

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum ialah bagian terutama dalam melakukan pembelajaran pada seluruh jenjang pendidikan, dalam sistem pembelajaran di Indonesia mengalami pergantian kurikulum yang diawali pada tahun 1947 dengan kurikulum yang sangat sederhana setelah itu berakhir dengan kurikulum 2013, pergantian kurikulum tidak terlepas dari pertumbuhan era yang telah serba digital (Muhsam, et. al., 2021, hlm. 381). Walaupun berganti-ganti kurikulum tidak lain tujuannya ialah memperbaiki dari kurikulum lebih dahulu, salah satu dari wujud penyempurnaan kurikulum terkini dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi ialah kurikulum Merdeka. Perubahan kurikulum ini mendorong perubahan paradigma kurikulum dan pembelajaran. Pada Kurikulum Merdeka, fokus utamanya yaitu kepada siswa, sementara peran guru hanya sebagai fasilitator. Dengan demikian, guru mempunyai kebebasan dalam menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan belajar siswa sementara siswa mempunyai cukup waktu dalam hal menguatkan kompetensi dan memperdalam konsep pembelajaran yang diberikan guru (Kemendikbudristek, 2021, hlm. 32). Kurikulum ini memberikan kemerdekaan pada siswa untuk mengembangkan potensinya sesuai minat yang dimiliki. Kurikulum merdeka belajar menekankan pada pemberian peluang lebih aktif pada siswa (Wiwik, 2023, hlm. 1236).

Dalam kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran (Purba et al., 2023, hlm. 138). Tujuan pembelajaran IPAS tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu mereka tentang fenomena dunia nyata. IPAS memiliki peran penting dalam mencapai Profil Pelajar Pancasila, sebagai mata pelajaran baru dalam kurikulum. Pembelajaran IPAS memerlukan partisipasi aktif dari guru dan siswa. Dalam konteks ini, siswa diposisikan sebagai subjek pembelajaran dan diminta untuk berpartisipasi secara

aktif dalam mengembangkan potensi mereka sesuai dengan minat mereka. Hal ini sejalan dengan keyakinan bahwa siswa lebih termotivasi ketika pembelajaran disesuaikan dengan minat dan preferensi mereka, dan ketika siswa memiliki berbagai kebutuhan sehingga dalam proses pembelajaran IPAS hasil belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

Hasil belajar siswa dipengaruhi secara langsung oleh proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang dilakukan di sekolah. Menurut Rahman (2021, hlm. 138) hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Dakhi (2020, hlm. 468) bahwa hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Kurang antusiasnya siswa disekolah menjadi masalah penting pada proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS, salah satu masalah yang disorot peneliti adalah masalah hasil belajar siswa, dimana hasil belajar adalah hal yang penting untuk mengetahui sejauh mana perubahan kemampuan aktual dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor. Oleh karena itu, sangat penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya difokuskan pada pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga disesuaikan dengan kebutuhan siswa, karena hasil belajar yang rendah akan sangat berdampak pada proses perkembangan siswa.

Proses perkembangan seseorang, dapat dipengaruhi oleh hasil belajar, baik dalam konteks pendidikan formal maupun perkembangan non formal. Hasil belajar yang kurang memuaskan dapat merusak tingkat percaya diri siswa. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan dan mengatasi hambatan. Hasil belajar yang buruk juga dapat menyebabkan berkurangnya motivasi atau semangat untuk belajar lebih lanjut. Selain itu, rendahnya hasil belajar siswa dapat menyebabkan gangguan mental karena tekanan dari lingkungan sekitar. Maka dari itu, pentingnya peran guru dalam mengatasi dampak hasil belajar yang rendah karena dapat berpengaruh signifikan pada perkembangan hasil belajar terutama pada tingkat sekolah dasar yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor.

