

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang benar-benar penting bagi kehidupan seluruh manusia yang ada di dunia. Pendidikan ialah sarana untuk menjadikan manusia yang bermutu dan berkarakter. Oleh sebab itu, jalannya sebuah proses pendidikan haruslah diimbangi dengan kapasitas pendidik dan sarana serta prasarana yang memadai untuk terlaksananya pendidikan yang baik.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif membina kemampuannya untuk memiliki kekuatan yang ketat, pengekanan, karakter, pengetahuan, orang yang terhormat, dan kemampuan yang diperlukan tanpa bantuan orang lain dan masyarakat.

Sarana salah satu hal penting untuk menunjang keberhasilan belajar siswa di sekolah, salah satu sarana yang digunakan untuk menunjang belajar yaitu media pembelajaran video, dimana video dapat digunakan guru dalam menyampaikan pembelajarannya. Pemanfaatan media video sangat diperlukan, karena salah satu alat untuk menyalurkan pesan guru kepada siswa. Namun ada beberapa aspek yang harus dipahami oleh guru dalam menyajikan video sebagai media pembelajaran yaitu, produksi video berkualitas tinggi, presentasi materi yang efektif, dan strategi penyampaian yang optimal, dan keterampilan pembuatan

video sesuai perkembangan terkini. Dalam hal ini guru juga harus memperhatikan aspek-aspek pengajaran yaitu menarik perhatian, menyebutkan tujuan pembelajaran, menstimulasi, menyajikan materi, menyediakan bimbingan pembelajaran, dan memberikan umpan balik.

Peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi telah membawa perubahan besar di berbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, bahkan dalam dunia pendidikan sekalipun. Upaya dalam menyikapi perubahan tersebut guru memiliki peranan penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Berbagai komponen penguasaan keterampilan yang harus dimiliki seorang guru dalam mengimplementasikan proses pembelajaran yang relevan menarik dan efektif terhadap siswa, salah satunya ialah “keterampilan menggunakan media pembelajaran”.

Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses pengajaran. Lingkungan belajar pada pendidikan formal akan membuat belajar dan belajar menjadi lebih nyaman bagi penggunanya, Salah satu komponen lingkungan belajar yang membantu pengguna memperoleh akses demokratis terhadap sumber daya pendidikan adalah media pembelajaran. Menurut Praherdhiono (Baharun,2016) lingkungan belajar yang mampu mengelola media pembelajaran sangat diperlukan bagi sekolah dasar. Di Indonesia, satuan pendidikan formal menaungi jenjang pendidikan dasar yang dikenal dengan sekolah dasar. Pelatihan yang diambil selama sekolah dasar akan berubah menjadi pembentukan pengalaman tambahan yang berkembang sehingga pembelajaran di tingkat sekolah dasar harus dilakukan secara ideal. Sekolah dasar menyediakan

pembelajaran mendasar, misalnya mengarang, membaca, menentukan penalaran dan kemampuan relasional sebagai pengaturan untuk tingkat pengajaran yang lebih tinggi, menurut Prastowo (Wicaksono, 2023). Pengalaman tumbuh memiliki bagian-bagian yang saling berhubungan, antara lain: (1) siswa, 2) guru, 3) media pembelajaran, 4) teknik pembelajaran, 5) tujuan pembelajaran, 6) sumber pembelajaran, 7) sarana prasarana, 8) lingkungan. Proses pembelajaran dikatakan berhasil secara optimal. Apabila dalam semua komponen tersebut juga optimal salah satunya media pembelajaran.

Pengertian media terbagai menjadi dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Media arti sempit adalah berwujud grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi. Media arti luas adalah kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. Terhadap penggunaan media pembelajaran, media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu media video visual. Peranan seorang guru dituntut untuk dapat memberikan pengajaran yang lebih baik, serta menciptakan sistem pembelajaran yang kondusif untuk belajar secara kreatif dan inovatif dalam menggunakan media video yang menarik pada pembelajaran.

Fungsi psikomotorik, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensasi semuanya berperan dalam peran media video sebagai media pembelajaran, menurut Mais (Dita,2022). Kemampuan konten video untuk menarik perhatian pemirsa dan membuat mereka tetap fokus pada konten merupakan fungsi psikomotorik. Kemampuan media video untuk menggugah perasaan dan sikap

penonton merupakan fungsi afektif. Kemampuan mental dapat mempercepat tercapainya tujuan belajar untuk memahami dan mengingat kembali pesan atau data yang terkandung dalam gambar. Sementara itu, fungsi kompensasi adalah memberikan konteks kepada khalayak yang kemampuan mengorganisir dan mengingat informasinya kurang baik. Selanjutnya media video dapat membantu masyarakat, khususnya siswa yang kurang mampu dan lamban dalam memahami suatu pesan, untuk secara efektif mengetahui dan memahami perkembangan yang disampaikan, hal ini dikarenakan video dapat menggabungkan visual (gambar) dengan suara ( Video). Video dipilih sebagai media sosialisasi inovasi karena dapat menggabungkan antara visual dan video. Itu juga dapat dikemas dalam berbagai cara, seperti menggabungkan komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok menggunakan teks, audio, dan musik.

