

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 ini, Pendidikan merupakan usaha untuk meningkatkan taraf kesejahteraan kehidupan manusia dan juga bagian dari pembangunan nasional. Untuk menghadapi perubahan- perubahan pada era reformasi serta proses globalisasi yang mempengaruhi kehidupan, maka diperlukan strategi untuk mencapai tujuan Pendidikan yang terarah. Dalam rangka Menyusun strategi untuk mencapai tujuan Pendidikan diperlukan pemahaman mengenai permasalahan yang terjadi saat ini. Inti dari pembangunan Pendidikan nasional adalah upaya pembangunan sumber daya manusia yang unggul dalam rangka mempersiapkan masyarakat dan bangsa untuk menghadapi masa pengetahuan (knowleg age) sebagai era yang kompetitif.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Undang- undang tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional pasal 1 dinyatakan bahwa Pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa bisa aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan agama”.

Hal ini sesuai dengan ayat yang tertera pada Al Qura'n surat Al -Mujadallah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya :

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan “.

Dari ayat ini dipahami bahwa orang-orang yang mempunyai derajat yang paling tinggi di sisi Allah ialah orang yang beriman dan berilmu. Ilmunya itu diamankan sesuai dengan yang diperintahkan Allah dan rasul- Nya.

Dalam hal ini juga sejalan dengan tujuan Pendidikan yang ingin dicapai saat ini yang dijelaskan diatas yaitu selain ingin memajukan pembangunan sumber daya manusia yang unggul, diperlukan juga sumber daya manusia yang berilmu dan mengamalkan apa yang diperintahkan Allah dan Rasul, hal ini berjalan dengan pernyataan undang- undang No 20 tentang sistem Pendidikan nasional yaitu “menciptakan manusia yang aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan agama”.

Selain dengan dengan nilai keagamaan hal ini juga sejalan dengan nilai kebudayaan Sunda yang memiliki ciri khas tertentu, yaitu jalma masagi, Sudrajat, (dalam NE Kartini dkk, 2020, hlm. 41) menyebutkan bahwa jalma masagi menggambarkan kualitas manusia Sunda yang beradap dan berkarakter, yaitu manusia yang nyantri “Religius”, nyunda “berbudaya”, dan nyakola ”akademis”.

Oleh karena itu pembelajaran di abad 21 ini menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi, keterampilan pembelajaran dan Inovasi serta keterampilan hidup dan karir (Litbang, kemdikbud, 2013). Maka pembelajaran seharusnya tidak hanya semata- mata memberikan materi pembelajaran, namun pembelajaran harus menyediakan sebuah proses yang dimana Pembelajaran dikemas dengan menyenangkan dan menarik menggunakan model, metode, serta strategi pembelajaran yang baik. Tujuan dari kegiatan pembelajaran di sekolah saat ini menetapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih luwes serta berpusat pada materi mendasar dan mengembangkan keunikan serta kemampuan siswa. Proses pembelajaran kurikulum merdeka pada sekolah penggerak mengacu pada profil pelajar Pancasila yang bertujuan menghasilkan lulusan yang mampu berkompeten dan menjunjung tinggi

nilai- nilai karakter. Pada proses pembelajaran di kuruklum merdeka pembelajaran dikemas dengan berpusat pada peserta didik untuk memicu kreativitas dan berpikir kritis agar mencapai tujuan dan hasil belajar yang diinginkan dengan baik.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra et al., 2023; Nurhayati & Fairuz, 2023; Rohman et al., 2023). Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem untuk memperhitungkan sebab dan akibat (Bachtiar et al., 2022; Irawan, 2019; Yuniantoro et al., 2022). IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini akan memicu peserta didik dalam memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi pada kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang akan dihadapi untuk menemukan solusi agar mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Adapun yang menjadi tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila (Anggraini et al., 2022; Rahmadayanti & Hartoyo, 2022; Zuleni et al., 2023). Secara spesifik diuraikan enam tujuan IPAS tersebut. Pertama, mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Kedua, berperan aktif dalam memelihara, serta menjaga melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam lingkungan dengan bijak. Ketiga, mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan serta menyelesaikan masalah melalui aksi nyata. Keempat, mengerti siapa dirinya, serta bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu. Kelima, memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan

sekitarnya. Keenam, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada penerapannya pembelajaran IPAS harus memberikan kondisi nyata yang berkaitan langsung dengan pengalaman siswa, agar siswa berperan aktif sehingga siswa dapat membangun pemahaman khususnya pada hasil belajar untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil belajar merupakan merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan- kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Rahman 2021, hlm. 276). Pada saat ini hasil belajar peserta didik berbeda-beda, hal itu disebabkan banyak faktor yang mempengaruhinya, maka hasil belajar peserta didik menjadi tujuan utama untuk ditingkatkan karena hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan seseorang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran selama proses pembelajaran. Sehingga dapat diketahui berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPAS.

Penemuan fakta dilapangan permasalahan banyak terdapat pada hasil belajar peserta didik, dimana pembelajaran dikemas menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah terasa membosankan dan juga kurang melibatkan peserta didik itu sendiri. Maka peserta didik beranggapan pembelajaran IPAS hanya menghafal, dan teori saja. Peserta didik juga belum mampu memahami materi yang disampaikan pada saat pembelajaran berlangsung yang menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar yang ingin dicapai. Hal ini juga berdampak pada pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) peserta didik.

Berdasarkan observasi yang pernah dilakukan di SD Negeri 103 Cobleng, peneliti menemukan beberapa permasalahan di kelas V yaitu siswa yang hasil belajar nya kurang atau belum mencapai hasil yang diinginkan, pada saat proses pembelajaran siswa terlihat bingung dengan apa yang disampaikan oleh guru, karena pembelajaran hanya berpaku pada buku teks dan penjelasan dari guru , serta media yang digunakan hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana berupa papan tulis. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, membuat siswa

merasa bosan, karenan guru menjelaskan siswa menulis lalu mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, hal itu berdampak pada kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran, dan menyebabkan siswa malas dan menganggap pembelajaran IPAS itu tidak menyenangkan dan berdampak pada hasil belajar siswa tersebut. Hasil dari data diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa klas V SD Negeri 103 Coblong Kota Bandung pun masih ada yang dibawah KKM, hal ini dilihat dari data hasil ulangan harian semester ganjil tahun ajaran 2023/ 2024 seperti yang disajikan pada tabel 1.1 sebagai berikut :

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian IPAS siswa kelas VA

No	Nilai	Katagori	Jumlah	Persentase
1	< 70	Tidak tuntas	20	66 %
2	≥70	Tuntas	10	34 %
Jumlah			30	100 %

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 103 Coblong kota Bandung hasil belajar masih bisa dikatakan belum cukup optimal terlihat dalam perolehan nilai ulangan harian pada mata pelajaran IPAS ada kurang lebih 66 % siswa belum tuntas, dan 34 % siswa tuntas, hal ini nilai siswa yang belum tuntas lebih banyak dari pada siswa yang nilainya tuntas. Pada saat observasi awal dimana pada saat Pembelajaran siswa masih banyak yang belum bisa memahami materi Pembelajaran dengan baik khususnya pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu , Pembelajaran bisa dikemas dengan berbagai model Pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas yang kodusif, menarik, dan tidak membosankan sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mencapai hasil belajar yang positif.

Berdasarkan hal ini terwujudnya fenomena yang ada yaitu hasil belajar siswa yang kurang baik. Sehingga fenomena diatas faktanya kurang model pembelajaran yang inovatif, dan penggunaan teknologi yang ada, maka media yang digunakan yaitu media video saat pembelajaran di kelas, dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa tidak hanya menguasai materi pembelajaran saja, akan tetapi juga menguasai teknologi. Oleh karena itu, untuk

mencapai suatu tujuan pembelajaran diperlukannya sebuah pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan efektif dengan menggunakan model Role Playing dengan berbantuan media video.

Melalui pembelajaran model Role Playing dapat memberikan kesempatan kepada siswa- siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran- peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai- nilai dan keyakinan- keyakinan mereka sendiri dan orang lain, model ini mengajarkan siswa untuk lebih memahami ilustrasi dalam suatu pembelajaran. Role Playing atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan- bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati, permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung pada apa yang diperankan. Karena model Pembelajaran Role Playing sebagai alternatif metode yang dapat mengaktifkan murid dan merangsang murid agar berani mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, merangsang aktivitas dan berkreaitivitas belajar siswa yaitu dengan bermain peran (Role Playing).

