

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang memiliki arti secara harfiah yaitu perantara atau pengantar.⁴¹ Adapun yang termasuk ke dalam media yaitu film, televisi, diagram, media cetak (*printed material*), *computer*, dan lain sebagainya.

Jalinus dan Ambiyar mengatakan bahwa, media pembelajaran ialah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam atau di luar kelas) menjadi lebih efektif.⁴²

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.⁴³ Sedangkan menurut Sugiarto media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran.⁴⁴ Beberapa syarat media pembelajaran yang baik ialah dapat meningkatkan motivasi dan dapat merangsang siswa untuk belajar. Media dapat membuat siswa

⁴¹ Rudi Sumiharsono, dkk, *Media Pembelajaran Cetakan ke 2*, (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018), hal. 3.

⁴² Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 4.

⁴³ John D. Latuheru, *Media Pendidikan.....*, hal. 5.

⁴⁴ Tatang S, *Manajemen Pendidikan.....*, hal. 54.

menjadi aktif dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa melakukan praktik dengan benar.

Kesimpulan dari penjelasan diatas, media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan seseorang untuk menyampaikan informasi pembelajaran yang berguna untuk merangsang pikiran siswa serta menumbuhkan motivasi siswa agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran secara umum menurut Sadiman dkk ialah:⁴⁵

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan yang disampaikan agar tidak terlalu bersifat visual.
2. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti objek yang terlalu besar bisa diganti dengan gambar, *slide*, dan sebagainya untuk memudahkan dibawa ke kelas.
3. Media pembelajaran bisa meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri sesuai dengan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif peserta didik.
4. Media pembelajaran dapat memberikan rangsangan yang sama, bisa menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

Jadi dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas ialah memudahkan guru dalam menjelaskan materi, dapat merangsang minat siswa, mudah dibawa ke kelas serta dapat menghemat ruang dan waktu.

⁴⁵ Niswardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber....*, hal. 5-6.

Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam proses pembelajaran antara lain:⁴⁶

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

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran memiliki 3 pokok unsur antara lain suara, visual dan gerak. Bretas mengatakan bahwa ada 7 klasifikasi media antara lain:⁴⁷

1. Media audio visual gerak, misalnya film suara, pita video, film, dan tv.
2. Media audio visual diam, misalnya film rangkai suara, halaman suara.
3. Audio semi gerak, misalnya tulisan jauh bersuara.
4. Media visual bergerak, misalnya film bisu.
5. Media visual diam, misalnya halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
6. Media audio misalnya radio, telepon, dan pita video.
7. Media cetak, misalnya buku, modul, bahan ajar mandiri.

⁴⁶ Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, *Manfaat Media dalam Pembelajaran*, AXIOM, Vol. VII, No. 1, 2018, hal. 94.

⁴⁷ Fatikh Inayahtur Rahma, *Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)*, PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam Vol.14, No.2, 2019, hal. 89.

d. Langkah-langkah Menggunakan Media

Menurut Anitah langkah-langkah kegiatan pendidik dalam menerapkan media pembelajaran ada 4 fase, antara lain:⁴⁸

1) Fase persiapan

Pada fase ini yang dilakukan ialah dengan mempersiapkan media yang akan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, mempelajari petunjuk penggunaan media, mempersiapkan dan memeriksa peralatan yang akan digunakan, serta memperhatikan ruang dan kondisi pebelajar.

2) Fase penggunaan media

Pada fase ini yang dilakukan ialah dengan menjaga supaya suasana tetap tenang dan kondusif sehingga perhatian siswa terfokus pada media yang sedang digunakan.

3) Fase evaluasi

Pada fase ini yang dilakukan ialah dengan memantapkan pemahaman materi yang telah disampaikan melalui media dengan meminta umpan balik dari pebelajar. Apabila siswa belum paham, guru perlu mengulangi sajian program media tersebut.

4) Fase tindak lanjut

Pada fase ini yang dilakukan ialah meminta siswa untuk memperdalam sajian dengan berbagai kegiatan belajar lain seperti diskusi, tes, observasi, dsb.

2. Media Video

a. Pengertian Media Video

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

⁴⁸ Dwi Rupawati, dkk, *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi*, JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan, Vol. 1, No. 1, 2017.

program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa.⁴⁹

Menurut Sukiman media pembelajaran video yaitu seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.⁵⁰ Sedangkan Kustandi menyatakan bahwa video ialah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan, keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.⁵¹

Menurut Munir video ialah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.⁵² Video ialah gambar-gambar dari frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.⁵³

Berdasarkan kesimpulan dari penjelasan diatas, media pembelajaran video ialah suatu alat teknologi yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan pembelajaran yang menghasilkan gambar dan suara dalam waktu bersamaan yang dapat merangsang berfungsinya indera pendengaran dan penglihatan siswa serta dapat memberikan pengalaman yang tak terduga bagi peserta didik.

⁴⁹ Turyati, Moh. Muchtarom, dan Winarno, *Pengaruh Penggunaan Media....*, hal. 258-259.

⁵⁰ Sukiman, *Pengembangan Media....*, hal. 187-188.

⁵¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran....*, hal. 64.

⁵² Izqy Yuan Andari Ms, *Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA SE-BANTEN*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol. 2, No. 1, 2019, hal. 263.

⁵³ Daryono, dkk, *Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (SimDig)*, (Jawa Timur: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), hal. 58.

Adapun karakteristik dari media video dalam pembelajaran antara lain:⁵⁴

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

Dengan menggunakan media video peserta didik bisa memahami pesan dalam pembelajaran secara lebih bermakna, bermanfaat, dan informasi bisa diterima secara utuh sehingga dengan informasi akan mudah tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi dengan sendirinya.