Menurut Sudjana, N., & Rivai (Zahwa, F. A., & Syafi'i, 2022) keunggulan media video antara lain: 1) dapat menumbuhkan inspirasi; (2) Makna pesan akan menjadi lebih jelas, memungkinkan siswa untuk memahaminya dan memfasilitasi penguasaan dan keterlibatan. Kebutuhan dan preferensi siswa mungkin tidak selalu dipenuhi dengan video pembelajaran yang dirancang untuk membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami. Video pembelajaran tidak disiapkan secara profesional untuk menyajikan materi secara keseluruhan di beberapa sistem; sebaliknya, mereka digunakan sebagai bahan tambahan untuk bahan ajar yang berisikan materi dari berbagai sumber yang relevan dengan kompetensi dasar dibuat guru untuk menjadi pedoman dan membantu siswa dalam proses pembelajarana (handout).

Namun di masa kini, pengalaman pendidikan dengan memanfaatkan teknologi *personal computer* (pc) sudah dilakukan, namun belum secara luas, terutama di tingkat sekolah dasar. Seperti media pembelajaran digunakan dalam pendidikan. Media dapat diartikan sebagai perantara, guru dapat memanfaatkan media untuk menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan media untuk menyampaikan informasi sangat penting dalam proses pembelajaran. Namun kemampuan guru dalam menggunakan media harus diimbangi dengan media yang digunakan untuk pembelajaran. Meskipun guru belum pernah menggunakan media sebelumnya, mereka akrab dengan video. Video kini dipandang lebih dari sekedar cara untuk bersenang-senang, itu juga dapat digunakan sebagai cara untuk belajar. Menurut Satria dan Putra (Satria & Putra, 2023) makna media video pembelajaran adalah media video yang menyajikan pesan-pesan pembelajaran berupa gagasan, standar, sistem, dan hipotesis aplikasi informasi yang dapat membantu siswa dalam menangkap suatu materi pembelajaran.

Setelah mengingat, memahami adalah tujuan pembelajaran domain kognitif, menurut revisi taksonomi Bloom (Retno Utari, 1942) ada enam tingkatan dalam taksonomi Bloom: (C1) mengingat, (C2) menggenggam, (C3) menerapkan, (C4) menyelidiki, (C5 ) menilai dan (C6 ) membuat. Kemampuan memahami merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dikuasai oleh siswa untuk mencapai hasil belajar. Siswa mengingat sekaligus memahami, sehingga materi pemahaman harus dikuasai dari sekolah dasar. Kelas siswa yang lebih muda berada dalam masa pergantian peristiwa mental operasional konkret. Anak masih belajar dengan menggunakan objek konkret untuk mengembangkan

intelektualnya. Mereka mulai sudah dapat memahami tentang menulis, berhitung dan berkorespondensi (menghubungkan antara bentuk dan isi) serta sudah mulai belajar berpikir secara abstrak namun masih sederhana menurut Dessty (Dessty, 2014). Secara umum media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi kepada penerima. Informasi tersebut bisa berupa apapun baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau yang biasa disebut dengan berita. Media yang digunakan juga sangat beragam bergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik, maupun digital. Secara lengkap dijelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Secara historis, penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sudah melewati perjalanan cukup panjang. Sejak ditemukannya radio pada tahun 1930-an, muncul gerakan *audiovisual education* yang menekankan pentingnya penggunaan video dalam pembelajaran.

Peran yang sangat penting yang dimiliki oleh seorang guru ialah menentukan kualitas dan kuantitas dalam menyampaikan pembelajaran. Supaya semua hal itu terpenuhi, pendidik juga dianjurkan bisa mengolah proses belajar mengajar yang dapat memberikan pengaruh kepada peserta didik yang dapat membuat peserta didik ingin belajar, sebab peserta didik ialah suatu subyek utama yang terdapat dalam proses belajar mengajar. Untuk mengupayakan pendidikan

peserta didik yang berkualitas, pendidik seringkali juga menentukan kesulitan dalam mengaplikasikan materi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang memiliki konsep yang kompleks seperti pendidikan agama Kristen (PAK). Salah satu jenis media pembelajaran yang efektif adalah video, yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman visual yang menarik.

