

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang bertujuan untuk membatasi kemampuan belajar siswa secara efektif. Kegiatan pembelajaran yang efektif menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran siswa dan guru terdapat kegiatan memilih, menentukan dan mengembangkan metode untuk mencapai hal yang diharapkan.²

Proses pembelajaran merupakan bagian terpenting dari kegiatan pendidikan di sekolah.³ Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan di mana terjadi interaksi antara komponen pembelajaran (guru dan siswa) dengan sumber belajar di lingkungan pembelajaran.⁴ Menurut Slameto pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu mengantar peserta didik mencapai fungsi dan tujuan pendidikan.⁵

Kegiatan pembelajaran di sekolah biasanya dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah secara tatap muka. Namun karena dampak dari mewabahnya virus Covid-19 kegiatan pembelajaran saat ini belum dapat dilakukan secara tatap muka. Organisasi Kesehatan Dunia ataupun *World Health Organization* melaporkan virus corona bagaikan pandemi. Status ini naik berubah dari semulanya epidemik menjadi pandemik.⁶

Akibatnya pemerintah mengeluarkan kebijakan agar semua masyarakat untuk melakukan jaga jarak atau *social distancing* untuk menghentikan penyebaran virus Covid-19. Kebijakan tersebut

² Ni Made Sunilawati, Nyoman Dantes, dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kemampuan Numerik Siswa Kelas IV SD*, jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 3, 2003.

³ Lili Ardayani, *Proses Pembelajaran dalam Interaksi Edukatif*, Itqan Vol. 8, No. 2, 2017, hal. 188.

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2019), hal. 59.

⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 66.

⁶ Masrul, dkk. *Pandemik Covid-19 Persoalan dan Refleksi di Indonesia*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 1-2.

mengakibatkan seluruh aktivitas masyarakat yang dulu dilakukan di luar rumah kini harus dibatasi serta kegiatan pembelajaran di sekolah pun harus dihentikan. Dampak yang ditimbulkan dari Covid-19 ini juga terjadi pada sistem pembelajaran sekolah/madrasah untuk melakukan *social distancing*. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19), Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menghimbau bahwa semua lembaga pendidikan baik negeri maupun swasta melaksanakan proses belajar dilakukan dengan jarak jauh tanpa harus bertatap muka.⁷ Karena adanya himbauan tersebut membuat semua lembaga pendidikan merubah proses pembelajaran yang mulanya dilakukan tatap muka atau secara langsung menjadi pembelajaran online atau pembelajaran daring.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan *aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas*, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.⁸ Pelaksanaan pembelajaran dengan sistem daring seperti saat ini menuntut guru untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik agar mudah diterima dan dipahami oleh siswa, tanpa mengurangi kualitas materi dan target pencapaian belajar siswa meskipun proses pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka.⁹

Batasan-batasan pelaksanaan daring telah diatur oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020. Adapun batasan-batasannya, yaitu:¹⁰ 1) Siswa tidak dibebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum

⁷ Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam <https://pusdiklat.kemendikbud.go.id/surat-edaran-mendikbudno-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebarancorona-virus-disease-covid-1-9/>, diakses pada tanggal 24 Maret 2021, Pukul: 20:05.

⁸ Ali Sadikin, dkk, *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Vol. 06, No. 02, 2020, hal. 216.

⁹ Ibid., hal. 22-23.

untuk kenaikan kelas, 2) Pembelajaran dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, 3) Difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai Covid-19, 4) Tugas dan aktivitas disesuaikan dengan minat dan kondisi siswa, serta mempertimbangkan kesenjangan akses dan fasilitas belajar di rumah, 5) Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dari guru, tanpa harus berupa skor/nilai kuantitatif.

Pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika sebenarnya memberikan dampak positif terhadap siswa. Adapun dampak positif pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika ialah siswa mempunyai keleluasaan waktu belajar sehingga dapat belajar kapanpun dan di manapun.¹¹ Pelaksanaan pembelajaran daring selain memberikan dampak positif juga ditemukan beberapa kendala atau *problem* yang ada di MI/SD. Ketidaksiapan guru pada proses pembelajaran daring bisa menjadi masalah tersendiri bagi guru dan siswanya. Rendahnya hasil pembelajaran matematika disebabkan oleh banyak hal, salah satunya karena kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan dan karena kurangnya keselarasan siswa itu sendiri atau sifat konvensional, yang mana siswa tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran dan sebagian besar keaktifan kelas didominasi oleh guru.¹²

Marpaung mengatakan bahwa, belajar matematika berkaitan dengan belajar konsep-konsep abstrak, dan siswa merupakan makhluk psikologis, maka pembelajaran matematika harus didasarkan atas karakteristik matematika dan siswa itu sendiri.¹³ Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep

¹¹ Wahyu Aji Fatma Dewi, *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*, Jurnal Universitas Kristen Satya Wacana, hal. 2.

¹² Indra Cahya Firdaus, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Konsep Diri Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Jurnal Informatika Universitas Pamulang, Vol. 2, No. 1, 2017.

¹³ Dwi Rachmayani, *Penerapan Pembelajaran Reciprocal Teaching untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 3, No. 1, 2020.

matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu.¹⁴

Menurut Latuheru media pembelajaran ialah media semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) dari sumber penerima pesan dalam hal ini adalah anak didik.¹⁵ Sedangkan menurut Sugiarto media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran.¹⁶ Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, yaitu untuk meningkatkan motivasi dan merangsang siswa untuk lebih giat dalam belajar. Media dapat mendorong siswa untuk aktif dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa melakukan praktik secara benar.

Media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu video. Video termasuk salah satu jenis media pembelajaran berbasis audio-visual untuk merangsang berfungsinya indera pendengaran dan penglihatan. Menurut Daryanto media video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa.¹⁷

Menurut Sukiman media pembelajaran video yaitu seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.¹⁸ Sedangkan Kustandi menyatakan bahwa video ialah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses,

¹⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 182.

¹⁵ John D. Latuheru, *Media Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, (Jakarta: Depdikbud, 1982), hal. 5.

¹⁶ Tatang S, *Manajemen Pendidikan Berbasis Sekolah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), hal. 54.

¹⁷ Turyati, Moh. Muchtarom, dan Winarno, *Pengaruh Penggunaan Media Video Edukasi Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VII SMP NEGERI 2 GONDANGREJO*, *Jurnal PKn Progresif*, Vol. 11, No. 1, 2016, hal. 258-259.

¹⁸ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hal. 187-188.

menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan, keterampilan, meningkatkan atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.¹⁹

Menurut Ibrahim dkk dalam bukunya Hariyadi terdapat kelebihan yang didapat dengan menggunakan media video antara lain:²⁰ 1) Media video bisa menangkap, menyimpan, menyampaikan kembali suatu objek atau kejadian yang sama dengan keadaan sebenarnya, 2) Media video dapat menampilkan kejadian dalam waktu yang singkat. Dengan media video peristiwa yang sebenarnya bertahun-tahun bisa disajikan dalam waktu 2 jam saja, 3) Media video bisa memanipulasi (menggunakan teknik tertentu) misal: ukuran, kecepatan gerak, warna, animasi, dan sebagainya untuk menjelaskan butir-butir tertentu, 4) Media video bisa menembus keterbatasan ruang dan waktu atau membawa dunia ke dalam kelas, 5) Media video bisa lebih menarik perhatian siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

Adapun kelemahan dari penggunaan media video antara lain:²¹ 1) Pada umumnya memerlukan biaya yang mahal serta membutuhkan banyak waktu untuk mengadakan film atau video, 2) Tidak semua peserta didik bisa mengikuti informasi yang disampaikan melalui film tersebut, 3) Ada sebagian film atau video yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film atau video dibuat khusus untuk kebutuhan sendiri.

