

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Video Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media merupakan bentuk jamak dari “medium” yang berasal dari bahasa latin yaitu “*medius*” yang memiliki arti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata “medium” memiliki arti “antara”, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi.²¹ Dijelaskan dalam Kamus Bahasa Indonesia media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk.²² Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association for Education and Communication technology/AECT*) menyatakan media didefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mengetahui efektivitas program instruksional. Menurut Sudiman, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.²³ Menurut Seels and Richey, kata

²¹ Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018) hal. 5.

²² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002).

²³ Ramen A Purba Dkk, *Pengantar Media Pembelajaran*, ed. by Tonni Limbong, 1st edn (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).

media merujuk pada segala sesuatu yang berperan untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi.²⁴

Dari beberapa pengertian media di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi pesan. Media dapat digunakan untuk membantu berjalannya proses belajar di sekolah.

Apabila dihubungkan dengan pembelajaran, maka media mempunyai peranan penting dalam proses penyampaian informasi agar dapat menghasilkan pemahaman dan pengetahuan baru bagi siswa yaitu sebagai perantara atau sarana komunikasi antara siswa dengan guru.²⁵ Dengan demikian, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu (sarana) mengajar dalam bentuk visual, audio, audiovisual yang dapat berguna untuk menyampaikan informasi (pesan) melalui interaksi dan proses pembelajaran yang berlangsung antara guru dengan siswa sehingga pesan dalam materi pembelajaran dapat diterima dengan mudah dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran yang digunakan sangat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media dikatakan memiliki fungsi saat pesan tersebut dapat tersampaikan sesuai dengan esensi pesan tersebut. Salah satu fungsi media

²⁴ Muhammad Yaumi, "*Media dan Teknologi Pembelajaran ...*" hal. 6.

²⁵ Siti Khoirul Ummah, *Media Pembelajaran Matematika* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2021). hal. 3.

pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang juga mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru di dalam kelas.

Fungsi pokok penggunaan media dalam pembelajaran menurut Ahmed Saberi adalah sebagai berikut:²⁶

- 1) Penggunaan media dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai sarana agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media merupakan bagian dari keseluruhan situasi dalam mengajar. ini berarti bahwa media merupakan salah satu komponen yang harus dikembangkan guru.
- 3) Media dalam keseluruhan penggunaannya dengan tujuan dan fungsi ini berarti media harus dapat melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran yang digunakan.
- 4) Penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran supaya lebih menarik perhatian siswa.
- 5) Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menunjang guru untuk mempermudah proses pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan.
- 6) Penggunaan media pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

²⁶ Dwi Febriana, "Pengaruh Penggunaan Media Video Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Di Min 6 Tulungagung", *Jurnal Skripsi*, 2018, hal. 19-20.

3. Pengertian Video Pembelajaran

Kata video berasal dari bahasa latin yang memiliki arti “melihat”.²⁷ Media video adalah seperangkat komponen atau instrumen yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan.²⁸ Cecep Kustandi menyatakan bahwa video adalah instrumen yang dapat menampilkan informasi, menguraikan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, mempersingkat waktu dan mempengaruhi sikap. Sedangkan Arief S. Sadiman mengemukakan bahwa video adalah media audio visual yang secara bersamaan dapat menampilkan gambar dan suara. Video pembelajaran dapat menampilkan pesan berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Sukiman menyatakan bahwa media video pembelajaran merupakan seperangkat komponen atau media yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu bersamaan.²⁹

Video dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan yaitu pada proses pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi siswa dengan menampilkan gambar dan suara secara

²⁷ Putri Ayu Veranita, "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020", 2020, hal. 42.

²⁸ Dwi Yunita and Astuti Wijayanti, "Pengaruh Media ...", hal. 153–60.

²⁹ Thomas Adi Tri Nugroho, *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses IPA Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*, 2015.

bersamaan. Sehingga dapat membuat siswa dapat lebih memahami pesan yang ingin disampaikan oleh guru.

Dari beberapa uraian pengertian video pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah suatu media audio visual yang dapat menyajikan informasi, memaparkan materi pelajaran, dan menjelaskan konsep kepada siswa dalam bentuk gambar dan suara secara bersamaan. Dalam proses pembelajaran media video dinilai lebih efektif dibandingkan dengan media yang lainnya. Video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, karena siswa dengan melihat gambar dan mendengar suara tentang penjelasan dari peristiwa yang tidak dapat dilihat, mungkin peristiwa masa lalu, suatu peristiwa yang lama, yang tidak mungkin diamati di waktu jam pelajaran, tetapi dengan video semua hal ini akan teratasi ditambah lagi video pembelajaran tersebut bisa ditayangkan berulang-ulang, sehingga pesan dari materi dapat tersampaikan dengan baik.