Dalam konteks PAK, video dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak seperti doktrin-doktrin teologis dan kisah-kisah dari Alkitab. Video juga dapat memperlihatkan keadaan dan situasi yang tidak dapat dipahami dengan kata-kata saja, sehingga dapat membantu siswa untuk lebih memahami pesan yang ingin disampaikan.

Namun penggunaan media pembelajaran video juga perlu diimbangi dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan materi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, faktor-faktor seperti kualitas video dan durasi tayangan juga perlu diperhatikan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang penggunaan media pembelajaran video dalam meningkatkan pemahaman siswa pada PAK.

PAK merupakan bagian dari pendidikan yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agama Kristen adalah media pembelajaran video. Media ini dapat

digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep agama Kristen dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna.

Namun, penggunaan media pembelajaran video dalam pembelajaran agama Kristen juga memiliki beberapa masalah yang perlu diperhatikan. Beberapa masalah tersebut antara lain kurangnya pengawasan terhadap konten video yang dipakai, kurangnya interaksi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran, serta kurangnya pemahaman siswa terhadap konteks budaya atau historis di balik konsep-konsep agama Kristen.

Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran video dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep agama Kristen, serta untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin timbul dan bagaimana cara mengatasinya.

Menurut Kurniawan (Kurniawan,A. 2019), penggunaan media pembelajaran video dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep agama Kristen. Dalam penelitian ini, siswa yang menggunakan media pembelajaran video dalam pembelajaran agama Kristen menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep-konsep agama Kristen dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep agama Kristen. Penggunaan media pembelajaran video dapat meningkatkan kualitas



pembelajaran agama Kristen dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna oleh siswa Menurut Budi (Budi, 2018)

Dalam hal ini peneliti juga melihat bahwa SD Negeri 060894 memiliki sarana infokus yang dimana memungkinkan peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan video dan melihat bahwa pembelajaran video merupakan salah satu pembelajaran yang bias digunakan media pembelajaran video dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep agama Kristen dengan lebih jelas, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, menurut Hapsari (Hapsari, 2019). Penggunaan media pembelajaran video dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep agama Kristen yang kompleks, dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik menurut Suryadi (Suryadi, 2020). penggunaan media pembelajaran video dapat membantu siswa untuk lebih memahami konteks historis dan budaya di balik konsep-konsep agama Kristen, sehingga meningkatkan pemahaman mereka secara keseluruhan menurut Dewi (Dewi, 2021). Meskipun media pembelajaran video memiliki beberapa kelemahan, penggunaannya dalam pembelajaran agama Kristen tetap efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan Menurut Setiawan (Setiawan, 2022).

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, adapun identifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran video belum seimbang dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan materi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa.
2. Guru harus memperhatikan kualitas video dan durasi tayangan dalam video pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar.
3. Pentingnya pengembangan video pembelajaran dalam mata pelajaran PAK.
4. Guru harus menguasai penggunaan media pembelajaran video pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
5. Cara mengatasi kurangnya komunikasi antara guru dan siswa dalam menggunakan pembelajaran video.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang diperoleh dari latar belakang dan identifikasi masalah bahwa media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan menggunakan metode yang tepat dan mudah dipahami siswa. Dalam hal ini juga video pembelajaran yang digunakan guru harus diperhatikan kualitas video dan harus memperhatikan durasi yang digunakan. Guru juga harus bisa mengimbangi video yang diberikan dengan waktu pembelajaran agar dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya fokus dalam video tetapi siswa juga memiliki komunikasi dengan guru tentang pembelajaran yang akan dibahas.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini terbagi atas dua masalah yaitu masalah khusus dan masalah umum adalah sebagai berikut.

a. Rumusan Masalah Umum

Sejauh mana penggunaan media pembelajaran video dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen kelas VI SD Negeri 060894 Medan?

b. Rumusan Masalah Khusus

1. Sejauh mana penggunaan media pembelajaran video (Suara) dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen kelas VI SD Negeri 060894 Medan?
2. Sejauh mana penggunaan media pembelajaran video (Animasi) dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen kelas VI SD Negeri 060894 Medan?
3. Sejauh mana penggunaan media pembelajaran video (Gambar) dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen kelas VI SD Negeri 060894 Medan?
4. Sejauh mana penggunaan media pembelajaran video (Teks) dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen kelas VI SD Negeri 060894 Medan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran video dalam pembelajaran PAK.
2. Mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran video dalam meningkatkan pemahaman siswa PAK.
3. Mendeskripsikan kelayakan media video pembelajaran dalam media pembelajaran PAK.
4. Mendeskripsikan peran guru dalam mengelola kelas dalam pembelajaran menggunakan media dengan diskusi dengan siswa dalam mata pelajaran PAK.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Umum**