2) *Stand alone* (berdiri pada diri sendiri)

Video yang dikembangkan tersebut tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain atau tidak hanya bergantung pada bahan ajar lain.

3) *User friendly* (bersahabat atau akrab dengan pemakainya)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami, dan menggunakan bahasa yang umum.

b. Tujuan dan Manfaat Media Video

Tujuan dari penggunaan media video ialah untuk meningkatkan gairah peserta didik dan untuk menumbuhkan kemampuan konsentrasi peserta didik.⁵⁵ Selain itu, dengan menggunakan media video dapat menghemat waktu guru dalam menjelaskan materi, agar peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi. Tujuan video pembelajaran dalam media pembelajaran mencakup tujuan kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga tujuan ini antara lain:⁵⁶

i. Tujuan Kognitif

- a. Media video bisa mengembangkan kemampuan kognitif terkait kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.

⁵⁴ Ramen A Purba, dkk, *Teknologi Pendidikan, cet. 1*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 66.

⁵⁵ Izqy Yuan Andari Ms, *Pentingnya Media.....*, hal. 267-268.

⁵⁶ Daryono, dkk, *Panduan Pembelajaran.....*, hal. 58- 59.

- b. Bisa menampilkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
 - c. Video bisa digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.
- ii. Tujuan Afektif
- Dengan menggunakan efek dan teknik, video bisa menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.
- iii. Tujuan Psikomotorik
- a. Video ialah media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan terkait gerak. Dengan media video ini dapat diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
 - b. Dengan menggunakan video peserta didik langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Berdasarkan kesimpulan di atas, tujuan media video sangatlah jelas perannya dalam proses kegiatan pembelajaran. Video juga dapat dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Selain media video memiliki tujuan dalam proses pembelajaran, media video juga memiliki manfaat dalam proses pembelajaran bagi siswa, yaitu:⁵⁷

- 1) Media video sangat membantu guru dalam mencapai efektivitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.

⁵⁷ Deo Demonta Panggabean, dkk, *Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA dengan Whiteboard Animation*, (Bandung: Media Sanis Indonesia, 2021), hal. 4-5.

- 2) Media video dapat memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang lebih singkat.
- 3) Media video bisa merangsang minat belajar siswa agar lebih mandiri.
- 4) Siswa bisa berdiskusi atau meminta bantuan kepada teman sekelasnya untuk menjelaskan.
- 5) Siswa bisa belajar agar lebih berkonsentrasi.
- 6) Daya nalar siswa lebih terfokus dan kompeten.
- 7) Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk mempraktekkan latihan-latihan.
- 8) Siswa bisa mengulangi materi di rumah karena sudah dalam bentuk film atau VCD.
- 9) Media video sudah dapat memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi.
- 10) Bisa memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih terstruktural.

Jadi manfaat media video ialah sebagai alat bantu guru untuk merangsang minat siswa, membantu siswa berkonsentrasi, lebih fokus dalam menerima pembelajaran, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran, serta dapat memudahkan siswa untuk memahami kembali materi yang belum dikuasai di rumah.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Video

Menurut Ibrahim dkk dalam bukunya Hariyadi terdapat kelebihan yang didapat dengan menggunakan media video antara lain:⁵⁸

- 1) Media video bisa menangkap, menyimpan, menyampaikan kembali suatu objek atau kejadian yang sama dengan keadaan sebenarnya.

⁵⁸ Sigit Hariyadi, *Modul Video.....*, hal. 11-12.

- 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:⁵⁹

- 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.

Kesimpulan dari kelebihan dan kelemahan penggunaan media video diatas bukan suatu kendala dalam proses pembelajaran. Media video bisa dikatakan bermanfaat apabila pada saat menggunakannya bisa memperoleh pesan yang baik serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

3. Kebahagiaan

a. Pengertian kebahagiaan

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

⁵⁹ Suyahman, *Media Belajar PPKn.....*, hal. 244.

dicapai suatu individu dalam hidupnya.⁶⁰ 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.⁶¹ Kebahagiaan adalah konstruk unik yang terdiri dari aspek-aspek kontekstual yang kuat.⁶²

Kebahagiaan ialah hal yang abstrak, sama halnya seperti cinta. Kita dapat merasakan cinta tetapi sulit untuk mendefinisikan apa cinta itu sebenarnya.⁶³ Sama halnya juga dengan rasa manis, kita dapat merasakannya tapi sulit untuk mendefinisikan apa itu rasa manis.

Kebahagiaan ialah bagian dari fitrah manusia untuk mendapatkan ketenangan dan kedamaian hidup yang disertai dengan tercapainya kesejahteraan dalam kehidupan keluarga dan masyarakat.⁶⁴ Tidak heran jika kebahagiaan menjadi tingkatan paling tinggi yang ingin dicapai oleh manusia, selain keselamatan hidup, keamanan hidup, kenyamanan hidup, dan kesenangan hidup.

Kesimpulan dari penjelasan diatas, kebahagiaan ialah keadaan dimana pikiran dan perasaan seseorang menunjukkan kesenangan, ingin mendapat ketenangan dan kesejahteraan dalam hidupnya.

b. Dimensi Kebahagiaan

Adapun enam dimensi kebahagiaan menurut Ryff antara lain:⁶⁵

- 1) *Self-acceptance* (mampu menerima diri apa adanya, baik yang positif atau negatif)

⁶⁰ Allysa Rahmanissa, Anita Listiara, *Hubungan Antara Kebahagiaan dengan Intensi Bermedia Sosial pada Siswa SMA Teuku Umar Semarang*, Jurnal Empati, Vol. 7, No. 2, 2018.

