

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu upaya untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri siswa melalui pengembangan bakat dan minat di dalam kondisi lingkungan pembelajaran. Pendidikan merupakan suatu usaha yang sistematis dan memiliki tujuan agar setiap manusia bisa mencapai satu tahapan tertentu yang lebih baik di dalam kehidupannya, yaitu dapat tercapainya kebahagiaan lahir dan batin.<sup>2</sup> Menurut Edy Sutrisno, pendidikan merupakan seluruh interaksi antar manusia untuk mengembangkan manusia seutuhnya, dan pendidikan merupakan proses yang akan selalu dan terus berkembang.<sup>3</sup> Pendidikan berkedudukan sebagai jembatan yang akan menghubungkan individu dengan dunia di era globalisasi yang semakin maju dan berkembang, sehingga mampu menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu menguasai dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan baik. Dari kualitas pendidikan dapat terlihat perkembangan suatu bangsa.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) telah dijelaskan bahwa

---

<sup>2</sup> Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, ed. by Dodi Ilham, 1st edn (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018).

<sup>3</sup> Mario R. Kandow, Lotje Kawet, dan Hendra N. Tawas, "Pengaruh Pendidikan, Pelatihan Dan Penempatan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pt. Pln (Persero) Area Manado", *Jurnal EMBA*, 4.4 (2016), 1149.

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi di dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>4</sup> Sistem pendidikan di Indonesia sering terjadi perubahan guna memperbaiki mutu pendidikan dan menghasilkan lulusan yang berkualitas dengan tujuan pendidikan di Indonesia dapat bersaing dengan negara-negara lain.

Persaingan di dunia pendidikan adalah suatu hal utama yang menjadi fokus di dalam dunia, termasuk pendidikan matematika. Peran pendidikan matematika menjadi sangat penting didalam masyarakat guna menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kompetensi sebagai fondasi pendidikannya, seperti kompetensi analitik, kompetensi interpersonal, kemampuan untuk bertindak, kemampuan untuk mengelola perubahan.<sup>5</sup> Kompetensi-kompetensi tersebut digunakan untuk melatih siswa agar dapat mengetahui dan memahami pentingnya pendidikan matematika dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Hal ini dapat dimulai dari proses pembelajaran di kelas.

Dalam sejarah perkembangan peradaban manusia era globalisasi hingga saat ini, peranan matematika semakin dianggap sebagai hal yang berpengaruh,

---

<sup>4</sup> Laili Arfani, "Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran", *Jurnal PPKn & Hukum*, 11.2 (2016), 81–97.

<sup>5</sup> Firma Yudha, "Peran Pendidikan Matematika Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Guna Membangun Masyarakat Islam Modern", *JPM : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.2 (2019), hal. 87.

baik untuk perkembangan peradaban manusia secara keseluruhan maupun untuk perkembangan setiap individu. Pentingnya peran matematika tidak terlepas dari kedudukannya dalam segala jenis aspek dalam kehidupan. Matematika adalah sarana pendukung dari berbagai segi kehidupan yang lainnya dan juga merupakan hal yang paling penting dalam kesuksesan komunikasi dan informasi saat ini dalam teknologi.<sup>6</sup> Seiring dengan berkembangnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menuntut para guru sebagai fasilitator untuk dapat menyampaikan materi dengan baik. Penyampaian materi pembelajaran yang baik dapat mewujudkan tujuan dari suatu pembelajaran matematika serta dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

Salah satu tujuan dari pembelajaran matematika adalah pemahaman konsep, hal ini sudah dijelaskan dalam tujuan awal pembelajaran matematika menurut Depdiknas (Permendiknas no. 22 tahun 2006) yaitu mengerti konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep dan menerapkan konsep atau algoritma secara luwes, tepat, akurat, dan efisien dalam menyelesaikan masalah matematika. Sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika tersebut maka setelah melakukan proses pembelajaran, siswa diharapkan mampu menguasai suatu konsep matematika sehingga dapat menggunakan kemampuannya tersebut untuk menghadapi masalah-masalah yang terdapat dalam

---

<sup>6</sup> Linda Destri Rahayu and Anggun Badu Kusuma, "Peran Pendidikan Matematika Di Era Globalisasi", *Prosiding Sendika*, 5.1 (2019), hal. 536.