1. Sebagai masukan bagi peserta didik dengan adanya media video ini juga diharapkan juga dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik, sehingga pengetahuan dan keterampilan dapat meningkat dan siswa semakin paham dengan apa yang dipelajari.
2. Memberikan masukan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar pembelajaran.
3. Sebagai masukan dalam meningkatkan mata pelajaran pendidikan agama Kristen di sekolah dasar. Pada mata pelajaran PAK bisa menjadi

tambahan referensi untuk pelaksanaan pembelajaran, sehingga diharapkan sekolah lebih berinovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b. Manfaat Khusus

1. Dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti mengenai peran media video dalam meningkatkan daya paham dan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran dan mengaplikasikannya.
2. Dapat memberikan pengalaman bagi peneliti bahwa media pembelajaran video dapat digunakan dalam kegiatan belajar pembelajaran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teori**

Kajian teoritis ini akan membahas beberapa aspek yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Adapun aspek yang dibahas adalah penggunaan media pembelajaran video terhadap meningkatkan pemahaman siswa pendidikan agama Kristen (PAK).

##### **A.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari kata latin “medium” yang dalam arti sebenarnya mengandung arti fokus, penengah atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. dalam bahasa arab, dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima, memunculkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan untuk belajar. Pengalaman yang berkembang pada dasarnya juga merupakan siklus korespondensi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Secara umum, media pembelajaran adalah alat untuk belajar mengajar. Semua itu dapat dimanfaatkan untuk menghidupkan pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan untuk memperoleh atau kemampuan untuk memberdayakan pengalaman yang berkembang.

Media pembelajaran memiliki beberapa pengertian dilihat dari sudut pandang para pakar. Beberapa pengertian menurut para ahli:

Menurut Gerlach dan Ely (Abdullah, 2017) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, mata pelajaran, dan iklim sekolah adalah media. Lebih khusus lagi, proses belajar mengajar, istilahnya adalah "media" biasanya mengacu pada alat, grafik, atau fotografi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi verbal dan visual.

media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektifitas program intruksional menurut (National Education Association (NEA), 2020)

Menurut Fleming dan Arsyad (Hapudin, 2023) media juga sering dimaknai sebagai mediator, dalam arti penengah antara dua pihak yang memiliki peran dan fungsi yaitu mengatur hubungan efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Dengan demikian setiap sistem pembelajaran yang melakukan mediasi, mulai dari guru hingga peralatan canggih dapat disebut sebagai media. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pendidikan.

Arsyad (Arsyad, 2017) mengelompokan batasan mengenai media pembelajaran, yaitu meliputi

1. Media pembelajaran dalam pengertian fisik (*hardware*) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, dan diraba dengan pancaindra.

2. Media pembelajaran dalam pengertian non-fisik (*software*) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan siswa.
3. Media pembelajaran yang ditekankan pada bentuk video dan audio.
4. Media pembelajaran dalam pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas.
5. Media pembelajaran dalam pengertian sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penyerapan ilmu.

Media pembelajaran terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan dan perangkat keras dan unsur pesan yang dibawanya. Dengan demikian media pembelajaran memerlukan alat untuk menyampaikan pesan, namun yang utama bukanlah perangkat kerasnya, melainkan pesan atau data pembelajaran yang disampaikan oleh media tersebut.

Pada awal sejarah pendidikan, guru hanya menggunakan contoh untuk mengajar dengan media. saat ini, kehairan media pembelajaran juga dapat memberikan dorongan stimulus maupun pengembangan aspek intelektual maupun emosional siswa. Pada awalnya digunakan alat bantu visual, yaitu alat yang dapat memberikan pengalaman kepada siswa melalui penglihatan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada hakekatnya, media pembelajaran berfungsi sebagai saluran untuk mentransfer informasi atau pesan dari pengirim ke penerima. Pesan atau materi tayangan yang disampaikan merupakan materi pembelajaran untuk mencapai



tujuan pembelajaran atau berbagai kemampuan yang telah direncanakan, sehingga dalam prosesnya membutuhkan media sebagai subsistem pembelajaran.