Rendahnya hasil belajar siswa sekolah dasar di Indonesia dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk sistem pendidikan, kualitas pengajaran, infrastruktur, serta kondisi sosial dan ekonomi. Penyebab hasil belajar itu dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok besar yaitu faktor yang berasal dari dalam diri pelajar (faktor internal) yang meliputi: kemampuan intelektual, afeksi seperti perasaan dan percaya diri, motivasi, kematangan untuk belajar, usia, jenis kelamin, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, kemampuan melihat dan mendengarkan, serta merasakan. Sedangkan faktor yang berasal dari luar pelajar (faktor eksternal) meliputi faktor-faktor yang berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran yang meliputi: guru, kualitas pembelajaran, instrumen atau fasilitas pembelajaran baik yang berupa *hardware* maupun *software* serta lingkungan, baik

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan menunjukkan dalam proses pembelajaran IPA siswa mengalami rendahnya minat belajar, yang menghambat aktivitas belajar mereka dan berdampak pada sikap belajar yang negatif serta pencapaian hasil belajar yang kurang baik. Kemudian, pembelajaran masih sering menggunakan metode pengajaran yang kuno seperti ceramah tanpa pendekatan konstruktif, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dan kesulitan menyerap materi yang akan berdampak langsung kepada ketuntasan hasil belajarnya. Disisi lain dalam proses pembelajaran media yang digunakan masih sangat sederhana dan tidak dimanfaatkan dengan baik, bahkan seringkali guru tidak memakai media pembelajaran. Hal ini ditakutkan akan terjadi sebuah kesalahan pemahaman konsep pembelajaran yang diterima oleh siswa, serta siswa akan merasa bosan dan hasil belajarnya pun akan menurun dikarenakan tidak adanya daya tarik atau media inovatif yang dapat diberikan guru kepada peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dari perolehan nilai Ujian Tengah Semester siswa kelas IV SDN Sekepeuris 02 dari 35 siswa terdapat 72% yang tidak memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran IPA. Dimana standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) khususnya mata pelajaran IPA yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA masih tergolong rendah, hal ini terjadi dari beberapa faktor permasalahan yang terjadi dan dialami oleh siswa sehingga sangat berdampak pada ketuntasan hasil belajarnya.

Salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang relevan. Menurut Joyce & Weil (2000, hlm. 113) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain. Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Amijaya et al. (2018, hlm. 95) bahwa sebagai salah satu faktor pendukung berhasilnya proses pembelajaran, pendidik perlu membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritisnya melalui model pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk belajar secara aktif. Maka dari itu, penentuan model pembelajaran sangat penting untuk mensukseskan maksud dan tujuan dari pembelajaran tersebut.

Dengan demikian proses pembelajaran hendaknya memperhatikan model pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, karena keberagaman model pembelajaran menjadikan seorang guru pendidikan dituntut untuk menguasai pengetahuan serta pemahaman berkenaan dengan konsep dan cara-cara pengimplementasian model-model tersebut dalam pembelajaran. Dalam penerapannya terdapat beberapa model pembelajaran yang umum digunakan yaitu model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran terpadu, model pembelajaran berdiferensiasi, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran langsung.

Dari sekian banyaknya model pembelajaran yang disebutkan di atas, maka peneliti memilih model pembelajaran yang efektif yaitu model *problem based learning*. Menurut Savery (2006, hlm. 12) PBL adalah pendekatan instruksional (dan kurikuler) yang berpusat pada peserta didik yang memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk masalah yang ditentukan. Sejalan dengan itu, Sumitro, et. al. (2017, hlm. 1189) model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa untuk belajar aktif,

menkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di kehidupan nyata secara alamiah. Sedangkan, Marwah, et. al. (2021, hlm. 43) menyampaikan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang mengajak peserta didik ikut serta aktif dalam pemecahan masalah relevan atau yang dapat ditemui di kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran siswa aktif yang mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa (*meaningfull learning*) melalui kegiatan belajar dalam kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata (*real world*) untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dengan bantuan berbagai sumber belajar.

Dalam pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung penggunaan media yang tepat. Begitu banyak media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran. Beberapa penelitian mengenai media pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat banyak media yang dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran seperti video pembelajaran, pemanfaatan *e-learning*, media *e-learning* yang dimana peranan media baru di sektor pendidikan ini menghasilkan proses pembelajaran yang begitu inovatif dan menarik perhatian siswa. Penerapan model *problem based learning* yang dikombinasikan dengan media video mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan siswa pun merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah yang disampaikan guru.