⁶¹ Dhanifa Veda Grimaldy, dkk, *Efektivitas Jurnal Kebahagiaan.....*, hal. 101.

⁶² Lalu Hamdian Affandi, dkk. *Apakah Tingkat Kebahagiaan.....*, hal. 172.

⁶³ Widuri Al Fath, *Bahagia itu wajib! Hidup Bahagia, Mati Masuk Surga*, (Jakarta: PT Gramedia, 2014), hal. 1.

⁶⁴ Mohammad Takdir, *Psikologi Syukur: Perspektif Psikologi Qurani dan Psikologi Positif untuk Menggapai Kebahagiaan Sejati (Authentic Happiness)*, (Jakarta: PT Gramedia, 2018), hal. 255.

⁶⁵ Indiena Saraswati, *Gambaran Kebahagiaan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran dengan Latar Belakang Budaya Batak, Jawa, Minang, dan Sunda*, Jurnal Universitas Padjadjaran, 2016.

- 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).

Keenam dimensi tersebut letaknya bukan sebagai penyebab kebahagiaan, melainkan seseorang bisa dikatakan bahagia apabila mempunyai serta dapat memfungsikan keenam dimensi psikologis tersebut dengan optimal.

c. Faktor-faktor Kebahagiaan

Sumber kebahagiaan paling utama pada perempuan usia 18-62 tahun, relatif sama, yaitu keluarga.⁶⁶ Menurut sudut pandang psikologi salah satu faktor kebahagiaan pada anak yang membuatnya sangat percaya diri di tengah teman-temannya dan masyarakat adalah nama yang diberkahi, yang telah dipihkan oleh orang tua dengan memperhatikan kesucian keluarga, akhlak, dan budaya islami.⁶⁷ Nama yang baik membuat anak menjadi bahagia dan senang di tengah masyarakat serta dapat memberikan faktor kemuliaan dan kehormatan.

Komponen utama untuk mengukur indeks kebahagiaan ialah tingkat kepuasan hidup individu (*life satisfaction*).⁶⁸ Terdapat 10 aspek tingkat kepuasan terhadap kehidupan yang esensial penyusun Indeks kebahagiaan antara lain: kesehatan, pendidikan, pekerjaan,

⁶⁶ Miwa Patnani, *Kebahagiaan Pada Perempuan*, Jurnal Psikogenesis, Vol. 1, No. 1, 2012, hal. 61.

⁶⁷ Rod Lahij, *Dalam Buai Nabi Merajut Kebahagiaan Si Kecil Cetakan 1*, (Jakarta: Zahra, 2005), hal. 78.

⁶⁸ Angela. AL, *Analisis Indeks Kebahagiaan di Indonesia*, Equator Journal of Management and Entrepreneurship (EJME), Vol. 6, No.1 , 2017, hal. 4.

pendapatan rumah tangga, keharmonisan keluarga, ketersediaan waktu luang, hubungan sosial, kondisi rumah dan aset, keadaan lingkungan, dan kondisi keamanan.

Selain itu faktor lain yang dibutuhkan agar hidup bahagia adalah kesehatan, kelengkapan materi atau kekayaan yang telah kita kumpulkan, persahabatan atau pertemanan dengan orang lain.⁶⁹ Tetapi agar seseorang bisa memanfaatkan secara penuh ke arah sasaran untuk menikmati hidup yang bahagia ialah sikap mental, karena sikap mental ialah penentu utama dan perannya sangat penting.⁷⁰ Misalnya jika kita menyimpan kebencian dan dendam kepada orang lain otomatis pikiran tersebut bisa membuat kesehatan kita terganggu, sehingga orang tersebut belum bisa dikatakan bahagia karena salah satu prasyarat kebahagiaan tadi ada yang belum terpenuhi.

Komponen yang selalu ada dalam kebahagiaan seorang individu ialah adanya optimisme, komitmen sosial, afeksi positif, kontrol, kesehatan, kepuasan dengan diri sendiri, hubungan interpersonal yang harmonis, penghargaan dari orang lain, kepuasan materi, prestasi kerja, keberuntungan dan ketenangan.⁷¹

d. Indikator Kebahagiaan

Seligman mengatakan bahwa ada beberapa aspek kebahagiaan dan telah disesuaikan dengan indikator kebahagiaan siswa menurut beberapa para ahli, antara lain:⁷²

- 1) Aspek emosi positif ialah pengalaman siswa yang mempunyai perasaan baik ketika di sekolah. Indikator pada aspek emosi positif yaitu: (a) gembira pada saat di sekolah, (b) memiliki harapan untuk sukses, dan (c) bangga terhadap hasil akademis.

⁶⁹ Khalil A. Khavari, *The Art of Happiness Cetakan ke 1*, (Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta, 2000), hal. 16.

⁷⁰ Khalil A. Khavari, *The Art of.....*, hal. 17.

⁷¹ Miwa Patnani, *Kebahagiaan.....*, hal. 59.

⁷² Nurul Kamilah, *Efektivitas teknik Problem Solving Training Untuk Meningkatkan Kebahagiaan Siswa*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2015), hal. 38-39.