Penggunaan media sangat bergantung pada bagaimana media tersebut berfungsi karena dengan adanya media sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu yang sulit untuk diartikulasikan secara verbal. sehingga media tersebut pada akhirnya dapat dimanfaatkan dan ditingkatkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diantisipasi.

## **A.2. Fungsi Media Pembelajaran**

Kemampuan media dalam menumbuhkan pengalaman sangat signifikan dalam menggarap hakikat pengalaman pendidikan, khususnya membantu siswa dalam belajar. Dua komponen vital dalam latihan pembelajaran, khususnya strategi dan media pembelajaran. Kedua hal ini terhubung satu sama lain. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran akan ditentukan oleh metode yang dipilih. Sebelum media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran, terlebih dahulu harus dianalisis. Media pembelajaran umumnya tidak digunakan dalam pengalaman pendidikan.

Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Lebih banyak siswa akan tertarik untuk belajar, yang akan membantu memotivasi mereka untuk belajar.

2. Materi pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga dapat dirasakan dengan lebih baik oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
3. Teknik pembelajaran akan lebih digeser, tidak hanya korespondensi verbal melalui penggambaran kata-kata oleh pengajar, agar siswa tidak kelelahan dan pengajar tidak menemui kendala, apalagi dengan asumsi pengajar harus mengajar setiap jamnya.
4. Siswa tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan pelajaran, tetapi mereka juga berpartisipasi dalam kegiatan belajar lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.

Menurut Hamalik (Hamalik, 2008) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. Pemanfaatan media merupakan bagian mendasar dari kerangka pembelajaran.
3. Media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Tujuan penggunaan media dalam pendidikan adalah untuk mempercepat pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami apa yang guru ajarkan di kelas.
5. Pemanfaatan media dalam pembelajaran diharapkan dapat memperbaiki hakikat persekolahan.

Menurut Lavie dan Lentz (Samura,2015) mengemukakan ada 4 fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi atensi yaitu sebagai upaya menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Dalam hal ini media gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui LCD (*liquid crystal display*) dapat memfokuskan dan mengarahkan siswa kepada pelajaran yang akan diterima.
2. Fungsi afektif yaitu gambar dan lambang visual yang disajikan dalam pembelajaran dapat mengunggah emosi dan sikap siswa. Dalam hal ini bisa memanfaatkan media video yang menampilkan proses.
3. Fungsi Kognitif yaitu media pembelajaran berupa tampilan media visual yang terdiri dari kajian-kajian ilmiah dapat memperlancar dan memudahkan siswa untuk memahami pelajaran dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalamnya.
4. Fungsi komprehensif yaitu media pembelajaran berfungsi mengakomodasikan siswa yang lambat dan lemah dalam menerima isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau dengan tayangan video.

### **A.3. Landasan Teori Penggunaan Media Pendidikan**

Perolehan informasi, perubahan cara pandang dan kemampuan, dapat terjadi karena komunikasi antar pertemuan baru tanpa henti yang telah mampu sebelumnya. Ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar, pengalaman abstrak. Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti itu digambarkan sebagai suatu proses komunikasi menurut Dale (Dale, 1969). Pesan adalah isi yang ingin disampaikan dan dikuasai siswa.

Siswa dapat memperoleh manfaat dari proses pembelajaran jika mereka didorong untuk menggunakan semua indra mereka. Instruktur mencoba menghadirkan rangsangan yang dapat diproses oleh indera yang berbeda. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipahami serta dapat dipertahankan dalam ingatan.

Kontras antara memperoleh hasil belajar melalui perasaan, penglihatan dan pendengaran sangat mencolok. Kurang lebih 90 persen hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang, dan hanya 5 persen di peroleh melalui indra dengar, dan 5 persen lagi dari indra yang lainnya.

#### **A.4. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

ada 3 ciri media yang merupakan instruksi tentang alasan di balik penggunaan media dan apa yang dapat dilakukan media yang mungkin tidak dapat dilakukan oleh guru menurut Nurfad Septyhillah (Nurfad Septyhillah, 2021).

##### **a. Ciri Fiksatif**

ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekomendasikan, merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Fitur ini sangat penting bagi pendidik karena acara atau barang yang telah direkam dengan konfigurasi media yang ada dapat digunakan kapan saja dan dapat dipindahkan ke pengaturan lain. peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dapat diabaikan dan disusun kembali untuk keperluan kegiatan pembelajaran.

#### b. Ciri Manipulatif

Tranformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Dengan metode time-lapse recording, kejadian yang memakan waktu lama dapat diperlihatkan kepada siswa dengan cepat. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian lebih karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau dengan asumsi memotong beberapa bagian yang salah, juga akan ada kebingungan, sehingga dapat mengubah sikap siswa ke arah yang tidak diinginkan.