4. Manfaat Video Pembelajaran

Manfaat media video dalam proses pembelajaran peserta didik, diantaranya sebagai berikut:³⁰

- 1) Proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa semakin bersemangat dan termotivasi untuk belajar.
- 2) Makna dari materi pembelajaran akan lebih jelas, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan menguasainya.

³⁰ Veranita, "Pengaruh Penggunaan Media Video..." hal. 25.

- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal dari guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga saat mengajar di kelas.
- 4) Siswa dapat melakukan kegiatan belajar yang lebih beragam, tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

5. Kelebihan Video Pembelajaran

Beberapa keuntungan dan kelebihan apabila menggunakan media video dalam pembelajaran menurut Cecep Kustandi, yaitu:³¹

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman dasar ketika siswa belajar, seperti berdiskusi, membaca, dan praktik.
- 2) Video dapat memperlihatkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat secara langsung, seperti kerja jantung ketika berdenyut.
- 3) Video dapat memotivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
- 4) Video menyimpan berbagai nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan siswa dalam kelompok.
- 5) Video dapat menampilkan peristiwa yang tidak dapat dilihat secara langsung kepada siswa.

Beberapa kelebihan media video dalam pembelajaran menurut Arief S. Sadiman, yaitu:

³¹ Thomas Adi Tri Nugroho, *Pengaruh Penggunaan Media Video...*, hal. 21-25 .

- 1) Dapat menarik perhatian siswa selama periode-periode yang singkat dari faktor luar lainnya.
- 2) Siswa dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis.
- 3) Sebelumnya dapat mempersiapkan dan mendemonstrasikan materi yang sulit, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung perhatian siswa terpusat pada penyajian materi oleh guru.
- 4) Video rekaman dapat diputar berulang-ulang serta dapat menghemat waktu.
- 5) Dapat mengamati lebih dekat dan jelas objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya.
- 6) Suara yang diinginkan dapat diatur dan disesuaikan.
- 7) Guru dapat mengatur dimana akan menghentikan gerakan video guna untuk menjelaskan informasinya.
- 8) Ruang tidak perlu digelapkan waktu menampilkannya.

6. Kelemahan Video Pembelajaran

Ada beberapa keterbatasan dalam menggunakan media video pembelajaran yang dikemukakan oleh Cecep Kustandi, yaitu: pengadaan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak, gambar dan suara yang terdapat dalam video yang diputar akan terus berjalan sehingga membuat informasi yang ingin disampaikan dalam video tidak dapat tersampaikan dengan jelas karena tidak semua siswa mampu mengikutinya, video yang ada tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan

tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dipersiapkan dan dibuat khusus untuk kebutuhan sendiri.

Ada beberapa kelemahan media video pembelajaran menurut Daryanto, yaitu:

- 1) *Fine details*, tidak dapat menampilkan rincian objek sampai pada bagian yang terkecilnya secara jelas.
- 2) *Size information*, ukuran objek yang ditampilkan tidak sama dengan ukuran sebenarnya.
- 3) *Third dimension*, gambar yang ditampilkan dalam video umumnya berbentuk dua dimensi.
- 4) *Opposition*, pengambilan gambar yang kurang tepat dapat mengakibatkan penonton ragu dalam mengartikan gambar yang dilihat.
- 5) Penayangan video membutuhkan alat pendukung untuk menampilkannya.
- 6) Pembuatan program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

B. *Self-Directed Learning*

1. Pengertian *Self-Directed Learning*

Gibbons mengemukakan *Self-Directed Learning* adalah sebuah upaya yang dilakukan oleh seorang siswa untuk meningkatkan pemahaman pengetahuan, keahlian, dan prestasi terkait orientasi pengembangan diri dimana setiap individu menggunakan lebih dari satu metode dalam banyak situasi dan waktu yang dilakukan secara mandiri. *Self-Directed Learning*

dapat memberikan kompetensi kepada siswa dalam mengerjakan tugas, mengkombinasikan perkembangan kemampuan dengan perkembangan karakter serta menyiapkan siswa untuk mempelajari kehidupan mereka secara menyeluruh. Knowles (dalam Jennings) menambahkan *Self-Directed Learning* adalah sebuah proses dimana inisiatif untuk belajar berasal dari individu sendiri dengan atau tanpa bantuan dari orang lain, dan dalam proses ini setiap individu menyadari kegiatan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhannya dalam belajar, mengatur tujuan, mengambil keputusan pada sumber dan strategi belajar dan menilai hasil.