- 2) Aspek keterlibatan ialah peristiwa dari tingginya konsentrasi, kegembiraan dan ketertarikan siswa pada aktivitas belajar. Indikator pada aspek keterlibatan yaitu: (a) berkonsentrasi saat belajar, (b) tertarik untuk belajar, (c) gembira saat belajar.
- 3) Aspek hubungan sosial positif ialah keyakinan bahwa siswa dipedulikan, dicintai, dihargai dan dianggap penting oleh orang lain di sekolah. Indikator dari aspek hubungan sosial positif yaitu: (a) merasa dipedulikan orang lain di sekolah, (b) merasa dicintai orang lain di sekolah, (c) merasa dihargai orang lain di sekolah, dan (d) merasa dianggap penting oleh orang lain di sekolah.
- 4) Aspek kebermaknaan ialah penghayatan siswa dalam menemukan sesuatu yang berharga atau penting bagi dirinya, dimana hal tersebut memberikan alasan untuk menjalani kehidupan di sekolah dan menjadikannya sebagai sebagai tujuan untuk dicapai di sekolah. Indikator pada aspek kebermaknaan yaitu: (a) memiliki nilai yang berharga bagi diri, (b) memiliki alasan untuk bersekolah, (c) memiliki tujuan untuk dicapai di sekolah.
- 5) Aspek prestasi ialah keberhasilan siswa mencapai keadaan yang diinginkan di sekolah dan mencapai kemajuan menuju tujuan lain. Indikator dari aspek prestasi yaitu: mencapai keadaan yang diinginkan di sekolah, dan mencapai kemajuan menuju tujuan lain.

4. Hasi Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Menurut Sudjana hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar.⁷³ Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki

⁷³ Yusrizal, *Pengukuran dan Evaluasi.....*, hal. 37.

peserta didik setelah menempuh pengalaman belajar.⁷⁴ Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang diperoleh dari proses interaksi individu dengan lingkungan belajarnya.⁷⁵

Hasil belajar adalah hal-hal yang dapat dilihat dan diukur.⁷⁶ 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.⁷⁷ Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan pengembangan yang lebih baik.⁷⁸ Hasil belajar ialah perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar baik dari guru, orang tua, maupun orang lain yang berupa peningkatan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotor).⁷⁹

Berdasarkan penjelasan diatas, hasil belajar adalah suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami suatu materi yang telah disampaikan atau diperoleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar dari guru, orang tua, maupun orang lain yang berupa peningkatan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotor).⁸⁰

Menurut Bloom dalam bukunya Sudjana Secara garis besar, hasil belajar yang digunakan di dalam sistem pendidikan dibagi menjadi tiga ranah, yaitu:⁸¹

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, antara lain: ingatan atau pengetahuan,

⁷⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil....*, hal. 21.

⁷⁵ *Ibid.*, hal. 47.

⁷⁶ Yudi Jepri Dianta, *Peranan Multimedia Pembelajaran....*, hal. 909.

⁷⁷ Yudi Jepri Dianta, *Peranan Multimedia Pembelajaran....*, hal. 909.

⁷⁸ *Ibid.*, hal. 909.

⁷⁹ Turyati, Moh. Muchtarom, dan Winarno, *Pengaruh Penggunaan.....*, hal. 259.

⁸⁰ *Ibid.*, hal. 259

⁸¹ Elsinora Mahanangingtyas, *Hasil Belajar.....*, hal. 195.

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.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Dalyono ada 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: faktor internal (faktor dari dalam diri manusia itu sendiri) yang meliputi faktor fisiologi dan psikologi dan juga faktor eksternal (faktor dari luar manusia) meliputi faktor non sosial dan faktor sosial.⁸²

1) Faktor internal

Adapun faktor internal yaitu:

a. Faktor intelegensi (kecakapan)

Faktor ini merupakan faktor pembawaan, walaupun bisa juga diupayakan dengan latihan-latihan tertentu.

b. Faktor minat dan motivasi

Minat ialah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

⁸² Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hal. 69- 71.

c. Faktor cara belajar

Maksudnya ialah bagaimana seseorang melaksanakan belajar, mencakup: konsentrasi dalam belajar, usaha untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari, dll.

2) Faktor Eksternal

Yang termasuk faktor eksternal antara lain:

- a. Faktor keluarga
- b. Sekolah
- c. Masyarakat

Sedangkan hasil belajar harus menunjukkan perubahan yang lebih baik, agar bermanfaat untuk:⁸³

- 1. Menambah pengetahuan
- 2. Lebih memahami sesutu yang belum bisa dipahami sebelumnya
- 3. Lebih mengembangkan keterampilan
- 4. Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal
- 5. Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

5. Pembelajaran Daring

a. Pengertian Pembelajaran Daring

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.⁸⁴

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

⁸³ Edi Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar Cetakan 1*, (Sukabumi: Haura Publishing, 2020), hal. 27.

⁸⁴ Masrul, dkk. *Pandemik Covid-19.....*, 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.⁸⁵ 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.⁸⁶ 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.⁸⁷

Berdasarkan kesimpulan diatas, pembelajaran daring ialah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dalam proses

⁸⁵ Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanakan 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.

⁸⁶ Ali Sadikin, dkk, *Pembelajaran Daring.....*, hal. 216.

⁸⁷ *Ibid.*, hal. 22-23.

pembelajarannya untuk dapat melakukan interaksi pembelajaran tanpa mengurangi kualitas materi dan target pencapaian belajar siswa.

b. Manfaat Pembelajaran Daring

Meidawati, dkk dalam bukunya Pohan mengatakan bahwa ada beberapa manfaat dalam melakukan pembelajaran daring:⁸⁸

1. Pembelajaran daring dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan siswa.
2. Siswa saling berinteraksi dan berdiskusi antara siswa yang satu dengan yang lainnya tanpa melalui guru.
3. Ketiga dapat memudahkan interaksi antara siswa guru, dengan orang tua.
4. Sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis.
5. Guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada siswa berupa gambar dan video selain itu siswa juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut.
6. Pembelajaran daring dapat memudahkan guru membuat soal di mana saja dan kapan saja tanpa batas waktu.

