



**KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MATERI KENAMPAKAN BUMI DAN BENDA LANGIT
KELAS IV SD NEGERI SOKARAJA LOR KABUPATEN BANYUMAS**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh
Nur Ningsih
1401412292
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Keefektifan Media Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit Siswa Kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor Kabupaten Banyumas" benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 20 Juli 2016



Nur Ningsih

1401412292

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) UPP Tegal, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

di : Tegal

hari, tanggal : Rabu, 20 Juli 2016

Pembimbing 1



Dra. Umi Setijowati, M.Pd

19570115 198403 2 001

Pembimbing 2



Ika Ratnaningrum S.Pd, M.Pd

19820814 200801 2 008

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Media Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit Siswa Kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor Kabupaten Banyumas*, oleh Nur Ningsih 1401412292, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 03 Agustus 2016.

PANITIA UJIAN

Ketua



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
195604271986031001

Sekretaris

Drs. Utoyo, M.Pd.
196206191987031001

Penguji Utama

Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.
198311292008122003

Penguji Anggota I

Ika Ratnaningrum S.Pd., M.Pd.
198208142008012008

Penguji Anggota II

Dra. Umi Setijowati, M.Pd.
195701151984032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya (Q.S. Al-Baqarah: 286).
- Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil, tapi berusahalah menjadi manusia yang berguna (Einstein).
- Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik (Evelyn Underhill).
- Rasa sakit akan membuatmu jauh lebih kuat (Peneliti).

UNNES UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Persembahan

Untuk Ibu Muchlingah dan Bapak Basuki yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan dan doa, Kakakku Fajar Purwanto, Heru Nur Ikhsan, serta teman-teman PGSD UNNES UPP TEGAL angkatan 2012 yang selalu memberikan semangat.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Media Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit Siswa Kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor Kabupaten Banyumas”.

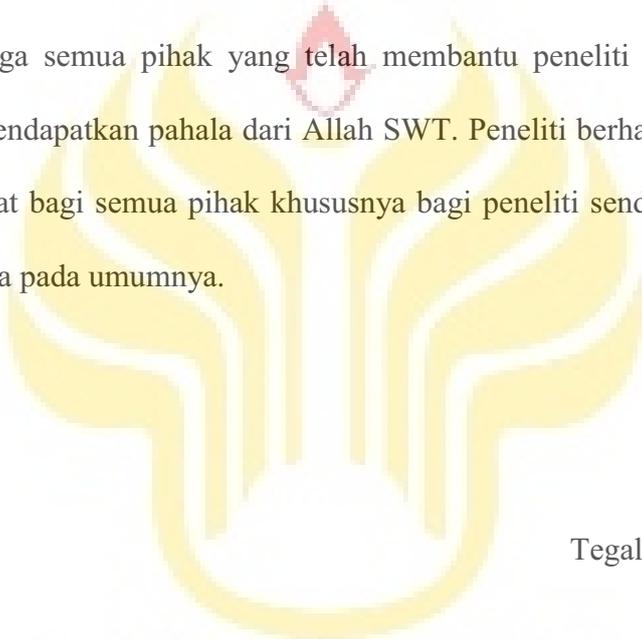
Banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberi izin dan dukungan dalam penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian.
5. Dra. Umi Setijowati, M.Pd. dan Ika Ratnaningrum S.Pd, M.Pd., sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, menyarankan, dan memotivasi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Utomo Priyantoro, S.Pd., Kepala SD Negeri Sokaraja Lor Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.

7. Aji Desianti, S.Pd. sebagai Guru Kelas IV A dan Suyadi, S.Pd, SD., sebagai Guru Kelas IV B SD Negeri Sokaraja Lor Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah banyak membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi peneliti sendiri dan masyarakat serta pembaca pada umumnya.

Tegal, Agustus 2016



UNNES Peneliti
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Ningsih, Nur. 2016. *Keefektifan Media Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit Siswa Kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor Kabupaten Banyumas*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I. Dra. Umi Setijowati, M.Pd., II. Ika Ratnaningrum, S.Pd M.Pd.

Kata Kunci: aktivitas belajar, hasil belajar, dan media video.

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari segala gejala dan kejadian yang ada di alam semesta dengan melalui serangkaian proses ilmiah dan dibangun atas dasar sikap ilmiah, sehingga akan mewujudkan suatu produk ilmiah. Pembelajaran IPA masih menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru, yaitu pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan yang membuat siswa cenderung pasif. Guru belum memanfaatkan media secara optimal dan variatif, sehingga belajar siswa kurang optimal dan berdampak pada hasil belajar yang belum maksimal. Media video merupakan cara yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran IPA agar siswa menjadi aktif dan memberikan kesempatan siswa berfikir kongkret melalui media pembelajaran yang menarik dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan media video terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV materi Kenampakan Bumi dan Benda Langit Sekolah Dasar Negeri Sokaraja Lor Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen dengan desain penelitiannya yaitu *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor yang berjumlah 48 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, wawancara, observasi dan tes. Analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis meliputi normalitas, homogenitas, dan analisis akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam uji hipotesis perbedaan aktivitas belajar siswa yang menggunakan uji *independent sample t test*, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,132 > 2,013$), dan uji keefektifan menggunakan *one sample t test*, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13,135 > 2,052$). Sedangkan hasil penelitian uji hipotesis perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan uji *independent sample t test*, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,742 > 2,013$) dan uji keefektifan menggunakan *one sample t test*, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,621 > 2,052$). Berdasarkan penghitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media video terbukti efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi kenampakan bumi dan benda langit. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk menerapkan media pembelajaran berbasis video dalam proses pembelajaran di kelasnya.

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Pernyataan Keaslian Tulisan	ii
Persetujuan Pembimbing.....	iii
Pengesahan	iv
Motto dan persembahan	v
Prakata.....	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar lampiran	xv
BAB	
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.5.1 Tujuan Umum.....	10
1.5.2 Tujuan Khusus.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.6.1 Bagi Siswa.....	11
1.6.2 Bagi Sekolah	11
1.6.3 Bagi Peneliti	12
2. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Hakikat Belajar.....	13

2.1.2	Faktor yang Mempengaruhi Belajar	14
2.1.3	Hakikat Pembelajaran	17
2.1.4	Aktivitas Belajar.....	18
2.1.5	Hasil Belajar	20
2.1.6	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	21
2.1.7	Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	24
2.1.8	Pembelajaran IPA SD.....	26
2.1.9	Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit.....	28
2.1.10	Media Pembelajaran	31
2.1.11	Manfaat Media Pembelajaran	33
2.1.12	Media Audio Visual	35
2.1.13	Media Video	36
2.1.14	Media Gambar.....	41
2.2	Penelitian Terdahulu yang Relevan	42
2.3	Kerangka Berpikir.....	47
2.4	Hipotesis.....	50
3. METODE PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian	52
3.2	Desain Penelitian	52
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian.....	54
3.3.1	Waktu Penelitian.....	54
3.3.2	Tempat Penelitian.....	54
3.4	Populasi dan Sampel.....	55
3.4.1	Populasi.....	55
3.4.2	Sampel.....	56
3.5	Variabel Penelitian	58
3.5.1	Variabel Terikat	58
3.5.2	Variabel Bebas	58
3.6	Data Penelitian	59
3.6.1	Daftar Nama Siswa Kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor	59
3.6.2	Daftar Nilai Tes Awal	59

3.6.3	Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit.....	60
3.6.4	Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit	60
3.7	Teknik Pengumpulan Data	60
3.7.1	Dokumentasi	61
3.7.2	Wawancara	61
3.7.3	Observasi.....	62
3.7.4	Tes	62
3.8	Instrumen Penelitian.....	63
3.8.1	Pedoman Wawancara	63
3.8.2	Lembar Observasi (Pengamatan)	64
3.8.3	Soal-soal Tes	64
3.9	Metode Analisis Data	73
3.9.1	Analisis Deskriptif Data	73
3.9.2	Analisis Statistik Data	74
4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	78
4.1.1	Kondisi Responden	79
4.2	Pelaksanaan Pembelajaran.....	80
4.2.1	Kelas Eksperimen.....	80
4.2.2	Kelas Kontrol	86
4.3	Analisis Deskriptif Data Penelitian.....	91
4.3.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Bebas	92
4.3.2	Analisis Deskriptif Data Variabel Terikat.....	92
4.4	Analisis Statistik Data Penelitian	102
4.4.1	Aktivitas Belajar Siswa	102
4.4.2	Hasil Belajar Siswa	111
4.5	Pembahasan.....	121
5. PENUTUP		
5.1	Simpulan.....	125

5.2	Saran.....	126
5.2.1	Bagi Siswa.....	126
5.2.2	Bagi Guru	127
5.2.3	Bagi Sekolah	127
5.2.4	Bagi Dinas Terkait	128
5.2.5	Bagi Peneliti Lanjutan	128
	DAFTAR PUSTAKA	129
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	133