#### c. Ciri Distributif

Ciri ini memungkin suata objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.

### **A.5. Prinsip Media Pembelajaran**

Dalam menentukan atau memilih media pembelajaran, seorang pendidik hendaknya mempertimbangkan beberapa standar sebagai salah satu cara pandang dalam mengefektifkan pembelajaran. Prinsip prinsip tersebut di antaranya adalah.

#### a. Efektifitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektifitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru perlu mau berusaha agar dapat memanfaatkan

secara maksimal materi pembelajaran yang dibutuhkan untuk membangun kompetensi.

b. Relefansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.

c. produktifitas

Pemilihan dan penggunaan media informasi harus benar-benar fokus pada media yang sederhana atau cerdas namun dapat menyampaikan pesan yang diharapkan, perencanaan dan penggunaan panggilan untuk investasi yang cukup singkat, maka hanya membutuhkan sedikit usaha.

d. Dapat dimanfaatkan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dimanfaatkan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan menghayati hakikat pembelajaran.

e. berorientasi konteks

Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran harus memperhatikan bagian dari iklim sosial dan sosial peserta didik. Akan sangat bagus untuk mempertimbangkan aspek pertumbuhan dari mempelajari keterampilan hidup.

## **A. 6. Media Pembelajaran Video**

### **a. Pengertian Video**

Video adalah istilah yang menggabungkan kata "video" dan "visual". Video merujuk pada media video yang mengandalkan elemen-elemen visual

untuk menyampaikan pesan atau menggambarkan suatu cerita. Video sering digunakan sebagai alat komunikasi, hiburan, atau pendidikan, dan biasanya melibatkan penggunaan gambar bergerak, suara, teks, dan efek visual lainnya.

Dalam konteks ini, "visual" dalam video visual mengacu pada segala hal yang terkait dengan penglihatan dan pengalaman visual yang dihasilkan oleh video. Ini mencakup penggunaan gambar, komposisi, warna, gerakan, dan efek visual lainnya yang memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan atau menciptakan pengalaman yang diinginkan dalam video tersebut.

Video dapat berupa film, iklan, klip musik, vlog, tutorial, dokumenter, dan berbagai jenis konten video lainnya. Dalam era digital dan teknologi yang semakin berkembang, video telah menjadi salah satu media yang paling populer dan banyak digunakan untuk berbagai tujuan.

#### **b. Macam-Macam Pembelajaran Video**

Macam-macam media pembelajaran video visual antara lain:

##### 1) Video pembelajaran animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti menghidupkan atau memberi nafas menurut Rahman (Rahman, 2023). Gerakan merupakan salah satu media pembelajaran berbasis PC yang diharapkan dapat meningkatkan visualisasi dan memberikan asosiasi yang konsisten sehingga pemahaman pembelajaran dapat meningkat. Ada tiga kategori umum untuk animasi:

1. Gerakan Adat, keaktifan konvensional adalah kelas keaktifan yang sangat tua atau sangat tua.
2. Animasi *stop-motion* adalah jenis animasi di mana media perekam, seperti kamera, digunakan untuk merekam gerakan objek secara bertahap. Cara

kerja keaktifan semacam ini adalah item akan diatur untuk menunjukkan postur tertentu dan kamera akan merekam postur artikel.

3. Keaktifan realistik PC, adalah sejenis gerakan yang seluruh interaksinya diselesaikan dengan media PC. Keaktifan ini bisa berupa aktivitas 2D atau gerakan 3D. Sebagai media, keaktifan dapat memiliki pilihan untuk menggambarkan sesuatu yang berbelit-belit atau kompleks untuk dipahami hanya dengan gambar dan kata-kata. Dengan kemampuan ini, gerakan dapat dimanfaatkan untuk memaknai materi yang sebenarnya tidak terdeteksi oleh mata, melalui persepsi, materi yang digambarkan dapat digambarkan. Sebagai media, gerakan dapat memiliki pilihan untuk menggambarkan sesuatu yang berbelit-belit atau kompleks untuk dipahami hanya dengan gambar dan kata-kata.

Video animasi digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak dengan cara yang lebih visual dan menarik. Animasi dapat digunakan untuk menggambarkan proses atau fenomena yang sulit dipahami dengan menggunakan gambar atau grafik. Sehingga anak pada zaman sekarang termasuk pada anak – anak Generasi Z yaitu anak – anak generasi global, sosial, visual, dan teknologi.