Sejalan dengan itu menurut Rahmawati & Atmojo (2021, hlm. 6272) media pembelajaran berupa video merupakan salah satu media inovatif audio visual yang dapat menunjang pembelajaran yang lebih menarik. Kemudian menurut Parlindungan, et. al. (2020, hlm. 4) media video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang berisi pesan-pesan pembelajaran, video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Hadi (2017, hlm. 100) video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak). Sebagai media pembelajaran, video berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa.

Kemudahan untuk mengulang video (*replay*) dan cara menyajikan informasi secara terstruktur menjadikan video termasuk salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami sebuah konsep. Dapat disimpulkan bahwa, media video pembelajaran dapat menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar dapat diperoleh dengan maksimal. Maka dari itu, peneliti berkeyakinan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS.

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di sekolah tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, setiap pertemuan atau akhir semester akan diberikannya hasil belajar siswa yaitu nilai dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, nilai ini merupakan sebuah evaluasi yang diberikan guru terhadap siswanya dan juga sebagai evaluasi keberhasilan guru dalam memberikan pembelajaran. Menurut Ahmadi (2021, hlm. 26) observasi dan proses ilmiah dalam pembelajaran IPA mampu membuat hasil belajar lebih bermakna dan kemampuan observasi memunculkan permasalahan dalam bentuk pertanyaan yang mampu meningkatkan pengetahuan siswa. Kemudian menurut Riwahyudin (2015, hlm. 14) melalui hasil proses pembelajaran IPA dapat dilihat peserta didik akan mengalami perubahan yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, atau peningkatan pengetahuan, pemahaman dan sikap.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fauzia (2023, hlm. 40) menyatakan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ariyani & Kristin (2021, hlm. 353) menunjukkan bahwa keterlibatan dengan berbasis masalah, *take action* bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan secara kritis tentang gerakan, menyelidiki masalah yang penting bagi mereka, dan meningkatkan kapasitas mereka untuk membuat perubahan positif bagi diri mereka sendiri dan orang lain. Kemudian Öztürk, et. al. (2022, hlm. 201) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa model berbasis masalah, model siklus belajar dan model teks perubahan konseptual memiliki efek positif tingkat tinggi pada hasil belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan media video bertujuan untuk menyediakan ruang bagi siswa untuk menjadi peserta aktif dalam lingkungan belajar mereka, berinteraksi untuk

membangun dan mengkonstruksi pengetahuan, dan mendapatkan dukungan timbal balik untuk membuat keputusan dengan menggunakan refleksi dan cara berpikir kritis.

Sejalan dengan penelitian tersebut, model PBL mempunyai keunggulan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa, hal ini didukung oleh pernyataan Hamruni (2011, hlm. 77) (dalam Caesariani, 2018, hlm. 837) bahwa model PBL merupakan teknik yang bagus untuk lebih memahami isi pelajaran dan menjadi ajang untuk siswa menemukan pengetahuannya sendiri. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Putra & Desyandri (2020, hlm. 12) yang mengemukakan bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tematik kelas IV sekolah dasar, hal ini dinyatakan dengan hasil penelitian yang menyebut bahwa rata-rata nilai siswa setelah menggunakan PBL yaitu 84,038. Model pembelajaran tentunya akan sangat terbantu jika dikolaborasikan dengan media pembelajaran. Dalam penelitian ini model juga akan dikaitkan dengan bantuan sebuah aplikasi *powtoon* sebagai media dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian relevan maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian penggunaan model *problem based learning* berbantuan media video dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan. Sehingga jika menggunakan media video diharapkan peserta didik lebih senang, antusias dan tertatik ketika proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti segera melakukan penelitian ini agar dalam proses pembelajaran IPAS lebih kreatif dan menarik, serta pemahaman dan hasil belajarnya meningkat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar yang menghambat aktivitas belajar siswa dan berdampak pada sikap belajar yang negatif sehingga hasil belajar yang kurang baik.
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif sehingga siswa kurang terlibat secara aktif.

