




**KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO  
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PERISTIWA ALAM  
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PRETEK 01  
KABUPATEN BATANG**

**SKRIPSI**

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

Oleh  
Windyastuti  
1401412499



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa isi skripsi ini 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.



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diuji ke Sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

di : Tegal

hari, tanggal : Kamis, 17 Juni 2016

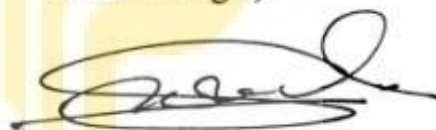
Pembimbing 1,



Mur Fatimah, S. Pd, M. Pd.

NIP 19761004 200602 2 001

Pembimbing 2,



Drs. Suwandi, M. Pd.

NIP 19580710 198703 1 003

**UNNES**  
Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal



Drs. Utoyo, M. Pd.

NIP 19620619 198703 1 001

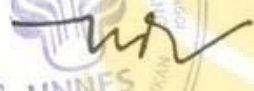
## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Media Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peristiwa Alam pada Siswa Kelas V SD Negeri Pretek 01 Kabupaten Batang* oleh Windyastuti 1401412499, telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 30 Juni 2016

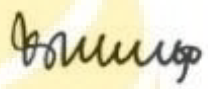
### PANITIA UJIAN



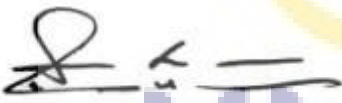
Ketua

  
Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.  
NIP 19560427 198603 1 001


Sekretaris

  
Drs. Utoyo, M. Pd.  
NIP 196206191987031001

Penguji Utama

  
Drs. Akhmad Junaedi, M. Pd.  
NIP 19630923 198703 1 001

Dosen Penguji Anggota 1

  
Drs. Suwandi, M. Pd.  
NIP 19580710 198703 1 003

Dosen Penguji Anggota 2

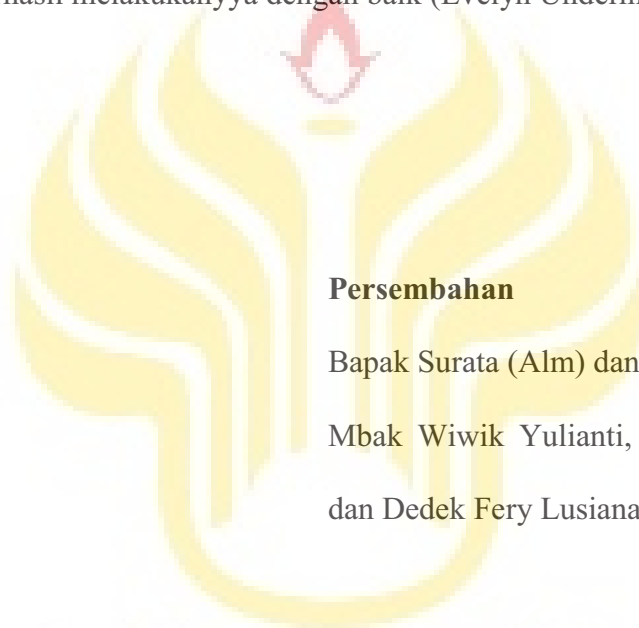
  
Mur Fatimah, S.Pd, M. Pd.  
NIP 19761004 200602 2 001

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto**

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua (Aristoteles).

Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik (Evelyn Underhill).



### **Persembahan**

Bapak Surata (Alm) dan Ibu Kusmiyatun,

Mbak Wiwik Yulianti, Mas Ade Fian Y.,

dan Dedek Fery Lusiana.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Media Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peristiwa Alam pada Kelas V SD Negeri Pretek 01 Kabupaten Batang”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini sehingga bisa terselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih 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 mengizinkan untuk melaksanakan penelitian.
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 membantu kelancaran dalam proses pengerjaan skripsi.
5. Mur Fatimah, S.Pd.,M.Pd., dan Drs. Suwandi, M.Pd., dosen pembimbing yang telah mengarahkan, memotivasi, dan membimbing sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
6. Cipto Harsoyo, S.Pd., Kepala SD Negeri Pretek 01 yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian.

7. Khomsatun Zakia, S.Pd., Guru Kelas VA dan Iwan Ady W., S.Pd., Guru Kelas VB SD Negeri Pretek 01 yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian.
8. Tiara, Yuli Maharani, Tiyas, dan Yunus Anis, yang memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES angkatan 2012, khususnya rombel 8A.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis sendiri dan masyarakat serta pembaca pada umumnya.

Tegal, 17 Juni 2016

Penulis



## ABSTRAK

Windyastuti. 2016. *Keefektifan Media Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peristiwa Alam pada Kelas V SD Negeri Pretek 01 Kabupaten Batang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing: Mur Fatimah, S.Pd, M.Pd. dan Drs. Suwandi, M. Pd.

**KataKunci:** aktivitas belajar; hasil belajar; media *video*.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di SD. Pembelajaran IPA dalam pelaksanaannya masih jarang menggunakan media sehingga siswa menjadi bosan dan kurang aktif saat mengikuti pembelajaran. Media video dapat dijadikan sebagai pengantar komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran IPA. Dengan menerapkan media video dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media video terhadap aktivitas dan hasil belajar Peristiwa Alam pada kelas IV SD Negeri Pretek 01 Kabupaten Batang.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VA dan VB SD Negeri Pretek 01 Kabupaten Batang. Sampel pada penelitian ini menggunakan semua anggota populasi (*sampling jenuh*), yang berjumlah 42 siswa yang terdiri dari 21 siswa dari kelas eksperimen dan 21 siswa dari kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, dokumentasi, observasi dan tes. Analisis statistik yang digunakan yaitu *Product Moment* untuk uji validitas jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka dapat dikatakan item valid, *Cronbach's Alpha* untuk uji reliabilitas instrumen jika nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,6$ , maka instrumen tersebut reliabel. Uji *Lilliefors* untuk menguji normalitas data, uji *Levene* untuk uji homogenitas jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal dan homogen, uji *independent sampel t-test* dan *one sample t test* untuk uji hipotesis jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka aktivitas dan hasil belajar IPA materi peristiwa alam siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test*, data aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,523 > 2,021$ ) dan signifikansinya  $0,001 < 0,05$ . Data hasil belajar siswa menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,325 > 2,021$ ) dan signifikansi  $0,002 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan aktivitas dan hasil belajar IPA antara siswa kelas V yang menggunakan media video dibanding yang menggunakan media gambar. Berdasarkan hasil uji keefektifan menggunakan rumus uji *one sample t test* data aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,423 > 1,725$ ). Sementara hasil uji keefektifan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,438 > 1,725$ ). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan penggunaan media video dalam pembelajaran lebih efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA siswa dibandingkan dengan yang menggunakan media gambar.