Selain itu, hal ini berdampak pada gaya belajar anak-anak zaman sekarang yang tidak terlepas dari teknologi. Mengajar anak-anak dengan gaya belajar ini hanya melalui ceramah akan terasa menantang. maka penggunaan video pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam membantu proses pembelajaran di sekolah karena media video dapat menarik perhatian anak karena



tayangan berupa gambar dan suara, serta rekaman dapat diputar berulang-ulang sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Dengan kemampuan ini, gerakan dapat dimanfaatkan untuk memaknai materi yang sebenarnya tidak terdeteksi oleh mata, melalui persepsi, materi yang digambarkan dapat digambarkan.

## 2. Video Presentasi

Video presentasi adalah jenis media pembelajaran video yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dan terorganisir. Dalam video presentasi, seorang narator atau presenter menjelaskan konsep-konsep atau topik tertentu dengan menggunakan slide, grafik, gambar, dan teks yang mendukung.

Video presentasi biasanya memiliki format yang terstruktur, dengan pengenalan materi, pembahasan poin-poin utama, dan kesimpulan. Presenter dapat menggunakan suara, teks yang disertakan dalam video, atau kombinasi keduanya untuk menjelaskan konten pembelajaran secara rinci. Slide presentasi digunakan sebagai visual pendukung untuk memperjelas konsep-konsep yang disampaikan.

Tujuan dari video presentasi adalah untuk menyampaikan informasi dengan cara yang jelas, terstruktur, dan mudah dipahami. Video presentasi juga dapat menyajikan data, fakta, atau argumen dalam cara yang persuasif, yang dapat digunakan dalam konteks presentasi bisnis, presentasi akademik, atau presentasi penjualan.

Keuntungan menggunakan video presentasi adalah bahwa mereka dapat diakses secara fleksibel, diulang, atau diputar kembali sesuai kebutuhan siswa.

Video presentasi juga dapat menggabungkan elemen visual, audio, dan teks untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Mereka juga memberikan konsistensi dalam penyampaian materi, karena setiap siswa akan mendapatkan presentasi yang sama.

Video presentasi dapat digunakan dalam berbagai bidang pembelajaran, termasuk pendidikan formal, pelatihan profesional, atau pembelajaran online. Mereka memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami, dengan dukungan visual yang kuat. Selain itu, video presentasi juga dapat dikombinasikan dengan elemen interaktif, seperti tugas atau pertanyaan, untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran, video presentasi dapat menjadi alat yang efektif untuk menjelaskan konsep-konsep kompleks, mengilustrasikan proses atau langkah-langkah, menyajikan data atau informasi, dan memperkuat pemahaman siswa melalui penggunaan elemen visual dan audio yang kuat.

### **c. Keuntungan Pembelajaran Video**

Keunggulan media video menurut Susanti (Susanti, 2022), antara lain:

1. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik
2. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat
3. Menampilkan suatu peristiwa tentang kehidupan sebenarnya
4. yang dapat memicu diskusi peserta didik
5. Menghadirkan penampilan drama atau musik
6. Memperlihatkan diskusi atau interaksi antara dua atau lebih orang

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak dapat disaksikan secara langsung, yang berbahaya, atau peristiwa masa lalu yang tidak dapat dibawa ke kelas secara langsung dengan menggunakan video. Siswa juga dapat memutar ulang video sesuai kebutuhan dan prasyarat mereka. Pembelajaran dengan media video mendorong minat dan mendorong untuk selalu focus pada ilustrasi.

#### **d. Kontribusi Video untuk Pendidikan**

Siswa mendapatkan perspektif baru ketika mereka menggunakan video sebagai alat pengajaran. Media video dan TV dapat membawa siswa ke mana saja, terutama dengan asumsi bahwa tempat atau acara yang ditayangkan terlalu jauh bahkan untuk berpikir tentang berjalan kaki, atau berbahaya. Dengan menampilkan rekaman, siswa dapat merasakan seolah-olah sedang berada atau ikut serta dalam lingkungan yang digambarkan. Misalnya, cara paling umum untuk menjalankan daya dapat ditampilkan kepada siswa melalui video. Selain memberikan pengalaman visual kepada siswa, berharap juga dapat membantu mereka dalam membayangkan bagaimana sebuah pembangkit listrik beroperasi.