3. Penggunaan media pembelajaran yang tidak efektif sehingga siswa mudah bosan.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak memperluas cakupan masalah yang akan diteliti, maka dalam penelitian ini lingkup permasalahan dibatasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang akan diukur pada penelitian ini yaitu ranah kognitif berupa pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4), mengevaluasi (C5).
2. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian adalah Pelajaran IPA dengan materi gaya di sekitar kita.
3. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Sekepeuris 02.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, dengan ini penulis dapat menentukan rumusan masalah sebagai bahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPAS kelas IV Sekolah Dasar?.
2. Berapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPAS kelas IV Sekolah Dasar?.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya sudah disebutkan, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPAS kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian maka manfaat yang diharapkan penulis melalui penelitian ini yaitu secara teoritis dan praktis yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan informasi kepada pembaca mengenai dampak model *problem based learning* terhadap hasil belajar khususnya dalam Ilmu Pengetahuan Alam.

2. Manfaat Berdasarkan Kebijakan

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru di sekolah dalam memilih model pembelajaran pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran dan meningkatkan kualitas hidup peserta didik melalui pembelajaran IPA.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat sebagai masukan kepada guru dalam menyampaikan materi khususnya dalam pembelajaran IPA sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

4. Manfaat Dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk riset selanjutnya pada penelitian lebih mendalam.

1.7 Definisi Operasional

1.7.1 *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* (PBL) mendorong siswa untuk belajar bagaimana belajar dan berkolaborasi dalam kelompok untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang muncul di dunia nyata. Sebelum memulai suatu mata pelajaran, keingintahuan siswa dirangsang melalui simulasi masalah. Model *Problem Based Learning*, siswa dilatih aktif mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk memecahkan masalah yang berorientasi pada masalah autentik

dari kehidupan aktual siswa, menjadi pelajar mandiri dan percaya diri, berperan orang dewasa, belajar bekerjasama dalam kelompok dan terbiasa memandang suatu masalah dari berbagai sudut pandang disiplin ilmu (Purwaningsih & Widana, 2017, hlm. 155). Sejalan dengan itu, menurut Pramudya, et. al. (2019, hlm. 232) *Problem Based Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang pada saat proses pembelajaran materi dihubungkan dengan pemahaman nyata dari siswa dan juga dihubungkan dengan kondisi di lingkungan sekitar agar nantinya siswa mampu belajar aktif dan berpikir secara konkret. Model *Problem Based Learning* menekankan pada aktivitas pemecahan masalah dalam pembelajaran. Melalui model *Problem Based Learning* siswa dapat belajar melalui aktivitas pemecahan masalah yang dapat mengasah keterampilan berpikir siswa (Rahmadani & Anugraheni, 2017, hlm. 243). Penerapan pada model *Problem Based Learning* merupakan salah satu pilihan yang cocok untuk melibatkan siswa berperan aktif pada pembelajaran dan membangun siswa untuk berpikir, karena semua pembelajaran yang ada didalamnya akan di kaitkan dengan permasalahan sehari-hari.

Sedangkan menurut Paradina, et. al. (2019, hlm. 171) *PBL (Problem Based Learning)* adalah suatu model pembelajaran, yang mana siswa sejak awal dihadapkan suatu masalah kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat *student centered*. Hal tersebut sependapat dengan Nafiah & Suyanto (2014, hlm. 127) bahwa melalui *PBL* siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran. Maka dapat disimpulkan bahwa *PBL* yaitu model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas pemecahan masalah dalam pembelajaran dan dihubungkan dengan kondisi di lingkungan sekitar agar siswa dapat belajar berpikir dengan kritis, mandiri dan aktif.

1.7.2 Media Video Pembelajaran

Secara umum dikenal tiga jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual contohnya gambar, grafik, tabel, dan lain-lain, Media audio contohnya rekaman suara, media audiovisual contohnya video, dan sinetron pendidikan, kemudian video merupakan media yang memuat

unsur audio dan visual, sehingga disebut media audiovisual. Sejalan dengan itu, menurut Fitri & Ardipal (2021, hlm. 6333) Media Video adalah suatu media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi secara berkala sehingga menjadi suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian masyarakat untuk melihatnya.