Menurut Sudjana hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar.²² Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik

¹⁹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal. 64.

²⁰ Sigit Hariyadi, *Modul Video Sebagai Media Layanan Bimbingan dan Konseling*, (Universitas Negeri Semarang: Sigit Hariyadi, 2011), hal. 11-12.

²¹ Suyahman, *Media Belajar PPKn SD Cetakan 1*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), hal. 244.

²² Yusrizal, *Pengukuran dan Evaluasi Hasil dan Proses Belajar*, (Bandung: Media Prima, 2002), hal. 37.

setelah menempuh pengalaman belajar.²³ Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang diperoleh dari proses interaksi individu dengan lingkungan belajarnya.²⁴

Hasil belajar adalah hal-hal yang dapat dilihat dan diukur.²⁵ Hal tersebut sesuai menurut Hamalik bahwa, hasil belajar dapat terlihat dari terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan terukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.²⁶ Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan pengembangan yang lebih baik.²⁷

Menurut Bloom dalam bukunya Sudjana Secara garis besar, hasil belajar yang digunakan di dalam sistem pendidikan dibagi menjadi tiga ranah, yaitu:²⁸ 1) Ranah kognitif, ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, antara lain: ingatan atau pengetahuan, pemahaman (kognitif tingkat rendah), aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (kognitif tingkat tinggi), 2) Ranah afektif, ranah afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, antara lain: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi, 3) Ranah psikomotorik, ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek yang dimiliki ranah psikomotorik, antara lain: gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

Kebahagiaan ialah suatu kondisi di mana pikiran atau perasaan merasa senang dan bersifat subjektif berupa emosi positif yang ingin

²³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 21.

²⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil*, hal. 47.

²⁵ Yudi Jepri Dianta, *Peranan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 2, No. 2, 2018, hal. 909.

²⁶ *Ibid.*, hal. 909.

²⁷ *Ibid.*, hal. 909.

²⁸ Elsinora Mahananingtyas, *Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD*, *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 2017, hal. 195.

dicapai suatu individu dalam hidupnya.²⁹ Argley serta Lu dalam penelitian Lu dan Shih mengatakan bahwa *happiness* ialah suatu pengalaman emosional positif yang dimiliki individu dalam kehidupannya seperti perasaan gembira dan merasa puas pada setiap hal yang telah dilakukannya.³⁰ Kebahagiaan adalah konstruk unik yang terdiri dari aspek-aspek kontekstual yang kuat.³¹

Adapun enam dimensi kebahagiaan menurut Ryff antara lain:³² 1) *Self-acceptance* (mampu menerima diri apa adanya, baik yang positif atau negatif), 2) *Positive relations with others* (memiliki hubungan yang hangat dengan orang lain), 3) *Autonomy* (mampu membuat keputusan dan evaluasi dengan standar pribadi), 4) *Environmental mastery* (mampu mengontrol lingkungan sesuai kebutuhan), 5) *Purpose in life* (memiliki tujuan dan arah dalam hidup), 6) *Personal growth* (mampu mengembangkan diri untuk mencapai diri yang sebenarnya).

Seperti yang diungkapkan oleh Sari, dkk, Penelitian ini memperoleh hasil yaitu kebahagiaan memediasi secara sempurna memiliki hubungan antara religiusitas dengan kesejahteraan psikologis. Semakin tinggi religiusitas maka semakin tinggi kebahagiaan, sehingga semakin tinggi pula kesejahteraan psikologis siswa. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah religiusitas maka semakin rendah kebahagiaan, sehingga semakin rendah pula kesejahteraan psikologis siswa. Melalui kebahagiaan, siswa yang religius dapat mencapai kesejahteraan psikologis.³³

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan dengan guru kelas V di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek diperoleh hasil

²⁹ Allysa Rahmanissa, Anita Listiara, *Hubungan Antara Kebahagiaan dengan Intensi Bermedia Sosial pada Siswa SMA Teuku Umar Semarang*, Jurnal Empati, Vol. 7, No. 2, 2018.