Sedangkan menurut Bilfaqih dalam skripsinya Mega manfaat dari pembelajaran daring adalah sebagai berikut:⁸⁹

- 1) Dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan.
- 2) Melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan dapat meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu.
- 3) Melalui pemanfaatan sumber daya bersama dapat menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu.

⁸⁸ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran.....*, hal. 7.

⁸⁹ Mega Berliana Yolandasari, *Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tuman Cepogo Boyolali*, (Salatiga: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2020), hal. 14.

c. Ketentuan Pembelajaran Daring

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:⁹⁰

1. Siswa tidak dibebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum 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.

6. Matematika

a. Pengertian matematika

Secara etimologi, matematika berasal dari bahasa latin *manthanein* atau *mathemata* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari” (“*things that are learned*”). Dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran.⁹¹ Sedangkan menurut Anderson, dkk, matematika ialah suatu cara berpikir, suatu cara pembuktian.

⁹⁰ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring...*, hal. 10.

⁹¹ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran.....*, hal. 7.

⁹¹ Mega Berliana Yolandasari, *Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tuman Cepogo Boyolali*, (Salatiga: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2020), hal. 14.

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.⁹² Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu.⁹³

b. Ciri-ciri Matematika

Susilo mengatakan bahwa ciri-ciri matematika antara lain:⁹⁴

1. Matematika bukan termasuk ilmu yang mempunyai kebenaran mutlak. Kebenaran matematika ialah kebenaran nisbi yang tergantung pada kesepakatan yang telah disetujui bersama.
2. Matematika bukan termasuk ilmu yang tidak bisa salah. Sebagai ilmu yang dibuat dan dikembangkan oleh manusia, tentu matematika juga tidak lepas dari kesalahan dan keterbatasan. Maka dari itu, dengan kesalahan-kesalahan tersebut matematika didorong dan dipacu untuk terus tumbuh dan berkembang.
3. Matematika bukan termasuk kumpulan angka, simbol, dan rumus yang tidak ada kaitannya dengan dunia nyata. Tapi sebaliknya, matematika tumbuh dan berakar dari dunia nyata.
4. Matematika bukan termasuk kumpulan teknik pengerjaan yang hanya perlu dihafal saja sehingga siap untuk dipakai dalam menyelesaikan soal-soal. Dalam matematika, keindahan bukan semata-mata hanya ditentukan dari hasil akhir tapi justru dari latar belakang dan proses yang mengantar sampai terjadinya hasil akhir tersebut.

⁹² Dwi Rachmayani, *Penerapan Pembelajaran Reciprocal Teaching untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 3, No. 1, 2020.

⁹³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar....*, hal. 182.

⁹⁴ Catur Supatmono, *Matematika Asyik.....*, hal. 8-9.

5. Objek matematika ialah unsur-unsur yang bersifat sosial-kultural-historis, maksudnya ialah milik bersama seluruh umat manusia, sebagai salah satu sarana yang digunakan manusia untuk mengembangkan segi-segi tertentu dalam perikehidupan manusiawinya, dan yang terbentuk melalui proses yang panjang dan menyejarah sehingga membentuk wajah matematika itu sendiri.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan dan hasil belajar siswa sendiri sudah beberapa kali dilakukan oleh beberapa peneliti. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan tersebut membantu penulis dalam memperoleh gambaran mengenai penelitian terkait pengaruh media pembelajaran video yang akan dilaksanakan oleh penulis. Hal penting lain yang dapat didapatkan dari penelitian lain adalah penelitian yang telah dilaksanakan dapat dijadikan pedoman dalam penelitian penulis sehingga penelitian yang akan dilakukan oleh penulis merupakan penelitian yang lebih baik daripada penelitian sebelumnya.

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Busyaeri, dkk, dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon”**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, studi dokumentasi dan penyebaran angket, dengan populasi berjumlah 27 orang siswa sebagai responden. Hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa, hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran pada materi alat pencernaan manusia di kelas V A MIN Kroya Panguragan Cirebon terhadap 27 responden yang dijadikan sampel penelitian ternyata diperoleh rata-rata hasil belajarnya mencapai 80,63. Berdasarkan perhitungan data yang dihubungkan dengan angka indeks korelasi (r) *product moment* yakni berada diantara 0,800-1 yang berarti dalam kategori korelasi yang sangat tinggi, sedangkan hasil perhitungan

korelasi antara penggunaan video dengan hasil belajar siswa adalah 1,03 yang berarti memiliki hubungan yang sangat tinggi.⁹⁵

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ambara, dkk, dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik Kelas X TITL di SMK Negeri 3 Singaraja”**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil *post-test* hasil belajar Pekerjaan Dasar Elektromekanik kelas eksperimen yaitu 72,60, kelas kontrol yaitu 62,93 dan nilai $t_{hitung} 5,210 > t_{tabel} 1.998$. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media video, sehingga terdapat pengaruh positif penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas X TITL di SMK Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2017/2018.⁹⁶

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Lubis, dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII”**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pembelajaran siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan video lebih efektif dibandingkan dengan hasil pembelajaran siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan animasi. Berdasarkan pengolahan data melalui program SPSS dengan taraf

⁹⁵ Akhmad Busyaeri, dkk, *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon*, Jurnal Al Ibtida, Vol. 3, No. 1, 2016.

⁹⁶ I M. Ambara, dkk, *Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik Kelas X TITL di SMK Negeri 3 Singaraja*, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha, Vol. 7, No. 1, 2018.

signifikan yang ditetapkan adalah 95% ($p < 0,05$) maka diperoleh t_{hitung} yaitu 0,037. Sehingga diperoleh $t_{hitung} = (-2,127) < t_{tabel} = (-2,043)$.⁹⁷

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rini, dkk, dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran KBGT”**

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di kelas X TAV1 dan X TAV2 SMK Negeri 5 Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain *posttest-only control design* dan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa, hasil analisis data diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $1,99 > 1,685$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka penggunaan media Pembelajaran berbasis video memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa kelas $S_{eksperimen}$ yaitu $80,1 > S_{kontrol}$ yaitu 74,9. Terdapat peningkatan nilai rata-rata kelas $S_{eksperimen}$ setelah perlakuan. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran video memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran dengan persentase sebesar 6,94%.⁹⁸

5. Penelitian yang dilakukan oleh Supryadi, dkk, dengan judul **“Penerapan Media Video Pembelajaran Sebagai Aplikasi Pendekatan Kontekstual Teaching Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V”**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas 2 siklus. Data dikumpulkan dengan metode tes. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa, hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPA sebesar sebesar 67,9% (kategori sedang) pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 82,8% pada siklus II (kategori tinggi). Ini

⁹⁷ Silvi Puspa Widya Lubis, *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII*, Jurnal Dedikasi, Vol. 1, No. 2, 2017.

⁹⁸ Yayuk Sulistio Rini, Hanesman, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Vidio terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran KBG*, Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, Vol. 7, No. 4, 2019.

menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 14,9% dari siklus I ke siklus II.⁹⁹

6. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmanissa, dengan judul **“Hubungan Antara Kebahagiaan dengan Intensi Bermedia Sosial pada Siswa SMA Teuku Umar Semarang”**

Penelitian yang digunakan menggunakan penelitian kuantitatif. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua skala. Skala pertama yaitu Skala Intensi Bermedia Sosial (18 aitem; $\alpha = 0,833$) dan Skala Kebahagiaan (22 aitem; $\alpha = 0,845$). Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis non-parametrik *Spearman's Rho*, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p = 0,362$ ($p > 0,05$) dan nilai koefisien korelasi sebesar $r_{xy} = 0,074$. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada korelasi antara kebahagiaan dengan intensi bermedia sosial, artinya tinggi dan rendahnya intensi bermedia sosial siswa tidak secara langsung berkorelasi dengan kebahagiaan siswa. Hal tersebut terjadi kemungkinan karena ada faktor lain yang lebih dapat menjelaskan, seperti faktor kepribadian, lingkungan sosial, maupun kondisi sosio-ekonomi.¹⁰⁰

7. Penelitian yang dilakukan oleh Atikasari, dkk, dengan judul **“Religiusitas dan Kesejahteraan Psikologis Dimediasi oleh Kebahagiaan Siswa”**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional dengan subjek penelitian sebanyak 235 siswa rentang usia 15-18 tahun dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan tiga instrumen yaitu *Psychological Well Being Scale (PWBS)*, *The Centrality of Religiosity Scale (CRS)* dan *Oxford Happiness Questionnaire (OHQ)*. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Mediated Multiple Regression (MMR) dengan bantuan aplikasi

⁹⁹ Pt. Eka Supryadi, dkk, *Penerapan Media Video Pembelajaran Sebagai Aplikasi Pendekatan Kontekstual Teaching Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V*, Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 1, No. 1, 2013.

¹⁰⁰ Allysa Rahmanissa, Anita Listiara, *Hubungan Antara Kebahagiaan dengan Intensi Bermedia Sosial pada Siswa SMA Teuku Umar Semarang*, Jurnal Empati, Vol. 7, No. 2.

IBM SPSS versi 20.0. Hasil penelitian diketahui bahwa, ada hubungan antara religiusitas, kebahagiaan dan kesejahteraan psikologis. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kebahagiaan memediasi hubungan antara religiusitas dan kesejahteraan psikologis.¹⁰¹

8. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, dengan judul **“Kebahagiaan (*Happiness*) Siswa yang Berasal dari Keluarga Ibu *Single Parent*”**

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 15 Padang sebanyak 51 siswa yang berasal dari keluarga ibu *single parent*. Instrumen penelitian adalah angket kebahagiaan. Data diolah menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik persentase. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui bahwa, (1) Kebahagiaan siswa yang berasal dari keluarga ibu *single parent* di SMPN 15 Padang ditinjau dari aspek sikap menerima pada umumnya berada pada kategori bahagia dengan persentase 64.7%, (2) Kebahagiaan siswa yang berasal dari keluarga ibu *single parent* di SMPN 15 Padang ditinjau dari aspek kasih sayang pada umumnya berada pada kategori bahagia dengan persentase 51%, (3) Kebahagiaan siswa yang berasal dari keluarga ibu *single parent* di SMPN 15 Padang ditinjau dari aspek prestasi pada umumnya berada pada kategori bahagia dengan persentase 47.1%.¹⁰²

9. Penelitian yang dilakukan oleh Saraswati, dengan judul **“Gambaran Kebahagiaan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran dengan Latar Belakang Budaya Batak, Jawa, Minang, dan Sunda”**

Rancangan penelitian yang digunakan adalah pendekatan noneksperimental dengan metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran dengan latar belakang budaya Batak, Jawa, Minang, dan Sunda berada pada tingkat kebahagiaan cukup tinggi, dengan urutan skor

¹⁰¹ Fitri Atikasari, dkk, *Religiusitas dan Kesejahteraan Psikologis Dimediasi Oleh Kebahagiaan Siswa*, Jurnal Ilmiah Psikomuda Connectedness, Vol. 1, No. 1, 2021.

¹⁰² Hanifah Pratiwi, *Kebahagiaan (*Happiness*) Siswa yang Berasal dari Keluarga Ibu *Single Parent**, Jurnal Neo Konseling, Vol. 2, No. 4, 2020.

dimensi dari tinggi ke rendah *Purpose in Life, Personal Growth, Positive Relations with Others, Environmental Mastery, Self-Acceptance, dan Autonomy*, dan skor kebahagiaan mahasiswa dari tinggi ke rendah dengan latar belakang budaya Minang, Batak, Jawa, dan Sunda.¹⁰³

10. Penelitian yang dilakukan oleh Purnami, dengan judul **“Dampak Lain Cara Belajar Tanpa Tatap Muka terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa SD”**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data penelitian menggunakan observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pembelajaran tanpa tatap muka (daring), sebagai akibat berlangsungnya pandemi covid 19 yang dirasakan sebagai penderitaan masyarakat dunia, di satu sisi, justru berdampak positif di sisi lain, yakni dapat meningkatkan pemahaman siswa atas ilmu pengetahuan. Pengetahuan siswa dapat meningkat karena siswa menjadi terlatih atau terampil menggunakan berbagai media pembelajaran, satu hal yang sulit terlaksana ketika pembelajaran selalu dilaksanakan secara tatap muka (luring).¹⁰⁴

¹⁰³ Indiena Saraswati, *Gambaran Kebahagiaan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran dengan Latar Belakang Budaya Batak, Jawa, Minang, dan Sunda*, Jurnal Universitas Padjadjaran, 2016.

¹⁰⁴ Purnami, *Dampak Lain Cara Belajar Tanpa Tatap Muka terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa SD*, Jurnal Ilmiah WUNI, Vol. 2, No.2, 2020.

Tabel 2. 1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu dan Sekarang

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Ahmad Busyaeri, Tamsik Udin, A. Zaenuddin	Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan media video • Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar • Peserta didik menggunakan subjek jenjang SD/MI • Sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu membahas tentang mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian sekarang membahas tentang mata pelajaran Matematika • Lokasi penelitian terdahulu di MIN Kroya Cirebon, sedangkan penelitian sekarang di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek
2.	I M. Ambara, A. Adiarta, G. Indrawan	Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan media video • Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu membahas tentang Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik, sedangkan

		<p>Dasar Elektromekanik Kelas X TITL di SMK Negeri 3 Singaraja</p>	<p>hasil belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif 	<p>penelitian sekarang membahas tentang mata pelajaran Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian terdahulu pada siswa SMK kelas X TITL, sedangkan penelitian sekarang pada SD kelas V • Lokasi penelitian terdahulu di SMK Negeri 3 Singaraja, sedangkan penelitian sekarang di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek
3.	Silvi Puspa Widya Lubis	<p>Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan media video • Sama-sama bertujuan untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu membahas tentang Bioteknologi, sedangkan

		Kelas XII	<p>meningkatkan hasil belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif 	<p>penelitian sekarang membahas tentang mata pelajaran Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian terdahulu pada siswa SMA kelas XII, sedangkan penelitian sekarang pada SD kelas V • Lokasi penelitian terdahulu di SMAN 1 RSBI Lubukpakam, sedangkan penelitian sekarang di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek
4.	Yayuk Sulistio Rini, Hanesman	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Mata	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan media video • Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu membahas tentang Mata Pelajaran KBGT, sedangkan penelitian

		Pelajaran KBGT	<p>hasil belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif 	<p>sekarang membahas tentang mata pelajaran Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian terdahulu pada siswa SMK kelas X, sedangkan penelitian sekarang pada SD kelas V • Lokasi penelitian terdahulu di SMK Negeri 5 Padang, sedangkan penelitian sekarang di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek
5.	Pt. Supryadi, I Nyoman Jampel, Pt. Nanci Riastini	Penerapan Media Video Pembelajaran Sebagai Aplikasi Pendekatan Kontekstual Teaching Learning Untuk	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan media video • Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar • Peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian PTK, sedangkan penelitian sekarang menggunakan penelitian

		Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V	menggunakan subjek jenjang SD/MI	kuantitatif. <ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu membahas tentang mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian sekarang membahas tentang mata pelajaran Matematika • Lokasi penelitian terdahulu di SDN No. 2 Bengkel Busungbiu, Buleleng, sedangkan penelitian sekarang di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek
6.	Allysa Rahmanissa	Hubungan Antara Kebahagiaan dengan Intensi Bermedia Sosial pada	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang kebahagiaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kebahagiaan

		<p>Siswa SMA Teuku Umar Semarang</p>		<p>dengan intensi bermedia sosial, sedangkan penelitian sekarang membahas tentang pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan dan hasil belajar siswa kelas V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian terdahulu pada siswa SMA, sedangkan penelitian sekarang pada SD kelas V • Lokasi penelitian terdahulu di SMA Teuku Umar Semarang, sedangkan penelitian sekarang di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek
--	--	--	--	---

7.	Fitri Atikasari	Religiusitas dan Kesejahteraan Psikologis Dimediasi oleh Kebahagiaan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang kebahagiaan • Sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui hubungan antara religiusitas, kebahagiaan dan kesejahteraan psikologis, serta peran kebahagiaan dalam memediasi hubungan antara religiusitas dengan kesejahteraan psikologis siswa, sedangkan penelitian sekarang membahas tentang pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan dan hasil belajar siswa kelas V • Subjek penelitian terdahulu pada
----	--------------------	--	--	--