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".³² Guglielmino mengemukakan dalam teorinya bahwa *Self-Directed Learning* dapat terjadi dalam banyak situasi yang bervariasi, yang dapat dimulai dari situasi ruangan kelas yang berfokus pada guru secara langsung (*teacher directed*) menjadi kegiatan belajar atas perencanaan dari siswa sendiri (*self planned*) dan dilakukan sendiri (*self conducted*).

Model pembelajaran *Self-Directed Learning* dapat didefinisikan sebagai usaha untuk melakukan kegiatan belajar guna memahami suatu materi atau kompetensi tertentu secara mandiri maupun dengan bantuan orang lain berdasarkan motivasinya sendiri sehingga dari hasil

³² I Km Aditya Manggala, Ni Kt Suarni, and I Suarjana, "Pengaruh Model ...".

pembelajaran yang dilakukan siswa tersebut dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang dijumpai di dunia nyata.³³

Dari beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Self-Directed Learning* adalah peningkatan pemahaman pengetahuan, keahlian, prestasi, dan mengembangkan potensi diri setiap individu yang diawali dengan inisiatif dan perencanaan belajar sendiri (*self planned*) dan dilakukan sendiri (*self conducted*), memahami kebutuhan, tujuan, membuat strategi, menilai hasil belajar, serta bertanggung jawab dalam dirinya sendiri untuk menjadi agen perubahan dalam belajar.

2. Langkah-langkah *Self-Directed Learning*

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Self-Directed Learning* terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap *planning* (perencanaan), tahap *monitoring* (mengamati), dan *evaluating* (evaluasi) (Song & Hill)

Berikut 3 tahap dalam pelaksanaan model pembelajaran *Self-Directed Learning*:³⁴

1) Tahap *planning* (perencanaan)

Pada tahap ini peserta didik merencanakan aktivitas melalui pengamatan dan observasi pada tempat dimana siswa merasa nyaman untuk belajar. Kemudian guru menganalisis kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Russel mengatakan bahwa peserta didik akan belajar secara optimal apabila mereka mengetahui alasan mengapa mereka harus

³³ Utti Marina Rifanti and Herryawan Pujiharsono, "Pengaruh Model ...", hal 245.

³⁴ Putri Ulfa Priyanti, *Penerapan Model Pembelajaran Self Directed Learning Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada MAta Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2012/2018*, 2019, hal. 12-13.

mempelajari hal tersebut. Untuk itu pada tahap ini guru membantu untuk mengarahkan siswa agar membuat tujuan belajar mereka sendiri sesuai dengan pelajaran yang diajarkan saat itu.

2) Tahap *monitoring* (mengamati)

Pada tahap ini siswa mengamati dan mengobservasi pembelajaran mereka. Pada tahap ini banyak tantangan yang ditemui siswa untuk memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna. Guru mengawasi siswa selama mengerjakan tugas-tugas pembelajaran serta aktivitas-aktivitas lain yang berkaitan dengan tugas utama pembelajaran.

3) Tahap *evaluating* (evaluasi)

Pada tahap ini siswa mengevaluasi pembelajaran dan pengetahuan yang mereka miliki kemudian guru memberikan umpan balik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai pembelajaran saat itu. Guru kemudian menyesuaikan dan menilai tugas siswa dengan tujuan yang telah dirancang sebelumnya.

3. Karakteristik *Self-Directed Learning*

Menurut Guglielmino & Guglielmino karakteristik *Self-Directed Learning* dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu :³⁵

1) *Self-Directed Learning* dengan Kategori Rendah

Individu dengan skor *Self-Directed Learning* dengan kategori rendah memiliki karakteristik yaitu siswa menyukai proses

³⁵ Lilik Fadlilatin Azizah, "Hubungan Antara Self Efficacy Dengan Directed Learning Pada Mahasiswa Program Studi Psikologi Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya", 2012.

pembelajaran yang terstruktur seperti peran aktif guru dalam ruangan kelas dan siswa hanya pasif mendengarkan guru menjelaskan materi pembelajaran.

2) *Self-Directed Learning* dengan Kategori Sedang

Individu dengan skor *Self-Directed Learning* dengan kategori sedang memiliki karakteristik yaitu siswa berhasil dalam situasi belajar yang mandiri, namun tidak sepenuhnya dapat mengenali kebutuhan dan perencanaan dalam melaksanakan rencana belajarnya.