Roestiyah N.K dalam (Arisma 2017, hlm. 17) menyatakan dengan model Role Playing murid berperan atau mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, sedangkan pada sosial drama murid dapat mendramatisi tingkah laku, gerak- gerak seseorang dalam hubungannya sesama manusia. (Sumiati dan Asra dalam Arisma 2017, hlm. 17) Role Playing atau bermain peran merupakan metode Pembelajaran yang bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapat pula bercerita tentang bagaimana berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun masa yang akan datang. Metode Role Playing ini dapat dijadikan salah satu variasi metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan murid di sekolah dasar dalam mata pelajaran IPAS.

Dalam hal ini salah satu media yang biasa digunakan adalah media Vidio, yang mengandung unsur suara yang bisa didengar, berbagai film, yang akan ditayangkan sebagai contoh yang akan diperankan. Menurut (Arsyad dalam Yudianto 2017, hlm. 234) mengemukakan media video memiliki fungsi sebagai media Pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitip, dan fungsi

kompensatoris. Metode Role Playing berbantuan media video ini dapat dijadikan salah satu variasi metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan murid di sekolah dasar dalam mata pelajaran IPAS.

Penelitian mengenai Model pembelajaran Role Playing yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya penelitian eksperimen yang dilakukan oleh (Yusnarti 1, Sutyaningsih 2, 2021) yang memiliki judul “ Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa ” dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian mengenai analisis penggunaan model pembelajaran Role Playing efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS, karena model ini membantu siswa dalam mempelajari konsep IPS, dengan bermain peran siswa menjadi semakin aktif dan hasil belajarnya meningkat. Penelitian eksperimen yang dilakukan (Hairul Anwar1, Syahribulan 2, Muhammda Basri 3, 2018) yang memiliki judul “ Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS pada Murid Kelas V “ dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model Pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar, karena model pembelajaran ini membantu siswa dalam memahami konsep IPS.

Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh (Wulandari 1, Timara 2, Sulistri 3, Sumarli 4, 2021) yang memiliki judul “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD “ dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar di sekolah dasar, karena dengan model pembelajaran ini siswa yang berperan aktif, dan mendorong siswa lebih lebih mengerti apa yang disampaikan oleh guru, karena siswa yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Dari berbagai penelitian eksperimen yang pernah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing berbantuan media video terhadap hasil belajar, berdampak baik terhadap hasil belajar, dimana hasil belajar siswa rata-rata meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran

Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa “. Dengan harapan untuk mengetahui apakah model pembelajaran Role Playing itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya media dalam penyampaian materi pelajaran sehingga pada pembelajaran berlangsung siswa tidak aktif.
2. Siswa cenderung merasa bosan pada saat guru menyampaikan materi. Dan siswa merasa pembelajaran IPAS itu membosankan.
3. Siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru ,
4. Hasil belajar yang siswa miliki rendah atau kurang mencapai KKM
5. Guru yang terpaku pada buku ajar guru dengan media papan tulis, dan model yang digunakan yaitu konvensional dengan metode ceramah.

C. Batasan Masalah

Menindak lanjuti hasil identifikasi masalah, agar dalam rencana penelitian ini lebih terarah dan pokok masalah, oleh karena itu masalah yang diteliti perlu dibatasi, Adapun Batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Model yang digunakan yaitu model pembelajaran Role Playing dengan berbantuan media video
2. Materi IPAS Pengajaran pada materi kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar.
3. Objek penelitian hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 103 Coblong Kota Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model Role Playing berbantuan media video dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 103 Cobleng ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS peserta didik yang memperoleh model Role Playing berbantuan media video dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 103 Cobleng ?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS peserta didik yang memperoleh model Role Playing berbantuan media video dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional di Kelas V SD Negeri 103 Cobleng ?
4. Seberapa besar pengaruh model Role Playing berbantuan media video terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 103 Cobleng ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model Role Playing berbantuan media video dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional di SD negeri 103 Cobleng.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS peserta didik yang memperoleh model Role Playing berbantuan media video dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional pada kelas V SD Negeri 103 Cobleng.

