

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran di sekolah diharapkan selalu ada perubahan, salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang canggih untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Media adalah alat bantu belajar yang digunakan sebagai penghubung atau perantara untuk pemberian informasi dari guru kepada penerima yaitu siswa, dengan tujuan menstimulus para siswa agar mengetahui pembelajaran tidak hanya dari papan tulis atau penjelasan dari guru, melainkan masih banyak media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran tidak membosankan. Menurut Arief Sardiman, dkk (dalam Rohani, 2020, hlm. 5) menjelaskan bahwa media adalah perantara atau pegantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut National Education Association (NEA), media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional (dalam Rohani, 2020 hlm.5).

Menurut Sanjaya (dalam Setria Utama Rizal, dkk, 2016, hlm. 9) menyatakan media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contoh video, televisi, komputer, dan lain sebagainya. Dari beberapa pendapat diatas mengenai Pengertian media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) yang menggunakan berbagai jenis alat perantara seperti video, televisi, dan lain sebagainya, yang bisa didengar, dibaca, oleh siswa sebagai penerima pesan dengan baik pada proses pembelajaran dikelas, serta kegiatan belajar yang menyenangkan. Proses Pembelajaran merupakan proses yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis serta menginterpretasi informasi dalam mengetahui capaian tujuan pembelajaran. Menurut Ifan Junaidi (2019, hlm. 2020) menyatakan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh

pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Secara implisit, didalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Menurut Moh. Uzer Usman (dalam Junaidi, hlm. 20) menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut

Askhabul Kirom (2017, hlm. 75) menyatakan bahwa proses Pembelajaran sendiri memiliki dua dimensi. Pertama adalah aspek kegiatan siswa , apakah kegiatan yang dilakukan siswa bersifat individual atau bersifat kelompok. Kedua aspek orientasi guru atas kegiatan siswa, apakah difokuskan pada individu tau kelompok. Dari perbedaan pendapat diatas mengenai pembelajaran penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya dari proses mengumpulkan ,menganalisis informasi, yang dimana terdapat hubungan timbal balik anatar guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari berbagai pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi, pesan, serta pengetahuan dari guru kepada siswa sehingga dapat mendorong pemikiran, minat minat dan perasaan siswa untuk mendapatkan informasi sehingga memudahkan dalam belajar, mendorong siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan, dan sikap siswa akan terbentuk menjadi lebih baik dalam berbagai hal yang bermanfaat bagi kehidupannya sehari-hari. Selaian media Bahan ajar juga dibutuhkan dalam proses pembelajaran sebagai pendukung pada proses belaajar agar pembelajaran menjadi efektif serta menarik bagi.

Dalam siswa. memberikan materi pembelajaran yang sesuai makan media pembelajaran yang digunnakan dalam proses pembelajaran memiliki berbagai fungsi dan keunggulan yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar siswa di sekolah. Fungsi dan manfaat media pembelajaran ini sesuai dengan jenis media pembelajaran apa yang akan di gunakan karena banyaknya jenis media pembelajaran memiliki suatu fungsi dan keunggulan yang berbeda-beda dari media yang lain.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru bisa menyampaikan mater pembelajaran kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata atau ceramah akan tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan. Semakin berkembangnya zaman maka semakin menarik pula media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materri pada pembelajaran. Ada beberapa fungsi penggunaan media pembelajaran yang di kemukakan oleh Wina Sanjaya (dalam RI Aghni, 2018 hlm.100) sebagai berikut :

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara guru (penyampaian pesan) dan siswa (Penerima pesan). Sehingga tidak adakesulitan dalam menyampaikan Bahasa verbal dan salah perspsi dalm penyampaian pesan.

2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan.

3) Fungsi kebermaknaan

Media pembelajaran dapat dikatakan lebih bermakna jika pembelajaran bukan hanya untuk meningkatkan pnambahan informasi akan tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Media pembelajaran dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5) Fungsi Individual

Dengan adanya perbedaan latar belakang siswa, baik secara pengalaman, gaya belajar, kemampuan yang dimiliki siswa maka media pembelajaran dapat

memberikan setiap kebutuhan individu yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda- beda.

Menurut S.Gerlach dkk (dalam, R jannah 2009 hlm. 19) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yaitu :

- 1) Bersifat Fiksatif , artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan Kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan suatu objek atau kejadian dapat digambarkan, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian hasilnya dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditinjau dan diamati Kembali, atau dapat ditampilkan Kembali.
- 2) Bersifat manipulatif, artinya menampilkan Kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan, misalnya dirubah : ukurannya, benda yang besar dapat dikecilkan benda yang kecil dapat dibesarkan, kecepatannya warnanya, serta dpat juga diulang- ulang penyajiannya, sehingga semua dapat diatur untuk dibawa keruang kelas.
- 3) Bersifat distributif, artinya bahwa dengan menggunakan media dapat menjangkau sasaran yang lebih luas atau media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak.

Fungsi media pembelajaran menurut D Rowntree (dalam R Jennah, 2009 hlm. 20) menyatakan bahwa fungsi media dalam pembelajaran antara lain :

1. Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam menerima pesan.
2. Menimbulkan respon siswa dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media.
3. Dapat memperjelas isi pembelajaran.

Menurut (Asyhar dalam, AR Safira hlm, 2020.) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran dalam penerapannya antara lain :

1. Media sebagai sumber belajar, pada saat proses pembelajaran, media menjadi sumber belajar bagi peserta didik. Para peserta didik menggunakan media tersebut

untuk mendapatkan informasi, dimana media menjadi perantara dan juga peserta didik dapat menggali informasi, dan juga peserta

didik dapat melakukan eksperimen pada media tersebut sehingga hasil dari eksperimen tersebut menjadi sumber belajar.

2. Fungsi semantik, kata semantik bermakna “arti” dimana Pendidikan dapat menggunakan media sebagai arti simbol, arti kata, rumus dsb. Fungsi semantik ini mengatasi keterbatasan akan kesalahan dalam mengartikan suatu istilah.

3. Fungsi manipulatif, manipulatif disini diartikan menampilkan. Media dengan fungsi manipulatif berarti mampu menampilkan suatu benda yang terlalu besar ataupun terlalu kecil, dan proses- proses alamiah dan peristiwa yang sudah jadi.