matematika.<sup>7</sup> Oleh karena itu, guru dan sekolah harus mampu membuat siswa memiliki pemahaman konsep matematika dengan baik agar dapat tercapainya tujuan dari pembelajaran matematika. Pemahaman konsep yang baik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Tujuan yang akan dicapai dari suatu kegiatan dan proses pembelajaran disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar di sekolah. Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru seharusnya dapat memilih dan menggunakan strategi, pendekatan, metode, media dan teknik yang tepat serta banyak melibatkan peran aktif siswa dalam belajar. Dalam hal ini metode maupun model pembelajaran yang diterapkan akan membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan oleh *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2015 telah diketahui bahwa Indonesia berada pada peringkat ke 44 dari 49 negara dalam pembelajaran matematika.<sup>8</sup> Hasil survei lainnya yang dilakukan *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa untuk kategori matematika, Indonesia berada pada peringkat 6 dari bawah atau berada pada peringkat 74 dari 79 negara, dengan skor rata-rata 371.<sup>9</sup> Dari survei

---

<sup>7</sup> Eva Putri Karunia and Mulyono, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII Berdasarkan Gaya Belajar Dalam Model Knisley", *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2016, 339 .

<sup>8</sup> Ni Putu Rina Marjawati, I Made Ardana, and I Gusti Putu Suharta, 'Pengaruh Model Pembelajaran Arias (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Dan Satisfaction) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 4 Singaraja', *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 9.2 (2019), 1, hal. 2. <<https://doi.org/10.23887/jjpm.v9i2.19884>>.

<sup>9</sup> Mohammad Tohir, "Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015 (Indonesia's PISA Results in 2018 Are Lower than 2015)", 2019, hal. 1.

tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam pemahaman konsep di bidang matematika masih rendah.

Menurut M. Rohwati, “Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar yang berupa alat, bahan maupun berbagai macam komponen dari pemberi pesan kepada penerima pesan untuk memudahkan penerima pesan menerima suatu konsep yang diberikan”. Salah satu media yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu media video. Media video merupakan seperangkat komponen yang dapat menyajikan gambar dan suara secara bersamaan.<sup>10</sup> Dengan menggunakan perangkat media video, pembelajaran di kelas akan berbeda dan membuat siswa menjadi lebih aktif dan mandiri dalam belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Darusman Hidayat, Ono Wiharna dan Yayat tentang pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi garis dan konstruksi geometris. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMK pada materi garis dan konstruksi geometris, yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil *pre test* dan *post test*. Dimana hasil *pre test* diperoleh sebesar 26,09 dan hasil *post test* yaitu 55,63.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Dwi Yunita and Astuti Wijayanti, "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa", *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3.2 (2017), hal. 155.

<sup>11</sup> Darusman Hidayat, Ono Wiharna, dan Yayat Yayat, 'Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Garis Dan Konstruksi Geometris', *Journal of Mechanical Engineering Education*, 5.2 (2019), hal. 153.

Penelitian yang dilakukan oleh Ervi Dilla Fitri dan Mai Sri Lena tentang pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar sifat-sifat segi banyak beraturan dan tidak beraturan di kelas IV SD wilayah II Kabupaten Pasaman hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan tidak beraturan. Hal ini ditunjukkan dengan diperolehnya nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,002 sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 sebesar 1,697 maka  $H_0$  ditolak.<sup>12</sup>

Selain itu, hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Dwi Yunita dan Astuti Wijayanti tentang pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa, menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 1 Turi tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata yang diperoleh untuk kelompok eksperimen yaitu 60,09, sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh rata-rata 49,16.<sup>13</sup>

Namun temuan di lapangan yang berkenaan dengan proses pembelajaran matematika, menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih didominasi oleh guru yang lebih aktif di dalam kelas dalam memberikan materi dengan media papan tulis sedangkan siswa pasif menerima materi dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa akan merasa bosan dan berdampak pada kemandirian dan hasil belajar siswa.

---

<sup>12</sup> Ervi Dilla Fitri and Mai Sri Lena, "Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Sifat-Sifat Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Di Kelas IV SD Wilayah II Kabupaten Pasaman", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.2 (2021), hal. 4379.

<sup>13</sup> Yunita dan Wijayanti, "Pengaruh Media ,,", hal. 158.

Berdasarkan hasil observasi pada mata pelajaran matematika di SMP Negeri 3 Srengat pada 30 Maret 2021 proses pembelajaran matematika sudah menggunakan media pembelajaran namun masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sehingga, kondisi belajar siswa kurang efektif. Dimana guru menyampaikan materi dan siswa terlihat lebih pasif dan tidak sedikit siswa yang kurang bisa memahami dan menerima materi dengan baik, hal ini disebabkan kurangnya peran siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Dalam hal ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan namun tidak memecah fokus siswa dalam belajar. Kondisi belajar yang efektif dalam proses pembelajaran dapat diciptakan dengan cara membuat keadaan dan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan, sehingga siswa dapat berperan aktif. Selain itu, peran guru yang sangat mendominasi dalam proses pembelajaran harus dikurangi. Dalam hal ini, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah tersebut sehingga dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan penyampaian materi tidak hanya berpusat pada guru.