# DAFTAR ISI

	Halaman
Judul .....	i
Pernyataan Keaslian .....	ii
Persetujuan Pembimbing .....	iii
Lembar Pengesahan .....	iv
Motto dan Persembahan .....	v
Prakata .....	vi
Abstrak .....	viii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Gambar .....	xv
Daftar Lampiran .....	xvi
<b>BAB</b>	
<b>1. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Pembatasan Masalah .....	9
1.3 Rumusan Masalah .....	9
1.4 Tujuan Penelitian .....	9
1.4.1 Tujuan Umum .....	10
1.4.2 Tujuan Khusus .....	10
1.5 Manfaat Penelitian .....	11
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	11
1.5.2 Manfaat Praktis .....	11

<b>2.</b>	<b>LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1	Landasan Teori .....	14
2.1.1	Pengertian Belajar .....	14
2.1.2	Pengertian Pembelajaran .....	16
2.1.3	Hasil Belajar .....	17
2.1.4	Aktivitas Belajar .....	19
2.1.5	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	20
2.1.6	Ilmu Pengetahuan Alam .....	23
2.1.7	Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar .....	24
2.1.8	Media Pembelajaran .....	25
2.1.9	Media Video dalam Pembelajaran .....	27
2.2	Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	29
2.3	Kerangka Berpikir .....	35
2.4	Hipotesis Penelitian .....	37
<b>3.</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
3.1	Desain Penelitian .....	38
3.2	Variabel Penelitian .....	40
3.2.1	Variabel Terikat .....	40
3.2.2	Variabel Bebas .....	40
3.3	Populasi dan Sampel .....	41
3.3.1	Populasi .....	41
3.3.2	Sampel .....	42
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	42

3.4.1	Studi Dokumenter .....	42
3.4.2	Wawancara Tidak Terstruktur .....	43
3.4.3	Observasi .....	43
3.4.4	Tes .....	44
3.5	Instrumen Penelitian .....	45
3.5.1	Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur .....	45
3.5.2	Lembar Observasi .....	45
3.5.3	Soal Tes Hasil Belajar .....	47
3.6	Metode Analisis Data .....	54
3.6.1	Deskripsi Data.....	54
3.6.2	Uji Prasyarat Analisis .....	55
3.6.3	Analisis Akhir .....	57
<b>4.</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1	Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	60
4.2	Pelaksanaan Penelitian .....	61
4.2.1	Pembelajaran di Kelas Eksperimen .....	61
4.2.2	Pembelajaran di Kelas Kontrol .....	63
4.3	Deskriptif Data .....	65
4.3.1	Data Variabel Media Video .....	65
4.3.2	Data Hasil <i>Pretest</i> IPA .....	67
4.3.3	Data Aktivitas Belajar Siswa .....	70
4.3.4	Data Variabel Hasil Belajar ( <i>Posttest</i> ) Siswa .....	74
4.4	Analisis Data Hasil Penelitian .....	80
4.4.1	Uji Prasyarat Analisis Data Awal .....	80

4.4.2	Analisis Akhir .....	85
4.5	Pembahasan .....	97
4.5.1	Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	99
4.5.2	Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	102
4.5.3	Keefektifan Media Video Terhadap Aktivitas Belajar Siswa .....	104
4.5.4	Keefektifan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa .....	105
<b>5.</b>	<b>PENUTUP</b>	
5.1	Simpulan .....	107
5.2	Saran .....	109
	Daftar Pustaka .....	110
	Lampiran .....	113



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kualifikasi Persentase Keaktifan Siswa .....	46
3.2 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Uji Coba .....	49
3.3 Kategori Reliabilitas Soal .....	50
3.4 Hasil Reliabilitas Uji Coba Soal .....	50
3.5 Indeks Kesukaran Soal .....	51
3.6 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba .....	52
3.7 Klasifikasi Daya Beda .....	53
3.8 Hasil Analisis Daya Beda Soal Uji Coba.....	53
4.1 Rekap Pengamatan Pelaksanaan Media Kelas Eksperimen .....	66
4.2 Rekap Pengamatan Pelaksanaan Media Kelas Kontrol .....	66
4.3 Deskripsi Data Nilai <i>Pretest</i> IPA .....	68
4.4 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> IPA .....	68
4.5 Deskripsi Aktivitas Belajar Siswa .....	70
4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Aktivitas Belajar Siswa .....	71
4.7 Rekap Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	71
4.8 Rekap Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	73
4.9 Deskripsi Data Nilai <i>Posttest</i> IPA .....	75
4.10 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> IPA .....	76
4.11 Deskripsi Data Nilai Psikomotor Siswa .....	78
4.12 Deskripsi Data Nilai Afektif Siswa .....	79
4.13 Rekap Nilai Ranah Afektif Siswa .....	79

4.14 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> .....	81
4.15 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> .....	83
4.16 Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> .....	84
4.17 Hasil Uji Normalitas Aktivitas Belajar Siswa .....	86
4.18 Hasil Uji Homogenitas Aktivitas Belajar Siswa .....	87
4.19 Hasil Uji Hipotesis (Uji t) Aktivitas Belajar Siswa .....	89
4.20 Hasil Uji Keefektifan Media terhadap Aktivitas Siswa .....	91
4.21 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i> IPA .....	92
4.22 Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i> IPA .....	94
4.23 Hasil Uji Hipotesis (Uji t) Nilai <i>Posttest</i> IPA .....	95
4.24 Hasil Uji Keefektifan Media terhadap Hasil Belajar .....	97



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir .....	34
3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalen Control Group Desain</i> .....	38
4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	69
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	69
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Aktivitas Kelas Eksperimen .....	72
4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Aktivitas Kelas Kontrol .....	74
4.5 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	76
4.6 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	77



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen .....	113
2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol .....	114
3. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba .....	115
4. Silabus Pembelajaran .....	116
5. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	117
6. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol .....	119
7. RPP Kelas Eksperimen 1 .....	121
8. RPP Kelas Kontrol 1 .....	126
9. RPP Kelas Eksperimen 2 .....	143
10. RPP Kelas Kontrol 2 .....	148
11. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur .....	167
12. Lembar Aktivitas Eksperimen 1 .....	168
13. Lembar Aktivitas Eksperimen 2 .....	170
14. Lembar Aktivitas Kontrol 1 .....	172
15. Lembar Aktivitas Kontrol 2 .....	174
16. Deskriptor Penilaian Aktivitas .....	176
17. Rekapitulasi Aktivitas Kelas Eksperimen .....	179
18. Rekapitulasi Aktivitas Kelas Kontrol .....	181
19. Kisi-kisi Uji Coba .....	183
20. Soal Uji Coba .....	186
21. Telaah Soal Uji Coba .....	195



Lampiran	Halaman
22. Tabulasi Hasil Uji Coba .....	213
23. Rekapitulasi Uji Validitas Uji Coba .....	217
24. <i>Output</i> Uji Reliabilitas Uji Coba .....	218
25. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal .....	219
26. Rekapitulasi Daya Beda Soal .....	220
27. Kisi-Kisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	221
28. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	224
29. Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	228
30. Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	229
31. Kisi-Kisi Angket Afektif .....	230
32. Angket Afektif .....	232
33. Tabulasi Nilai Afektif Kelas Eksperimen .....	234
34. Tabulasi Nilai Afektif Kelas Kontrol .....	235
35. Rubrik Penilaian Psikomotor .....	236
36. Penilaian Psikomotor Kelas Eksperimen .....	237
37. Penilaian Psikomotor Kelas Kontrol .....	239
38. Tabulasi Penilaian Psikomotor Kelas Eksperimen .....	241
39. Tabulasi Penilaian Psikomotor Kelas Kontrol .....	242
40. Lembar Pengamatan Media Kelas Eksperimen .....	243
41. Lembar Pengamatan Media Kelas Kontrol .....	246
42. <i>Output</i> Uji SPSS Aktivitas Belajar .....	249
43. <i>Output</i> Uji Kesamaan Rata-rata <i>Pretest</i> .....	251

Lampiran	Halaman
44. <i>Output Uji Normalitas Pretest</i> .....	252
45. <i>Output Uji Homogenitas Pretest</i> .....	253
46. <i>Output Uji SPSS Posttest</i> .....	254
47. Perhitungan Manual Distribusi Frekuensi Aktivitas .....	256
48. Perhitungan Manual Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> .....	257
49. Perhitungan Manual Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> .....	258
50. Surat Izin Penelitian dari Koordinator PGSD UPP Tegal .....	259
51. Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol Kabupaten Batang .....	260
52. Surat Izin Penelitian dari BAPPEDA Kabupaten Batang .....	261
53. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	262
54. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba .....	263
55. Dokumentasi Penelitian .....	264



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Bab pertama dalam skripsi ini yaitu bab pendahuluan. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Selengkapnya bab pendahuluan dijelaskan sebagai berikut.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat akan berdampak pada pola-pola interaksi sosial di masyarakat. Kehadiran teknologi telah memberikan pengaruh cukup besar dalam aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam aspek pendidikan. Tujuan pendidikan adalah peserta didik dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Untuk mengembangkan potensi peserta didik dibutuhkan suatu proses yaitu proses belajar. Hal tersebut sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1, yakni:

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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses belajar dapat berlangsung dalam satuan pendidikan tertentu yang terdiri dari jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis

pendidikan. Pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Salah satu pendidikan dasar di jalur formal yaitu Sekolah Dasar (SD). Pendidikan sekolah dasar dapat diartikan sebagai proses membimbing mengajar dan melatih peserta didik yang berusia 6-13 tahun untuk memiliki kemampuan dasar dalam aspek intelektual, sosial, dan personal yang terintegrasi dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Rasyidi (1993) dalam Mikarsa (2007:1.7) menyatakan bahwa sekolah dasar pada hakikatnya merupakan satuan atau unit lembaga sosial (*social institution*) yang diberi amanah atau tugas khusus (*specific task*) oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar secara sistematis.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal membimbing siswa untuk memahami mata pelajaran. Tugas guru di sekolah meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik artinya meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup, mengajar artinya mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dan melatih artinya mengembangkan ketrampilan-ketrampilan kepada siswa. Selain mendidik, mengajar, dan melatih tugas guru yaitu membimbing siswa memahami pengetahuan mata pelajaran kepada peserta didik sebagai penerima informasi.

Hamalik (2015:1) menjelaskan proses belajar mengajar atau pembelajaran senantiasa berpedoman pada kurikulum tertentu sesuai dengan tuntutan lembaga pendidikan/sekolah dan kebutuhan masyarakat. Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 disebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang

digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Jenjang pendidikan dasar (SD/MI/SDLB) memiliki kurikulum yang sudah ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri dari beberapa kelompok mata pelajaran. Salah satunya yakni kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang mencakup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Menurut Carin dan Sund (1993) dalam Trianto (2007:100) IPA didefinisikan sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (*universal*), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran IPA diharapkan peserta didik dapat mengenal lingkungan alam dan sumber daya yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Dalam pembelajaran IPA guru dapat mengajak siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan alam sekitar. IPA mempelajari berbagai objek yang ada di sekitar manusia, sehingga merupakan mata pelajaran yang amat penting untuk dikuasai siswa.

Ketertarikan siswa dengan proses pembelajaran IPA, terjadi ketika guru mampu mengeksplorasi beragam media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajarannya. Dalam mata pelajaran IPA, media pembelajaran merupakan

sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan. Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar mengingat kembali pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari. Penggunaan media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi apabila materi tersebut berhubungan dengan fenomena alam, dimana guru tidak memungkinkan membawa siswa ketempat aslinya.

Pada kenyatannya, masih banyak siswa yang kurang tertarik untuk mempelajari IPA. Hal ini dikarenakan IPA adalah mata pelajaran yang terlalu banyak menawarkan fakta-fakta dan konsep-konsep yang harus dipahami. Kurang tertariknya siswa terhadap mata pelajaran IPA berpengaruh juga terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran aktivitas lebih menekankan pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak terciptanya situasi belajar aktif. Siswa yang tertarik dengan proses pembelajaran, dapat dilihat melalui keaktifan saat mengikuti pembelajaran. Tanpa adanya aktivitas proses belajar mengajar tidak akan terjadi. Hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Rifa'i dan Anni (2012:69) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar yang optimal merupakan salah satu hasil pendidikan yang berkualitas.

Berdasarkan observasi pendahuluan di SD Negeri Pretek 01 pada hari Senin, 11 Januari 2016 dengan melakukan wawancara bersama guru kelas V. Diperoleh hasil sebagai berikut: (1) siswa kelas V terdiri kelas VA dan VB yang masing-

masing kelas berjumlah 21 siswa, (2) KKM untuk pelajaran IPA yaitu 75, (3) terdapat 7 siswa yang belum tuntas KKM di kelas VA dan 10 siswa belum tuntas di kelas VB, (4) ada beberapa siswa yang kemampuan membacanya kurang lancar, (5) siswa cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran IPA khususnya materi Peristiwa Alam sebagian besar berisi teori, seringkali guru hanya menggunakan metode ceramah agar seluruh materi dapat tersampaikan dalam waktu yang relatif singkat. Guru biasanya berceramah kemudian menuliskan materi dipapan tulis dan siswa hanya mencatat. Hal tersebut tentunya kurang bermakna dan sangat membosankan bagi siswa. Selain itu, dengan metode berceramah siswa akan sulit mengembangkan imajinasi dalam materi tersebut. Berdasarkan hal tersebut diketahui belum adanya variasi media pembelajaran sehingga siswa cepat merasa bosan, dan siswa tidak terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pada akhirnya ini berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak maksimal.

Penyebab rendahnya hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang membuat siswa kurang aktif dan kreatif. Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan apabila guru menyajikan materi tersebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran (Rifa'i 2012:161). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung pembelajaran disamping komponen waktu dan metode pembelajaran. Penggunaan

media pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam penyajian materi pembelajaran. Ketepatan pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, oleh sebab itu dalam pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk materi Peristiwa Alam adalah media video. Media video merupakan media yang berupa suara dan gambar yang bergerak. Media ini diharapkan dapat memudahkan siswa memahami informasi yang disampaikan guru karena anak dapat melihat dan mendengarkan secara langsung materi yang sedang dipelajari. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri (Arsyad, 2013:50). Tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan apabila proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan (Daryanto 2013:87). Melalui media video siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Untuk membuat siswa tertarik, yang perlu dilakukan adalah mengemas media video dengan gambar dan cerita yang menarik sehingga menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media video akan lebih membuat siswa paham daripada dengan bahasa verbal.

Daryanto (2013:88) menjelaskan bahwa media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Keunggulan media video dalam pembelajaran adalah mampu



menampilkan gambar bergerak dan suara, yang mana hal tersebut merupakan satu daya tarik tersendiri karena siswa mampu menyerap pesan atau informasi dengan menggunakan lebih dari satu indera. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi, memperkuat apresiasi siswa dan memudahkan pengembangan materi terhadap apa yang diajarkan. Dengan adanya apresiasi siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung dapat meningkatkan aktivitas siswa. Peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar menyebabkan kelas menjadi lebih efektif dan kondusif. Penggunaan media video dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar karena siswa lebih mampu menyerap informasi lebih dari satu indera.

Beberapa penelitian telah dilakukan dengan hasil penelitian yang membuktikan bahwa media pembelajaran video dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Ulina (2013) yang berjudul "*Penggunaan Media Video terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah oleh Siswa*". Desain penelitian ini adalah *pretest-posttest* kelompok tak ekuivalen. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas  $X_1$  dan  $X_4$  yang dipilih secara *cluster random sampling*. Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata nilai pretes dan postes yang dianalisis secara statistik menggunakan uji-t. Data kualitatif berupa data aktivitas belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video melalui model pembelajaran (*Think Pair Share*) TPS berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini terlihat pada rata-

rata nilai *N-gain* kelas eksperimen sebesar 0,59 dan rata-rata nilai *N-gain* kelas kontrol sebesar 0,46. Rata-rata persentase peningkatan aktivitas siswa dalam semua aspek yang diamati pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tahun 2015 Maleeva melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Media Video Materi Gunung dan Kebencanaan Kelas VII SMP Muhammadiyah 4 Sambu Boyolali 2014/2015*”. Hasil penelitian menunjukkan terciptanya produk media pembelajaran berupa media video materi gunung dan kebencanaan berdurasi  $\pm 12$  menit. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata *pretest* aspek pengetahuan 32,2 sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 78,9 yaitu dari 28,57% menjadi 71,43% terjadi peningkatan yang sangat signifikan yaitu 42,86%.