Menurut Sadiman (dalam D Tarigan dkk, hlm, 189, 2015) menyatakan fungsi atau kegunaan media antara lain :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
2. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra.
3. Dapat mengatasi sikap pasif pada anak.
4. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda dapat diatasi dengan media.

Dari berbagai pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sumber belajar bagi siswa untuk mendapatkan sebuah pesan dan informasi yang disampaikan oleh guru sehingga materi pembelajaran yang diajarkan akan lebih membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan semangat belajar siswa.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi seperti media pembelajaran dapat mempengaruhi pola pikir siswa, maka dari itu guru dalam memberikan materi pembelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Hal itu menuntut guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar, sehingga dengan mudah siswa dapat menerima materi

pelajaran yang sudah di berikan oleh guru. Pada proses pembelajaran media secara umum memiliki manfaat untuk memperlancar interaksi guru dengan siswa yang mana pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Adapun manfaat media pembelajaran

Menurut Kemp dan Dyton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Azhar Arsyad, 2007).

Menurut Nasution (dalam, T Nurrita, 2018, hlm 177.) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lainnya.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (dalam T Nurrita, 2018, hlm 178.) menyatakan bahwa manfaat penggunaan media dalam pembelajaran ialah :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi sehingga mempermudah dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Menurut Nurrita (dalam LTJ, Swastyastu 2020, hlm. 58.) menyatakan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pedoman pada guru, dimana hal ini guru tersebut adalah keluarga serta lingkungan sekitar anak, untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Memberikan motivasi dan minat belajar dari rasa ingin tahu anak sehingga anak mampu meningkatkan daya pikir serta imajinasi anak dalam suatu objek sehingga proses pemerolehan Bahasa kedua menjadi menyenangkan, menarik, dan efisiensi pembelajaran anak meningkat karena anak secara tidak sadar termotivasi untuk memahami objek secara nyata. Kreativitas anak pun meningkat serta dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Dari berbagai pendapat manfaat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran, terutama dalam penyampaian materi dapat diseragamkan, pada proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan jelas dan lebih menarik untuk membangkitkan semangat belajar siswa, serta mengubah peran guru menjadi kearah yang positif dan produktif.

d. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dianggap baik apabila pesan (materi) yang disampaikan sesuai dengan apa sifat pesan tersebut. Karakteristik pesan dan informasi dalam pembelajaran tidak selalu sama, sehingga dibutuhkanlah sebuah media pembelajaran yang tepat dan inovatif untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan (materi) dengan benar. Media pembelajaran yang inovatif merupakan alat bantu sebagai perantara yang bersifat menghasilkan suatu karya atau metode yang baru dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kebanyakan pendidik percaya akan faktor kunci sebuah keberhasilan dalam pembelajaran adalah penggunaan alat bantu belajar. Ada banyak jenis media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sesuai dengan

teknologi sekarang. Menurut Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Arsyad, 2006, hlm. 36) jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi lima yaitu ;

- 1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trap);
- 2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (zworkbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas);
- 3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide);
- 4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi); media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext).

Menurut Djarmah dan Aswan Zain (dalam MSL Netriwati, MS Lena , 2017 hlm. 613) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu :

1. Media Grafis, bahan cetak dan gambar diam

Media grafis yaitu visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata- kata, kalimat, angka- angka dan simbol gambar. Yang biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide atau mrngilustrasikan fakt- fakta sehingga menarik dan diingat orang. Sedangkan media bahan cetak adalah media isyal yang pembuatannyamelalui proses percetakan / printing atau oofset. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya huruf dan gambar- gambar yang diilustrasikan untuklebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan.

2. Media Proyeksi diam

Media Proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur Gerakan.

3. Media Audio

Media audio adalah meia yang penyampaian pesannya hanya dapat diterimapoleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan

dituangkan ke dalam lambing- lambing auditif yang berupa kata- kata, musik dan media radio yaitu media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari dari suara pemancar.

4. Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam adalah meia yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini anantara lain media sound slide (slide suara), film stripbersuara, dan halaman bersuara.

5. Film (Motion Pictures)

Film disebut juga gambar hidup yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesanhidup dan bergerak.

6. Televisi

Media televisi terbuka adalah media audio visual gerak yang penyampaian pesannya melalui panacaran gelombang elektromagnetik dari satu stasiun kemudian pesan tadi diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi.

7. Multimedia

Multimedia merupakan suatu sistem penyimpanan dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang memebentuk suatu unit atau paket.

Menurut (MSL Netriwati, MS Lena, 2017 hlm. 16) secara garis besar media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu Media Audio (dapat didengar),Media Visual (dapat dilihat) dan Media Audiovisual (lihat dan dengar), mediapembelajaran dapat dikategorikan sebagai berikut :

1. Non Projected

a. Papan tulis ? papan tindik

b. Gambar / sketsa / poster

- c. Flip chart
 - d. Metaplan
 - e. Mesin / peralatan
 - f. Kartu
2. Projected
- a. Papan tulis elektronik
 - b. Overhead proyektor
 - c. Opaque proyektor
 - d. Slide
 - e. In- fokus / LCD proyektor
3. Audio
- a. Radio
 - b. Tape recording
 - c. CD recording. CD audio
 - d. Language lab sistem
 - e. Piring hitam
4. Projected audio visual
- a. TV
 - b. Film strip
 - c. Video clip
 - d. In- fokus / LCD project + audio
 - e. Slide + sound system
 - f. Tele Conferencing

g. Distance lecturing

Menurut M Harahap, LM Siregar 2018, hlm 6- 7. media pembelajaran ada beberapa jenis yaitu :

1. Kaset rekaman
2. Film slide
3. Lembar balik
4. Alat peraga
5. Komik / strip totonavela
6. Poster
7. Poster seri
8. Cerita seri
9. Foto
10. Leaflet
11. Buklet

Menurut, A premana, dkk. 2021, hlm 134- 135. Menyatakan media sebagai alat saluran dalam proses pembelajaran memiliki berbagai macam Karakteristik, pengelompokkan media ke dalam media suara, media visual, dan media gerak. Klasifikasi media menjadi empat yaitu :

1. Media grafis (visual diam), gambar / foto, diagram, bagan, poster, dan grafik.
2. Media proyeksi
3. Media audio dan
4. Media computer : penggunaan multimedia presentasi, compact disk (CD) multimedia interaktif dan pemanfaatan internet.