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 <i>Output</i> Hasil Uji Kesamaan Rata-rata	57
3.2 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Uji Coba	67
3.3 Rekapitulasi Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal	70
3.4 Analisis Daya Pembeda Soal	72
4.1 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	80
4.2 Data Hasil Pengamatan Media Video di Kelas Eksperimen	85
4.3 Data Hasil Pengamatan Media Gambar di Kelas Kontrol	91
4.4 Deskripsi Data Tes Awal	93
4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal	94
4.6 Deskripsi Data Aktivitas Belajar	96
4.7 Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar IPA	97
4.8 Paparan Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	97
4.9 Paparan Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	99
4.10 Deskripsi Data Hasil Belajar	100
4.11 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPA	101
4.12 <i>Output</i> Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa.....	104
4.13 <i>Output</i> Hasil Uji Homogenitas Data Aktivitas Belajar Siswa	105
4.14 <i>Output</i> Hasil Uji Hipotesis (Uji t) Data Aktivitas Belajar Siswa	108
4.15 <i>Output</i> Hasil Pengujian One Sample t Test Data Aktivitas Belajar	
Siswa	110
4.16 <i>Output</i> Hasil Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar Siswa	112
4.17 <i>Output</i> Hasil Uji Homogenitas Nilai Hasil Belajar Siswa.....	114
4.18 <i>Output</i> Hasil Uji Hipotesis (Uji t) Nilai Hasil Belajar Siswa	117
4.19 <i>Output</i> Hasil Pengujian One Sample t Test Nilai Hasil Belajar Siswa	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	49
3.1 Desain Penelitian.....	53
4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen.....	94
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol	95
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Aktivitas Kelas Eksperimen	98
4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Aktivitas Kelas Kontrol	99
4.5 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen..... dan Kontrol	101



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Uji Kesamaan Rata-Rata.....	134
2. Pedoman Wawancara	135
3. Pedoman Penelitian.....	138
4. Daftar Nama Siswa Kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor Kelas Eksperimen ...	139
5. Daftar Nama Siswa Kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor Kelas Kontrol.....	140
6. Daftar Nama Siswa Kelas V SD Negeri Kedondong Kelas Uji Coba	141
7. Daftar Nama Siswa dan Nilai Ulangan Harian Materi Kenampakan Bumi... dan Benda Langit Tahun Pelajaran 2014/2015.....	142
8. Daftar Nilai Ujian Akhir Semester Gasal Tahun 2015/2016 kelas IV SD..... Negeri Sokaraja Lor Kelas Eksperimen	143
9. Daftar Nilai Ujian Akhir Semester Gasal Tahun 2015/2016 kelas IV SD..... Negeri Sokaraja Lor Kelas Kontrol.....	144
10. Silabus Pembelajaran	145
11. Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen	147
12. Silabus Pengembangan Kelas Kontrol.....	150
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen Pertemuan 1	159
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol Pertemuan 1	171
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen Pertemuan 2	176
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol Pertemuan 2	174
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen Pertemuan 3	188
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol Pertemuan 3	193
19. Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	204
20. Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	206
21. Deskriptor Penilaian Aktivitas Belajar Siswa	208
22. Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1	211
23. Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2	212
24. Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3	213

25. Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1	214
26. Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2	215
27. Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3	216
28. Kisi-kisi Soal Uji Coba	217
29. Lembar Validasi oleh Penilai Ahli.....	223
30. Soal Uji Coba	229
31. Analisis Butir Soal	240
32. Hasil Uji Validitas Soal	243
33. Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	245
34. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	246
35. Hasil Analisis Daya Beda Soal.....	248
36. Kisi-kisi Soal Tes Awal dan Akhir	251
37. Soal Tes Awal dan Akhir	258
38. Nilai Tes Awal dan Akhir Kelas Eksperimen	264
49. Nilai Tes Awal dan Akhir Kelas Kontrol.....	265
40. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Penerapan Media Video di Kelas.....	
Eksperimen	266
41. Deskriptor Pedoman Pengamatan Pelaksanaan Media Video.....	267
42. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Penerapan Media Gambar di Kelas.....	
Kontrol.....	270
43. Deskriptor Pedoman Pengamatan Pelaksanaan Media Gambar	271
44. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Merencanakan	273
Pembelajaran Menggunakan APKG I di Kelas Eksperimen.....	
45. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Melaksanakan	277
Pembelajaran Menggunakan APKG II di Kelas Eksperimen.....	
46. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Merencanakan	282
Pembelajaran Menggunakan APKG I di Kelas Kontrol	
47. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Melaksanakan	286
Pembelajaran Menggunakan APKG II di Kelas Kontrol	
48. <i>Output</i> Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa	291
49. <i>Output</i> Hasil Uji Homogenitas Data Aktivitas Belajar Siswa.....	292

50. <i>Output</i> Hasil Uji Hipotesis (Uji t) Data Aktivitas Belajar Siswa.....	293
51. <i>Output</i> Hasil Pengujian One Sample t Test Data Aktivitas Belajar Siswa...	294
52. <i>Output</i> Hasil Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar Siswa.....	295
53. <i>Output</i> Hasil Uji Homogenitas Nilai Hasil Belajar Siswa	296
54. <i>Output</i> Hasil Uji Hipotesis (Uji t) Nilai Hasil Belajar Siswa	297
55. <i>Output</i> Hasil Pengujian One Sample t Test Nilai Hasil Belajar Siswa	298
56. Foto Pembelajaran di Kelas Eksperimen	299
57. Foto Pembelajaran di Kelas Kontrol.....	302
58. Surat-surat	305



BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan dijelaskan tentang: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang paling penting dan mendasar dalam kehidupan manusia karena pendidikan merupakan proses dimana seseorang dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya secara optimal, sehingga dapat memperoleh kehidupan yang lebih baik, baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Seperti yang tertera dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 mengenai tujuan nasional bangsa Indonesia ialah mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dilakukan melalui pendidikan. Pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 Ayat 1 adalah:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Crow and Crow (1960) dalam Mikarsa (2009: 1.3) mengemukakan “harus diyakini bahwa fungsi utama pendidikan adalah bimbingan terhadap individu dalam upaya memenuhi kebutuhan yang sesuai dengan potensi yang dimilikinya sehingga dia memperoleh kepuasan dalam seluruh aspek kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya”. Sejalan dengan pendapat Crow and Crow, *Dictionary of education* dalam Munib (2010: 33) menyatakan bahwa “pendidikan adalah proses seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat tempat ia hidup, proses sosial yakni orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah), sehingga dia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimal”. Lebih lanjut dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3 dirumuskan secara tegas mengenai dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan isi dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3, menerangkan bahwa titik tumpu pembangunan suatu bangsa terletak pada keberlangsungan proses pendidikan nasionalnya. Pendidikan Nasional Indonesia diselenggarakan untuk membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat serta berakhlak mulia. Agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai, setiap jenjang dan satuan pendidikan mempunyai kewajiban penuh dalam mewujudkannya. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan mempunyai prioritas utama dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Melalui kegiatan pembelajaran yang terselenggara, diharapkan dapat membentuk karakter siswa yang cakap, mandiri, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudaya dan dapat membangun diri sendiri, serta berperan serta dalam masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi sangat penting. Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Pendidikan dasar meliputi Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat, serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat 10 mata pelajaran di antaranya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Sutrisno (2007: 1.19) “IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (*true*), dan dijelaskan dengan penalaran yang sah (*valid*) sehingga dihasilkan

kesimpulan yang betul (*truth*). IPA mempelajari berbagai objek yang ada di sekitar manusia, sehingga merupakan mata pelajaran yang amat penting untuk dikuasai siswa”. Susanto (2013: 169) menjelaskan bahwa sikap ilmiah yang ada dalam IPA dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan siswa dalam pembelajaran IPA. Pengembangan sikap ilmiah di sekolah dasar memiliki kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget, anak usia sekolah dasar termasuk dalam kategori fase operasional kongkret, yaitu berada pada usia 6-11 tahun. Fase operasional kongkret merupakan fase yang menunjukkan adanya sikap keingintahuan cukup tinggi untuk mengenali lingkungannya. Kaitannya dengan tujuan pembelajaran IPA di SD, maka siswa sekolah dasar harus diberikan pengalaman serta kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bersikap terhadap alam, sehingga dapat mengetahui dan memahami rahasia dan gejala alam dengan baik.

Pada umumnya pembelajaran IPA di sekolah dasar belum sepenuhnya terlaksana dengan baik. Khususnya terkait dengan pembelajaran konsep IPA. Konsep adalah suatu ide yang menghubungkan fakta. Proses pencapaian atau pembentukan konsep biasanya siswa memerlukan contoh kongkret atau gambaran langsung secara jelas, sehingga siswa akan memperoleh gambaran yang tepat tentang IPA.

Demikian juga yang terjadi dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor, Aji Desianti S.Pd pada hari Senin, 25 Januari 2016, diperoleh informasi bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa masih belum

maksimal. Proses pembelajaran berpusat pada guru dan siswa cenderung pasif. Guru belum memanfaatkan media secara optimal dan variatif, serta guru belum pernah menggunakan media video pembelajaran. Informasi lain yang diperoleh adalah daftar nilai IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit pada tahun 2014/2015 dengan rata-rata nilai 65,42. Nilai KKM untuk mata pelajaran IPA sebesar 63. Perolehan nilai siswa pada Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit (terlampir). Berdasarkan data nilai yang diperoleh dari guru dapat diketahui bahwa siswa belum mampu memahami materi secara maksimal. Siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran, sehingga belajar siswa kurang optimal dan berdampak pada hasil belajar yang belum maksimal. Selain itu, guru juga belum memanfaatkan media yang ada secara optimal. Oleh karena itu, perlu segera diperbaiki pada proses pembelajaran berikutnya dengan cara lebih mengaktifkan siswa dan memberikan kesempatan siswa berfikir kongkret melalui media pembelajaran yang menarik dan bermakna, yaitu dengan menggunakan media video. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bermakna merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, khususnya mata pelajaran IPA.