3) *Self-Directed Learning* dengan Kategori Tinggi

Individu dengan skor *Self-Directed Learning* dengan kategori tinggi memiliki karakteristik yaitu siswa yang biasanya sanggup mengenal kebutuhan belajar mereka sendiri, sanggup membuat perencanaan belajar serta sanggup melaksanakan rencana belajar tersebut dengan baik.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Self-Directed Learning*

Metode *Self-Directed Learning* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.³⁶

Kelebihan metode *Self-Directed Learning*

- 1) Siswa bebas untuk menyesuaikan gaya belajar mereka sendiri, sesuai dengan tingkat kemampuan dan kecepatan belajar mereka dan sesuai

³⁶ Nuraini Syamsiyah, "Penggunaan Metode Self Directed Learning (SDL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Pada Materi Keanekaragaman Hayati", *Skripsi*, 8.5 (2019), hal. 27-28.

dengan minat dan bakat mereka dalam menggunakan kecerdasan majemuk yang mereka miliki.

- 2) Memfokuskan sumber belajar yang digunakan secara lebih luas baik dari guru maupun sumber belajar lain yang memenuhi unsur edukasi.
- 3) Siswa dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keahlian yang dimiliki secara menyeluruh.
- 4) Siswa diberikan kesempatan yang luar biasa untuk mempertajam kesadaran di lingkungan mereka dan memungkinkan siswa untuk membuat pilihan-pilihan positif tentang bagaimana mereka akan memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari.
- 5) Siswa memiliki kebebasan untuk memilih materi yang akan dipelajari sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Disamping itu, juga akan membuat siswa melakukan pembelajaran dengan nyaman dan senang.

Kekurangan Self-Directed Learning

- 1) Siswa yang kurang pandai akan semakin kesulitan dalam belajar dan siswa pandai akan semakin pandai karena jarang terjadi interaksi antara satu sama lainnya.
- 2) Bagi siswa yang malas, akan semakin kesulitan dalam belajar karena siswa tersebut tidak bisa mengembangkan kemampuan atau pengetahuannya.
- 3) Ada beberapa siswa yang masih bingung menentukan materi yang tepat sehingga membutuhkan masukan dari orang lain, karena siswa yang

bersangkutan tidak mengetahui sampai seberapa jauh kemampuan yang dimilikinya.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran, hal yang paling penting adalah hasil belajar dari siswa, karena dengan hasil belajar guru dapat mengetahui pencapaian yang telah dikuasai oleh siswa tentang materi yang diajarkan. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah menempuh kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.³⁷ Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Purwanto mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang diakibatkan dari proses belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, setelah siswa menerima pesan dari belajarnya siswa akan berubah sikap dan perilakunya dibandingkan dengan sebelumnya.³⁸

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan pengertian hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku siswa setelah melakukan proses pembelajaran, yang melibatkan antara guru dengan siswa yang akan menghasilkan perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari tujuan kegiatan pembelajaran.

³⁷ Moh. Zaiful Rosyid, Aminol Rosid Abdullah, Mustajab, *Prestasi Belajar*, 1st edn (Malang: Literasi Nusantara, 2019), hal. 11.

³⁸ Thomas Adi Tri Nugroho, *Pengaruh Penggunaan Media Video...*, hal 36.

Benyamin Bloom mengelompokkan hasil belajar yang digunakan dalam sistem pendidikan nasional, secara garis besar pembagiannya menjadi tiga ranah, yaitu:³⁹

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman (kognitif tingkat rendah), aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (kognitif tingkat tinggi).
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap, nilai perasaan dan emosi yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang baik, terdiri dari enam aspek, yakni gerakan refleks, gerakan dasar, keterampilan persepsi, keharmonisan atau ketepatan kemampuan fisik, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

2. Indikator dalam Hasil Belajar

Berkaitan dengan hasil belajar tersebut Sahono mengemukakan bahwa hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain:⁴⁰

- 1) Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

³⁹ Dwi Febriana, "Pengaruh Penggunaan Media Video...", hal 55-56.

⁴⁰ Rambu Ery Ana Awang, *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Semarang*, 2016.

- 2) Ranah afektif, berhubungan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima tingkatan kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
- 3) Ranah psikomotor, memfokuskan pada kemampuan fisik yang mencakup keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, melakukan koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang didapatkan oleh siswa. Menurut Munadi ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, meliputi:⁴¹

- 1) Faktor Internal
 - a) Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologis adalah seperti kondisi kesehatan fisik yang baik dan bugar, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
 - b) Faktor psikologis, kondisi psikologis yang dimiliki setiap siswa pada dasarnya berbeda-beda, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Ada beberapa faktor psikologis, meliputi intelegensi (IQ), minat, bakat, perhatian, motif, kognitif dan daya nalar yang dimiliki siswa.

⁴¹ Veranita, "Pengaruh Penggunaan Media Video..." hal. 51-52.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial, faktor tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

b) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang dirancang keberadaan dan penggunaannya akan mempengaruhi proses dan hasil belajar yang diinginkan.