Bangun ruang sisi datar merupakan salah satu materi yang diajarkan di kelas VIII semester genap. Materi bangun ruang sisi datar ini meliputi kubus, balok, prisma dan limas. Dalam penyelesaiannya selain siswa harus memiliki pemikiran yang kritis dan teliti, siswa juga dituntut untuk memahami konsep dasar yang ada di dalam permasalahan. Namun, fakta di lapangan hasil belajar pada materi bangun ruang sisi datar tergolong masih rendah. Diperlukan model,

cara dan strategi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, sehingga hasil belajar siswa akan menjadi lebih baik.

Salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan video pembelajaran dengan model pembelajaran mandiri (*Self-Directed Learning*). Harsono mendefinisikan bahwa "*Self-Directed Learning* (SDL) adalah suatu kegiatan dalam proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centred approach*) dimana proses dan pengalaman belajar diatur dan dikontrol oleh peserta didik itu sendiri".<sup>14</sup> Model pembelajaran *Self-Directed Learning* membuat siswa paham bahwa belajar adalah suatu tanggung jawab bagi setiap individu dan guru hanya berkedudukan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses belajar yang dilakukan di kelas berpusat pada siswa (*student centred*) yang akan mengakibatkan siswa menjadi lebih aktif, termotivasi dan mandiri untuk belajar, yang dapat berakibat pada peningkatan kemandirian, prestasi dan hasil belajar siswa. Proses *Self-Directed Learning* memberi peluang bagi siswa untuk menggali dan memahami materi pembelajaran sendiri maupun dengan bantuan orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian dari Utti Marina Rifanti dan Herryawan Pujiharsono, didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kelompok mahasiswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Self-Directed Learning* dengan kelompok mahasiswa yang belajar dengan

---

<sup>14</sup> I Km Aditya Manggala, Ni Kt Suarni, and I Suarjana, "Pengaruh Model ...".



menggunakan pembelajaran konvensional karena kemandirian belajar mahasiswa meningkat akibat dari model pembelajaran *Self-Directed Learning*. Hal ini ditunjukkan dengan diperolehnya rata-rata nilai *post test* mahasiswa dengan model pembelajaran *Self Directed Learning* adalah 83,93, sedangkan rata-rata nilai *post test* mahasiswa dengan pembelajaran konvensional adalah 76,4.<sup>15</sup> Kemudian, penelitian dari Patrisius Afrisno Udil terhadap mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP Undana, didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan yaitu hasil belajar mahasiswa yang belajar dengan model *Self-Directed Learning* lebih baik dari pada mahasiswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.<sup>16</sup>

Dari pemaparan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran matematika melalui video pembelajaran dengan menggunakan model *Self-Directed Learning* dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Model *Self-Directed Learning* Terhadap Hasil Belajar Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Srengat”.

---

<sup>15</sup> Utti Marina Rifanti and Herryawan Pujiharsono, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Self Directed Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Matematika Diskrit’, *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2.2 (2018), hal. 250.

<sup>16</sup> Patrisius Afrisno Udil, ‘Eksperimentasi Model Self Directed Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Gaya Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP Undana’, *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*, 3.1 (2021), hal. 90.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran di kelas berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif dan merasa bosan.
- b. Guru belum menemukan model dan metode pembelajaran yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan di kelas.

### **2. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang diterapkan adalah video pembelajaran model *Self-Directed Learning*.
- b. Materi yang digunakan adalah bangun ruang sisi datar.
- c. Subjek yang digunakan yaitu siswa kelas VIII A dan siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Srengat.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan video pembelajaran model *Self-Directed Learning* terhadap hasil belajar materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Srengat?

2. Seberapa besar pengaruh penggunaan video pembelajaran model *Self-Directed Learning* terhadap hasil belajar materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Srengat?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan video pembelajaran model *Self-Directed Learning* terhadap hasil belajar materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Srengat.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan video pembelajaran model *Self-Directed Learning* terhadap hasil belajar materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Srengat.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi kajian yang bermanfaat, diantaranya sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini nantinya dapat memberikan gambaran tentang penggunaan model dan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Secara Praktis

### a) Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai pedoman sekaligus menambah wawasan dan pengalaman untuk dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa dalam rangka mempersiapkan diri menjadi seorang pendidik yang profesional.

