

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Media

##### a. Pengertian Media

Media adalah alat perantara dalam komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed material*), komputer, dan lain sebagainya<sup>9</sup>.

Media ialah “suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan”<sup>10</sup>. Media juga dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Dian Idriana, *Ragam Alat Bantu Pengajaran*, Cet. Pertama Jogjakarta: DIVA press, 2011, hlm.13

<sup>10</sup> Suranto, *Komunikasi Perkantoran; Prinsip Komunikasi untuk Meningkatkan Kinerja Perkantoran, Cetakan I*, (Depok, Yogyakarta : Media Wacana, 2005). Hlm 16

<sup>11</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Insan Madani, 2012). Hlm 29

Dengan demikian media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik, karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, selain itu media juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar.

#### **b. Klasifikasi dan Macam- macam Media Pembelajaran**

Secara umum media pembelajaran dibagi atas tiga macam kategori, sebagai berikut:

- 1) Media audio dengan kemampuannya menyampaikan suara.
- 2) Media visual berupa media yang menampilkan gambar diam.
- 3) Media audio visual merupakan media yang menampilkan suara dan gambar.

Media pembelajaran dapat digolongkan kedalam katagori diantaranya:

- 1) Audio: kaset audio, siaran radio, radio, telepon, MP3.
- 2) Cetak: buku pelajaran, brosur, modul, brosur, dan lain sebagainya.
- 3) Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi dengan bahan tertulis.
- 4) Proyeksi visual diam: *over head transparent (OHT)*.
- 5) Proyeksi audio visual diam: slide bersuara.
- 6) Visual gerak: film bisu

- 7) Audio visual gerak: video/vcd/televisi.
- 8) Objek fisik: benda nyata, model.
- 9) Manusia dan lingkungan: guru, teman, dan lain sebagainya.
- 10) Komputer

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat memberikan penjelasan dalam penyajian pesan dan informasi sehingga dapat mempermudah dalam meningkatkan proses penyampaian materi dan hasil belajar.

- 1) Media pembelajaran dapat mendorong peningkatan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 2) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 3) Media pembelajaran dapat memberikan persamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka, serta kemungkinan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014), hlm 29.

## 2. Media Pembelajaran Video

### a. Pengertian Media Video

Video merupakan media yang dapat dimanfaatkan dalam proses penyampaian pesan di dalam suatu proses pembelajaran. Dalam media video ada dua elemen yang saling berkaitan yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio membantu peserta didik dalam proses menerima materi pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

Menurut Sukiman dalam bukunya Azhar Arsyad, video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Pada hakikatnya video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara yang proses perekamannya dan penayangannya melibatkan teknologi tertentu.<sup>13</sup>

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan di atas yaitu media video merupakan salah satu media yang melibatkan dua elemen yang saling berkaitan yaitu audio dan visual. Hal ini sangat berguna dalam proses belajar mengajar di dalam kelas melalui teknologi dan sarana prasarana yang mendukung.

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm.49

## **b. Karakteristik Media Pembelajaran Video**

### 1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat menambah pemahaman pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga otomatis informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

### 2) *Stand Alone* (berdiri sendiri).

Video yang dikembangkan dapat digunakan sendiri pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

### 3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Media video menyajikan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa pada umumnya. Paparan informasi yang disajikan bersifat membantu dan mudah dipahami oleh pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

### 4) Representasi isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

### 5) Visualisasi dengan media

Materi dibuat secara multimedia dimana didalamnya terkandung teks, animasi, *sound*, dan video sesuai tuntutan materi. Materi materi

yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau bahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spech system komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam lingkup sekolah, tetapi juga dirumah.<sup>14</sup>

**c. Tujuan Media Pembelajaran Video**

Tujuan dari penggunaan media video dalam membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Mempermudah prnyampaian materi pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran di kelas
- 3) Menjaga relevansi antara pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
- 4) Membantu pemusatan perhatian saat proses pembelajaran.

**d. Manfaat Media Pembelajaran Video**

Manfaat media video dalam proses pembelajaran siswa, di antaranya sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

---

<sup>14</sup> Ta'dibia, *jurnal ilmiah pendidikan agam islam*, vol 7 nomor 1, mei 2017

- 2) Bahan pembelajaran lebih jelas dalam proses penyampaian sehingga dapat lebih dipahami siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya berpusat kepada guru, sehingga siswa lebih fokus dan guru tidak kehabisan tenaga dalam menyampaikan materi pelajaran.
- 4) Siswa dapat memperbanyak aktivitas dalam belajar, karena dalam proses pembelajaran tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

**e. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Video**

Kelebihan media pembelajaran Video

- 1) Dapat Mengatasi jarak dan waktu
- 2) Mampu menggambarkan peristiwa-yang terjadi pada masa lampau dengan realistis dalam waktu yang singkat
- 3) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- 4) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- 5) Pesan yang disampaikannya cepat dan mudah diingat.
- 6) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- 7) Mengembangkan imajinasi
- 8) Memperjelas hal-hal yang tidak bisa digambarkan dalam fikiran dan memberikan penjelasan yang lebih realistis

- 9) Mampu berperan sebagai media utama dalam menggambarkan realitas sosial yang akan dipelajari
- 10) Mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya<sup>15</sup>

#### Kelemahan Media Video Pembelajaran

- 1) Seperti media audio-visual yang lain, video lebih menekankan pentingnya penyampaian materi dibandingkan proses pengembangan materi tersebut.
- 2) Pemanfaatan media terbilang dalam pemakaiannya membutuhkan biaya yang tidak sedikit karena memerlukan beberapa komponen untuk mendukung dalam penggunaannya.
- 3) Penayangannya juga terkait peralatan lainnya seperti video player, layar bagi kelas besar beserta LCD nya, dan lain-lain.<sup>16</sup>

Setiap media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pasti terdapat sebuah kelemahan dan kelebihan. Pemilihan media yang tepat dalam proses penyampaian materi sangat penting guna mencapai tujuan dalam suatu proses pembelajaran. Ketepatan tersebut akan menjadikan proses dalam pembelajaran menjadi optimal. Kesesuaian isi yang akan ditampilkan pada video harus sesuai dengan tema pada materi yang disampaikan pada pembelajaran tersebut.

---

<sup>15</sup> Cheppy Riyana, *pedoman pengembangan media video*, (jakarta: P3AI UPI, 2007)

<sup>16</sup> Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran Paud*, (Jogjakarta : A-RUZZ MEDIA, 2012) h.213

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil ialah sesuatu yang diadakan oleh hasil usaha, pendapatan, perolehan, buah.<sup>17</sup> Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>18</sup>

Hasil belajar peserta didik merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm.3

<sup>18</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2009), hlm. 45

<sup>19</sup> *Ibid.*,

Menurut Hamalik hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas. Sudjana menyebutkan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah melalui proses belajar siswa diharapkan mampu menunjukkan mereka dapat mencapai tujuan belajar yaitu hasil belajar.<sup>20</sup>

Jadi, hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan oleh hasil usaha berupa kemampuan- kemampuan yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik setelah melalui proses belajar, sehingga terbentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan mampu mencapai tujuan belajar.

Sebagaimana telah dimaklumi, dalam sejarah pengukuran dan penilaian pendidikan tercatat, bahwa pada kurun waktu tahun empat puluhan, beberapa orang pakar pendidikan di Amerika Serikat yaitu Benjamin S. Bloom, M. D. Englehard, E. Frust, W. H. Hill, Daniel R. Krathwohl dan didukung pula oleh Ralph E. Tylor, mengembangkan suatu metode pengklasifikasian tujuan pendidikan yang disebut *taxonomy*. Ide untuk membuat taksonomi itu muncul lebih kurang setelah mereka berkumpul dan mendiskusikan pengelompokan tujuan pendidikan, yang akhirnya melahirkan suatu karya Bloom dan kawan-kawannya itu, dengan judul: *Taxonomy of Educational Objectives*.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Sudjana, Nana, *penilaian hasil proses belajar mengajar*, (bandung: PT. ramaja rosdakarya, 2010).

<sup>21</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm.49

Benjamin S, Bloom dan kawan-kawannya itu berpendapat bahwa taksonomi (pengelompokan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu pada tiga jenis *domain* (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu:

- 1) Ranah proses berfikir (*cognitive domain*)
- 2) Ranah nilai atau sikap (*affective domain*)
- 3) Ranah keterampilan (*psychomotor domain*).<sup>22</sup>

Taksonomi (pengelompokan) tujuan Pendidikan dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Hasil Belajar Kognitif
  - a) Pengetahuan (*Knowledge*) adalah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom dalam ranah kognitif ini terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang tersebut adalah.
  - b) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat menggali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.<sup>23</sup>
  - c) Pemahaman (*Comprehension*) yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan

---

<sup>22</sup>Anas Sujiono, *Pengantar Evaluasi...*, hlm. 49

<sup>23</sup>Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm.69

ini dijabarkan lagi menjadi tiga yaitu menerjemahkan, menafsirkan, dan mengeksplorasi.<sup>24</sup>

- d) Penerapan atau Aplikasi (*Application*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mengeluarkan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.<sup>25</sup>
- e) Analisis (*Analysis*) yaitu jenjang pengetahuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.<sup>26</sup>
- f) Sintesis (*Synthesis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana, atau mekanisme.<sup>27</sup>
- g) Evaluasi (*Evaluation*) adalah merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Penilaian atau evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, misalnya seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia

---

<sup>24</sup>Anas Sujiono, *Pengantar...*, hlm. 50

<sup>25</sup>Rusman, *Pembelajaran Tematik ...*, hlm. 69

<sup>26</sup>Rusman, *Pembelajaran Tematik ...*, hlm. 69

<sup>27</sup>Rusman, *Pembelajaran Tematik ...*, hlm. 69 .

akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

## 2) Hasil Belajar Afektif

Taksonomi untuk daerah afektif mula-mula dikembangkan oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang berjudul *Taxonomy of Educational Objectives: Affective Domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi

Ranah afektif ini oleh Krathwohl dan kawan-kawan ditaksonomi menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu : (1) *receiving* (2) *responding* (3) *valuing* (4) *organization* (5) *characterization by a value or value complex*. Pengelompokan lima jenjang tersebut dapat dijelaskan dibawah ini:<sup>28</sup>

- a) *Receiving* atau *Attending* adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Termasuk dalam jenjang ini misalnya adalah kesadaran dan keinginan untuk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang datang dari luar. *Receiving* atau *attending* sering diberi pengertian sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau suatu obyek.

---

<sup>28</sup>Anas Sujiono, *Pengantar...*, hlm. 50

- b) *Responding* mengandung arti “adanya partisipasi aktif”. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara
- c) *Valuing* Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan. Contoh hasil belajar afektif jenjang *valuing* adalah tumbuhnya kemauan yang kuat pada diri peserta didik untuk berlaku disiplin, baik di sekolah, di rumah maupun di tengah-tengah kehidupan masyarakat.
- d) *Organization* artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum. Mengatur dan mengorganisasikan merupakan pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk di dalamnya hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e) *Characterization by Value or Value Complex* yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Disini proses internalisasi nilai telah menempati tempat tertinggi dalam suatu hierarki nilai. Nilai itu telah tertanam secara konsisten pada

sistemnya dan telah mempengaruhi emosinya. Ini merupakan tingkatan afektif tertinggi, karena sikap batin peserta didik telah benar-benar bijaksana.

### 3) Hasil Belajar Psikomotorik

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotorik ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.<sup>29</sup>

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Namun tidak berarti bahwa ranah-ranah yang lainnya tidak dipakai dalam menilai hasil belajar siswa, maka untuk bisa menyatukan ranah-ranah tersebut ada prinsip-prinsip penilaian yang harus diperhatikan, yaitu : Dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas

---

<sup>29</sup>Ghufron, M. Nur dan Rini Risnawati, *Gaya Belajar Kajian Teoritik*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012, h.5

abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian, dan interpretasi hasil penelitian. Sebagai patokan atau rambu-rambu dalam merancang penilaian hasil belajar adalah kurikulum yang berlaku dan buku pelajaran yang digunakan.<sup>30</sup>

## **b. Alat Penilaian Hasil Belajar**

### 1) Tes Subjektif

Webster's Collage mengutarakan serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>31</sup> Bentuk-bentuk tes adalah sebagai berikut:

- a) Tes tertulis dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam jumlah yang besar, tempat terpisah dan waktu yang bersamaan.<sup>32</sup> Tes tertulis dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam jumlah yang besar, tempat terpisah dan waktu yang bersamaan. Karena sifatnya yang tertulis prosedurnya hanya membagikan lembar soal tertulis kepada siswa, siswa mengerjakan soal hingga selesai lalu lembar tes dikembalikan atau dikumpulkan kepada panitia atau pengawas.
- b) Tes uraian terbatas pertanyaan telah diarahkan kepada hal-hal tertentu atau di tentukan batasan-batasan tertentu. Pembatasan bisa

---

<sup>30</sup> Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video ...* 15

<sup>31</sup> Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010). hlm. 32

<sup>32</sup> Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2009). Hlm. 195

dari segi ruang lingkup, sudut pandang dan indikator-indikatornya.<sup>33</sup>

- c) Tes Objektif banyak digunakan dalam menilai hasil belajar. Hal ini dikarenakan luasnya bahan pelajaran yang dapat dicakup dalam tes, juga lebih mudah dalam melakukan penskoran. Tes obyektif dikenal dalam beberapa bentuk seperti, soal jawaban singkat, benar salah, menjodohkan, dan pilihan ganda.<sup>34</sup>
- d) Tes lisan adalah tes dengan menggunakan bahasa lisan. Pendekatan lisan bertujuan untuk mengungkapkan sebanyak mungkin pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi yang diuji. Tes lisan memberikan kesempatan kepada siswa dan guru. untuk menentukan seberapa baik orang dapat mengatur dan menyimpulkan dan mengekspresikan dirinya.<sup>35</sup>
- e) Tes Tindakan (performance test) merupakan penilaian dengan berbagai macam tugas. Tes tindakan memungkinkan situasi dimana siswa diminta untuk mendemonstrasikan dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah didapatkannya. Pengetahuan yang telah didapatkannya kemudian dituangkan kedalam berbagai macam konteks sesuai dengan kriteria yang diinginkan oleh penguji.<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar...* hlm. 38.

<sup>34</sup> Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. ...* hlm. 44.

<sup>35</sup> Farida Yusuf Tayibnapis. *Evaluasi Program dan Instrument Evaluasi untuk Program Pendidikan Dan Penelitian.* (Jakarta: Rineka Cipta. 2008). hlm. 219-221

<sup>36</sup> Farida Yusuf Tayibnapis. *Evaluasi Program dan Instrument Evaluasi Untuk Program Pendidikan dan Penelitian....* hlm. 200.

f) Teknik non-tes berarti melaksanakan penilaian dengan tidak melalui tes. Yang tergolong teknik non-tes adalah:

- 1) Skala bertingkat (*rating scale*) Skala menggambarkan suatu nilai yang berbentuk angka terhadap suatu hasil pertimbangan.
- 2) Kuesioner (*questioner*) juga disebut dengan angket. Pada dasarnya kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden).
- 3) Daftar cocok (*check list*) adalah deretan pertanyaan (yang biasanya singkat-singkat), dimana responden yang dievaluasi tinggal membubuhkan tanda cocok ( $\surd$ ) ditempat yang sudah disediakan.
- 4) Wawancara (*interview*) adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara Tanya jawab sepihak. Dikatakan sepihak karena responden tidak diberi kesempatan sama sekali untuk mengajukan pertanyaan. Wawancara dapat dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara bebas (responden diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapatnya) dan terpimpin (responden tinggal memilih jawaban yang sudah dipersiapkan oleh penanya).
- 5) Pengamatan (*observation*) adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Ada dua jenis observasi yaitu

observasi partisipan ( pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang diamati) dan observasi non-partisipan (pengamat tidak terlibat langsung dengan obyek yang diamati).

- 6) Riwayat hidup adalah gambaran tentang keadaan seseorang selama dalam masa kehidupannya. Dengan mempelajari riwayat hidup, maka peneliti dapat menarik suatu kesimpulan tentang kepribadian, kebiasaan, dan sikap dari objek yang diteliti.<sup>37</sup>
- 7) Teknik tes maupun teknik non-tes merupakan alat evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur suatu prestasi belajar ataupun prestasi dalam pekerjaan. Akan tetapi masing-masing alat evaluasi memiliki karakteristik dan kesesuaian terhadap obyek yang diteliti.<sup>38</sup>

Teknik tes maupun teknik non-tes merupakan alat evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur suatu prestasi belajar ataupun prestasi dalam pekerjaan. Akan tetapi masing-masing alat evaluasi memiliki karakteristik dan kesesuaian terhadap obyek dan konteks yang ingin di evaluasi.

---

<sup>37</sup> Suharsimi Arikunto. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2009), hlm. 31.

<sup>38</sup> Suharsimi Arikunto. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2009), hlm. 31

## 4. Pembelajaran IPS

### a. Pengertian IPS

*Nation council for the social student (NCSS) of United States* mendefinisikan IPS sebagai ilmu yang mengkaji politik, budaya, dan aspek-aspek lingkungan dari suatu masyarakat pada masa lalu dan yang akan datang.<sup>39</sup> Istilah Ilmu *Pengetahuan Sosial* yang disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*sosial studies*” di kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara barat seperti Australia dan Amerika.<sup>40</sup> IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.<sup>41</sup> Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.<sup>42</sup>

Dalam mengembangkan pendidikan IPS tidak hanya terpaku pada perkembangan kompetisi yang mana hanya berkaitan dengan aspek intelektualnya saja. Ada salah satu faktor yang dapat dikembangkan

---

<sup>39</sup>Sapriyah. dkk. *Konsep Dasar IPS* (Bandung: Yasindo Multi Aspek, 2008), 3

<sup>40</sup>Sapriyah, *Pendidikan IPS* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 19

<sup>41</sup>Sardjiyo, dkk, *Pendidikan IPS di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 1.26

<sup>42</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam teori dan praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), 124.

sebagai mutu yang seharusnya dikuasai semua siswa dalam suatu pendidikan adalah keterampilan sosialnya. Selanjutnya keterampilan menar, memilih dan mengolah dan menggunakan informasi memberdayakan diri serta keterampilan bekerjasama dengan kelompok yang baik merupakan suatu hal penting yang harus dimiliki oleh siswa yang nantinya akan menjadi warga penerus bangsa yang dewasa dan berkompeten secara aktif di masa yang akan datang. Beberapa pengertian IPS menurut para ahli:

- 1) Moeljono Cokrodikarjo menyatakan pendapat bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan bentuk perwujudan dari pendekatan Intersisipliner ilmu sosial dari berbagai cabang ilmu sosial yaitu, sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan ekologi manusia yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah di pahami.<sup>43</sup>
- 2) Nu'man Soemantri mengemukakan pendapat bahwa IPS merupakan rangkuman dari ilmu – ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SMP, SLTP dan SLTA.
- 3) S. Nasution mengemukakan bahwa IPS merupakan pelajaran fusi atau gabungan sejumlah mata pelajaran sosial dan merupakan bagian dari

---

<sup>43</sup> Nadir dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*. Surabaya: Amanah Pustaka. 2009. Hal 10

kurikulum sekolah yang sangat berhubungan antara peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai ilmu.<sup>44</sup>

#### **b. Pengertian Pembelajaran IPS**

Kata pembelajaran bisa dikatakan diambil dari kata *instruction* yang berarti serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Dalam pembelajaran segala kegiatan berpengaruh langsung terhadap proses belajar siswa, ada interaksi siswa yang tidak dibatasi oleh kehadiran guru secara fisik lahiriah, akan tetapi siswa dapat berinteraksi dan belajar melalui media cetak, elektronik, media kaca dan televisi, serta radio. Dalam suatu definisi pembelajaran dikatakan upaya untuk siswa dalam bentuk kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode dan strategi yang optimal untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.<sup>45</sup>

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.<sup>46</sup> Pasal 1 butir 20 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan

---

<sup>44</sup> Miftahudin. *Revitalisasi IPS Dalam Prespektif Global*. Jurnal Tribakti, Vol. 27 No.2 ISSN; 1411-9919, E-ISSN 2502-3047 .2016

<sup>45</sup>Ali Hamzah, Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 2014),

<sup>46</sup>Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual* (Bandung:Refika Aditama, 2011), .3.

belajar. Ada terkandung lima komponen pembelajaran, yaitu interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.<sup>47</sup>

Jadi pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu. Berdasarkan pengertian IPS dan pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran IPS adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan IPS yang dipelajari.

### **c. Tujuan pembelajaran IPS**

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat tercapai manakala program-

---

<sup>47</sup>Tim Penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi ketiga*, ( Jakarta: pusat bahasa, 2008), .24.

program IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.<sup>48</sup> Secara umum tujuan pendidikan IPS adalah :

- 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak dimasyarakat.
- 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- 4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- 5) membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Berikut ini adalah penelitian terdahulu sejenis dari skripsi dan jurnal pendidikan yang diambil dalam kurun waktu lima tahun terakhir:

1. Penelitian ini dikemukakan oleh Gustiar Aldi Septiana ini meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa

---

<sup>48</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam teori dan praktek* (Jakarta:Prestasi Pustaka Publisher, 2007), h.128

Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen di MTs Raudlatul Ulum Pasirgadung - Mancak) Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat pengaruh positif penggunaan video terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTs Raudlatul Ulum Pasirgadung – Mancak.<sup>49</sup>

2. Penelitian ini dikemukakan oleh Putri Rika Novita ini meneliti tentang Pengaruh Pemanfaatan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koloid di Kelas XI SMAN 10 Aceh Barat Daya. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media video dengan hasil belajar siswa yang diajarkan tidak menggunakan media video pada materi Koloid di kelas XI SMAN 10 Aceh Barat Daya.<sup>50</sup>
3. Penelitian ini dikemukakan oleh Nafi'atul Hasanah meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTs Darul Huda Wonodadi Blitar Tahun 2018-2019. Berdasarkan penelitian yang dilakukan hasil penelitian mendapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar Fiqih.<sup>51</sup>
4. Penelitian ini dikemukakan oleh Deliza Oktavira meneliti tentang Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil

---

<sup>49</sup> Gustiar Aldi Septiana; *Penggunaan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen di MTs Raudlatul Ulum Pasirgadung - Mancak)*, (Banten: 2018), dalam <http://www.repository.uinbanten.ac.id>, di akses pada tanggal 4 Januari 2021

<sup>50</sup> Putri Rika Novita; *Pengaruh Pemanfaatan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koloid di Kelas XI SMAN 10 Aceh Barat Daya* (Banda Aceh: 2017), di akses pada tanggal 4 Januari 2021

<sup>51</sup> Nafi'atul Hasana; *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTs Darul Huda Wonodadi Blitar Tahun 2018-2019*, (Tulungagung, 2018), dalam [www.repository.iain-tulungagung.ac.id](http://www.repository.iain-tulungagung.ac.id)

Belajar Seni Rupa Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Timpeh. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan penggunaan media video bisa mempermudah guru dalam mengamati seberapa jauh kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah di sampaikan. Serta siswa bisa dengan mudah menilai suatu karya dengan menggunakan media pembelajaran kartu apresiasi.<sup>52</sup>

5. Penelitian ini dikemukakan oleh Chairul Rizka Hidayat meneliti tentang pengaruh media media video materi banjir dan kebencanaan terhadap hasil belajar kelas VII di SMPN 03 colomadu kabupaten karanganyar, 2016. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil nilai rata-rata belajar.

**Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian**

| No | Peneliti dan Judul   | Perbedaan  | Persamaan   |
|----|--|--|---|
| 1  | Gustiar Aldi Septiana<br>“Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen di MTs Raudlatul Ulum Pasirgadung- Mancak)”             | a) Kelas VII.<br>b) Mata pelajaran Fiqih                           | a) Sama– sama meneliti pengaruh penggunaan video terhadap hasil belajar MTs<br>b) Metode penelitian sama yaitu kuantitatif. |
| 2  | Nafi’atul Hasanah<br>“Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Darul Huda Wonodadi Blitar Tahun 2018-2019” | a) Mata pelajaran fiqih<br>b) Peneliti mengkaji prestasi belajar . | a) Penelitian ini sama-sama membahas mengenai media pembelajaran video<br>b) Jenjang sekolah menengah                       |
| 3  | Putri Rika<br>“Pengaruh Pemanfaatan Media  | a) Mata pelajaran IPA  | a) Metode penelitian yang digunakan   |

<sup>52</sup> Deliza Oktavir; *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Timpeh*, (Padang, 2018), dalam [www.ejournal.unp.ac.id](http://www.ejournal.unp.ac.id), di akses pada tanggal 4 Januari 2021

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|   | Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koloid di Kelas XI SMAN 10 Aceh Barat Daya”  | b) Jenjang pendidikan yang menjadi lokasi penelitian adalah sekolah menengah atas | sama dengan menggunakan penelitian lapangan dengan jenis kuantitatif.   |
| 4 | Deliza Oktavira “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Timpeh”                       | a) Mata pelajaran seni rupa<br>b) Lokasi penelitian                               | a) Jenjang Pendidikan di tingkat SMP sederajat.<br>b) Metode penelitian yang digunakan sama dengan menggunakan penelitian lapangan dengan jenis kuantitatif                           |
| 5 | Chairul Rizka Hidayat “Pengaruh Media video Materi Banjir dan Kebencanaan Terhadap Hasil Belajar Kelas VII di SMPN 03 Colomadu Kabupaten Karanganyar, 2016” | a) Latar belakang lokasi penelitian.  | a) Penelitian ini sama-sama membahas dan mengkaji mengenai hasil belajar.<br>b) Metode penelitian yang digunakan sama dengan menggunakan penelitian lapangan dengan jenis kuantitatif |

### C. Kerangka Berfikir

Menurut Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>53</sup>

Kerangka berpikir penelitian ini seperti pada gambar berikut ini:

**Bagan 2.1 Kerangka Berfikir**



---

<sup>53</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 67