D. Materi Bangun Ruang Sisi Datar

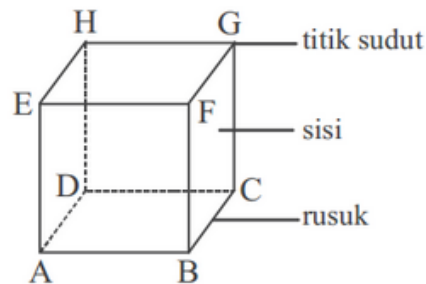
1. Bangun Ruang Sisi Datar

Bangun ruang sisi datar adalah bangun ruang yang sisinya berbentuk datar (tidak melengkung). Contoh sisi datar adalah dinding gedung. Jika sebuah bangun ruang memiliki sisi lengkung di salah satu sisinya maka bangun ruang tersebut tidak dapat dikelompokkan menjadi bangun ruang sisi datar. Namun, sebanyak apapun sisi pada bangun ruang jika semuanya berbentuk datar maka disebut bangun ruang sisi datar.⁴² Bangun ruang yang akan dibahas oleh peneliti adalah kubus, balok, prisma dan limas.

⁴² Titis Arista Ratna Sari Sari, "Modul Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar SMP/MTs Kelas VIII", 2017.

2. Kubus

Kubus adalah bangun ruang yang dibatasi oleh 6 buah sisi persegi yang sama (kongruen) dan memiliki rusuk sama panjang.⁴³ Berikut ini adalah gambar kubus.



Gambar 2.1 Kubus

a. Unsur-Unsur Kubus

- 1) 6 sisi berbentuk persegi
- 2) 12 rusuk sama Panjang
- 3) Memiliki 8 titik sudut
- 4) Diagonal sisi berjumlah 12 buah
- 5) Diagonal ruang berjumlah 4 buah
- 6) Bidang diagonal berjumlah 6 buah

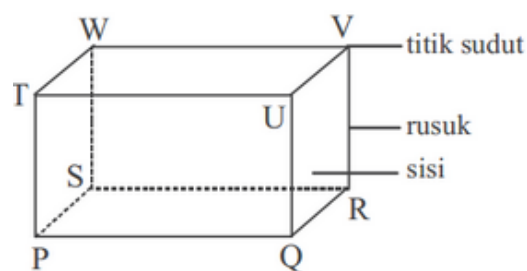
b. Rumus Kubus

- 1) Luas permukaan = $6s^2$
- 2) Volume = s^3

⁴³ Agus Supriyanto and Miftahudin, *Eksplora Matematika Jilid 2 Untuk SMP/MTS Kelas VIII* (Bandung: Penerbit Duta, 2019), hal. 240.

3. Balok

Balok adalah bangun ruang yang dibatasi oleh enam buah sisi yang setiap sisinya merupakan bidang datar yang berbentuk persegi Panjang, dimana setiap sisi yang berhadapan sama besar. Balok diberi nama dengan huruf kapital yang diletakkan pada setiap titik sudutnya.⁴⁴ Berikut ini adalah gambar balok.



Gambar 2.2 Balok

a. Unsur-Unsur Balok

- 1) Memiliki 6 buah sisi berbentuk persegi Panjang
- 2) Rusuk berjumlah 12 buah
- 3) Memiliki 8 titik sudut
- 4) Diagonal sisi berjumlah 12 buah
- 5) Diagonal ruang berjumlah 4 buah
- 6) Bidang diagonal berjumlah 6 buah

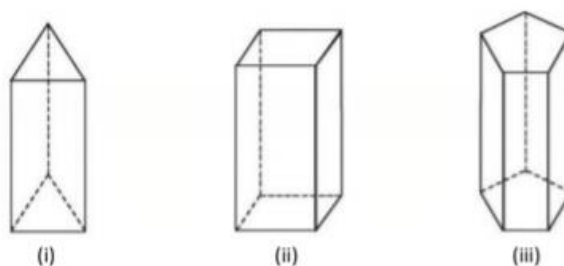
b. Rumus Balok

- 1) Luas Permukaan = $2(pl + pt + lt)$
- 2) Volume = *panjang* × *lebar* × *tinggi* = $p \times l \times t$

⁴⁴ *Ibid.*, hal. 244.

4. Prisma

Prisma adalah bangun ruang yang dibatasi oleh 2 sisi yang sejajar dan kongruen (alas dan atap) dan dibatasi oleh sisi tegak segi empat. Nama prisma ditentukan oleh bentuk alasnya.⁴⁵ Berikut ini adalah contoh bentuk-bentuk prisma.