Dalam penelitian ini, media yang ingin digunakan ialah perpaduan media audio visual berbasis video dan media berbasis komputer. Media video yang akan

divisualkan berupa video pembelajaran interaktif. Selain itu media video juga termasuk ke dalam katagori media berbasis computer karena didalamnya terdapat pengajaran berbantuan computer atau laptop.

2. Media Pembelajaran Video

a. Pengertian Media Pembelajaran Video

Menurut Alphaomegaproperty (dalam, MU Fahri hlm. 5) mengemukakan bahwa media adalah pegantar pesan yang mampu merangsang pikiran siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Apabila media itu membawa pesan pesan atau mengandung maksud- maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran. Dalam Pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan Teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi anantara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran dikelas.

Masih menurut Alphaomegaproperty (dalam MU Fahri, hlm.6) menyatakan bahwa video adalah gambar gerak yang terdapat serangkaian alur danmenampilkan pesan dari bagian sebuah gambar untuk tercapainya tujuanpembelajaran. Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berprdoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip – prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secaralebih mudah dan menarik. Secara fisik video pemelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam kaset video dan disjikan dengan menggunakan peralatan Projector, VCD Player serta TV monitor.

Menurut (A Yudianto,2017 hlm. 234) menyatakan bahwa video merupakan media elektronik yang mampu menggabungakn teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibaakemana- mana, mudah, digunakan, dapat menjangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditanayangkan.

Menurut Hauuff dkk, (dalam A Yudianto, 2017, hlm. 234) ,meyatakan bahwa video pembelajaran yang ditujukan guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik. Dalam beberapa sistem video pembelajaran hanya digunakan sebagai bahan pelengkap materi hand-out tidak dipersiapkan secara professional untuk mempresentasikan materi secara menyeluruh.

Menurut Munadi (dalam B Purwanti, 2015, hlm 44.) menyatakan bahwa video merupakan media penyampaian pesan termasuk media audio-visual atau media pandang- dengar.

Menurut berbagai pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media video pembelajaran adalah media elektronik pengantar pesan pembelajaran yang dirancang khusus sesuai dengan pembelajaran yang diinginkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Keunggulan Media Vidio

Menurut Munir (dalam,HH Batubara hlm. 65) menyatakan bahwa keunggulan penggunaannya dalam media pembelajaran antara lain :

- 1) Mampu menjelaskan keadaan nyata suatu proses, fenomena, atau kejadian.
- 2) Mampu memperkaya penjelasan Ketika diintegrasikan dengan media lain seperti teks atau gambar.
- 3) Pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian- bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
- 4) Sangat membantu dalam mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor.
- 5) Lebih cepat dan lebih efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan media teks.
- 6) Mampu menunjukkan secara jelas simulasi atau procedural suatu Langkah- Langkah atau cara.

Menurut Ayuningrum (dalam, HH Batubara dkk hlm .65) menambahkan keunggulan video juga terletak pada ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan pengguna, dan video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung atau melalui betbagai media digital seperti TV Led, Komputer, dan Handphone.

Menurut S Lowther dkk (dalam, E Ribawati hlm. 2) menyatakan keunggulan media video adalah dapat menampilkan gambar bergerak yang disertai suara sekaligus dengan media video maka informasi berupa peristiwa, fakta, konsep dan sebagainya dapat dihadirkan ke dalam ruang kelas.

Menurut Munir (dalam DK Mashuri, 20210 hlm. 2- 3.) menyatakan beberapa keunggulan penggunaan media video yaitu :

1. Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi.
2. Pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan.
3. Video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci an nyata.
4. Kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrk menjadi konkret.
5. Tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang- ulang.
6. Dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasikan tekonologi.
7. Meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa
8. Media video yang relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Menurut Amelia (dalam S Haryanti, B Suwerda 2022, hlm. 80- 81) menyatakan bahwa media video memilik bebrapa keunggulan yaitu :

1. Video pembelajaran memiliki aplikasi slow motion yang berisi Gerakan lambat.

2. Video pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang telah dibuat atau dirancang sebelumnya.
3. Gambar- gambar yang tersedia dalam video pembelajaran dapat bergerak, disertai unsur suara 180 sehingga dapat memberikan penjelasan yang baik kepada siswa.
4. Video pembelajaran yang digunakan adalah linear, artinya komunikasi yang dilakukan guru kepada siswa secara langsung dan tatap muka.
5. Video pembelajaran dapat digunakan untuk sekolah dengan jarak jauh
6. Media video pembelajaran menyajikan visualisasi yang dinamis.

Menurut beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media video memiliki beberapa keunggulan yaitu mampu menjelaskan fakta keadaan suatu proses dengan nyata, selain itu media video juga fleksibel bisa digunakan kapan pun dengan media TV, Led, sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan yang dapat dihadirkan didalam kelas.

c. Kelemahan Media Vidio

Menurut Sanaky (dalam B Purwanti, 2015, hlm. 44- 45) menyatakan bahwa media vidio selain memiliki kelebihan namun juga memiliki kelemahan yaitu : pengadaanya memerlukan baiaya mahal, tergantung pada energy listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat, sifat komunikasinya searah, sehingga tidak dapat memeberi peluang untuk terjadinya umpan balik, mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu.

Menurut Busyaeri, dan Zaenunddin (dalam RR Aliyah, dkk, 2020, hlm 60.) menyatakan media video juga memilki kekurangan yaitu :

1. Video lebih menekankan pentingnya pemberian materi ketimbang prose pengembangan materi tersebut.
2. Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan banyak biaya tidak murah terutama bagi guru.

3. Penayangannya juga terikat peralatan seperti video player, layar bai kelas besar seperti LCD nya, dan lain- lain.

Menurut (Hardianti dan Asri, 2017) menyatakan pembuatan media video untuk pembelajaran memerlukan dana memakan waktu yang lama dan tidak semua siswa dapat memahami atau mengikuti informasi dalam video pembelajaran.

Sedangkan menurut Zaenudin (dalam Deggy, 2021) menyatakan kekurangan media video juga membutuhkan peralatan tambahan seperti layar lebar, pemutaran video, dan laptop untuk menampilkan video di kelas.