### b) Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini mampu meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar serta meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa.

### c) Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi dan bahan pertimbangan guru dalam memilih model dan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa.

### d) Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan sekolah ketika mengambil kebijakan mengenai penggunaan model dan strategi pembelajaran yang akan digunakan serta untuk mengembangkan profesionalisme guru dan meningkatkan mutu serta kualitas pendidikan sekolah.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Model *Self-Directed Learning* Terhadap Hasil Belajar Materi

Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Srengat” adalah sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak ada pengaruh penggunaan video pembelajaran model *Self-Directed Learning* terhadap hasil belajar materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Srengat.

$H_1$  = Ada pengaruh penggunaan video pembelajaran model *Self-Directed Learning* terhadap hasil belajar materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Srengat.

## G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah bertujuan untuk memperjelas makna dari istilah-istilah yang diteliti agar tidak salah menafsirkan permasalahan yang sedang diteliti, beberapa istilah yang terdapat pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>17</sup>

#### b. Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang

---

<sup>17</sup> Ernawati Waridah and Suzana, *Kamus Bahasa Indonesia* (Bandung: Penerbit Ruang Kata imprint Kawan Pustaka, 2014), hal. 421.

bersamaan. Video pembelajaran dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik dan efektif.<sup>18</sup>

c. Model *Self-Directed learning*

*Self-Directed Learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana proses dan pengalaman belajar diatur dan dikontrol oleh peserta didik sendiri maupun dengan bantuan orang lain.

*Self-Directed Learning* bisa dikatakan dengan belajar secara mandiri.<sup>19</sup>

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar di sekolah. Hasil belajar dapat dipakai sebagai tolak ukur penilaian dalam tercapai atau tidaknya siswa selama proses pembelajaran.<sup>20</sup>

2. Penegasan Operasional

a. Pengaruh

Dalam penelitian ini peneliti akan menguji pengaruh penggunaan media video pembelajaran model *Self-Directed Learning* terhadap hasil belajar siswa.

b. Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran adalah sebuah bahan pembelajaran yang dapat menampilkan gambar dan suara yang digunakan untuk

---

<sup>18</sup> Yunita and Wijayanti, "Pengaruh Media ...", hal. 155.

<sup>19</sup> Manggala, Suarni, and Suarjana, "Pengaruh Model Pembelajaran Self-Directed Learning...".

<sup>20</sup> Thomas Adi Tri Nugroho, *Pengaruh Penggunaan Media Video...*, hal. 36..

menyampaikan materi pelajaran yang disusun untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman konsep sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Model *Self-Directed Learning*

*Self-Directed Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, dimana setiap individu mempunyai inisiatif sendiri dalam belajar, dengan atau tanpa bantuan orang lain sehingga siswa akan lebih dapat memahami konsep dengan gaya belajarnya sendiri dan membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

d. Hasil Belajar

Untuk hasil belajar peneliti akan menggunakan *post test*. Siswa akan diberikan materi dengan menggunakan media video pembelajaran model *Self-Directed Learning* yang selanjutnya akan dilakukan pengamatan kembali dan *post test* untuk dijadikan tolak ukur keberhasilan siswa.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan menjelaskan susunan pembahasan yang terdapat dalam skripsi, sehingga dapat mempermudah pemahaman yang berkaitan dengan pembahasan dalam penelitian ini. Sistematika dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

## **1. Bagian Awal**

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

## **2. Bagian Inti**

Bagian utama dalam skripsi terdiri dari 6 bab yang berkaitan antara bab satu dengan bab yang lainnya, diantaranya sebagai berikut:

BAB I (Pendahuluan), berisi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II (Landasan Teori), berisi tentang teori yang digunakan dalam penelitian, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

BAB III (Metode Penelitian), membahas tentang metode penelitian yang didalamnya membahas rancangan penelitian yang terdiri dari pendekatan penelitian dan jelas penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan Teknik sampling penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, Teknik pengumpulan data, dan Teknik analisis data.

BAB IV (Hasil Penelitian), berisi tentang deskripsi karakteristik data dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.



BAB V (Pembahasan), membahas tentang temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian guna menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti.

BAB VI (Penutup), berisi kesimpulan dan saran.

### **3. Bagian Akhir**

Bagian akhir pada skripsi memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.