3. Untuk mengetahui Apakah terdapat peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS peserta didik yang memperoleh model Role Playing berbantuan media video dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 13 Coblong.

4. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh model Role Playing berbantuan media video terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPAS pada kelas V di SD Negeri 103 Coblong.

F. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan Pembelajaran siswa di sekolah dasar seperti pada umumnya. Peneliti berharap hasilnya dapat bermanfaat dan bermakna.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian bermanfaat untuk mengembangkan model Pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa dengan berbantuan media video.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian juga memiliki manfaat praktis bagi peneliti, guru, siswa, serta sekolah dan lembaga dengan model Pembelajaran Role Playing.

a. Bagi peneliti

Sebagai referensi, dan acuan bagi peneliti lain untuk mengetahui berhasil atau tidaknya model Pembelajaran Role Playing berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa.

b. Bagi siswa

Penelitian ini membantu memudahkan siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan model Pembelajaran Role Playing dengan berbantuan media video.

c. Bagi guru

Menjadikan guru lebih terampil dan kreatif dalam menggunakan berbagai Inovasi model Pembelajaran Role Playing serta untuk meningkatkan hasil kinerja guru.

d. Bagi sekolah

Dapat menjadi referensi kebijakan bagi sekolah dalam penggunaan model yang inovatif di sekolah

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran terhadap istilah- istilah yang terdapat dalam variabel penelitian ini maka istilah- istilah tersebut demikian didefinisikan sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Role Playing

Role Playing adalah salah satu cara penguasaan bahan belajar melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati, hal itu bergantung atas apa yang diperankan.

Model Pembelajaran Role Playing merupakan salah satu model Pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses Pembelajaran di dalam kelas karena model ini menarik bagi siswa, mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian- kejadian masa lampau. (Amri dan Ahmadi 2010, hlm. 41) bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan Kerjasama, komunikatif, dan mengintegrasikan suatu kejadian.

Menurut pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing (bermain peran) adalah pembelajaran yang menarik siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran , siswa diarahkan untuk berperan secara nyata dalam memerankan tokoh , atau memerankan yang menyangkut dengan pengalaman peserta didik.

2. Media Vidio

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik.

Menurut (Arsyad dalam Yuanta 2020, hlm. 93) mengemukakan bahwa pengajaran melalui video visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol- simbol yang serupa. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambar tersebut. Peran video adalah sebagai penyaji informasi.

Menurut (Arsyad dalam Yudianto 2017, hlm. 234) mengemukakan media video memiliki fungsi sebagai media Pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa media video adalah media elektronik yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran yang menggambarkan suatu objek yang bergerak sesuai dengan isi yang diceritakan pada video tersebut.

3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan- kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Rahman 2021, hlm. 276).

Menurut (Nurrita 2018, hlm. 175) Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses Pembelajaran dengan nilai pengetahuan, sikap, keterampilan, pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Berdasarkan pemaparan dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses belajar yang dapat terlihat dari ranah kognitif, eektif, dan psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol hurup maupun kalimat. Yang perubahannya mengarah kearah yang positif.

H. Sistematika Skripsi

Dalam uraian bagian 13system pembahasan, penelitian mendeskripsikan isi setiap bab, urutan penulisan dan hubungan anatar satu bab lainnya dalam membuat sebuah kerangka. Pemaparan sistematika skripsi ini disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah. Tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional. Dan sistematika skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab II ini berisikan mengenai ulasan kajian teori berkaitan dengan variabel-variabel apa saja yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III ini membahas mengenai jenis penelitian yang digunakan, subjek penelitian, instrument penelitian yang digunakan dalam memperoleh data, sumber data, Teknik pengumpulan data, serta metode analysis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas mengenai hasil penelitian dari analisis data yang selanjutnya di jelaskan pada pembahasan yang lebih mendetail.

BAB V PENUTUP

Bab V yaitu bab terakhir berisikan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta pemberian saran untuk mengoreksi kekurangan-kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan sebagai pemahaman terhadap analisis penelitian,