Menurut Munir (dalam Deggy, 2021) kekurangan menggunakan media video menyebabkan siswa harus mengingat setiap bagian dari video tersebut sehingga menyebabkan siswa kurang berinteraksi dengan materi yang disampaikan.

Menurut beberapa pendapat diatas bahwa media video selain memiliki kelebihan / keunggulan media video juga memiliki kekurangan, yaitu memakan biaya yang cukup mahal, dan untuk meralisasikan media ini memerlukan peralatan yang cukup banyak, selain itu juga dengan media ini membuat siswa kurang memahami materi karena terlalu fokus akan video yang diatayangkan.

d. Manfaat media Vidio

Menurut A Prastowo (dalam, A Yudianto 2017 hlm, 345) menyatakan bahwa media video memilki manfaat antara lain :

- 1) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepda peserta didik.
- 2) Memperhatikan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat.
- 3) Menganalsis perubahan dalam periode waktu tertentu.
- 4) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu.
- 5) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Menurut Hamdani (dalam, Y Yendrita dkk 2018 hlm. 30) menyatakan bahwa media video memiliki manfaat yaitu siswa yang biasanya malas dalam pembelajaran menjadi semangat dan rajin belajar. Ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media video, materi yang ditayangkan dalam proses pembelajaran video dikemas dalam bentuk file yang disimpan dalam computer atau laptop sehingga dapat dengan mudah menayangkan kapan saja sampai siswa benar-benar mengerti dengan materi.

Menurut Kemp dkk (dalam, R Jennah 2009 hlm. 144.) menyatakan bahwa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisien waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pebelajar
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah pderan pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif
- 9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit
- 10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu
- 11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media video, menurut Sadjati (dalam, D Gunawan, 2020, hlm. 2) menyatakan manfaat media video yaitu :

1. Media video memberikan pengalaman yang lebih banyak terhadap siswa dalam proses pembelajaran, pengalaman itu bisa berupa sebuah cerita yang bisa dilihat lebih nyata di sebuah video dari pada hanya mendengarkan dari penjelasan guru.
2. Memperlihatkan gambaran materi yang akan diajarkan secara lebih nyata kepada siswa serta memperlihatkan sesuatu yang mungkin susah dijelaskan oleh lisan.
3. Penggunaan media video dapat pula memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi yang lebih mudah dipahami siswa, misalnya video dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan, serta dapat mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.
4. Pemanfaatan video dapat digunakan juga untuk menampilkan presentasi studi kasus sehingga dapat memancing diskusi siswa.
5. Video dapat digunakan untuk menampilkan sebuah cara atau tutorial dari penggunaan sebuah alat.
6. Video dapat memperagakan keterampilan yang akan digunakan.
7. Video dapat digunakan untuk menampilkan sebuah tahapan prosedur.

Menurut Azhar (dalam AS Yosanti, 2019, hlm 412.) menyatakan bahwa media video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya Tarik sendiri. Media ini umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan Pendidikan. Media video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Menurut berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media video memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran dimana dengan media video pembelajaran yang dilakukan membuat peserta didik bersemangat dalam belajar, dan juga dengan media video bermanfaat mengatasi berbagai kendala ruang dan waktu.

3. Model Pembelajaran Role Playing

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Mawardi (dalam FFK Sari, 2018, hlm.63) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, mengorganisasikan pengalaman-pengalaman belajar untuk mencapai tujuan, dan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran karena berisi sintaks pembelajaran yang sistematis. Menurut Kuandar (dalam FFK Sari, 2018, hlm. 63.) menyatakan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan mewujudkan suatu proses pembelajaran di kelas yang mengarahkan pendidik dalam mendesain pembelajaran untuk membelajarkan siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berisi Langkah- Langkah (sintaks) kegiatan pembelajaran berperan sebagai pedoman dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. (FFK Sari, 2018, hlm. 63 64.)

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kompetensi belajar). (SA Octavia, 2020, hlm. 13).

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rancangan atau pola konseptual yang memiliki nama, sistematis dapat digunakan dalam Menyusun kurikulum, manajemen materi, mengatur aktivitas peserta didik, memberi petunjuk bagi pengajar, mengatur pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, mengarahkan pada tujuan yang diharapkan pada tujuan yang diharapkan, dan mengevaluasinya (mengukur, menilai, dan memberikan feedback). (A Asyafah, 2019, hlm. 22) .

Menurut beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman untuk perencanaan pembelajaran, dimana dalam model ini terdapat sintaks, petunjuk, bagi pengajar untuk mengarahkan pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Pengertian Model Pembelajaran Role Playing

Model Pembelajaran bermain peran (Role Playing) merupakan salah satu model Pembelajaran sosial, yaitu suatu model Pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Tarigan (dalam, uno 2016, hlm. 104) mengemukakan bahwa Model Pembelajaran bermain peran (Role Playing) dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata.

Tarigan (dalam Djamrah 2016, hlm. 104) mengungkapkan model Role Playing (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial. Bermain peran pada prinsipnya merupakan Pembelajaran untuk menghadirkan peran- peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran didalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap Pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran atau alternatif pendapat bagi pengembangan peran- peran tersebut. Menurut Tarigan (2016, hlm. 104) mengemukakan pendapat bahwa model Pembelajaran Role Playing adalah suatu model Pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada didalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.

Menurut Setiawati (dalam, FFK Sari, 2018, hlm. 64) menyatakan bahwa model pembelajaran Role Playing merupakan salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan- kegiatan belajar secara aktif melalui personalisasi dengan cara memberikan peran- peran tertentu kepada siswa dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas.

Menurut berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan 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.

c. Langkah – Langkah Model pembelajaran Role Playing

Menurut uno (2012, hlm. 14) Langkah- Langkah penerapan model pembelajaran bermain peran (Role Playing) adalah sebagai berikut :

a. Persiapan atau pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka asadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan satu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam ceritam menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut.

b. Memilih pemain (partisipasi)

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih siswa yang sesuai dengan memainkannya (jika siswa pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah) atau siswa sendiri yang mengusulkannya.

c. Menata panggung atau (ruang kelas)

Guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

d. Menyiapkan pengamat

Guru menunjuk siswa sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam bermain peran.

e. Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang harus dilakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang

bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke tahap berikutnya.

f. Diskusi dan evaluasi

Guru bersama dengan siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran- peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

g. Bermain peran ulang

Permainan peran ulang seharusnya berjalan dengan baik, siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

h. Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian ? pada saat permainan peran dimainkan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli barang dengan harga yang tidak realistik. Hal ini menjadi bahan diskusi.

i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis- habis oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.

Menurut Sulastru (dalam L Imanizar, dkk, 2021, hlm. 45). menyatakan bahwa sintak penggunaan model pembelajaran Role Playing yaitu :

- 1) Peserta didik dikelompokkan kedalam beberapa kelompok dengan maksimal anggota sebanyak 3 orang
- 2) Peserta didik diberikan sketsa persoalan tersebut

- 3) Peserta didik diarahkan untuk berbagi peran dan tugas, kemudian guru menjeaskan tugas dari masing- masing peran
- 4) Peserta didik berdiskusi dan berbgai tugas untuk mencari solusi dari permasalahan yang terdapat pada sketsa
- 5) Beberapa kelompok menampilkan hasil diskusinya dan kelompok yang lain dapat bertindak sebagai penanya (audien)
- 6) Peserta didik diarahkan untuk menemukan simpulan dari kegiatan belajar dan penemuan
- 7) Guru memberikan refleksi di akhir pertemuan

Menurut Mawardi (dalam, FFK Sari 2018, hlm. 64- 65) mengemukakan bahwa berikut merupakan Langkah- Langkah (sintaks) model pembelajaran RolePlaying :

1. Pemanasan (Warming Up)

Pada Langkah ini guru menegnalkan siswa pada suatu permasalahan dengan membacakan cerita atau mengajukan pertanyaan pancingan yang membuat siswa memikirkan msalah tersebut.

2. Memilih pemain (Partisipan)

Pada Langkah ini siswa dan guru membahas karakter pemain dan menentukan siapa yang akan memainkan peran.

3. Menata panggung

Pada Langkah ini guru mendidikuskan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan.

4. Menyiapkan pengamat (observer)

Pada Langkah ini siswa yang tidak memainkan peran diminta sebagai pengamat permainan.

5. Memainkan peran / manggung

Pada langkah ini siswa yang telah mendapat peran memainkan perannya.

6. Diskusi dan evaluasi

Pada Langkah ini guru membimbing siswa mengevaluasi hasil permainan peran.

7. Memainkan peran ulang / manggung ulang

Pada Langkah ini jika masih ada siswa yang belum mengerti atau masih banyak kesalahan, maka permainan peran diulang.

8. Diskusi dan evaluasi ke dua

Pada Langkah ini mengevaluasi permainan siswa ke 2

9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan

- Pada Langkah ini guru bersama siswa mengambil kesimpulan dari permainan yang telah dilakukan.

- Guru memeberikan penguatan dengan tujuan siswa memahami nilai- nilai yang diharapkan diperoleh siswa melalui bermain peran.

- Siswa dan guru menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah- masalah yang akan muncul.

Menurut Djumingin (dalam AN Nurseng, dkk, 2023, hlm. 214.) menyatakan bahwa sintaks dari model Role Playing terdiri dari Sembilan tahap yakni sebagai berikut :

1. Guru menyediakan scenario yang akan diperagakan.
2. Guru menugaskan beberapa siswa untuk mempelajari scenario yang dibuat.
3. Guru menebntuk kelompok terdiri dari lima siswa.
4. Guru menjelaskan komepetensi yang dicapai.
5. Guru mengajak siswa untuk mulai bermain peran.
6. Setiap siswa dalam kelompoknya mengamati scenario yang disajikan.
7. Guru memeberikan kesimpulan secara umum.

8. Evaluasi.

9. Penutup.

Menurut (S Marlia, dkk, 2018, hlm. 198 199.) menyatakan sintakk model pembelajaran Role Playing sebagai berikut :

1. Menentukan topik serta tujuan yang ingin dicapai
2. Guru Menyusun atau menyiapkan karakter tokoh yang akan ditampilkan , yang lain mengamati dengan tugas- tugas tertentu pula.
3. Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Guru mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
4. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adengan yang pertama.
5. Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah tepat untuk perannya itu.
6. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memilih kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.
7. Jelaskan pada pemeran- pemeran itu sebaik- baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya pandai bermimik aupun dialog.
8. Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif.
9. Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dialog.
10. Setelah bermain peran itu dalam situasi klimakks, maka harus diberhentikan, agar kemungkinan- kemungkinan pemecahan masalah dapat diskusikan secara umum, sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya.
11. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum dipecahkan

d. Kelebihan Model Pembelajaran Role Playing

Beberapa kelebihan penerapan model pembelajaran Role Playing menurut Djamrah (2016, hlm 197.) yaitu :

- 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami, dan mengingat bahan yang akan di dramakan.
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama di sekolah.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik- baiknya.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi Bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Menurut TH Nurgiansah ddk, 2021, hlm. 60 mengemukakan bahwa Model pembelajaran Role Playing memiliki kelebihan yaitu :

- 1) Siswa memegang kendali pembelajaran / sangat dominan.
- 2) Materi yang di dapat mudah untuk diingat karena siswa terlibat langsung didalamnya
- 3) Mampu menarik minat belajar siswa, partisipasi siswa, motivasi siswa, dan meningkatkan pemahaman terhadap isi materi

Menurut F M Rohmanurmeta, 2017, hlm. 29. Menyatakan bahwa model Role Playing memiliki keunggulan yaitu :

- 1) Membuat pembelajaran lebih menyenangkan
- 2) Menumbuhkan bakat dan potensi siswa
- 3) Meningkatkan Kerjasama antar siswa

Menurut Hamalik (dalam S Marlia, dkk, 2018, hlm. 197.) menyatakan kelebihan model Role Playing yaitu waktu bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat mengkhawatirkan mendapat sanksi. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi- situasi dalam dunia nyata dan dengan ide- ide orang lain.

Menurut (S Marlia, dkk, 2018, hlm. 197.) menyatakan bahwa kelebihan bermain peran yaitu siswa dalam proses pembelajaran akan terlatih untuk aktif, berinisiatif, dan kreatif dalam bermain peran.

Berdasarkan apa yang dijelaskan oleh beberapa pendapat diatas maka ditarik kesimpulan bahwa Model Pembelajaran Role Playing memiliki banyak kelebihan dimana model pembelajaran ini sangat cocok dipadukan untuk pembelajaran IPAS, karena akan mendorong siswa lebih aktif karena pada model ini menarik siswa untuk berpikir kreatif dan kritis

e. Kekurangan Model Pembelajaran Role Playing

Selain kelebihan- kelebihan tersebut model pembelajaran model pembelajaran bermain peran juga mempunyai beberapa kelemahan sebagai berikut (Djamrah 2010, hlm 124)

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka jadi kurang kreatif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu dalam persiapan dalam rangkan pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaan pertunjukan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang- kadang bertepuk tangan, dan sebagainya

Menurut TH Nurgiansah dkk, 2021 hlm 61. Menyatakan bahwa Model Role Playing juga memiliki kekurangan yaitu :

- 1) Memerlukan waktu yang lama untuk mensimulasikan materi bahkan bisa lebih dari satu kali pertemuan

2) Sangat mementingkan kreativitas dan daya nalar siswa yang tinggi sehingga mengakibatkan Sebagian siswa menjadi down dan tidak mau terlibat dalam pembelajaran.

3) Tidak semua materi dan tidak semua mata pelajaran dapat digunakan model pembelajaran ini.

Menurut L Imanizar, dkk, 2021, hlm. 45. Menyatakan bahwa model Role Playing juga memiliki kelemahan yaitu :

1) Pemain mungkin akan tidak berjalan dengan baik jika kondisi kelas tidak mendukung.

2) Masih sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran secara baik, khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak difungsikan dengan baik.

3) Memakan banyak waktu untuk lancarnya dalam bermain peran, diperlukan kelompok yang saling mengerti, daya imajinasi yang tinggi, jujur, saling mengetahui lebih masing- masing pribadi.

Menurut Taniredja (dalam S marlia, dkk, 2018, hlm. 197.) menyatakan bahwa bermain peran ini juga memiliki kelemahan yaitu :

1. Bila guru tidak memahami Langkah- Langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya Role Playing .

2. Memakan waktu yang cukup lama.

3. Sebagian besar anak tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.

4. Memerlukan tempat yang cukup luas

5. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

Menurut pendapat (S marlia, dkk, 2018, hlm. 197.) menyatakan bahwa kekurangan model Role Playing ini yaitu dimana guru yang ahrus lebih menguasai Langkah pembelajaran. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalanbukan saja memberi kesan yang kurang baik, tetapi sekaligus tujuan pembelajarantidak tercapai.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka model pembelajaran Role Playing memiliki banyak kelemahan selain kelebihan, maka dari itu perlu disiapkan jam pembelajaran yang benar- benar cukup untuk penerapan model tersebut.

4. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Hamalik, 2008, hlm. 5) mengemukakan hasil belajar ialah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Dari penjelasan tersebut mengatakan bahwa hasil belajar merupakan implementasi dari sebuah proses belajar yang dilalui oleh seseorang.

Menurut (Sadjana 2009, hlm. 3) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam Pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik. Bentuk perubahan yang dimaksud tentunya adalah perubahan yang terjadi secara positif. Bidang- bidang atau aspek Pendidikan yang ada dalam diri siswa harus dikembangkan melalui proses Pendidikan. (Purwanto 2010, hlm. 44) berpendapat tentang hasil belajar bahwa hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku, yang mencakup tiga aspek kognitif yang berupa kecakapan kerja serta berpikir, aspek afektif yang berupa pembentukan sikap ilmiah dalam memecahkan masalah, dan aspek psikomotor berupa keterampilan serta kecakapan menggunakan alat- alat eksperimen untuk memecahkan masalah. (A Hastuti, Y Budianti, 2014, hlm. 35.)

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir yang diperoleh seseorang dari suatu proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang- ulang. Hasil belajar juga berpengaruh dalam membentuk pribadi individu, karena individu yang ingin mendapatkan hasil belajar yang baik akan mengubah cara berpikir dan perilaku yang

baik untuk mendapatkan hasil akhir yang baik pula. (FD Lestari, dkk, 2021, hlm, 5090.)

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, ekektif, dan psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol hurup maupun kalimat. Yang perubahannya mengarah kearah yang positif.

2. Pengertian Hasil Belajar

Dalam sistem pendidika nasional rumusan tujuan Pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, semua itu tidak terlepas dari yang Namanya ranah hasil belajar . Menurut (Bloom dalam Sudjana 2017, hlm. 22- 29) mengemukakan secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu :

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek lainnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah :

1. Pengetahuan, merupakan tingkat terendah ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingatan Kembali terhadap bentuk pengetahuan tentang fakta, istilah dan prinsip-prinsip.
2. Pemahaman merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami atau mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menggabungkannya tentang isi pelajaran lainnya.
3. Aplikasi merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dengan situasi konkret atau situasi baru.
4. Analisis merupakan kemampuan menjabarkn isi pelajaran kebagian- bagian yang menjadi unsur pokok.

5. Sintesis merupakan kemampuan menggabungkan unsur- unsur pokok kedalam struktur yang baru.

6. Evaluasi, merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu.

b. Ranah Efektif

Ranah efektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut :

1. Receiving (penerimaan)
2. Responding (jawaban)
3. Valuing (penilaian)
4. Organisasi
5. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai

c. Ranah Psikomotor

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu :

1. Gerakan refleks yaitu keterampilan pada gerak yang tidak sadar
2. Keterampilan pada Gerakan- Gerakan dasar
3. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain- lain.
4. kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, ketepatan.
5. Gerakan- Gerakan keahlian mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
6. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non- decursive seperti Gerakan ekspresif dan interpretatif. Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan hasil

belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenjang prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.

Menurut Omar, et, al (dalam M Nurtanto, H Sofyan, 20, hlm. 354.) menyatakan bahwa membagi “learning domain” sebagai ujian dirumuskan kedalam tiga klasifikasi atau aspek yaitu : (1) aspek cognitive, (2) aspek afecctive, (3) aspek psychomotor .

Menurut Daradjat (dalam B Bistari, 2017, hlm. 15.) menyatakan indikator hasil belajar daam meliputi tiga aspek yaitu :

1. Aspek kognitif, meliputi perubahan- perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangang keterampilan/ kemampuan yang diperkembangkan untuk menggunakan pengetahuan tersebut.
2. Aspek efektif, meliputi perubahan- perubahan dalam segi sikap mental, perasaan, dan kesadaran.
3. Aspek psikomotor, meliputi perubahan- perubahan dalam segi bentuk- bentuk Tindakan motorik.

Menurut Moore (dalam, R Ricardo, RI Meilani, 2017, hlm. 85.) menyatakan indikator hasil sebagai berikut :

1. Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.
2. Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri- ciri nilai.
3. Ranah psikomotorik, yaitu fundamental. Movement, generic movement, ordinative movement, dan creative movemen

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam hasil belajar dapat mengembangkan tiga ranah yaitu : Ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Dalam penelitian ini peneliti akan mengukur hasil belajar pada ranah kognitif.

B. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis memaparkan penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti yang pernah penulis baca yang relevan dengan permasalahan yang diteliti penulis menggambarkan penelitian terdahulu didalam tabel dibawah ini :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Yusnarti, Sutyaningsih, 2021	Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Prestasi Belajar Siswa	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh Model pembelajaran Role Playing terhadap prestasi belajar siswa SD Negeri 01Dompu Tahun Pembelajaran 2020/2021 setelah dianalisis dapat diambil kesimpulan sebagaiberikut: 1) Terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang Signifikan dalam Penggunaan model Pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar, 2) Dengan hasil uji-t diperoleh nilai thitung sebesar

			10,181 dan nilai t tabel sebesar 1,677 dengan angka signifikansi 0,05 yang berarti Model pembelajaran role playing berpengaruh terhadap hasil belajar sehingga hipotesis diterima.
2	Anwar Syahribulan, Basri, 2018	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar IPS kelas V SD	Berdasarkan hasil analisis Statistic des kriptif dan Statistic inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat Disimpulkan bahwa Ada pengaruh penerapan model pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar
3	Wulandari, Timara, Sulisti Sumarli, 2021	Pengaruh Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Video	ini disebabkan karena pada saat menggunakan model pembelajaran role playing dapat

		<p>Terhadap Hasil Belajar Siswa.</p>	<p>membangkitkan semangat siswa dan berkesan tahan lama dalam ingatan siswa. Sejalan dengan hasil penelitian Ardi (2016), yang menyatakan terdapat pengaruh penerapan metode role playing terhadap minat dan hasil belajar siswa sebesar 0,929. Berdasarkan hasil perhitungan seberapa besar pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media video dari kriteria Effect Size yang didapat maka terdapat pengaruh yang tinggi pada model pembelajaran role playing berbantuan media video terhadap hasil belajar kognitif siswa sebesar 0,90 berada dalam kategori tinggi dengan kriteria $ES > 0,8$. Sutikno (2014),</p>
--	--	--------------------------------------	--

			menjelaskan model role playing membuat siswa mampu bekerja sama dan komunikatif sehingga pembelajaran dengan role playing berpengaruh mengembangkan pemikiran siswa secara individu karena merangsang kemampuan siswa.
4	Erawati, Sayadiman, Patta, 2023	Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa	dapat disimpulkan Terhadap Hasil bahwa 1.Pelaksanaan Belajar Siswa Pembelajaran dengan kelas V UPT SPF penerapan Model Role SD Negeri Playing di kelas V UPT Mangasa SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar terlaksana Dengan sangat baik Dikarenakan kategori persentasi pada setiap pertemuan terus meningkat dari

			<p>kategori kurang menjadi sangat baik</p> <p>2. Hasil Belajar IPS siswa di kelas VUPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar meningkat saat penerapan model role playing. Haal ini terbukti dengan nilai rata-rata posttest (setelah treatment) lebih tinggi dari pada nilai rata-rata pretest (sebelum treatment).</p> <p>3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model role playing terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar yang dibuktikan dengan nilai Sig.(2-tailed) yang diperoleh lebih $< 0,05$ yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima</p>
--	--	--	--

5	Hutagaol, Sirait, Thesalonika, Sihite, 2023	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V	berdasarkan hasil Penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada pretest dan posttest siswa mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran Role Palying. Hal ini dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata pretest sebesar 55,06 sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 85,2. Hasil pengujian hipotesis padauji N-gain memperoleh hasil n-gain score sebesar 0,70 dengan kategorisedang atau cukup efektif. Berdasarkan perolehan data pretest dan posttest dapat disimpulkan bahwa
---	---	--	---

			<p>model pembelajaran Role Playing berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa</p>
--	--	--	--

C. Kerangka Pemikiran

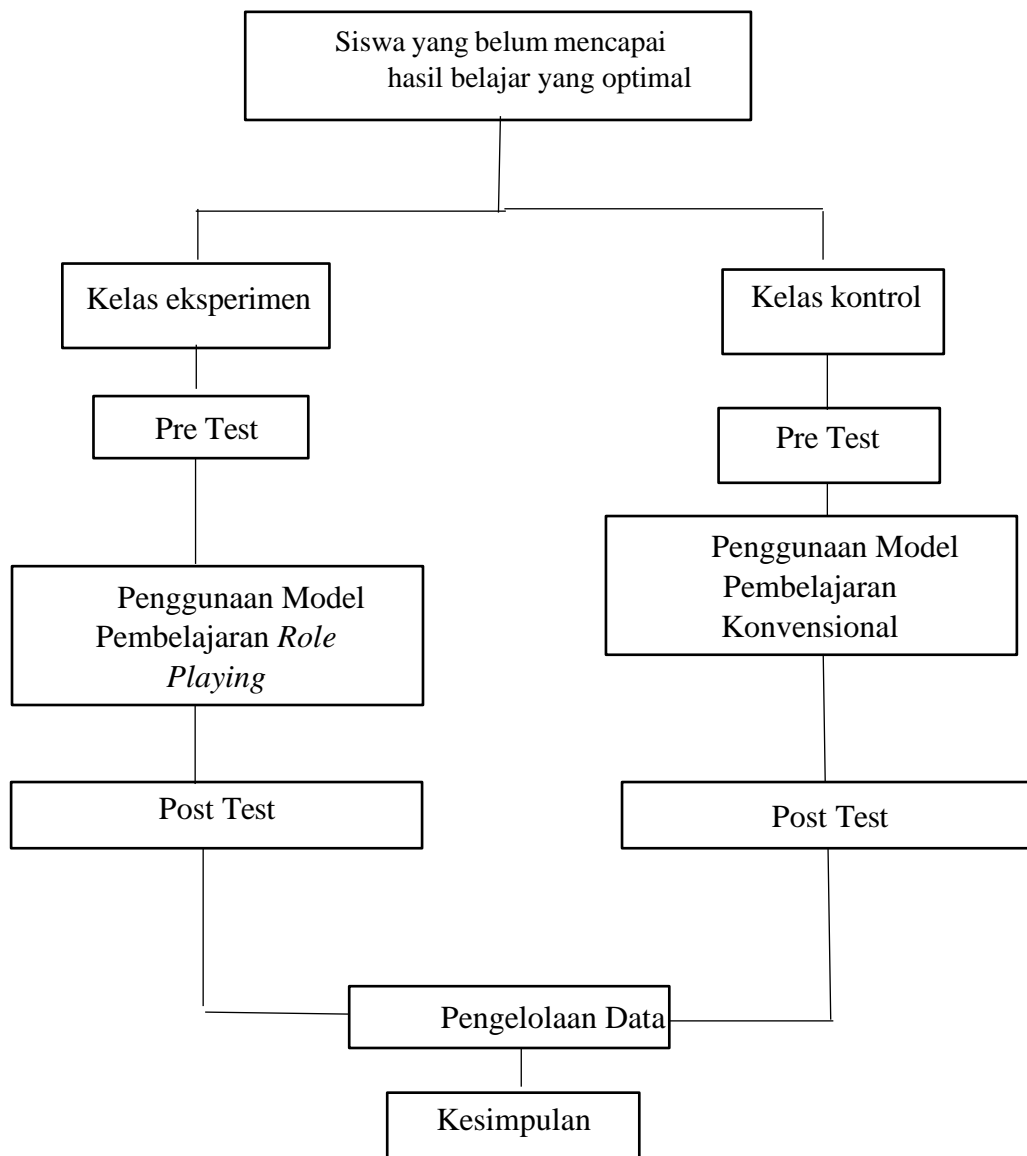
Pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar terkait Pendidikan yang melibatkan peserta didik dan tenaga pendidik yang akan membawa perubahan tingkah laku yang mencakup sikap, keterampilan dan pengetahuan dan sebagainya sehingga dengan adanya proses pembelajaran memberikan sebuah kemudahan serta membantu siswa agar dapat pembelajaran yang lebih baik yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Ketercapaian pembelajaran yang baik tentunya ada Kerjasama baik dari peserta didik, guru, maupun sekolah terkhusus peran guru sebagai pendidik. Untuk mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik melalui proses pembelajaran guru harus menjadi seseorang yang kreatif dalam mendesain model dan metode pembelajaran serta mencari strategi yang tepat untuk menciptakan situasi belajar yang efektif dan menyenangkan agar terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan harapan. Keaktifan belajar siswa di kelas belum bisa tercipta sehingga, berpengaruh pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan Inovasi dan kreativitas yang dapat mengemas pembelajaran agar hasil belajar siswa sesuai dengan apa yang diharapkan dan berjalan dengan optimal.

Di SD Negeri 103 Cobleng untuk menciptakan Suasana belajar yang efektif dan interaktif pembelajaran dipilih menggunakan satu model pembelajaran Role Playing berbantuan media video untuk diterapkan untuk melihat hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini akan di terapkan di kelas eksperiment sebagai pengukuran dan melihat perbedaan apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran Role Playing ini menggunakan penyelidikan dan pemecahan masalah

secara langsung oleh siswa dimana hasil belajar siswa akan mendapatkan hasil yang baik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian kuantitatif untuk memperoleh hasil penelitian yang terarah disusun melalui tiga tahap penyusunan (1) Tahap persiapan yang menyangkut tentang penyusunan skripsi,(2) tahap pengumpulan data dimana berkaitan dengan memberikan tes, wawancara ,dan dokumentasi, (3) tahap pengelolaan data yaitu pengklasifikasikan data penyusunan dari hasil penelitian selanjutnya yang di deskripsikan berdasarkan desain kerangka pemikiran berikut :



Gambar 2.1 Kerangka pemikiran

D. Asumsi dan Hepotesis Penelitian

Hipotesis dan asumsi merupakan sebuah konsep yang sifatnya sama dan umum yang biasa digunakan dalam penelitian dan eksperimen. Hipotesis merupakan sebuah teori yang menjelaskan fenomena atau suatu rangkaian fenomena yang ingin di teliti.

A. Asumsi

Asumsi yang peneliti ajukan ialah pembelajaran yang menggunakan media PowerPoint dapat meningkatkan motivasi belajar siswa lebih efek dan efisien dibandingkan dengan pembelajaran secara sederhana yang hanya menggunakan media buku ajar dan papan tulis di kelas V SDN 103 Coblomg.

B. Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian. Menurut (Taufik 2017, hlm. 97) mengemukakan bahwa dalam Hipotesis terdapat beberapa komponen penting yakni dugaan sementara, hubungan variabel dan uji kebenaran. Pemahaman Hipotesis mencakup 3 proses utama, yakni 1) mencari media landasan Menyusun hipotesis, 2) Menyusun dalil atau teori terkait yang menjadi jawaban antara variabel dependen dan variabel independent, dalam rangka membangun analisis, 3) memilih statistika yang tepat sebagai alat uji.

Berdasarkan latar belakang dari kajian teori yang telah dipaparkan di atas maka Hipotesis dalam penelitian ini adalah

1) Hipotesis Statistik

a) Hipotesis alternatif : $H_a = \rho \neq 0$ ada pengaruh antara penggunaan Model Pembelajaran Role Playing berbantuan media Video terhadap hasil belajar IPAS siswa.

b) Hipotesis nol : $H_0 = \rho = 0$ tidak ada pengaruh antara penggunaan Model Pembelajaran Role Playing berbantuan media Video terhadap hasil belajar IPAS siswa.

2) Hipotesis Penelitian : “ terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan Model Pembelajaran Role Playing berbantuan media Video terhadap hasil belajar IPAS siswa.