				<p>siswa MA, sedangkan penelitian sekarang pada SD kelas V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian terdahulu di MA kota Malang, sedangkan penelitian sekarang di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek
8.	Hanifah Pratiwi, Riska Ahmad	<p>Kebahagiaan (<i>Happiness</i>) Siswa yang Berasal dari Keluarga Ibu <i>Single Parent</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang kebahagiaan • Sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana kebahagiaan siswa yang berasal dari keluarga ibu <i>single parent</i>, sedangkan penelitian sekarang membahas tentang pengaruh media

				<p>pembelajaran video terhadap kebahagiaan dan hasil belajar siswa kelas V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian terdahulu pada siswa SMP, sedangkan penelitian sekarang pada SD kelas V • Lokasi penelitian terdahulu di SMPN 15 Padang, sedangkan penelitian sekarang di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek
9.	Indiena Saraswati	Gambaran Kebahagiaan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran dengan Latar	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang kebahagiaan • Sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu bertujuan untuk mengeksplor kebahagiaan mahasiswa Fakultas Psikologi

		<p>Belakang Budaya Batak, Jawa, Minang, dan Sunda</p>		<p>Universitas Padjadjaran dengan latar belakang budaya Batak, Jawa, Minang, dan Sunda yang diindikasi kurang bahagia, sedangkan penelitian sekarang membahas tentang pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan dan hasil belajar siswa kelas V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian terdahulu pada mahasiswa Fakultas Psikologi, sedangkan penelitian sekarang pada SD kelas V • Lokasi penelitian
--	--	---	--	--

				terdahulu di Universitas Padjadjaran, sedangkan penelitian sekarang di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek
10.	Purnami	Dampak Lain Cara Belajar Tanpa Tatap Muka terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa SD	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama pada pembelajaran tanpa tatap muka (daring) • Peserta didik sama-sama menggunakan subjek penelitian jenjang SD/MI 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian kualitatif, sedangkan penelitian sekarang menggunakan penelitian kuantitatif. • Pada penelitian terdahulu bertujuan untuk mendeskripsikan dampak atau pengaruh lain dari belajar tanpa tatap muka terhadap peningkatan pengetahuan

				<p>siswa kelas VI, sedangkan penelitian sekarang membahas tentang pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan dan hasil belajar siswa kelas V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian terdahulu di SDN Karangtengah IV Wonosari, sedangkan penelitian sekarang di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek
--	--	--	--	---

C. Kerangka Berfikir Penelitian

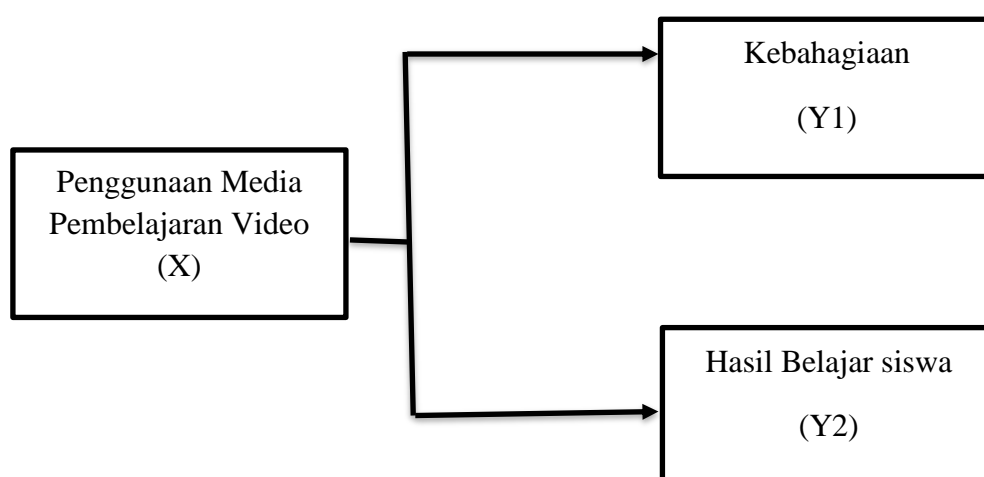
Seperti yang telah dijelaskan pada landasan teori pendidikan ini memiliki pengaruh yang positif antara variabel bebas (media pembelajaran video) terhadap variabel terikat (kebahagiaan dan hasil belajar siswa).

Media pembelajaran dianggap sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Karena dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa menikmati proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa

akan meningkat, khususnya pada saat proses pembelajaran daring seperti saat ini. Penggunaan media pembelajaran juga diharapkan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam menerima pembelajaran. Sehingga guru harus lebih pintar dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu media pembelajaran yang tepat ialah 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.

Berikut ini merupakan gambaran tentang kerangka berfikir dari penelitian ini:

Gambar Tabel 2.2 Kerangka Berfikir



Berdasarkan **Gambar Tabel 2.2** diatas dapat ditentukan maksud dan tujuan dilakukan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan dan hasil belajar siswa terutama pada materi penerapan penjumlahan dan pengurangan pecahan dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti menggunakan media berupa rekaman pada kelas kontrol, sedangkan untuk kelas eksperimen peneliti menggunakan media pembelajaran video. Sebelum melakukan perlakuan siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Setelah

diberikan *pretest* siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan perlakuan, yaitu pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan media rekaman, sedangkan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media video. Selanjutnya peneliti memberikan *posttest* kepada siswa kelas kontrol maupun kelas eksperimen untuk dilakukan analisis datanya serta melakukan perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui hasil belajar setelah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video dalam pembelajaran matematika. Setelah mengetahui hasil dari analisis datanya, barulah peneliti bisa menyimpulkan dari penelitian yang dilakukannya, yaitu menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran video terhadap kebahagiaan dan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran daring di SDN 2 Kedunglurah Pogalan Trenggalek.