Gambar 2.3 Bentuk-bentuk prisma

Gambar 2.3 (i) merupakan prisma segitiga karena alasnya berbentuk segitiga. **Gambar 2.3 (ii)** merupakan prisma segi empat. Dan **Gambar 2.3 (iii)** merupakan prisma segi lima.

a. Unsur-Unsur Prisma

- 1) Banyak sisi prisma segi- n adalah $(n + 2)$ sisi
- 2) Banyak rusuk prisma segi- n adalah $3n$ buah

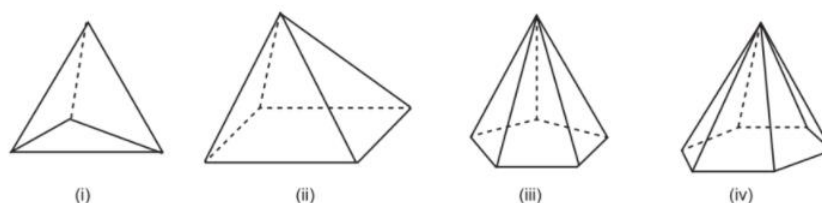
b. Rumus Prisma

- 1) Luas permukaan = $(2 \times \text{luas alas}) + (\text{keliling alas} \times t)$
- 2) Volume = $\text{luas alas} \times t$

⁴⁵ Tim Ganesha Operation, *Pasti Bisa Matematika* (Penerbit Duta, 2018), hal. 77.

5. Limas

Limas adalah bangun ruang yang dibatasi oleh sebuah bidang segi banyak dan bidang-bidang segitiga yang saling bertemu pada satu titik puncak. Nama limas ditentukan berdasarkan bentuk segi- n pada bidang alasnya.⁴⁶ Berikut ini adalah contoh bentuk-bentuk limas.



Gambar 2.4 Bentuk-bentuk limas

Gambar 2.4 (i) merupakan limas segitiga karena alasnya berbentuk segitiga. **Gambar 2.4 (ii)** merupakan limas segi empat karena alasnya berbentuk segi empat. **Gambar 2.4 (iii)** dan **(iv)** merupakan limas segi lima dan limas segi enam.

a. Unsur-Unsur Limas

- 1) Banyak sisi limas segi- n adalah $(n + 1)$ sisi
- 2) Banyak rusuk limas segi- n adalah $2n$ buah

b. Rumus Limas

- 1) Luas permukaan = luas alas + jumlah luas segitiga bidang tegak
- 2) Volume = $\frac{1}{3} \times \text{luas alas} \times \text{tinggi}$

⁴⁶ Supriyanto and Miftahudin, *Eksplora Matematika Jilid 2...*, hal. 249.

E. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang telah terbukti kebenarannya dan dalam penelitian ini digunakan sebagai pembandingan, oleh karena itu peneliti mencantumkan beberapa kajian dari penelitian terdahulu yang relevan. Beberapa bentuk tulisan penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Darusman Hidayat, Ono Wiharna dan Yayat dari Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul “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* yang telah dilakukan. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil *post test* yang lebih besar yaitu 55,63 dibandingkan dengan hasil *pre test* yaitu 26,09.⁴⁷
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ervi Dilla Fitri dan Mai Sri Lena dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang dengan judul “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 penggunaan video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar kelas IV SD Wilayah II Kabupaten Pasaman. Hal ini didapatkan berdasarkan perolehan

⁴⁷ Darusman Hidayat, Ono Wiharna, and Yayat Yayat, "Pengaruh Penggunaan ...", hal. 153.

t_{hitung} sebesar 2,002 dan t_{tabel} taraf signifikan 0,05 sebesar 1,697. Oleh karena itu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar sifat-sifat segi banyak beraturan dan tidak beraturan pada kelas IV SD Wilayah II Kabupaten Pasaman.⁴⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Yunita dan Astuti Wijayanti dari Universitas Sarjana wiyata Taman siswa dengan judul “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa”. Hasil penelitian menjelaskan bahwa berdasarkan data hasil penelitian uji anova diperoleh hasil $F_{hitung} = 19,747$ dengan $p = 0,000$. Dari data tersebut diketahui $p \leq 0,01$, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 1 Turi tahun pelajaran 2016/2017 antara yang diajar menggunakan media video dengan yang diajar tanpa menggunakan media video ditinjau dari keaktifan siswa terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII. Sedangkan berdasarkan rata-rata hasil belajar IPA dan keaktifan siswa yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran didapatkan nilai rata-rata hasil belajar IPA (20,78) dan untuk keaktifan siswa 60,09). Untuk kelompok yang diajar tanpa menggunakan media video pembelajaran didapatkan nilai rata-rata hasil belajar IPA (14,78) dan keaktifan siswa (49,16). Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media