Pengertian media pembelajaran menurut Rifa'i dan Anni (2012: 161) adalah “alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran”. Hamalik dalam Arsyad (2015: 19) menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-

pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Sependapat dengan Arsyad, Warsita (2008: 274) menjelaskan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan untuk: (1) membuat konsep abstrak menjadi kongkret; (2) melampaui batas indra, waktu dan ruang; (3) menghasilkan keseragaman pengamatan; (4) memberi belajar; (5) membangkitkan keingintahuan dan motivasi belajar; dan (6) dapat memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dari yang abstrak hingga yang kongkret.

Abdulhak dan Darmawan (2015: 86) mengemukakan bahwa “media video hampir sama dengan rekaman (recording), yakni meliputi rekaman gambar. Rekaman diputar ulang dan tampak gambar film yang berkombinasi dengan suara. Media ini hampir sama dengan film biasa, lebih sederhana, dan lebih praktis”. Sedangkan menurut Arsyad (2015: 50) menyatakan bahwa “video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup”.

Daryanto (2013: 87-8) menjelaskan bahwa video merupakan segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, selain itu program video juga dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.

Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu maka penyampaian materi akan lebih baik apabila disajikan melalui pemanfaatan teknologi video. Melalui video, diharapkan siswa dapat menyerap dan mengingat materi dengan optimal, karena daya serap dan daya ingat siswa akan meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan.

Sebelumnya, media pembelajaran video telah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jerman di kelas X SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul oleh Martika Widiana (2013) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Video Berbahasa Jerman pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media video.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Media Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit Siswa Kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor Kabupaten Banyumas”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

- (1) Hasil belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit kelas IV belum maksimal.
- (2) Proses pembelajaran masih berpusat pada guru.
- (3) Aktivitas belajar siswa masih rendah, siswa cenderung pasif.
- (4) Media yang digunakan guru kurang variatif.
- (5) Guru belum pernah menggunakan media video.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka masalah penelitian perlu dibatasi sebagai berikut:

- (1) Populasi penelitian terbatas hanya pada siswa kelas IV A dan B semester 2 SD Negeri Sokaraja Lor yang berjumlah 48 siswa.
- (2) Materi yang digunakan terbatas pada Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit.
- (3) Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media video, sedangkan variabel terikatnya yaitu aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor.
- (4) Penelitian ini memfokuskan pada keefektifan media video terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit pada siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit pada siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor antara pembelajaran yang menggunakan media video dan yang menggunakan media gambar?
- (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit pada siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor antara pembelajaran yang menggunakan media video dan yang menggunakan media gambar?
- (3) Apakah penggunaan media video lebih efektif daripada media gambar terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit?
- (4) Apakah penggunaan media video lebih efektif daripada media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mencakup tujuan umum dan tujuan khusus, sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media video pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Sokaraja Lor.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dilaksanakan penelitian ini, yaitu:

- (1) Mengetahui ada tidaknya perbedaan aktivitas belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor antara yang menggunakan media video dan yang menggunakan media gambar pada materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit.
- (2) Mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor antara yang menggunakan media video dan yang menggunakan media gambar pada materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit.
- (3) Mengetahui penggunaan media video lebih efektif daripada media gambar terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit.
- (4) Mengetahui penggunaan media video lebih efektif daripada media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bagi guru, siswa maupun sekolah.

1.6.1 Bagi Siswa

- (1) Melalui proses pembelajaran dapat memudahkan siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor dalam mempelajari mata pelajaran IPA khususnya materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit.
- (2) Melalui proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit.
- (3) Melalui proses pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan tanggung jawab.

1.6.2. Bagi guru

- (1) Memberi masukan tentang efektifitas penggunaan media video dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit.
- (2) Membantu meningkatkan penampilan guru dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit melalui penggunaan media video.

1.6.3 Bagi Sekolah

- (1) Memberi masukan tentang efektifitas penggunaan media video dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SD Negeri Sokaraja Lor pada materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit.

- (2) Menambah inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah.
- (3) Membantu tercapainya visi misi serta tujuan sekolah dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA.

1.6.4 Bagi Peneliti

- (1) Menambah pengetahuan dan wawasan dalam menciptakan proses pembelajaran melalui media video.
- (2) Meningkatkan daya pikir dan keterampilan dalam melakukan pembelajaran IPA dengan menggunakan media video.



BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian kajian pustaka, akan dijelaskan tentang: kajian teori, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Penjelasan lebih lengkap mengenai kajian pustaka ialah sebagai berikut:

2.1 Kajian Teori

Kajian teori berisi teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian. Teori yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu: hakikat belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, hakikat pembelajaran, aktivitas belajar, hasil belajar, karakteristik siswa sekolah dasar, hakikat IPA, pembelajaran IPA SD, materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit, media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, media audio visual, media video, dan media gambar. Penjelasan lebih lengkap mengenai landasan teori yaitu sebagai berikut:

2.1.1 Hakikat Belajar

Menurut Slameto (2013: 2) “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Aunurrahman (2014: 34) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman

dan relatif tetap”. Menurut Hilgard dalam Susanto (2013: 3), “belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hilgard menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman, dan sebagainya”. Sejalan dengan pendapat Hilgard, Gage dan Berliner (1983) dalam Rifa’i dan Anni (2012: 66) menyatakan bahwa “belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman”.

Dari beberapa pengertian belajar menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang sebagai suatu hasil dan latihan dari adanya interaksi dengan lingkungan berupa pengalaman. Perubahan-perubahan yang terjadi bersifat relatif permanen meliputi perubahan dalam kebiasaan, sikap, dan keterampilan.

2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Proses belajar yang dilakukan oleh siswa yang satu dengan yang lainnya tentu berbeda. Perbedaan yang ada merupakan pengaruh dari faktor-faktor yang mempengaruhi masing-masing siswa. Rifa’i dan Anni (2012: 80) mengemukakan bahwa:

Faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Sedangkan faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar,

iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Slameto (2013: 54-74) menggolongkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern yang mempengaruhi belajar meliputi: jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh, psikologis yang terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, dan kematangan, dan kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yang mempengaruhi belajar adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: keluarga, yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua, dan latar belakang kebudayaan, faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah dan faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Syah (2012: 145-55) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibagi menjadi tiga, yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar. Berikut uraian masing-masing faktor:

2.1.2.1 Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Faktor internal meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis. Berikut uraian dari masing-masing aspek:

(1) Aspek Fisiologis

Aspek fisiologis meliputi kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ tubuh dan sendi-sendinya yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas aktivitas belajar siswa. Selain itu, kondisi organ-organ khusus, seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan penglihat juga dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas. Oleh karena itu, kondisi tubuh yang kurang baik dapat berpengaruh dalam kegiatan belajar siswa, sehingga kita harus selalu menjaga kesehatan tubuh kita.

(2) Aspek Psikologis

Aspek ini berkaitan dengan kondisi kejiwaan siswa. Faktor yang termasuk dalam aspek psikologis antara lain: tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi siswa. Faktor-faktor tersebut umumnya dipandang sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar siswa.

2.1.2.2 Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sosial dan non sosial. Berikut uraian masing-masing faktor:

(1) Faktor Lingkungan Sosial

Ada beberapa lingkungan sosial yang dapat mempengaruhi belajar siswa, yaitu lingkungan sosial keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan tersebut tentunya berpengaruh terhadap semangat belajar siswa.

(2) Faktor Lingkungan Non Sosial

Faktor yang termasuk lingkungan non sosial meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa.

2.1.2.3 Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Ketepatan dalam memilih strategi dan metode sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses dan hasil belajar siswa.

Dari penjelasan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa tinggi rendahnya hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor tersebut. Adanya faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa, tentu akan dapat diketahui hal-hal yang menyebabkan siswa berhasil dan kurang berhasil dalam proses belajarnya. Selain itu, guru juga tidak akan langsung menghakimi bahwa siswa kurang pandai sebelum mengetahui apa yang melatarbelakangi kekurangannya dalam proses pembelajaran. Setelah mengetahui faktor-faktor tersebut, dapat dicari solusi yang tepat agar hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Briggs (1992) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 157) menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang

mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa, sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan”. Gagne (1981) dalam Rifa’i dan Anni (2012: 158) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar”. Sedangkan menurut Hamalik (2010: 57) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi dan komunikasi antara siswa dengan guru yang saling mempengaruhi satu sama lain untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses yang bertujuan untuk melakukan perubahan sikap dan pola pikir siswa ke arah yang lebih baik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

2.1.4 Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar memegang peranan penting dalam suatu proses pembelajaran. Tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Menurut Sardiman (2014: 100), “aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental yang saling berkaitan. Siswa harus berfikir dan berbuat untuk memperoleh pengetahuannya sendiri, sehingga apa yang diperoleh siswa akan lebih bermakna”. Sependapat dengan Sardiman, Slameto (2013: 36) menjelaskan bahwa aktivitas belajar merupakan bagian dari proses belajar baik aktivitas berpikir maupun aktivitas berbuat. Aktivitas belajar dapat berupa siswa bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan

guru. Dalam berbuat siswa dapat menjalankan perintah, melaksanakan tugas, membuat grafik, diagram, intisari dari pelajaran yang disajikan oleh guru. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu/pengetahuan itu dengan baik.

Dierich dalam Hamalik (2010: 172) membagi kelompok aktivitas belajar, antara lain: (1) kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain; (2) kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi; (3) kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio; (4) kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket; (5) kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola; (6) kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, (simulasi), menari, berkebun; (7) kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan, membuat keputusan; (8) kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan siswa selama proses pembelajaran yang

melibatkan aktivitas psikis maupun fisik. Aktivitas yang dilakukan cukup kompleks dan bervariasi, sehingga guru harus dapat memperhatikan aktivitas belajar siswanya agar hasil belajar yang diperoleh lebih optimal.

2.1.5 Hasil Belajar

Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut dengan hasil belajar. Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 69), "hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar". Sudjana (2009: 22) menyatakan "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Sejalan dengan pendapat Sudjana, Susanto (2013: 5) mengemukakan bahwa "hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar".

Bloom (1956) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 70) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*). Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Berdasarkan pengertian hasil belajar yang dikemukakan para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku pada diri siswa setelah mengalami aktivitas dan kegiatan belajar. Perubahan-perubahan yang

terjadi ada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.6 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Piaget (1988) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 34) menyatakan bahwa “tahap perkembangan kognitif peserta didik SD ada pada tahap operasional konkret dengan rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini, peserta didik SD mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda-benda konkret”. Susanto (2013: 78) menjelaskan anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana pada rentang usia 7-11 tahun, anak mulai menunjukkan perilaku belajar yang berkembang, yang ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, anak mulai berpikir secara operasional, yakni anak mampu memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti: volume, jumlah, berat, luas, panjang, dan pendek. Anak juga mampu memahami tentang peristiwa-peristiwa yang konkret, anak dapat menggunakan cara berpikir operasional untuk mengelompokkan benda-benda yang bervariasi beserta tingkatannya, anak mampu membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan menggunakan hubungan sebab akibat, dan anak dapat memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, pendek, lebar, luas, sempit, ringan dan berat.

Selain karakteristik perkembangan tersebut, lebih lanjut Susanto (2013: 72-6) menyatakan bahwa perkembangan mental pada anak sekolah dasar yang paling menonjol meliputi lima perkembangan yaitu: perkembangan intelektual,

bahasa, perkembangan sosial, perkembangan emosi, dan perkembangan moral keagamaan. Pertama, perkembangan intelektual yaitu pada usia sekolah dasar (usia 6-12 tahun) anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif, seperti membaca, menulis, dan menghitung. Pada anak usia 6 sampai 12 tahun ditandai dengan tiga kemampuan atau kecakapan baru, yaitu mengklasifikasikan (mengelompokkan), menyusun, dan mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka atau bilangan. Di samping itu, pada akhir masa ini anak sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana”.

Kedua, perkembangan bahasa yaitu usia sekolah dasar merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata (*vocabulary*). Hal ini sesuai dengan pendapat dari Abin Syamsuddin dalam Susanto (2013: 74), “pada awal masa ini (usia 6-7 tahun), anak sudah menguasai sekitar 2.500 kata, dan pada masa akhir (usia 11-12 tahun), anak telah dapat menguasai sekitar 50.000 kata”. Bagi anak usia sekolah dasar, perkembangan bahasa ini, minimal dapat menguasai tiga kategori, yaitu: dapat membuat kalimat yang lebih sempurna, dapat membuat kalimat majemuk dan dapat menyusun dan mengajukan pertanyaan.

Ketiga, perkembangan sosial yaitu pada masa anak sekolah masuk pada masa objektif, di mana perkembangan sosial pada anak-anak sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan keluarga juga dia mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya (*peer group*) atau teman

sekelas, sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah luas. Pada anak usia sekolah mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri (egosentris) kepada sikap bekerja sama (kooperatif), dan sikap peduli atau mampu memerhatikan kepentingan orang lain (sosiosentris).

Keempat, perkembangan emosi yaitu pada usia sekolah dasar anak mulai belajar mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya. Karakteristik emosi yang stabil (sehat) ditandai dengan menunjukkan wajah yang ceria, bergaul dengan teman secara baik, dapat berkonsentrasi dalam belajar, bersifat respek (menghargai) terhadap diri sendiri dan orang lain. Kelima, perkembangan moral yaitu pada anak usia sekolah dasar, anak sudah dapat mengikuti peraturan atau tuntutan dari orangtua atau lingkungan sosialnya. Pada akhir usia ini (usia 11 atau 12 tahun), anak sudah dapat memahami alasan yang mendasari suatu peraturan. Di samping itu, anak sudah dapat mengasosiasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep benar salah atau baik buruk.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sumantri (2012: 6.3-4) mengenai empat karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang belajar kelompok; (4) senang melakukan atau memeragakan sesuatu secara langsung. Senang bermain, karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Senang bergerak, anak usia sekolah dasar gerakannya masih tergolong aktif, maka dari itu guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Senang belajar dalam kelompok, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk

bekerja atau belajar dalam kelompok agar hasil belajar yang diperoleh anak lebih optimal. Senang melakukan atau memeragakan sesuatu secara langsung, anak berusaha menghubungkan konsep-konsep yang sebelumnya telah dikuasai dengan konsep-konsep yang baru dipelajarinya. Suatu konsep juga akan cepat dikuasai peserta didik, apabila mereka dilibatkan langsung melalui praktik dari apa yang dibelajarkan guru. Oleh sebab itu, guru perlu merancang model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa pada umumnya siswa sekolah dasar mempunyai karakteristik senang bermain, mengelompok dan bergerak bersama teman sebayanya. Guru sebagai pemegang peran penting dalam kelas tentu harus bisa memahami masing-masing karakteristik siswanya. Guru dapat merancang dengan tepat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan siswa, yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

2.1.7 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus, yaitu mempelajari fenomena dan gejala-gejala alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian serta mempelajari hubungan sebab akibatnya. Sutrisno, Kresnadi, dan Kartono (2007: 1.19) mengemukakan bahwa “IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (*true*), dan

dijelaskan dengan penalaran yang sah (*valid*) sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul (*truth*)”.

Susanto (2013: 167), menerangkan bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan”. Sedangkan menurut Trianto (2014: 136), “IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya”.

Sementara itu, Laksmi Prihantoro dalam Trianto (2014: 137) mengatakan bahwa “IPA pada hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan konsep. Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan menggabungkan produk-produk sains dan sebagai aplikasi teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan”.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Susanto (2013: 168-71) menjelaskan secara lebih rinci hakikat IPA yang terdiri dari produk, proses, dan sikap ilmiah. Ilmu pengetahuan alam sebagai produk, yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuwan laksanakan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan analitis. Bentuk IPA sebagai produk berupa fakta, prinsip, hukum, dan teori IPA. Ilmu pengetahuan alam sebagai proses, yaitu untuk

menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. IPA merupakan kumpulan fakta dan konsep sehingga membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan konsep tersebut. Fakta dan konsep tersebut pada akhirnya dapat digeneralisasikan oleh siswa dalam pengetahuan siswa. IPA sebagai proses menjadikan siswa mampu membangun pengetahuannya sesuai dengan prosedur ilmiah. Ilmu pengetahuan alam sebagai sikap ilmiah, yaitu dalam mempelajari IPA perlu mengembangkan sikap ilmiah. Hal ini sesuai dengan sikap yang harus dimiliki oleh seorang ilmuwan dalam melakukan penelitian dan mengomunikasikan hasil penelitiannya.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu ilmu pengetahuan yang membahas mengenai gejala-gejala alam semesta beserta isinya dengan menekankan pada produk, proses dan sikap ilmiah. Artinya, IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari segala gejala dan kejadian yang ada di alam semesta dengan melalui serangkaian proses ilmiah dan dibangun atas dasar sikap ilmiah, sehingga akan mewujudkan suatu produk ilmiah. Melalui pembelajaran IPA, siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep, keterampilan, teori-teori dan sikap ilmiah, sehingga siswa dapat menemukan ide dan konsep IPA dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.8 Pembelajaran IPA SD

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji gejala-gejala alam semesta, termasuk bumi ini, sehingga terbentuk konsep dan prinsip. Wahyana dalam Trianto (2014: 136) mengatakan bahwa “IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum

terbatas pada gejala-gejala alam”. Hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.

Merujuk pada pengertian IPA yang dijelaskan di atas, maka Laksmi dalam (Trianto 2014: 141-2) merumuskan nilai-nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA antara lain: (1) kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut langkah-langkah metode ilmiah. Karakteristik IPA yang menggunakan langkah-langkah yang sistematis dalam pelaksanaannya, membelajarkan siswa untuk berfikir secara runtut dan sistematis; (2) keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah. Siswa akan diberikan bekal kemampuan dalam melakukan alat-alat eksperimen dan mengadakan pengamatan terhadap objek ilmiah dalam penelitian; (3) memiliki sikap ilmiah yang diperlukan dalam memecahkan masalah baik dalam kaitannya dengan pelajaran sains maupun dalam kehidupan.

Pembelajaran IPA dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2003) dalam Trianto (2014: 143), hakikat dan tujuan pembelajaran IPA diharapkan dapat memberikan antara lain sebagai berikut:

- (1) kesadaran, keindahan dan keteraturan alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa;
- (2) pengetahuan, yaitu pengetahuan tentang dasar dari prinsip dan konsep fakta yang ada di alam, hubungan saling ketergantungan, dan hubungan antara sains dan teknologi;
- (3) keterampilan dan kemampuan untuk menangani peralatan, memecahkan masalah dan melakukan observasi;
- (4) Sikap

ilmiah, antara lain: skeptis, kritis, sensitif, objektif, jujur terbuka, benar, dan dapat bekerja sama; (5) kebiasaan mengembangkan kemampuan berfikir analitis induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip sains untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam; (6) apresiatif terhadap sains dengan menikmati dan menyadari keindahan keteraturan perilaku alam serta penerapannya dalam teknologi.

Laksmi dalam Trianto (2014: 142) juga mengemukakan bahwa sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan, maka pendidikan IPA di sekolah mempunyai tujuan-tujuan tertentu antara lain: (1) memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap; (2) menanamkan sikap hidup ilmiah, yaitu sikap yang diperlukan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan yang berkaitan dengan sains; (3) memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan; (4) mendidik siswa untuk mengetahui cara kerja dan menghargai para ilmuwan penemunya; (5) menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan, yaitu baik dalam permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran ilmiah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPA lebih ditekankan pada keterampilan proses yang harus dimiliki oleh siswa, seperti kemampuan mengobservasi, mengklasifikasi, mengukur, eksperimen, dan sebagainya. Oleh karena itu, siswa dapat menemukan fakta, konsep dan teori serta menumbuhkan sikap ilmiah pada diri siswa.

2.1.9 Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit

Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada Standar Kompetensi (SK) memahami perubahan kenampakan permukaan bumi

dan benda langit, serta Kompetensi Dasar (KD) pertama, mendeskripsikan perubahan kenampakan bumi, Kompetensi Dasar (KD) kedua mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari hari ke hari. Pada materi ini menjelaskan tentang perubahan kenampakan bumi dan benda langit.

Bumi merupakan satu-satunya planet yang memiliki kehidupan. Bumi tampak gelap di malam hari dan terang di siang hari. Hal ini terjadi karena perputaran bumi pada porosnya. Perputaran bumi pada porosnya disebut rotasi. Tidak semua permukaan bumi mengalami siang secara bersamaan. Sebagian besar permukaan bumi terdiri atas wilayah lautan. Luas lautan adalah dua per tiga kali luas bumi. Sebaliknya, luas daratan hanya sepertiga kali luas bumi. Ada berbagai bentuk perubahan bumi, yaitu ada gunung, lembah, teluk, gurun, dan pantai. Bentuk permukaan Bumi berubah-ubah. Ikhwan (2009: 130-2) menjelaskan penyebab perubahan bentuk bumi meliputi: perubahan kenampakan bumi akibat pasang surut air laut, perubahan kenampakan bumi akibat erosi, perubahan kenampakan bumi akibat badai, perubahan kenampakan bumi akibat kebakaran.

Pertama, perubahan kenampakan bumi akibat pasang surut air laut, yaitu bentuk daratan dan lautan dapat mengalami perubahan. Pertemuan antara daratan dan lautan disebut garis pantai. Garis pantai ini berubah-ubah berdasarkan tinggi rendahnya permukaan air laut (pasang naik dan pasang surut). Pasang naik air laut adalah keadaan permukaan air laut yang naik sehingga air laut tampak bertambah banyak dan garis pantai bergeser naik. Sedangkan pasang surut air laut merupakan keadaan permukaan air laut yang turun sehingga air laut tampak berkurang dan garis pantai kembali turun. Kedua, perubahan kenampakan bumi akibat erosi yaitu

erosi merupakan pengikisan tanah oleh air. Erosi dapat mengubah bentuk permukaan tanah yang tidak ada perlindungannya. Permukaan tanah yang tidak terlindungi akan mudah terkikis, sehingga ketinggian tanah menjadi kurang. Ketiga, perubahan kenampakan bumi akibat badai yaitu badai dapat disebabkan oleh angin kencang. Badai yang menerjang pohon dan bangunan dapat mengakibatkan kerusakan dan menimbulkan korban jiwa. Badai juga dapat terjadi di laut yang menyebabkan ombak besar sehingga dapat mengakibatkan tenggelamnya kapal. Jadi, badai dapat merusak daratan, sumber daya alam, dan terganggunya kehidupan. Keempat, perubahan kenampakan bumi akibat kebakaran yaitu kebakaran hutan dapat memengaruhi bentuk daratan. Daratan yang semula hijau menjadi daerah yang hitam kelam karena bekas-bekas kebakaran.

Selain bumi, di alam semesta ini juga terdapat benda-benda langit lain. Menurut Ikhwan (2009: 132-2), benda-benda langit yang mudah dilihat tanpa alat bantu adalah matahari, bulan, dan bintang. Pertama, kenampakan Matahari yaitu matahari merupakan bintang karena memiliki cahaya sendiri. Matahari tersusun dari gas panas, sehingga tampak berpijar mengeluarkan cahaya yang terang. Matahari merupakan bintang yang paling dekat dengan bumi sehingga tampak besar bila dibandingkan dengan bintang yang lain. Matahari terbit pada pagi hari di sebelah timur dan terbenam pada sore hari di sebelah barat. Ukuran matahari sebenarnya jauh lebih besar daripada bumi. Karena letak matahari sangat jauh sehingga tampak kecil dilihat dari bumi. Kedua, Kenampakan bulan yaitu bulan bukanlah suatu bintang karena tidak dapat memancarkan cahayanya sendiri. Bulan

hanya memantulkan cahaya matahari. Bulan bergerak mengelilingi bumi sehingga disebut satelit bumi. Bulan beredar mengelilingi bumi dalam waktu 29,5 hari. Waktu yang diperlukan bulan mengitari bumi adalah 1 bulan. Ketika kita mengamati bulan setiap malam, maka akan kita jumpai bentuk bulan yang berbeda-beda. Mula-mula berbentuk sabit, setengah lingkaran, tiga perempat lingkaran, dan satu lingkaran penuh. Bulan bergerak mengitari bumi, sehingga terjadi perubahan sudut antara posisi matahari, bulan, dan bumi. Perubahan sudut itulah yang menyebabkan perubahan bentuk bulan yang tampak dari bumi. Perubahan bentuk bulan disebut *fase bulan*. Ketiga, kenampakan Bintang yaitu pada saat malam hari, ada benda-benda kecil yang bersinar di langit. Benda langit inilah yang disebut bintang. Ukuran bintang sesungguhnya tidak sekecil seperti yang kita lihat. Letak bintang sangat jauh sehingga tampak kecil dari Bumi. Berbeda dengan bulan, bintang dapat memancarkan cahayanya sendiri.

2.1.10 Media Pembelajaran

Arsyad (2015: 3) menjelaskan bahwa “kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab *media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2015: 3), “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media”. Sedangkan menurut Gagne dalam Daryanto (2013: 157) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam

lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Komponen tersebut diantaranya adalah buku, gambar, video dan lain sebagainya”. Sependapat dengan Gagne, Daryanto (2013: 157) menyatakan bahwa “media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi”.

Menurut Miarso dalam Warsita (2008: 122) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses terjadinya belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 8-9), “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”. Gagne dan Bringsgs (1975) dalam Arsyad (2015: 4) menjelaskan bahwa:

media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli tentang media, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat komunikasi pembawa pesan atau dapat juga dikatakan bahwa media merupakan alat yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.11 Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1986) dalam Arsyad (2015: 19), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memudahkan informasi.

Arsyad (2015: 29) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat praktis dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi;
- (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa;
- (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka.

Menurut Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Daryanto (2013: 6) menjelaskan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan media dalam pembelajaran antara lain: (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, (2) pembelajaran dapat lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, (7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan (8) peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

Sejalan dengan dengan pendapat Kemp dan Dayton, Susilana dan Riyana (2009: 9) mengemukakan bahwa secara umum media mempunyai kegunaan antara lain:

(1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera; (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya; (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran banyak memberikan manfaat dalam proses pembelajaran antara lain: (1) media memperjelas penyampaian isi pesan, sehingga tidak bersifat verbalitas, (2) penggunaan media secara tepat dan bervariasi menjadikan siswa tertarik dan mengarahkan perhatian siswa, (3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

2.1.12 Media Audio Visual

Bretz dalam Asra, dkk (2007: 5.7) mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur, yaitu: suara, visual dan gerak. Bretz mengklasifikasikan tujuh jenis media, yaitu: (1) media audio visual gerak, contohnya film bersuara, pita video, film pada televisi, televisi, dan animasi, (2) media audio visual diam, contohnya film rangkai suara, halaman suara, dan sound slide, (3) audio semi gerak, contohnya tulisan jauh bersuara (4) media visual bergerak, contohnya film bisu (5) media visual diam contohnya halaman cetak, foto, microphone, dan slide bisu (6) media audio contohnya radio, telepon, dan pita audio, (7) media cetak contohnya buku, modul, dan bahan ajar materi. Bretz mengelompokkan media berdasarkan unsur yang dimilikinya untuk memudahkan penggunaannya. Secara tidak langsung, media video termasuk dalam kategori jenis audio visual gerak. Karena media video memiliki unsur suara, gambar dan gerak.

Menurut Seels dan Richey (2004: 41) dalam Warsita (2008: 29) media audio visual merupakan media yang dalam menyampaikan bahan atau materi pelajaran menggunakan peralatan elektronik sehingga dapat menyajikan pesan-pesan dalam bentuk audio dan visual secara bersamaan. Lebih lanjut dijelaskan Abdulhak dan Darmawan (2015: 85) bahwa “teknologi audio visual merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyampaikan pesan audio dan visual”. Pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang menyangkut pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran. Hills (1982) dalam Abdulhak dan Darmawan (2015: 85) mengemukakan bahwa audio

visual dikelompokkan menjadi dua, yaitu alat audio visual (audio visual aid) dan media audio visual (audio visual media). Audio-Visual Aid (AVA) adalah alat-alat yang menggunakan penginderaan penglihatan dan pendengaran. Alat-alat yang termasuk AVA meliputi: film, filmstrip, tape/slide, siaran televisi dan video. Media audio visual adalah suatu penyajian realitas, terutama melalui penginderaan pendengaran dan penglihatan yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan secara nyata. Jenis-jenis media audio visual menurut Abdulhak dan Darmawan (2015: 85-6) meliputi: (1) transparansi, (2) slide, (3) filmstrip, (4) rekaman, (5) siaran radio, (6) film, (7) televisi, (8) video, (9) laboratorium, dan (9) komputer.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang menyajikan pesan atau materi dengan menggunakan penginderaan pendengaran (audio) dan penglihatan (visual). Media audio visual dikelompokkan menjadi dua, yaitu media audio visual gerak dan media audio visual diam. Audio visual gerak merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak, seperti film dan video, sedangkan audio visual diam merupakan media yang dapat menampilkan suara dan gambar diam, seperti film rangkai suara dan film bingkai suara (*sound slide*).

2.1.13 Media Video

Media video merupakan media kategori audio visual yang memiliki unsur suara, gambar dan gerak. Menurut Warsita (2008: 30) “media video adalah media visual gerak (*motion pictures*) yang dapat diatur percepatan gerakannya (gerak

dipercepat atau diperlambat). Hal ini memungkinkan media video efektif bila digunakan untuk membelajarkan pengetahuan yang berhubungan dengan unsur gerak (*motion*)". Sejalan dengan pendapat Warsita, Abdulhak dan Darmawan (2015: 86) menjelaskan bahwa "media video hampir sama dengan rekaman (*recording*), yakni meliputi rekaman gambar. Rekaman diputar ulang dan tampak gambar film yang berkombinasi dengan suara. Media ini hampir sama dengan film biasa, lebih sederhana, dan lebih praktis". Sedangkan Arsyad (2015 : 50) menyatakan bahwa "video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup".

Daryanto (2013: 88) menjelaskan bahwa video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, selain itu program video juga dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu maka penyampaian materi akan lebih baik apabila disajikan melalui pemanfaatan teknologi video. Dengan adanya video diharapkan siswa dapat menyerap dan mengingat materi dengan optimal, karena daya serap dan daya ingat siswa akan meningkat secara

signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan.

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa video adalah salah satu jenis media audio visual yang dirancang untuk menghasilkan suatu gambaran yang realistis mengenai dunia sekitar, yang mana suatu objek itu dapat bergerak dan dapat diputar ulang, tampak seperti gambar film yang berkombinasi dengan suara. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran, maka video pembelajaran merupakan suatu media audio visual yang membantu siswa dalam memahami suatu informasi yang disampaikan oleh gambar bergerak yang diikuti dengan suara yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang mana media tersebut dapat diatur percepatan gerakannya.

Media video yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Warsita (2008: 33) mengemukakan kelebihan media video meliputi: (1) meningkatkan pengetahuan siswa; (2) menumbuhkan keinginan atau motivasi untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lebih lanjut; (3) meningkatkan perbendaharaan kosakata, dan kemampuan berbahasa secara verbal dan non verbal; (4) meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas siswa; (5) menimbulkan daya berpikir kritis pada siswa; dan (6) memicu minat baca dan motivasi belajar pada siswa. Daryanto (2013: 90) juga menjelaskan bahwa kelebihan media video antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan lugas karena dapat

sampai kehadiran siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Selain menjelaskan kelebihan yang dimiliki media video, Daryanto (2013: 89) juga menjelaskan mengenai kelemahan media video, antara lain: *Fine detils, Size information, Third dimention, Opposition, Setting, Material pendukung, dan Budget.*

Fine detils, artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna. Media video tidak dapat menampilkan ukuran secara detail dengan ukuran yang sangat kecil. Oleh karena itu, dalam video hindarilah gambar-gambar yang terlalu mendetail.

Size information, artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya. Gambar yang ada di dalam video merupakan gambar yang telah diatur besar kecilnya saat akan ditampilkan. Jadi gambar yang dalam kenyataan besar, akan terlihat kecil dalam video. Tujuannya adalah untuk mengatasi keterbatasan ruang.

Third dimention, artinya gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi. Agar tampak seperti tiga dimensi dalam pembuatan video dapat diatasi dengan cara mengatur pengambilan gambar, letak property, atau pengaturan cahaya.

Opposition, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya. Agar jelas, maka dalam video harus mencantumkan dengan tepat apa yang sebenarnya ingin diperlihatkan kepada penonton.

Setting, artinya apabila yang ditampilkan hanya adegan orang yang sedang berbicara saja, maka penonton akan sulit untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung. Oleh karena itu dalam membuat video harus menampilkan letak atau tempat orang yang sedang berbicara.

Material pendukung, artinya dalam menampilkan gambar yang terdapat dalam video membutuhkan alat proyeksi yang berupa LCD, DVD, dan VCD. Alat proyeksi tersebut akan dihubungkan dengan komputer atau televisi sehingga dapat menampilkan video dengan ukuran yang lebih besar.

Budget, artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Oleh karena itu pembuat video harus dapat memperkirakan jumlah biaya yang akan dikeluarkan untuk pembuatan video.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kelebihan yang dimiliki video antara lain: (1) pemutaran dapat dilakukan secara berulang-ulang, (2) materi pelajaran yang sulit dipelajari dan dilihat secara nyata, dapat lebih praktis diputar melalui media video, (3) guru akan lebih mudah mengontrol siswa, karena arah perhatian siswa fokus pada media video yang sedang diputar. Media video memiliki banyak kelebihan, media video akan tepat apabila digunakan pada mata pelajaran IPA khususnya materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit, karena melalui media video siswa dapat melihat objek secara kongkret. Sedangkan kelemahan yang dimiliki media video yaitu gambar yang relatif kecil dan kurang jelas akan menimbulkan kesalahpahaman serta biaya dan peralatan yang dibutuhkan relatif banyak. Cara mengatasi kelemahan pada media video yaitu sebaiknya mempertimbangkan kualitas gambar yang ada pada video, yaitu

gambar yang dipilih merupakan gambar yang memiliki kualitas tinggi, sehingga gambar akan terlihat jelas pada saat video ditayangkan. Selain itu, persiapkan dan rencanakan secara matang biaya dan macam-macam peralatan yang akan dibutuhkan sehingga tidak akan ada kendala pada saat menggunakan media video.

2.1.14 Media Gambar

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya, salah satunya adalah media visual yaitu media gambar. Menurut Arsyad (2015: 89) “media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda”. Sedangkan menurut Sudjana (2013: 19), pengertian “media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar”.

Menurut Daryanto (2013: 108) kelebihan dari media gambar antara lain: mudah dimanfaatkan didalam kegiatan belajar mengajar, karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa apa, harganya relatif lebih murah daripada jenis media pengajaran lainnya, dan cara memperolehnya pun mudah sekali tanpa perlu mengeluarkan biaya. Dengan memanfaatkan kalender bekas, majalah, surat kabar, dan bahan grafis lainnya, gambar bisa dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang dan disiplin ilmu. Mulai dari TK sampai dengan Perguruan Tinggi, dari ilmu sosial hingga ilmu eksakta, gambar dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistik. Menurut Edgar Dale, gambar dapat mengubah tahap-tahap pengajaran, dari lambang kata (*verbal*

symbols) beralih kepada tahapan yang lebih kongkret yaitu lambang visual (*visual symbols*).

Kemudian, kelemahan-kelemahan dari media gambar yang dikemukakan oleh Daryanto (2013: 109) antara lain sebagai berikut: Beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali jika diproyeksikan melalui proyektor, gambar adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga. Kecuali jika dilengkapi dengan beberapa gambar untuk objek yang sama atau adegan yang diambil dilakukan dari berbagai sudut pemotretan yang berlainan, gambar bagaimanapun indahnya tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup. Namun demikian, beberapa gambar yang disusun secara berurutan dapat memberikan kesan gerak dapat saja dicobakan, dengan maksud meningkatkan daya efektivitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan media berbasis visual yang hanya dapat dilihat saja tanpa mengandung unsur audio. Media gambar memegang peran penting dalam proses pembelajaran karena menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. Media gambar sering digunakan dalam proses pembelajaran karena mudah dan praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan harganya relatif murah.

2.2 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang mendukung pada penelitian ini diantaranya yaitu:

- (1) Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Chusnul Al Fasyi (2013) dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen sebesar 82,36 lebih tinggi daripada rata-rata kelompok kontrol sebesar 76,18. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan ceramah dan media power point. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.
- (2) Penelitian yang dilakukan oleh M. Zaenal Arifin (2013) dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Keefektifan Media Video Pementasan Drama Dalam Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas XI SMA N 1 Purbalingga”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor posttest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (1) terdapat perbedaan yang signifikan, menunjukkan t hitung sebesar 2,763 dan t tabel menunjukkan 1,990, dengan demikian t hitung lebih besar dari t tabel ($2,763 > 1,990$). Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video pementasan drama dalam pembelajaran bermain peran. Selain itu,

setelah dilakukan uji-t pretest dan posttest kelompok eksperimen (2) media video pementasan drama efektif, menghasilkan t hitung sebesar 11,137 dan t tabel 1,990. Dengan demikian, t hitung lebih besar daripada t tabel ($11,137 > 1,990$). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan media video pementasan drama efektif dalam pembelajaran bermain peran di kelas XI SMAN 1 Purbalingga.

(3) Penelitian yang dilakukan oleh Dian Puspita (2014) dari Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Video Kerusakan Lingkungan dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Persuasif Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 24 Bandung”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penerapan media video kerusakan lingkungan terhadap pembelajaran menulis paragraf persuasif siswa. Hasil penghitungan uji t, didapatkan t hitung (2,640) sedangkan t tabel (2,406), dapat dinyatakan bahwa $t \text{ hitung } (2,640) > t \text{ tabel } (2,406)$, dengan demikian hipotesis yang diterima adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dalam penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan menulis paragraf persuasif sebelum dan sesudah diterapkan media video kerusakan lingkungan. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video kerusakan lingkungan efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis persuasif siswa.

(4) Penelitian yang dilakukan oleh Amna Badra Krishnani (2011) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mengolah Salad di SMK PI Ambarukmo Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

terdapat perbedaan yang signifikan penerapan media video terhadap hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan, yaitu tes awal sebesar 59,16 kemudian untuk tes akhirnya sebesar 69,28 dan uji hipotesis dimana perhitungan menggunakan rumus uji-t untuk sampel yang berhubungan menghasilkan t_{hitung} sebesar 3,450457. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} menggunakan dk 24 dengan taraf kesalahan 0,05/5% dihasilkan nilai t_{tabel} sebesar 2,063899.

- (5) Penelitian yang dilakukan oleh Dhesy Saschia (2014) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Efektifitas Media Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembuatan Smock Jepang Siswa SMK Negeri 03 Pati”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. dibuktikan dari pretest ke posttest, yaitu pretest memperoleh nilai rata-rata 44,52, sedangkan hasil belajar saat postes dengan nilai rata-rata 77,1.
- (6) Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Maulana Izzudin, dkk (2013) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik *Service Engine* dan Komponen-Komponennya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil studi kompetensi *service engine* dan komponen-komponennya (*Engine Tune-Up EFT*) dengan menggunakan video interaktif lebih baik dan proses pembelajaran lebih cepat. Dengan demikian pembelajaran video interaktif efektif digunakan pada proses pembelajaran.
- (7) Penelitian yang dilakukan oleh Hamzah Fansuri (2013) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Penerapan Video Pembelajaran untuk

Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Teknik Fabrikasi Logam pada Mata Pelajaran Teori Las Oxy-Acetylene di SMK Negeri 1 Seyegan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan video pembelajaran dan yang tidak menggunakan video pembelajaran karena harga t -hitung lebih besar daripada t -tabel ($5,57 > 2,0435$) pada t -test dan jumlah kelulusan siswa kelas yang menggunakan media video lebih banyak dari pada kelas yang tidak menggunakan video pembelajaran pada nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini dapat dibuktikan bahwa siswa yang lulus KKM pada kelas kontrol ada 7 dari 31 anak dan kelas eksperimen ada 22 anak dari 30 anak.

(8) Penelitian yang dilakukan oleh Thomas Adi Tri Nugroho (2015) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Keterampilan Proses IPA dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan hasil post-test keterampilan proses IPA kelas eksperimen yaitu 62,14, kelas kontrol yaitu 53,86 dan nilai t -hitung $4,155 > t$ -tabel. Post-test hasil belajar IPA kelas eksperimen yaitu 80,00, kelas kontrol yaitu 70,86 dan nilai t -hitung $3,915 > t$ -tabel. Artinya ada perbedaan yang signifikansi antara hasil post-test kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar.

(9) Penelitian yang dilakukan oleh Mendoza, dkk (2015) dengan judul “*Effectiveness of Video Presentation to Students' Learning*”. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada saat menggunakan video presentasi dan peneliti juga membuktikan bahwa video presentasi sangat efektif untuk membelajarkan siswa.

(10) Penelitian yang dilakukan oleh Amanda L Roshier, dkk (2011) dengan judul “*Veterinary students’ usage and perception of video teaching resources*”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video, akan berdampak dan memberikan dampak yang positif terhadap siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai keefektifan media video pada pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit di SD Negeri Sokaraja Lor kabupaten Banyumas. Alasan lain yaitu karena media video belum pernah diterapkan di SD Negeri Sokaraja Lor kabupaten Banyumas maka perlu diteliti keefektifannya.

2.3 Kerangka Berpikir

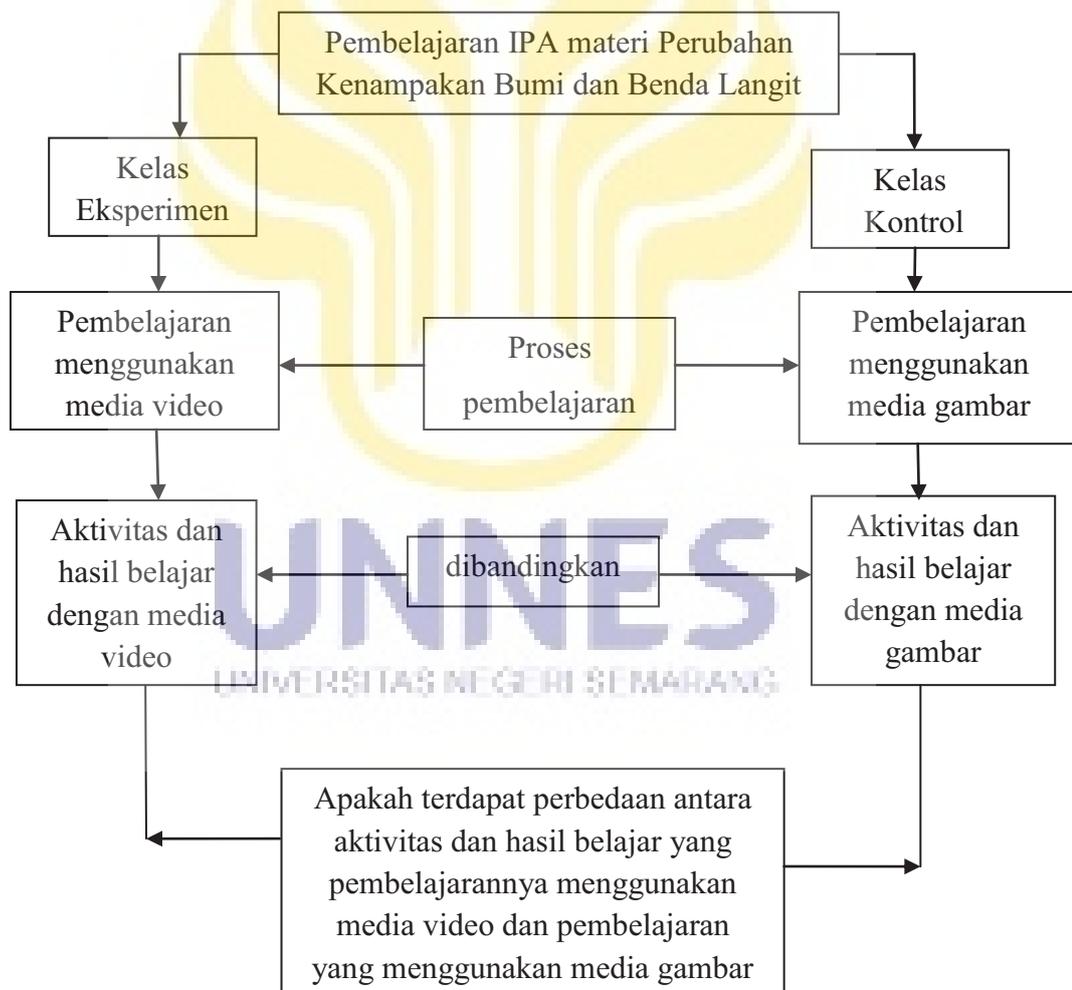
Mata Pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari alam semesta. IPA merupakan mata pelajaran yang penting bagi siswa. Karena bidang kajian yang dipelajari pada mata pelajaran IPA sangatlah luas dan kompleks. Kaitannya dengan tujuan pembelajaran IPA di SD, maka siswa sekolah dasar harus diberikan pengalaman serta kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bersikap terhadap alam, sehingga dapat mengetahui dan memahami rahasia dan gejala alam dengan baik. Agar tujuan IPA tercapai,

pembelajaran di sekolah harus bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, seorang guru harus merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, sehingga siswa dapat memahami konsep dan mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Kenyataan di lapangan, pembelajaran IPA di sekolah dasar belum sepenuhnya terlaksana dengan baik. Khususnya terkait dengan pembelajaran konsep IPA, dalam pencapaian atau pembentukan konsep siswa memerlukan contoh kongkret atau gambaran langsung secara jelas, sehingga siswa akan memperoleh gambaran yang tepat tentang IPA. Akan tetapi, pada kenyataannya guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran IPA dengan baik, guru belum sepenuhnya menyajikan konsep-konsep IPA secara kongkret dalam bentuk gambaran yang jelas. Guru masih cenderung menggunakan media sederhana dan kurang inovatif, guru menggunakan metode ceramah dan penugasan saja tanpa dibantu dengan penggunaan media yang inovatif. Siswa akan cepat merasa bosan dan kurang tertarik dengan pelajaran IPA. Ketidaktertarikan akan berdampak pada kurangnya penguasaan konsep IPA yang diperoleh oleh siswa dan tentu akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Adanya permasalahan yang terdapat di SD Negeri Sokaraja Lor, perlu adanya suatu inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang menarik adalah dengan menggunakan media yang menarik pula, yaitu berupa media video dalam pembelajaran. Media pembelajaran berupa video merupakan media visual gerak yang dapat menampilkan kejadian atau peristiwa secara kongkret. Pembelajaran dengan menggunakan media video akan mendorong

perhatian siswa, karena materi pembelajaran disajikan secara kongkret. Siswa akan dengan mudah menangkap informasi-informasi melalui penyajian materi berupa video tersebut. Penggunaan media video diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Sokaraja Lor, khususnya pada materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit. Gambaran kerangka berpikir dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2014: 96), “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ho₁: Tidak terdapat perbedaan aktivitas belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit pada siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor antara pembelajaran yang menggunakan media video dan yang menggunakan media gambar ($\mu_1 = \mu_2$).