³⁰ Dhanifa Veda Grimaldy, dkk, *Efektivitas Jurnal Kebahagiaan dalam Meningkatkan Self Esteem pada Anak Jalanan*, INQUIRY Jurnal Ilmiah Psikologi, Vol. 8 No. 2, 2017, hal. 101.

³¹ Lalu Hamdian Affandi, dkk. *Apakah Tingkat Kebahagiaan Bisa Menjelaskan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar?*, Jurnal Progres Pendidikan, Vol. 1, No.3, 2020, hal. 172.

³² Indiena Saraswati, *Gambaran Kebahagiaan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran dengan Latar Belakang Budaya Batak, Jawa, Minang, dan Sunda*, Jurnal Universitas Padjadjaran, 2016.

³³ Fitri Atika Sari, dkk, *Religiusitas dan Kesejahteraan Psikologis Dimediasi Oleh Kebahagiaan Siswa*, Jurnal Ilmiah Psikomuda Connectedness, Vol. 1, No. 1, 2021.

bahwa, di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek pada pelaksanaan pembelajaran daring guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, guru hanya menjelaskan materi pembelajaran melalui *whatsapp*, serta guru hanya meminta siswa untuk mempelajari materi yang ada di dalam buku. Akibatnya hasil belajar siswa menjadi rendah karena siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan proses pembelajaran yang kurang menarik mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan. Sedangkan pengumpulan tugas dikirim melalui *whatsapp* sebagai bukti bahwa siswa mengikuti pembelajaran daring dan telah mengerjakan tugas, besoknya tugas yang telah dikerjakan oleh siswa dikumpulkan ke sekolah untuk dikoreksi guru. Pada saat mengumpulkan tugas ada beberapa siswa yang mengeluh karena banyaknya tugas yang diberikan oleh guru.³⁴

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rini dan Hanesman menyatakan bahwa, terdapat pengaruh yang positif antara penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa. Saran yang diberikan untuk peneliti selanjutnya ialah peneliti diharapkan tidak hanya melihat pengaruh dari media pembelajaran berbasis video berdasarkan hasil belajar saja, melainkan dapat melihat dalam aspek yang lebih luas seperti perkembangan keterampilan siswa, sikap terhadap materi yang diberikan, serta aspek belajar lainnya.³⁵

Berdasarkan hasil observasi diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian eksperimen karena peneliti ingin mengukur seberapa signifikan pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran daring. Berdasarkan keadaan tersebut peneliti memilih judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Video terhadap Kebahagiaan dan Hasil Belajar Siswa

³⁴ Hasil observasi awal dengan Sri Sudarti, Guru Kelas V, observasi pada hari Kamis tanggal 25 Maret 2021, pukul: 09.10, di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek.

³⁵ Yayuk Sulistio Rini, Hanesman, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran KBG*, Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, Vol. 7, No. 4, 2019.

Kelas V pada Pembelajaran Daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek.”

B. Identifikasi Masalah

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

- 1) Dampak yang ditimbulkan dari Covid-19 menyebabkan sistem pembelajaran sekolah/madrasah harus melakukan *social distancing*, sehingga semua lembaga pendidikan merubah proses pembelajaran yang mulanya dilakukan tatap muka atau secara langsung menjadi pembelajaran online atau pembelajaran daring.
- 2) Salah satu kendala atau *problem* yang ada di MI/SD pada saat pembelajaran daring ialah karena ketidaksiapan guru pada proses pembelajaran daring, sehingga bisa menjadi masalah tersendiri bagi guru dan siswanya.
- 3) Pada pelaksanaan pembelajaran daring guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.
- 4) Proses pelaksanaan pembelajaran daring yang kurang menarik menyebabkan siswa menjadi cepat bosan.
- 5) Belum ada keunikan pada media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran daring.
- 6) Beberapa siswa mengeluh karena banyaknya tugas yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran daring.