⁴⁸ Fitri dan Lena, "Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar...", hal. 4379.

video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 1 Turi tahun pelajaran 2016/2017 ditinjau dari keaktifan siswa.⁴⁹

4. Penelitian yang dilakukan oleh Utti Marina Rifanti dan herryawan Pujiharsono dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Self Directed Learning* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Matematika Diskrit”. Didapatkan hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Matematika Diskrit antara mahasiswa yang menggunakan model pembelajaran *Self Directed Learning* dengan mahasiswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai *post test* mahasiswa dengan model pembelajaran *Self Directed Learning* yaitu 83,93 lebih tinggi dibandingkan mahasiswa dengan model pembelajaran konvensional yang memperoleh rata-rata nilai 76,4. Berdasarkan analisis data menggunakan uji *t*, diketahui bahwa $t_{hitung} = 6,75$ dan $t_{tabel} = 2,00$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Matematika Diskrit antara mahasiswa yang diajar menggunakan model *Self Directed Learning* dengan model konvensional.⁵⁰
5. Penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Ayu, Novelia Sidmewa, Yuyun Susanti dan Rizka Andhika Putra dari Universitas Galuh dengan judul

⁴⁹ Yunita and Wijayanti, "Pengaruh Media ...", hal. 159.

⁵⁰ Rifanti and Pujiharsono, "Pengaruh Model Pembelajaran *Self Directed Learning*...", hal. 249-250.

“Pengaruh Model *Self Directed Learning* terhadap Hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Mandiri (*Self Directed Learning*) memiliki pengaruh yang kuat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Self Directed Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol. hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai *post test* di kelas eksperimen sebesar 87,75 sedangkan di kelas kontrol sebesar 82,4. Sehingga selisih antara kedua kelas sebesar 5,53. Hasil analisis data diperoleh nilai t_{hitung} 5,24 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,669, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,24 > 1,669$. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Mandiri (*Self Directed Learning*) dengan model pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*post test*).⁵¹

⁵¹ Ajeng Ayu, dkk, "Pengaruh Model Self Directed Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi", *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)* 2.3 (2021), hal. 197–206.

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti / Judul / Tahun	Subjek Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Darusman Hidayat, Ono Wiharna dan Yayat / “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Garis Dan Konstruksi Geometris” /2018	Siswa kelas X TPU 9 di SMKN 12 Bandung	Terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar pada materi garis dan konstruksi geometris	a. Variabel X yakni video pembelajaran b. Variabel Y yakni hasil belajar c. Menggunakan pendekatan Kuantitatif	a. Subjek yang digunakan yakni siswa kelas X TPU 9 di SMKN 12 Bandung b. Penerapan media pada materi garis dan konstruksi geometris
2.	Ervi Dilla Fitri dan Mai Sri Lena / “Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Sifat-Sifat Segi Banyak Beraturan	Seluruh siswa kelas IV SD Wilayah II Kabupaten Pasaman	Terdapat pengaruh signifikan video pembelajaran terhadap hasil belajar sifat-sifat segi banyak beraturan dan tidak beraturan pada kelas IV SD Wilayah II	a. Variabel X yakni video pembelajaran b. Variabel Y yakni hasil belajar a. Menggunakan pendekatan Kuantitatif	a. Subjek yang digunakan yakni Seluruh siswa kelas IV SD Wilayah II Kabupaten Pasaman b. Penerapan media pada materi sifat-sifat

	dan Tidak Beraturan di Kelas IV SD Wilayah II Kabupaten Pasaman” / 2021		Kabupaten Pasaman.		segi banyak beraturan dan tidak beraturan
3.	Dwi Yunita dan Astuti Wijayanti / “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa” / 2017	Seluruh siswa kelas VII di SMPN 1 Turi, Sleman, DI.Yogyakarta	Ada perbedaan yang sangat signifikan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 1 Turi tahun pelajaran 2016/2017 antara yang diajar menggunakan media video dengan yang diajar tanpa menggunakan media video ditinjau dari keaktifan siswa terhadap hasil belajar IPA	a. Variabel X yakni video pembelajaran b. Variabel Y yakni hasil belajar c. Menggunakan pendekatan kuantitatif	a. Subjek yang digunakan yakni Seluruh siswa kelas VII di SMPN 1 Turi, Sleman, DI.Yogyakarta b. Penerapan media pada mata pelajaran IPA