Ha₁: Terdapat perbedaan aktivitas belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit pada siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor antara pembelajaran yang menggunakan media video dan yang menggunakan media gambar ($\mu_1 \neq \mu_2$).

Ho₂: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit pada siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor antara pembelajaran yang menggunakan media video dan yang menggunakan media gambar ($\mu_1 = \mu_2$).

Ha₂: Terdapat perbedaan hasil belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit pada siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor antara pembelajaran yang menggunakan media video dan yang menggunakan media gambar ($\mu_1 \neq \mu_2$).

Ho₃: Aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit dengan menggunakan media video tidak lebih efektif daripada media gambar ($\mu_1 \leq \mu_2$).

Ha₃: Aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit dengan menggunakan media video lebih efektif daripada media gambar ($\mu_1 > \mu_2$).

Ho₄: Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit dengan menggunakan media video tidak lebih efektif daripada media gambar ($\mu_1 \leq \mu_2$).

Ha₄: Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit dengan menggunakan media video lebih efektif daripada media gambar ($\mu_1 > \mu_2$).

BAB 5

PENUTUP

Pada bagian ini akan dikemukakan mengenai simpulan dan saran dari hasil penelitian.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari penelitian yang berjudul “Keefektifan Media Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Kenampakan Bumi dan Benda Langit Kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor Kabupaten Banyumas” dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan aktivitas belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit pada siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor antara pembelajaran yang menggunakan Media video dan yang menggunakan media gambar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis data aktivitas belajar dengan menggunakan *independent samples t test* melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,132 > 2,013$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).
- (2) Terdapat perbedaan hasil belajar IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit pada siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor antara pembelajaran yang menggunakan media video dan yang menggunakan media gambar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t test* melalui program SPSS versi 20

yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,742 > 2,013$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,009 < 0,05$).

- (3) Aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit dengan media video lebih tinggi daripada media gambar. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13,135 > 2,052$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).
- (4) Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor dalam pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit dengan media video lebih tinggi daripada media gambar. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,621 > 2,069$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,001 < 0,05$).

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media video efektif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor Kabupaten Banyumas.

5.2 Saran

Terkait hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Siswa

Melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan agar pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video berjalan dengan lancar,

maka disarankan agar siswa fokus memperhatikan video yang ditampilkan guru. Pada saat video diputar, siswa harus memperhatikan dengan sungguh-sungguh sambil mengisi lembar pengamatan yang telah disediakan, sehingga pemanfaatan waktu bisa lebih efisien. Selain itu, siswa hendaknya membaca materi pelajaran terlebih dahulu agar lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dapat aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahaminya ketika pembelajaran berlangsung.

5.2.2 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media video lebih efektif daripada media gambar maka disarankan kepada guru untuk menerapkan media video dalam proses pembelajaran di kelasnya. Guru dapat mengkolaborasikan media video dengan model atau metode pembelajaran yang mendukung, serta disesuaikan dengan karakteristik materi dan kondisi siswa. Namun, sebelum menggunakan media video hendaknya guru memahami langkah-langkah dalam media video dan merencanakan serta mempersiapkan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan matang, sehingga proses pembelajaran optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

5.2.3 Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media video lebih efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar daripada media gambar. Oleh karena itu, disarankan kepada pihak sekolah untuk dapat melengkapi sarana prasarana yang mendukung pembelajaran, khususnya peralatan yang digunakan guru untuk menampilkan media pembelajaran berupa video. Adanya fasilitas yang lengkap tentu akan mendukung guru untuk lebih kreatif menggunakan media dan lebih variatif dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat, dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

5.2.4 Bagi Dinas Terkait

Bagi Dinas Pendidikan, hendaknya memberikan pelatihan dan sosialisasi kepada para guru mengenai pembelajaran yang inovatif yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran di SD. Pelatihan dan sosialisasi yang dapat dilakukan misalnya melalui seminar, KKG, diklat, *workshop*, dan lain-lain. Melalui upaya-upaya yang dilakukan akan mampu meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas guru agar memiliki keterampilan mengajar yang memadai termasuk dalam keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran.

5.2.5 Bagi Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti lanjutan yang ingin melakukan penelitian sejenis disarankan agar dapat mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum menggunakan menggunakan media video pembelajaran. Selain itu, peneliti lanjutan perlu mengkaji lebih dalam mengenai langkah-langkah penerapan penggunaan media video, sehingga penelitian yang dilakukan semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulahak, Ishak dan Deni Dermawan. 2015. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Al Fasyi, Chusnul. 2013. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Online at <http://eprints.uny.ac.id/23982/>. Diunduh pada 8 Januari 2016.
- Arifin, Zaenal. 2013. *Keefektifan Media Video Pementasan Drama dalam Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Purbalingga*. Online at <http://eprints.uny.ac.id/23161/> . Diunduh pada 8 Januari 2016.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asra, Darmawan, dan Cepi Riana. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fansuri, Hamzah. 2013. *Penerapan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Teknik Fabrikasi Logam Pada Mata Pelajaran Teori Las Oxy-Acetylene Di Smk Negeri 1 Seyegan*. <http://eprints.uny.ac.id/10364/>. Diunduh pada 8 Januari 2016.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ikhwan. 2009. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD dan MI kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Izzudin, Ahmad Maulana dkk. 2013. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya*. Online at 1. 6. <http://lib.unnes.ac.id/18840/>. Diunduh pada 8 Januari 2016.
- Krishnani, Amna Badra. 2011. *Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mengolah*

- Salad di Smk PI Ambarukmo Yogyakarta.* Online at 4. <http://eprints.uny.ac.id/4859/>. Diunduh pada 8 Januari 2016.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mikarsa, Hera Lestari, dkk. 2009. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munib, Achmad dkk. 2010. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Mendoza dkk. 2015. *Effectiveness of Video Presentation to Student's Learning*. Online at <http://article.sapub.org/10.5923.j.nursing.20150502.07.html>. Diunduh pada tanggal 8 Januari 2016.
- Musfiqon, H. M. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Nugroho, Thomas Adi Tri. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Keterampilan Proses IPA dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Online at <http://eprints.uny.ac.id/16596/>. Diunduh pada 8 Januari 2016.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Puspita, Dian. 2014. *Keefektifan Penggunaan Media Video Kerusakan Lingkungan Dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Persuasif Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 24 Bandung*. Online at 3. <http://repository.upi.edu/3578/>. Diunduh pada tanggal 8 Januari 2016.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah: Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, A. dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Roshier, Amanda L. 2011. *Veterinary students usage and perception of video teaching resources*. Online at <http://bmcomeduc.biomedcentral.com/articles/10.1186/1472-6920-11-1>. Diunduh pada tanggal 8 Januari 2016.

- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saschia, Dhesy. 2014. *Efektifitas Media Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembuatan Smock Jepang Siswa Smk Negeri 03 Pati*. Online at 5. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe/article/view/4431>. Diunduh pada tanggal 8 Januari 2016.
- Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Mulyani. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Sutrisno Leo, Hery Kresnady, dan Kartono. 2007. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Thoifah, I'anatut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Madani. Malang.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2014. Bandung: Diperbanyak oleh Citra Umbara.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Widiana, Martika. 2013. *Keefektifan Penggunaan Media Video Berbahasa Jerman Pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Di SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul*. Online at <http://eprints.uny.ac.id/21527/>. Diunduh pada tanggal 8 Januari 2016.

Widyoko, Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.





**PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PENDIDIKAN KECAMATAN SOKARAJA
SEKOLAH DASAR NEGERI SOKARAJA LOR
Jl. Kauman Baru Telp. (0281) 642285 – Sokaraja Lor**

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/060/0/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Sokaraja Lor, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Nur Ningsih
 NIM : 1401412292
 Unit Pendidikan : Universitas Negeri Semarang
 Fakultas/ Jurusan : Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Skripsi : Keefektifan Media Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Kenampakan Bumi dan Benda Langit Kelas IV SD Negeri Sokaraja Lor Kabupaten Banyumas

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SD Negeri Sokaraja Lor pada tanggal 2 s/d 13 Mei 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI

Banyumas, 14 Mei 2016

Kepala SD Negeri Sokaraja Lor



Utomo Priyantoro, S.Pd.

NIP. 19670307 198903 1 010