C. Batasan Masalah

- a) Penelitian ini digunakan hanya untuk mengukur penggunaan media pembelajaran video terhadap kebahagiaan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran daring.
- b) Menggunakan media pembelajaran yang menarik dengan video.

- c) Mata pelajaran yang digunakan untuk penelitian yaitu pelajaran matematika dengan fokus materi penerapan penjumlahan dan pengurangan pecahan dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Subjek penelitian yang diukur siswa kelas V SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dijelaskan di atas, peneliti merumuskan masalah yaitu:

- 1) Adakah pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan siswa kelas V pada pembelajaran daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek?
- 2) Adakah pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek?
- 3) Adakah pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan dan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti memiliki tujuan sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan siswa kelas V pada pembelajaran daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek.
- b) Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek.
- c) Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan dan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar dan kebahagiaan siswa kelas V pada pembelajaran daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek.

2. Kegunaan secara Praktis

i. Bagi kepala sekolah SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan kebijakan dalam proses belajar agar lebih bervariasi dan menarik, khususnya dalam proses pembelajaran siswa untuk mata pelajaran matematika di sekolah terutama di lingkungan sekolah yang dipimpin, serta sebagai informasi mengenai kebutuhan siswa terkait dengan kebahagiaan belajar mereka.

ii. Bagi para guru SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan untuk upaya meningkatkan hasil belajar siswa di kelas dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik khususnya pada pembelajaran matematika, serta sebagai informasi mengenai kebutuhan siswa terkait dengan kebahagiaan belajar mereka.

iii. Bagi peserta didik SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran daring khususnya pada mata pelajaran matematika. Selain itu, diharapkan juga siswa dapat memahami setiap materi yang disampaikan, serta sebagai sarana informasi untuk lebih mengenak, memahami, dan mengupayakan dalam belajar mereka.

iv. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi, petunjuk, maupun acuan serta bahan pertimbangan dalam menyusun rancangan penelitian yang lebih baik dan relevan, serta untuk menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti, sehingga nantinya ketika menjadi guru dapat menerapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik.

G. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dan harus diuji kebenarannya ialah:

Hipotesis I

H₀: Tidak ada pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan siswa kelas V pada pembelajaran daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek.

H_a: Ada pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan siswa kelas V pada pembelajaran daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek.

Hipotesis II

H₀: Tidak ada pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek..

H_a: Ada pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek.

Hipotesis III

H₀: Tidak ada pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan dan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek.

Ha: Ada pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan dan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek.

H. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penjelasan atas konsep atau variabel penelitian yang ada dalam judul penelitian.³⁶ Hal ini bertujuan untuk menghindari terjadinya penafsiran yang berbeda-beda diantara pembaca, maka perlu diberikan batasan-batasan pengertian pada beberapa istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini. Definisi konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Media Pembelajaran Video

Menurut Sukiman media pembelajaran video yaitu seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.³⁷ Jadi media pembelajaran video ialah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan pembelajaran yang menghasilkan gambar dan suara dalam waktu bersamaan.

b) Hasil Belajar

Menurut Sudjana hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar.³⁸ Jadi hasil belajar adalah suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami suatu materi yang telah disampaikan atau diperoleh siswa.

³⁶ Wahidmurni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan*, (Malang: UM Pres, 2008), hal. 26.

³⁷ Sukiman, *Pengembangan Media....*, hal. 187-188.

³⁸ Yusrizal, *Pengukuran dan Evaluasi....*, hal. 37.

c) Kebahagiaan

Kebahagiaan ialah suatu kondisi di mana pikiran atau perasaan merasa senang dan bersifat subjektif berupa emosi positif yang ingin dicapai suatu individu dalam hidupnya.³⁹ Jadi kebahagiaan ialah keadaan di mana pikiran dan perasaan seseorang menunjukkan kesenangan dalam hidupnya.

d) Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan *aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas*, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.⁴⁰ Jadi, pembelajaran daring ialah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dalam proses pembelajarannya untuk dapat melakukan interaksi pembelajaran.

2. Definisi Operasional

Agar memudahkan dalam memahami judul penelitian ini dan menghindari kesalahpahaman, maka perlu penulis menjelaskan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian. Definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran Video

Media pembelajaran video ialah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan pembelajaran yang menghasilkan gambar dan suara dalam waktu bersamaan.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami suatu materi yang telah disampaikan atau diperoleh siswa.

³⁹ Allysa Rahmanissa, Anita Listiara, *Hubungan Antara Kebahagiaan dengan Intensi Bermedia Sosial pada Siswa SMA Teuku Umar Semarang*, Jurnal Empati, Vol. 7, No. 2, 2018.

⁴⁰ Ali Sadikin, dkk, *Pembelajaran Daring....*, hal. 216.

c. Kebahagiaan

Kebahagiaan ialah keadaan di mana pikiran dan perasaan seseorang menunjukkan kesenangan dalam hidupnya.

d. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring ialah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dalam proses pembelajarannya untuk dapat melakukan interaksi pembelajaran.

I. Sistematika Pembahasan

Agar dapat mempermudah dalam memahami skripsi ini, maka peneliti memandang perlu mengemukakan sistematika penelitian skripsi. Skripsi ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

Bagian awal meliputi halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian inti skripsi, terdiri dari enam bab dan masing-masing bab berisi sub bab, antara lain:

BAB I berisi tentang pendahuluan. Bab ini meliputi latar belakang masalah, untuk mengemukakan penjelasan secara teoritik mengapa penelitian ini perlu dilakukan dan apa yang melatar belakanginya. Kemudian identifikasi masalah dan pembahasan masalah, untuk menjelaskan tentang kemungkinan-kemungkinan cakupan yang dapat muncul dalam penelitian. Kemudian dilakukan pembatasan ruang lingkup permasalahan dalam rangka menetapkan batas-batas masalah secara jelas. Setelah itu, rumusan masalah. Yang dimaksud rumusan masalah adalah mempertegas pokok-pokok masalah yang akan diteliti agar lebih fokus. Kemudian dilanjutkan dengan tujuan dan kegunaan penelitian yaitu untuk menguraikan pentingnya penelitian ini. Sedangkan hipotesis penelitian untuk menunjukkan jawaban sementara dari penelitian ini. Kemudian penegasan istilah untuk menjelaskan baik secara konsep maupun operasional dari variabel. Dan yang terakhir yaitu sistematika pembahasan

untuk menjelaskan urutan yang akan dibahas dalam penyusunan laporan penelitian ini.

BAB II, berisi tentang landasan teori untuk mendeskripsikan secara teoritis tentang objek yang diteliti. Kemudian penelitian terdahulu untuk membandingkan antara skripsi penulis dengan skripsi yang sejenis tapi berbeda judul dan dilanjut dengan kerangka berpikir.

BAB III, berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari rancangan penelitian untuk menjelaskan bagaimana peneliti memilih pendekatan dalam penelitian dan memilih jenis penelitian. Selanjutnya tentang variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi obyek penelitian. Kemudian populasi, sampel, dan sampling. Setelah itu ada kisi-kisi instrumen, dilanjut dengan teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV, berisi tentang hasil penelitian yang berupa deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

BAB V, merupakan inti dari penelitian yaitu berisi tentang pembahasan mengenai masalah yang diteliti yaitu “Pengaruh Media Pembelajaran Video terhadap Kebahagiaan dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek.

BAB VI, penutup dari keseluruhan bab yang berisi kesimpulan dan saran. Saran-saran tentang hasil penelitian juga disampaikan dalam bab ini agar dipertimbangkan mengenai masukan dari peneliti. Pada bagian akhir dari skripsi memuat hal-hal yang sifatnya komplementatif yang berfungsi menambah validitas isi skripsi.