Penelitian yang dilakukan oleh A'mal (2011) dengan judul “*Efektivitas Video Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit Siswa Kelas X MAN 1 Semarang*”. Berdasarkan uji t satu pihak, yaitu pihak kanan diperoleh  $t_{hitung} = 3,076$  dan  $t_{tabel} = 1,99$ , berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $t_{hitung}$  berada pada daerah penerimaan  $H_a$  atau didaerah penolakan  $H_0$ . Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kimia dengan memanfaatkan media video berpengaruh positif pada hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang media video pada materi IPA dengan judul penelitian “Keefektifan Media Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Materi Peristiwa Alam pada Kelas V SD Negeri Pretek 01 Kabupaten Batang”.

## 1.2 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan dalam sebuah penelitian. Pembatasan masalah dilakukan supaya penelitian lebih efektif, efisien, dan terarah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Peneliti membatasi materi pembelajaran yaitu materi peristiwa alam.
- 2) Peneliti hanya menguji keefektifan media video terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.
- 3) Media gambar yang dimaksud berupa gambar peristiwa alam yang dicetak pada kertas menggunakan mesin pencetak.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang hendak diselesaikan melalui penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: bagaimana perbedaan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran peristiwa alam yang menerapkan media video pada siswa kelas V SD Negeri Pretek 01 dibandingkan dengan yang menerapkan media gambar?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sesuatu yang hendak dicapai dalam sebuah penelitian. Tujuan penelitian diperlukan supaya penelitian dapat terarah dengan jelas. Tujuan penelitian meliputi tujuan umum dan tujuan khusus dari pelaksanaan penelitian. Tujuan umum dan tujuan khusus dari pelaksanaan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

### 1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan yang bersifat umum atau memiliki skala yang lebih luas cakupannya. Tujuan umum mengacu pada rumusan masalah. Tujuan umum dilaksanakannya penelitian ini ialah untuk mengetahui keefektifan penerapan media video dalam pembelajaran IPA materi Peristiwa Alam terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

### 1.4.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus adalah tujuan yang bersifat khusus atau fokus pada tujuan yang ingin dicapai. Tujuan khusus dalam penelitian ini merupakan penjabaran dari tujuan umum. Fokus tujuan khusus pada penelitian ini untuk mengetahui kualitas pembelajaran menggunakan media video terhadap aktivitas dan hasil belajar. Tujuan khusus dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk:

- 1) Untuk mengetahui adanya perbedaan aktivitas belajar yang menggunakan media video dengan media gambar pada pembelajaran IPA materi peristiwa alam.
- 2) Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar yang menggunakan media video dengan media gambar pada pembelajaran IPA materi peristiwa alam.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan tingkat efektifitas media video dibandingkan dengan media gambar terhadap aktivitas belajar pada pembelajaran IPA.
- 4) Untuk mengetahui perbedaan efektivitas media video dibandingkan dengan media gambar terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA materi peristiwa alam.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Ada dua manfaat dalam penelitian ini, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk hasil pemikiran yang berkaitan dengan teori yang digunakan. Manfaat praktis yaitu manfaat dalam bentuk praktik yang ditujukan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Selengkapnya diuraikan sebagai berikut.

### **1.5.1 Manfaat teoritis**

Manfaat penelitian secara teoritis merupakan manfaat yang memberikan sumbangan pemikiran atau pengembangan konsep-konsep, teori-teori terhadap ilmu pengetahuan dari penelitian yang sesuai dengan bidang ilmu dalam penelitian. Manfaat teoritis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Memberi masukan informasi mengenai media video pada pembelajaran IPA materi peristiwa alam kelas V sekolah dasar.
- (2) Menjadi pedoman dan acuan peneliti lain untuk melakukan penelitian dengan variabel serupa secara lebih komprehensif dan mendalam.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis merupakan manfaat hasil penelitian yang berhubungan bagi berbagai pihak yang memerlukan, seperti guru, siswa, sekolah, dan seseorang untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Secara praktis penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut.

### 1.5.2.1 Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa antara lain:

- 1) Dapat menambah wawasan siswa dalam belajar melalui media video.
- 2) Memudahkan siswa dalam mengingat dan mengulang materi yang telah dipelajari.

### 1.5.2.2 Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru antara lain:

- 1) Guru memiliki alternatif media yang dapat digunakan dalam mengajar mata pelajaran IPA.
- 2) Membantu guru dalam menciptakan suatu kegiatan belajar IPA yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- 3) Memberi pengetahuan kepada guru tentang pemanfaatan media video pembelajaran supaya lebih variatif dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas.
- 4) Sebagai masukan bagi guru dan peneliti lain untuk menerapkan media video dalam pembelajaran IPA pada materi peristiwa alam kelas V sekolah dasar.

### 1.5.2.3 Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah antara lain:

- 1) Dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk memberdayakan lembaga pendidikan dengan menerapkan media pembelajaran yang efektif.
- 2) Media video dapat dipertimbangkan atau dimanfaatkan sekolah khususnya SD Negeri Pretek 01 dalam proses belajar mengajar, supaya dalam praktik pembelajaran bisa lebih inovatif.

#### 1.5.2.4 Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti antara lain:

- (1) Meningkatkan daya pikir dan keterampilan dalam menerapkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA.
- (2) Hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengadakan penelitian lanjutan.



## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA**

Bab kedua dalam skripsi ini yaitu kajian pustaka. Kajian pustaka dalam penelitian ini meliputi: landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan. Selengkapnya kajian pustaka dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

#### **2.1 Landasan Teori**

Landasan teori merupakan dasar-dasar teori yang melandasi suatu penelitian. Pada penelitian ini, peneliti akan mengemukakan beberapa landasan teori yang berisi tentang: (a) belajar, (b) pembelajaran, (c) aktivitas belajar, (d) hasil belajar, (e) karakteristik siswa SD, (f) Ilmu Pengetahuan Alam, (g) pembelajaran IPA di SD, (h) media pembelajaran, (i) media video dalam pembelajaran. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan secara lebih lengkap di bawah ini.

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan perilaku individu seseorang. Setiap orang, baik secara langsung atau tidak langsung selalu melakukan kegiatan belajar. Gagne dan Berliner (1983) dalam Rifa'i dan Anni (2012:66) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman. Sependapat dengan Gagne dan Berliner (1983) yaitu Slavin



(1994) dalam Rifa'i dan Anni (2012:66) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.

Sutikno (2010:5) mengartikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selanjutnya, Slameto (2010:2) menjelaskan bahwa belajar ialah merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Dalam belajar yang terpenting adalah proses bukan hasil yang diperoleh. Artinya, belajar harus diperoleh dengan usaha sendiri, adapun orang lain itu hanya sebagai perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar agar belajar itu dapat berhasil dengan baik (Sutikno 2010:6).

Proses belajar terjadi dengan adanya tiga komponen pokok, yaitu stimulus, respon, dan akibat (Mikarsa 2007:6.5). Stimulus merupakan hal yang akan diberikan dalam proses pembelajaran. Respon diartikan sebagai tanggapan dari individu yang menerima stimulus. Sedangkan akibat adalah hasil yang terjadi setelah proses pemberian stimulus dan respon berlangsung. Hasil dari suatu proses belajar ditentukan oleh bagaimana proses itu berlangsung.

Belajar bukan suatu proses yang hanya terjadi dalam jiwa seseorang, atau bukan perkembangan perilaku yang bersifat pasif yang dibentuk oleh kekuatan eksternal melainkan belajar merupakan proses yang terjadi apabila seseorang tersebut juga terlibat dalam kegiatan sosial di lingkungannya. Menurut Piaget (1988) dalam Rifa'i dan Anni 2012:171) belajar bersama, baik di antara

sesama, anak-anak maupun dengan orang dewasa akan membantu perkembangan kognitif mereka. Tanpa interaksi sosial perkembangan kognitif anak akan tetap bersifat egosentris. Sebaliknya lewan interaksi sosial, perkembangan kognitif anak akan mengarah ke banyak pandangan, artinya khasanah kognitif anak akan dipercaya dengan macam-macam sudut pandang dan alternatif tindakan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman yang dialami. Belajar mempunyai tiga unsur utama yaitu: (1) Belajar berkaitan dengan perubahan tingkah laku. Seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya jika seseorang tersebut telah melakukan kegiatan belajar. Perilaku tersebut dapat berupa membaca, menulis dan berhitung. (2) Perubahan perilaku terjadi karena didahului oleh proses pengalaman. Pengalaman sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan, bersifat mendidik yang merupakan satu kesatuan dengan aktivitas siswa, pengalaman pendidikan bersifat kontinu dan interaktif. (3) Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen. Lamanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang sukar diukur. Perubahan perilaku itu dapat berlangsung selama satu hari, satu minggu, satu bulan, atau bahkan bertahun-tahun. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Briggs (1992) dalam Rifa'i (2012:157) pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa

sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal dan eksternal jika bersumber antara lain dari pendidik.

Pembelajaran berorientasi pada bagaimana peserta didik berperilaku memberikan makna bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual. Merubah stimuli dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Hasil belajar itu memberikan kemampuan kepada peserta didik untuk melakukan berbagai penampilan (Gagne 1985 dalam Rifa'i dan Anni 2012:158).

Menurut Gagne (1985) dalam Rifa'i dan Anni (2012:158) pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di dalam ruangan, melainkan dapat dilaksanakan di sembarang tempat dengan cara membaca buku, informasi melalui film, surat kabar, televisi, internet. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dan antar peserta didik. Proses komunikasi tersebut dapat dilakukan secara verbal maupun nonverbal.

### **2.1.3 Hasil Belajar**

Rifa'i dan Anni (2012:69) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan

belajar. Sependapat dengan Rifa'i dan Anni, Sudjana (2004:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana seseorang menguasai bahan atau materi yang sudah diajarkan. Pencapaian penguasaan tersebut didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar tersebut dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Purwanto 2014:46).

Bloom (1956) membagi dan menyusun tingkat hasil belajar kognitif menjadi enam tingkatan, mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Semakin tinggi tingkat maka semakin kompleks dan penguasaan suatu tingkat mempersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkat hasil belajar kognitif itu yaitu: hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Hasil belajar kognitif memusatkan pada perolehan konsep-konsep, sifat dari konsep-konsep, dan bagaimana konsep-konsep itu disajikan dalam struktur kognitif. Krathwol (1964) membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Harrow (1972) mengklasifikasikan hasil belajar psikomotor menjadi enam, yaitu: gerakan refleks, gerakan fundamental dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisis, gerakan ketrampilan, dan komunikasi tanpa kata (Purwanto 2014:50).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang, baik perubahan sikap, ketrampilan, dan pengetahuan sebagai hasil dari pengalaman.

#### 2.1.4 Aktivitas Belajar

Proses pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Suhana 2014:21). Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri dengan begitu siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat (Hamalik 2015:171). Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak terciptanya situasi belajar aktif. Tanpa adanya aktivitas proses belajar mengajar tidak akan terjadi.

Diedrich (1979) dalam Hamalik (2015:172) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, antara lain: (1) Kegiatan-kegiatan visual yang meliputi membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain. (2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral) meliputi mengemukakan fakta atau prinsip menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi dan interupsi. (3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan meliputi mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran

radio. (4) Kegiatan-kegiatan menulis meliputi menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket. (5) Kegiatan-kegiatan menggambar meliputi menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, pola. (6) Kegiatan-kegiatan menarik meliputi melakukan percobaan, memilih alat-alat tertentu, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, berkebun. (7) Kegiatan-kegiatan mental meliputi merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, membuat keputusan. (8) Kegiatan-kegiatan emosional meliputi minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran akan menyebabkan interaksi antara siswa dan guru. Aktivitas siswa mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

#### **2.1.5 Karakteristik Siswa SD**

Piaget (1988) dalam Rifai'i dan Anni (2012:34) membagi tahap perkembangan kognitif individu menjadi 4 tahap, yaitu: (1) Tahap Sensorimotorik (usia 0-2 tahun); (2) Tahap praoperasional (usia 2-7 tahun); (3) Tahap operasional kongkrit (usia 7-11 tahun); (4) Tahap operasional formal (11 tahun-dewasa). Berdasarkan tahap perkembangan menurut Piaget (1988) tersebut, anak usia

sekolah dasar dapat digeneralisasikan dalam tahap operasional kongkrit. Pada tahap ini, anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda kongkrit.

Pada usia sekolah dasar ini, anak berada pada masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa ini, anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa keserasian ini dibagi menjadi 2 fase, yaitu masa kelas rendah sekolah dasar dan masa kelas tinggi sekolah dasar. Masa kelas rendah sekolah dasar berkisar dari umur 6 sampai 8 tahun, pada usia tersebut tingkatan kelas disekolah dasar termasuk dalam kelas 1 sampai 3. Masa kelas tinggi sekolah dasar berkisar dari umur 9 sampai 12 tahun, pada usia tersebut tingkatan kelas di sekolah dasar termasuk dalam kelas 4 sampai 6.

Menurut Zainul (2007:4.16) masing-masing fase tersebut memiliki karakteristik, untuk masa-masa kelas rendah siswa memiliki sifat-sifat khas sebagai berikut: (1) Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah. (2) Adanya sikap yang cenderung untuk memenuhi peraturan-peraturan permainan tradisional. (3) Ada kecenderungan memuji diri sendiri. (4) Suka menbanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain. (5) Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu soal maka soal itu dianggapnya tidak penting. (6) Pada masa ini anak menghendaki nilai yang baik tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak. (7) Hal-hal yang bersifat konkret lebih mudah dipahami daripada yang abstrak. (8) Kehidupan adalah bermain. Bermain bagi anak usia ini adalah sesuai yang



dibutuhkan dan dianggap serius. Bahkan anak tidak dapat membedakan secara jelas perbedaan bermain dengan bekerja. (9) Kemampuan mengingat (*memory*) dan berbahasa berkembang sangat cepat dan mengagumkan.

Sedangkan ciri-ciri sifat anak pada masa kelas tinggi di sekolah dasar, yaitu:

(1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis. (2) Realistik, ingin tahu, dan ingin belajar. (3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus. (4) Pada masa ini, anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah. (5) Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. (6) Peran manusia sangat penting.

Karakteristik siswa usia sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak. Menurut Sumantri dan Syaodih (2006) karakteristik anak usia SD antara lain: senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, anak cengeng, anak sulit memahami isi pembicaraan orang lain, senang diperhatikan, senang meniru.

Dengan karakteristik siswa tersebut, guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan, pengalaman, dan pelaksanaan belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik. Dalam perencanaan pembelajaran yang baik, guru akan lebih mudah menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari, sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi siswa.



### 2.1.6 Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris “*science*”. Kata “*science*” sendiri berasal dari kata dalam Bahasa Latin “*scientia*” yang berarti saya tahu (Trianto 2011:136). Fowler (1951) dalam Trianto (2011:136) IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi.

Wahyana (1986) dalam Trianto (2011:136) menjelaskan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Laksmi dkk (1986) dalam Trianto (2011:137) menjelaskan bahwa IPA 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 mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberikan kemudahan bagi kehidupan.

Sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan maka pendidikan IPA di sekolah mempunyai tujuan-tujuan tertentu, yaitu: (1) Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap. (2) Menanamkan sikap hidup ilmiah. (3) Memberikan ketrampilan untuk melakukan pengamatan. (4) Mendidik siswa untuk mengenal,

mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuwan penemunya. (5) Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan (Laksmi 1986 dalam Trianto 2011:142). Pendidikan IPA pada tingkat manapun harus dikembangkan dengan memahami berbagai pandangan tentang makna IPA yang dipandang sebagai suatu instrumen untuk mencapai kesejahteraan, kebahagiaan, dan kemudahan bagi manusia.

### **2.1.7 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan kegiatan untuk membekali siswa dengan pengetahuan ketrampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan dan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan disekelilingnya. Mata Pelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan agar siswa: memahami konsep-konsep IPA, memiliki keterampilan proses, mempunyai minat mempelajari alam sekitar, bersikap ilmiah, mampu menerapkan konsep-konsep IPA untuk menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, mencintai alam sekitar, serta menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan.

Pada dasarnya, ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang mempelajari alam dan sekitarnya. Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Trianto 2007:99).

Laksmi (1986) dalam Trianto (2011:141) nilai-nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA antara lain sebagai berikut: (1) Kecakapan

bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut langkah-langkah metode ilmiah. (2) Keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah. (3) Memiliki sikap ilmiah yang diperlukan dalam memecahkan masalah baik dalam kaitannya dengan pelajaran sains maupun dalam kehidupan.

Pembelajaran IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Trianto 2007:103). Pembelajaran IPA di SD menekankan pada pengalaman langsung peserta didik untuk dapat mengembangkan kompetensinya memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan berbuat. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di SD sebaiknya: (1) Memberikan pengalaman pada peserta didik sehingga mereka kompeten melakukan pengukuran berbagai besaran fisis. (2) Menanamkan pada peserta didik pentingnya pengamatan empiris dalam menguji suatu pernyataan ilmiah atau hipotesis. (3) Latihan berpikir kuantitatif yang mendukung kegiatan belajar matematika, yaitu sebagai penerapan matematika pada masalah-masalah nyata yang berkaitan dengan peristiwa alam. (4) Memperkenalkan dunia teknologi melalui kegiatan kreatif dalam kegiatan perancangan dan pembuatan alat-alat sederhana maupun penjelasan berbagai gejala dan kemampuan IPA dalam menjawab berbagai masalah (Trianto 2007:104).

### **2.1.8 Media Pembelajaran**

Media adalah alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Gearlach&Ely (1971) dalam Sutikno (2010:65)

mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan ketrampilan atau sikap. Suparman (1997) dalam Sutikno (2010:65) mendefinisikan media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik (Sutikno 2010:65).

Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran (Rifa'i dan Anni 2012:161). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung pembelajaran disamping komponen waktu dan metode pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar, fungsi media menurut Sudjana (1991) dalam Sutikno (2010:66) yakni: (1) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif. (2) Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru. (3) Media dalam pengajaran, penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran. (4) Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa. (5) Penggunaan

media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.

(6) Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Ketika fungsi-fungsi media pengajaran tersebut diaplikasikan dalam proses pembelajaran, maka akan terlihat peranannya sebagai berikut: (1) Media yang digunakan hanya sebagai penjelas dari keterangan terhadap suatu bahan yang guru sampaikan; (2) Media dapat memunculkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan siswa dalam proses pembelajaran; (3) Media sebagai bahan kongkret berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari siswa, baik individual atau kelompok.

Peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan dalam menggunakan media. Seberapa pentingnya peran media tersebut dalam pembelajaran, tetap tidak dapat menggeser peran guru, karena media hanya sebagai alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pembelajaran.

### **2.1.9 Media Video dalam Pembelajaran**

Pembelajaran IPA dengan menggunakan media video sesuai untuk anak usia rendah karena masih berpikir secara konkret, belum mampu berpikir secara abstrak. Penggunaan media video dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Media video dapat digunakan

untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran agar lebih menarik bagi peserta didik. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri (Arsyad, 2013:50).

Media video dapat digolongkan ke dalam jenis media Audiovisual atau media yang dapat dilihat dan didengar. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk gambar hidup, dapat dilihat melalui layar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar/bidang datar dengan menggunakan proyektor/LCD. Penggunaan media video sangat efektif dalam proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, atau kelompok. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi, efektif untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Media video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mengetahui perubahan dari waktu ke waktu.

Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang (visual) dan indera dengar (audio) sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Baugh dalam Achsin (1986) dalam Arsyad (2014: 12-13). Dale (1969) dalam Arsyad (2014:13) menjelaskan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Dalam menggunakan media video terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihannya antara lain: (1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi,

berpraktik, dan lain-lain. (2) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang. (3) Video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. (4) Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. (4) Video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung. (5) Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.

Di samping memiliki kelebihan, media video juga mempunyai kelemahan, antara lain: (1) Video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak. (2) Pada saat video dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan. (3) Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan. (Arsyad 2013:50)

## **2.2 Penelitian terdahulu yang relevan**

Beberepa hasil penelitian yang mendukung penelitian ini di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Albaniyah (2014) "*Hubungan Penggunaan Media Video Pembelajaran dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 76/1 Sungai Buluh*". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan media video pembelajaran dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 76/1 Sungai Buluh. Jenis penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Instrumen penelitian atau alat ukur yang digunakan diambil dengan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan uji normalitas yang dilakukan terhadap penggunaan video dalam



media pembelajaran  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu sebesar  $0,074 < 0,220$  dan pada hasil Belajar Matematika sebesar  $0,0368 < 0,220$ , sedangkan hasil uji hipotesis nilai  $t = 3,615$ , kemudian dibandingkan dengan  $t_{table}$  1.71633 Berdasarkan analisis yang telah dilakukan di atas maka dapat disimpulkan terdapat hubungan media pembelajaran dengan menggunakan video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 76/1 Sungai Buluh.

Penelitian yang dilakukan oleh A'mal (2011) dengan judul "*Efektivitas Video Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit Siswa Kelas X MAN 1 Semarang*". Berdasarkan uji  $t$  satu pihak, yaitu pihak kanan diperoleh  $t_{hitung} = 3,076$  dan  $t_{tabel} = 1,99$ , berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $t_{hitung}$  berada pada daerah penerimaan  $H_a$  atau didaerah penolakan  $H_o$ . Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kimia dengan memanfaatkan media video berpengaruh positif pada hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Mukminin (2014) dengan judul "*Penerapan Media Pembelajaran Audiovisual (Video) Terhadap Hasil Belajar Service Bawah Bola voli*". Dari hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa selama 4 kali ada perlakuan perbedaan atau ada pengaruh pada hasil belajar service bawah bola voli siswa kelas V SDN Pademawu Barat I dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual (video) yang dibuktikan oleh hasil uji beda *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus uji  $t$  *dependent* yang menghasilkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $7,075 > t_{tabel}$  dengan nilai sebesar 2,011 dalam taraf signifikan sebesar 5%. Sedangkan besar perbedaan penerapan media pembelajaran audiovisual (video)



terhadap hasil belajar service bawah bolavoli pada siswa kelas V SDN Pademawu Barat I adalah sebesar 10,05%.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmia (2014) dengan judul “*Penggunaan Media Praktikum Berbasis Video Dalam Pembelajaran IPA Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Suhu dan Perubahannya*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skor rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen lebih baik secara signifikan daripada skor rata-rata *posttest* siswa kelas kontrol yang ditunjukkan oleh skor rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen sebesar 61,37 dan skor rata-rata *posttest* siswa kelas kontrol sebesar 43,27 dengan nilai  $t_{hit} = 3,82 > t_{tab} = 2,01$  pada  $\alpha = 0,05$ . Sedangkan skor rata-rata gain hasil belajar IPA-Fisika siswa kelas eksperimen lebih baik secara signifikan daripada skor rata-rata gain hasil belajar IPA-Fisika siswa kelas kontrol yang ditunjukkan oleh skor rata-rata gain hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 0,40 dan skor rata-rata gain hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 0,24.

Penelitian yang dilakukan oleh Feryanto (2012) yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Keanekaragaman Hayati Di Kelas X-MA Nusantara Arjawinangun Kabupaten Cirebon*”. Dari hasil analisis data uji *descriptive gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dari 35 orang *sampel gain* eksperimen artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan Media Video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada konsep Keanekaragaman Hayati, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain artinya bahwa Penggunaan Media Video berpengaruh secara signifikan terhadap hasil

belajar siswa. Berdasarkan interpretasi skor angket respon Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas eksperimen yang berjumlah 10 item pernyataan pada konsep Keanekaragaman Hayati di kelas X MA Nusantara Arjawinangun Kabupaten Cirebon mayoritas siswa kelas eksperimen menyatakan Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa sangat kuat.

Penelitian yang dilakukan oleh Shofa (2015) dengan judul "*Keefektifan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungrejo 02 Mranggen*". Hasil analisis data penelitian uji hipotesis diperoleh harga  $t_{hitung}$  sebesar 3,705  $t_{tabel}$  sebesar 1,68 dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,705 > 1,68$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau dapat dikatakan bahwa perbedaan rata-rata kondisi awal dengan kondisi akhir signifikan. Kesimpulannya adalah terdapat keefektifan media video animasi terhadap kemampuan menulis karangan narasi dan hasil belajar siswa SD Negeri Bandungrejo 02 Mranggen"

Penelitian yang berjudul "*Model New Media/Video Programs in Arts Education: Case Study Research*" yang dilakukan oleh Black (2014). Pada penelitian tersebut Black berpendapat:

As a result of cheaper, accessible, and user-friendly technologies, there is an increasing volume of videos created by children, yet these works often lack excellence. Strong pedagogical practice is important to nurture excellence in video production, but there is scant literature in this area. In this paper, I examine best practices through a case study of three outstanding, diverse Canadian new media/video art programs at the middle and secondary levels in which students consistently gained recognition. I specifically looked at background information on each school, the structure and pedagogical approaches of the programs, and the strengths of each program. Although I found that the three programs had different

focuses, curricula, and teaching styles, the programs shared a project/content driven, student-centered curricula, combined with collaboration, and community outreach. The most significant of my findings was a focus on artistic and creative practices as opposed to technological ones to foster outstanding school video programs.

Arti dari pendapat tersebut yaitu Sebagai akibat dari yang lebih murah, dapat diakses, dan teknologi yang mudah digunakan, ada peningkatan jumlah video yang dibuat oleh anak-anak, namun karya-karya ini sering kekurangan keunggulan. Praktek pedagogis yang kuat penting untuk memelihara keunggulan dalam produksi video, tetapi ada sedikitnya literatur di daerah ini. Dalam tulisan ini, saya memeriksa praktek-praktek terbaik melalui tiga studi kasus yang beredar, beragam program media video seni baru Canadian ditingkat menengah dimana siswa secara konsisten mendapat pengakuan. Saya secara khusus melihat informasi latar belakang masing-masing sekolah, struktur dan pendekatan pedagogis program, dan kekuatan masing-masing program. Meskipun saya menemukan bahwa tiga program memiliki fokus yang berbeda, kurikulum, dan gaya mengajar, program bersama proyek/konten didorong, kurikulum yang berpusat pada siswa, dikombinasikan dengan kolaborasi, dan penjangkauan masyarakat. Yang paling signifikan dari temuan saya adalah fokus pada praktik artistik dan kreatif sebagai lawan yang teknologi untuk mendorong program video sekolah luar biasa.

Penelitian yang berjudul “*The Impact of Using Videos on Whole Language Learning in EFL Context*” yang ditulis oleh Mekheimer (2011). Pada penelitian ini Mekheimer berpendapat

Prior research, scant as it may be, indicated that exposure to supplementary video material can be beneficial to whole language

development. This study was set to measure improvement gains in aural/oral, reading and writing skills using data from an experiment that was conducted over a period of one academic year. Following an intensive, concentrated exposure to authentic video material accompanying a language skills development remedial programme and extensive videos of some selected dramatized famous literary works, students in an experimental group (n=33) demonstrated statistically significant gains scores over their peers in the control group (n=31) across all skills. This study demonstrated that authentic video, inducing satisfactory viewing comprehension as well as presented in an integrated language skills instruction, is a valuable approach to whole language teaching. The study ended in recommendations and pedagogical implications insightful for curriculum design and teaching theory.

Arti dari pendapat tersebut adalah Penelitian sebelumnya, kurang karena mungkin, menunjukkan bahwa paparan materi video tambahan dapat bermanfaat untuk pengembangan bahasa seluruh. Penelitian ini ditetapkan untuk mengukur keuntungan peningkatan pendengaran/lisan, keterampilan membaca dan menulis menggunakan data dari percobaan yang dilakukan selama periode satu tahun akademik. Berikut intensif, paparan terkonsentrasi untuk materi video otentik yang menyertai perkembangan kemampuan bahasa program remedial dan video yang luas dari beberapa karya sastra terkenal didramatisasi, siswa dalam kelompok eksperimen (n = 33) menunjukkan nilai keuntungan yang signifikan secara statistik atas rekan-rekan mereka di kelompok kontrol (n = 31) di semua keterampilan. Penelitian ini menunjukkan bahwa video otentik, merangsang pemahaman melihat memuaskan serta disajikan dalam sebuah instruksi kemampuan bahasa terpadu, merupakan pendekatan yang berharga untuk seluruh pengajaran bahasa. Studi ini berakhir di rekomendasi dan implikasi pedagogis wawasan untuk desain kurikulum dan teori mengajar.

Penelitian-penelitian tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran video dapat menambah kualitas pembelajaran. Penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai landasan dan penguat bagi peneliti dalam melakukan penelitian tentang keefektifan media pembelajaran video.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran IPA, peserta didik diharapkan mendapatkan pengalaman langsung yang berdampak pada kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari. Dalam hal ini, siswa dituntut aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan cara pengemasan pengalaman belajar yang menarik dan mampu membangkitkan keaktifan dan kreatifitas peserta didik untuk mencapai hasil yang memuaskan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengemas pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik adalah dengan penggunaan media belajar yang menarik dan mampu memberikan pengalaman yang berkesan untuk peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran secara komprehensif dan mencapai kompetensi yang diharapkan.

Media pembelajaran yang dirasa efektif dan menarik untuk mengemas pembelajaran lebih bermakna adalah media video. Media video adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Penggunaan media video sangat efektif dalam proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, atau kelompok. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi, efektif untuk

membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Media video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mengetahui perubahan dari waktu ke waktu.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengujicobakan pembelajaran dengan menggunakan media video pada kelas eksperimen dan menggunakan media konvensional pada kelas kontrol. Peneliti hendak membandingkan aktivitas dan hasil belajar di antara kedua kelas yang diberi perlakuan berbeda. Setelah itu dapat diketahui keefektifan media video pada materi peristiwa alam.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

$H_{01}$  : Tidak terdapat perbedaan aktivitas belajar IPA materi Peristiwa Alam pada siswa kelas V dengan menggunakan media video dibandingkan media gambar.

$H_{a1}$  : Terdapat perbedaan aktivitas belajar peserta didik kelas V terhadap media pembelajaran video dibandingkan media gambar.

$H_{02}$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPA materi peristiwa alam pada siswa kelas V dengan menggunakan media video dibandingkan media gambar.

$H_{a2}$  : Ada perbedaan hasil belajar IPA materi peristiwa alam pada siswa kelas V dengan menggunakan media video dibandingkan media gambar.

$H_{03}$  : Aktivitas belajar IPA materi peristiwa alam pada siswa kelas V antara yang menggunakan media video tidak lebih efektif daripada yang menggunakan media gambar.

$H_{a3}$  : Aktivitas belajar IPA materi peristiwa alam pada siswa kelas V antara yang menggunakan media video lebih efektif daripada yang menggunakan media gambar.

$H_{04}$  : Hasil belajar IPA materi peristiwa alam pada siswa kelas V antara yang menggunakan media video tidak lebih efektif daripada yang menggunakan media gambar.

$H_{a4}$  : Hasil belajar IPA materi peristiwa alam pada siswa kelas V antara yang menggunakan media video lebih efektif daripada yang tidak menggunakan media gambar.