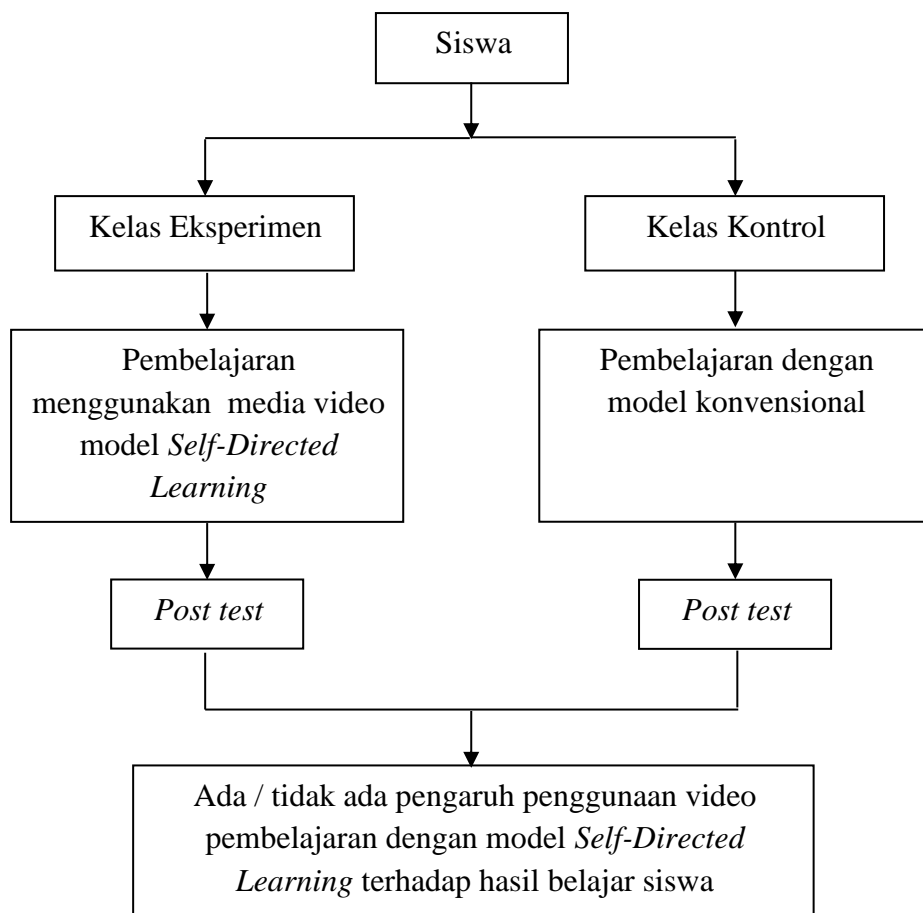
			siswa kelas VII.		
4.	Utti Marina Rifanti dan herryawan Pujiharsono / “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Self Directed Learning</i> terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Matematika Diskrit” / 2018	Mahasiswa program studi S1 Teknik Telekomunikasi, Institut Teknologi Telkom Purwokerto	Model pembelajaran <i>Self Directed Learning</i> dapat meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa sehingga terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kelompok mahasiswa yang belajar menggunakan model pembelajaran <i>Self Directed Learning</i> dan kelompok mahasiswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional	a. Variabel X yakni model pembelajaran <i>Self Directed Learning</i> b. Variabel Y yakni hasil belajar c. Menggunakan pendekatan Kuantitatif	a. Subjek yang digunakan yakni mahasiswa program studi S1 Teknik Telekomunikasi, Institut Teknologi Telkom c. Penerapan media pada mata kuliah Matematika Diskrit

5.	Ajeng Ayu Novelia Sidmewa, Yuyun Susanti dan Rizka Andhika Putra / “Pengaruh Model <i>Self Directed Learning</i> terhadap Hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi” / 2021	Siswa kelas X SMAN 1 Cisaga	terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Mandiri (<i>Self Directed Learning</i>) dengan model pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (<i>post test</i>)	a. Variabel X yakni model <i>Self Directed Learning</i> b. Variabel Y yakni hasil belajar c. Menggunakan pendekatan Kuantitatif	a. Subjek yang digunakan yakni siswa kelas X SMAN 1 Cisaga b. Penerapan media pada mata pelajaran Ekonomi
----	---	-----------------------------	---	---	--

F. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dibuat untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Peneliti menerapkan dua model pembelajaran yang berbeda pada dua kelas berbeda untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran model *Self-Directed Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar. Kelas yang digunakan peneliti yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Pada kelas VIII A siswa diberikan pembelajaran menggunakan

video pembelajaran model *Self-Directed Learning*, sedangkan kelas VIII B siswa diberikan model pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan *post test*. Dari hasil *post test* tersebut dapat diketahui ada atau tidak ada pengaruh video pembelajaran model *Self-Directed Learning* terhadap hasil belajar siswa.



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir