penggunaan media aplikasi *YouTube* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Hal tersebut terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang meningkat setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media aplikasi *YouTube*. Perbandingan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini ialah populasi dan sample yang digunakan, materi dibahas pada saat penelitian serta situasi yang dimana pada penelitian sebelumnya, dilaksanakan pada situasi *Covid* yang dimana dikondisi tersebut, yang

menyebabkan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring, sedangkan penelitian ini dilakukan secara luring atau tatap muka dengan peserta didik.

Penelitian ketiga yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh I. W. Iwantara, I.W. Sadia dan I K. Suma pada tahun 2014 yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Video *YouTube* dalam Pembelajaran IPA terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video *YouTube* dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Penelitian tersebut merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan *pretest posttest non equivalent control group design*. Populasinya adalah siswa kelas 9 di SMPN 1 Abiansemal dengan sampel 105 siswa yang terdiri dari 2 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media riil, media video *YouTube* dan media charta. Perbedaan yang dapat dibandingkan dalam penelitian ini ialah dari tujuan yang ingin dicapai ialah pengaruh terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa, sedangkan pada penelitian ini tujuan yang ingin dicapai ialah mengenai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tentu juga yang membedakan ialah populasi dan sampel yang digunakan , penelitian diatas diambil dari siswa SMP sedangkan penelitian ini diambil dari siswa SD.