## **BAB 5**

### **PENUTUP**

Bab kelima dalam skripsi ini yaitu bab penutup. Pada bab ini akan dijelaskan simpulan dan saran dari peneliti setelah dilaksanakannya penelitian. Bab penutup dalam skripsi ini dijelaskan sebagai berikut.

#### **5.1 Simpulan**

Penelitian telah dilaksanakan di SD Negeri Pretek 01 Kabupaten Batang dengan menggunakan kelas VA dan VB sebagai subjek penelitian. Jumlah populasi 42, terdiri dari 21 siswa kelas VA dan 21 siswa kelas VB. Kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media video sebagai media pembelajaran. Kelas kontrol menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian eksperimen yang berjudul “Keefektifan Media Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peristiwa Alam pada Kelas V SD Negeri Pretek 01 Kabupaten Batang”, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

- (1) Hasil penilaian aktivitas belajar IPA materi peristiwa alam pada siswa kelas V yang menggunakan media video memiliki perbedaan dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media gambar. Perbedaan tingkat aktivitas belajar siswa ditunjukkan dengan perbedaan nilai rata-rata aktivitas belajar. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata aktivitas siswa yaitu 75,99% pada pertemuan pertama dan 78,37% pada pertemuan kedua. Pada kelas kontrol



nilai rata-rata aktivitas belajar siswa yaitu 65,87% pada pertemuan pertama dan 68,65 pada pertemuan kedua. Perbedaan aktivitas belajar juga dihitung menggunakan program SPSS versi 21, melalui uji t yang dilakukan diperoleh nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $3,525 \geq 2,021$  dan nilai signifikansi  $< 0,05$  yaitu 0,001.

- (3) Hasil belajar IPA materi peristiwa alam pada siswa kelas V yang menggunakan media video memiliki perbedaan dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media gambar. Perbedaan hasil belajar ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar (*postest*) kedua kelas. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata yaitu 81,67 dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 72,14. Hasil uji t yang dihitung menggunakan program SPSS versi 21 diperoleh nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $3,325 \geq 2,021$  dan signifikansi  $< 0,05$  yaitu 0,002.
- (3) Hasil penilaian aktivitas belajar IPA materi peristiwa alam pada siswa kelas V yang menggunakan media video lebih efektif dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media gambar. Hasil uji keefektifan yang dihitung menggunakan program SPSS versi 21 diperoleh  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $4,423 \geq 1,725$ .
- (4) Penilaian hasil belajar IPA materi peristiwa alam pada siswa kelas V yang menggunakan media video lebih efektif dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media gambar. Hasil uji keefektifan yang dihitung menggunakan program SPSS versi 21 diperoleh  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $4,348 \geq 1,725$ .

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan pada pembelajaran IPA materi Peristiwa Alam dengan menggunakan media video pada siswa kelas V SD Negeri Pretek 01, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

- (1) Hendaknya guru selalu berinovasi dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Dengan demikian, siswa tidak merasa bosan dan lebih semangat mengikuti pembelajaran.
- (2) Sekolah sebaiknya memberi fasilitas dan kelengkapan yang mendukung media pembelajaran dan memberikan keleluasaan kepada guru untuk menerapkan media pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
- (3) Guru dalam memilih media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan anak. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung materi yang disampaikan akan lebih mudah dimengerti dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- (4) Agar pembelajaran lebih bermakna maka guru dituntut untuk bisa memadukan media yang akan dipergunakan sesuai dengan materi yang diajarkan sesuai dengan peran guru dalam dunia pendidikan harus bisa dengan sepenuhnya menjalankan tanggung jawabnya terhadap peserta didik.
- (5) Guru bisa menerapkan media pembelajaran video ini dalam pembelajaran IPA pada materi yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- A'mal, Ziyadatul. 2011. *Efektivitas Video Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Siswa Kelas X MAN 1 Semarang. Skripsi.* Institut Agama Islam Negeri Walisongo. Online: <http://library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk1/132/jtptiain-gdl-ziyadatula-6569-1-fileskr-1.pdf>. Diakses pada 14 April 2016.
- Albaniah, Tanty. 2014. *Hubungan Penggunaan Media Video Pembelajaran dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 76/1 Sungai Buluh.* Jurnal. Universitas Jambi. Online: <http://e-campus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data.pdf/jurnalmhs/artikel.AIDIP136.pdf>. Dikases 1 Juni 2016.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azmiyawati. dkk. 2008. *BSE IPA Salingtemas untuk kelas V SD/MI.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional .
- Citation: Black, J. (2014). *Model new media/video programs in arts education: Case study research.* International Journal of Education & the Arts, 15(6). Retrieved from <http://www.ijea.org/v15n6/>. Diakses pada 1 Juni 2016.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum & Konsep Islami.* Bandung: Refika Aditama.
- Feryanto. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Keanekaragaman Hayati Di Kelas X MA Nusantara Arjawinangun Kabupaten Cirebon.* Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. Online: [http://web.iaincirebon.ac.id/ebook/repository/FERYANTO\\_07460856\\_O\\_K.pdf](http://web.iaincirebon.ac.id/ebook/repository/FERYANTO_07460856_O_K.pdf). Diakses pada 14 April 2016.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Iskandarwasid dan Dadang Sunendar. 2015. *Strategi Pembelajaran Bahasa.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

- Maleeva, Hanna Puji. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Media Video Materi Gunung dan Kebencanaan Kelas VII SMP Muhammadiyah 4 Sambu, Boyolali 2014/ 2015*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Online: <http://eprints.ums.ac.id/35133/3/HALAMAN%20DEPAN.pdf>. Diakses pada 14 April 2016.
- Mekheimer.Abdel Gawad. 2011. *The Impact of Using Video on Whole Language Learning in ELF Context*. Online: <http://www.awej.org/images/AllIssues/Volume2/Volume2Number2April2011/1.pdf>. Diakses pada 1 Juni 2016.
- Mikarsa, Hera Lestari dkk. 2007. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mukminin, Yofa Anshorul. 2014. *Penerapan Media Pembelajaran Audiovisual (Video) Terhadap Hasil Belajar Service Bawah Bola voli*. Jurnal. Universitas Negeri Surabaya. Online.: [ejournal.unesa.ac.id/article/13090/68/article.pdf](http://ejournal.unesa.ac.id/article/13090/68/article.pdf). Diakses pada 11 Mei 2016.
- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Online.<http://unm.ac.id/files/surat/pp-19-tahun-2005-ttg-snp.pdf>. Diakses pada 11 Maret 2016.
- Priyatno. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmia Sitti. 2014. *Penggunaan Media Praktikum Berbasis Video Dalam Pembelajaran IPA Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Suhu dan Perubahannya*. Skripsi. Online: [ojs.unm.ac.id/index.php/JSdPF/article/download/964/236](http://ojs.unm.ac.id/index.php/JSdPF/article/download/964/236). Diakses pada 11 Mei 2016.
- Rifa'i, Achmad. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Shofa, Vina Mardliyatus. 2015. *Keefektifan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungrejo 02 Mranggen*. Jurnal. Universitas PGRI Semarang. Online: [prosiding.upgrismg.ac.id/index.php/pgsd2015/pgsd2015/paper/view/566/521](http://prosiding.upgrismg.ac.id/index.php/pgsd2015/pgsd2015/paper/view/566/521). Diakses pada 11 Mei 2016.

- Slameto.2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suciati dkk. 2007. *Belajar & Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syuri, Ita dan Nurhasanah. 2011. *Next Step IPA Aktif 5*. Jakarta: Erlangga.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulina, Wati Roma. 2013. *Penggunaan Video terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah oleh Siswa*. Jurnal. Universitas Lampung. Online: <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JBT/article/view/2089/1248>. Diakses pada 14 April 2016.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Online: <http://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>. Diakses pada 11 Maret 2016.
- Widoyoko. 2015. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yoni, Acep. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Zainul, Azmawi. 2007. *Tes dan Asesmen di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.