Dengan adanya media audiovisual, siswa dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam media tersebut, hal ini mampu merangsang hasil belajar siswa (Wisada, et. al., 2019, hlm. 141). Berarti video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa. Selain meningkatkan daya ingat siswa, karakteristik anak usia Sekolah Dasar yang berada pada usia 7-12 tahun, menyukai gambar yang bergerak, apalagi didesain semenarik mungkin menggunakan animasi dan suara, sehingga menghasilkan sebuah video pembelajaran yang disukai anak SD dan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Amali & Tandyonomanu, 2015, hlm. 2).

Media video ini dapat menggantikan guru ketika para siswa ingin mengulang kembali materi yang telah dipelajari di sekolah kapanpun sesuai keinginan para siswa (Gusmania & Wulandari, 2018, hlm. 63). Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Heo & Toomey, 2020, hlm. 18). Maka dapat disimpulkan bahwa media video yaitu suatu media pembelajaran berupa teks, grafik, gambar, foto, video, ataupun animasi yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi inovatif dan menarik siswa agar siswa semangat dalam proses pembelajaran.

1.7.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor yang diperoleh individu atas usaha yang dilakukan dalam proses belajar. Menurut Yuli (2017, hlm. 14) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, dengan begitu pengalaman baru yang didapatkan oleh siswa maka akan terciptanya suatu hasil belajar. Kemudian hasil belajar menurut Ariyani & Kristin (2021, hlm. 357) hasil belajar merupakan hasil akhir dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan itu, menurut Harisandy (2015, hlm. 16)

hasil belajar adalah ukuran tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasar pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Maka dapat diketahui bahwa suatu hasil belajar dapat diukur melalui tes maupun non tes. Kemudian hasil belajar menurut Aini & Alfani Hadi (2023, hlm. 45) hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh yang mengakibatkan perubahan tingkah laku terhadap yang belajar.

Sedangkan, menurut Susilo & Supardi (2015, hlm. 194) hasil belajar adalah pola-pola perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi aspek kognitif, afektif dan atau psikomotor setelah menempuh kegiatan belajar tertentu yang tingkat kualitas perubahannya sangat ditentukan oleh faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan lingkungan sosial yang mempengaruhinya. Kognitif ini yaitu kecerdasan, berpikir, dan mengamati suatu tingkah laku untuk mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan. Kognitif yaitu kegiatan-kegiatan mental yang sadar seperti berpikir, mengetahui, memahami, dan kegiatan konsepsi mental seperti sikap, kepercayaan dan pengharapan, yang kemudian itu merupakan faktor yang menentukan di dalam perilaku.

Maka dapat disimpulkan hasil belajar yaitu hasil akhir dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dapat dicapai oleh seorang siswa menurut pengalaman yang telah didapat setelah melakukan evaluasi berupa tes dan non tes yang dilaksanakan dengan nilai tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar dapat diukur melalui tes maupun non tes, hasil belajar dapat mengukur pola-pola perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi aspek kognitif, afektif dan atau psikomotor. Kognitif ini yaitu kecerdasan, berpikir, dan mengamati suatu tingkah laku untuk mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan. Kognitif yaitu kegiatan-kegiatan mental yang sadar seperti berfikir, mengetahui, memahami, dan kegiatan konsepsi mental seperti sikap, kepercayaan dan pengharapan, yang kemudian itu merupakan faktor yang menentukan didalam perilaku.

1.8 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika Skripsi bertujuan agar penyusunan dalam penelitian mampu terinci secara rapih dan dapat memudahkan dalam penyusunan penelitian. Sistematika skripsi yang digunakan peneliti mengacu pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (Tim penyusun 2024, hlm. 27). Berikut ialah penyusunan dalam sistematika skripsi:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian dalam pembuka skripsi ini terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

- a. BAB I Pendahuluan, bagian ini bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, pada bagian ini memuat kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori serta peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu dan berkaitan dengan variabel yang terlibat dalam penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian, bagian ini berisi mengenai pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bagian ini menyampaikan hasil pengolahan data serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.
- e. BAB V Simpulan dan Saran, simpulan berisi uraian penafsiran dan pemaknaan hasil temuan penelitian serta saran sebagai rekomendasi yang ditujukan pada berbagai pihak.

3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian ini memuat mengenai daftar pustaka dan lampiran.