Menurut Yudianto (Yudianto, 2017) bahwa media sebagai rekreasi adalah penggambaran yang memberikan gambaran tentang suatu keadaan. Dan tampak, bagaimanapun, berada di tempat kejadian dan dapat menanggapi keadaan tersebut. Dampak media video akan memasuki individu lebih cepat daripada media lainnya. Karena presentasi sebagai titik konvergensi cahaya, sehingga dapat mempengaruhi pertimbangan dan perasaan manusia. Memfokuskan dan mempengaruhi emosi dan psikologi siswa sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Karena dengan ini siswa akan lebih mudah memahami contohnya.

Tentu saja, akses siswa terhadap konten video harus terkait dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Hamalik (Hamalik, 1986) Penggunaan media tayangan dalam pengalaman pendidikan dan pendidikan dapat menimbulkan hasrat dan minat baru, menghasilkan inspirasi dan kegiatan belajar yang menjiwai, dan bahkan menimbulkan dampak mental bagi siswa. Pemanfaatan media tayangan pada tahap penunjuk arah akan sangat membantu kecukupan pembelajaran dengan penanganan dan penyampaian pesan dan isi ilustrasi sekitar itu. Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar dengan melakukan atau mengalami sendiri apa yang dipelajarinya, dengan mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu, atau dengan mendengarkan melalui bahasa. Semakin padat siswa berkonsentrasi dalam menampilkan materi, semakin banyak pengalaman yang diperoleh siswa. Di sisi lain, siswa akan memperoleh lebih sedikit pengalaman jika mereka lebih abstrak. Pada kelas uji coba yang menggunakan media video sebagai media pembelajaran sebelum praktikum dilakukan, membuat latihan praktikum mahasiswa lebih terarah.

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media video untuk menyampaikan informasi lebih dari sekedar mengikuti kurikulum. Namun, ada faktor tambahan yang perlu diperhatikan yang dapat mempengaruhi antusiasme siswa untuk belajar. Ini berupa situasi atau pengalaman di lingkungan terdekat, yang kemudian diintegrasikan ke dalam materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Selain itu, siswa akan lebih mudah mempraktekkan apa yang mereka lihat dalam video

selama pelajaran praktek dibandingkan dengan buku atau gambar. Kegiatan seperti ini akan membantu guru dan siswa belajar dan tumbuh bersama.

Banyak manfaat video jika digunakan sebagai media pembelajaran menurut Atmaja (Atmaja, 2019) video merupakan mode yang cocok untuk berbagai disiplin ilmu seperti kelas, pertemuan kecil, bahkan siswa tunggal. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari situasi siswa saat ini, yang tumbuh dan berkembang dalam pelukan budaya televisi, di mana acara baru ditayangkan setidaknya setiap 30 menit sekali. Dari situ, rekaman dengan rentang waktu beberapa menit dapat memberikan fleksibilitas yang lebih besar kepada instruktur dan dapat menyalurkan kemajuan secara langsung sesuai dengan kebutuhan peserta.

## **A. 7. Meningkatkan Pemahaman Siswa**

### **a. Tingkat Pemahaman Peserta Didik**

Dalam sebuah proses pembelajaran, setiap peserta didik tidak dapat dinyatakan memiliki kemampuan yang sama, sebab pemahaman memiliki kategori pemahaman yang berbeda – beda yang sesuai dengan pemahaman konsep peserta didik itu sendiri.

Setiap individu peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang dia pelajari. Beberapa dapat memahami materi secara keseluruhan dan beberapa sama sekali tidak mampu untuk menganggap penting dari apa yang telah mereka sadari, sehingga apa yang dicapai terbatas pada pengetahuan. Oleh karena itu, terdapat tingkatan – tingkatan dalam memahami.

Tingkatan pemahaman dapat diartikan pula seberapa mampukah seseorang dalam menguasai dan membangun makna dari pikirannya serta seberapa

mampukah seseorang tersebut menggunakan apa yang dikuasainya dalam keadaan lain.

### **b. Kategori Pemahaman**

Pemahaman dapat dikenali pada tiga tingkatan:

Menurut Sudjana (Halimah STIT Ibnu Rusyd, 2022) pemahaman dibagi ke dalam tiga kategori, sebagai berikut:

1. Pemahaman dasar dimana seseorang memahami informasi yang diberikan secara dasar dalam suatu teks.
2. Pemahaman kedua seseorang bisa memahami informasi yang diberikan dan mampu memberi pendapatnya sendiri tentang informasi tersebut.
3. Pemahaman ketiga seseorang tidak hanya mampu memahami informasi tetapi merumuskan pandangannya yang lebih luas tentang informasi tersebut.

Sesuai dengan pandangan tersebut, (Sudjana,2009) juga membagi pengertian menjadi tiga kategori berikut:

1. Tingkat pemahaman yang paling minimal adalah pemahaman dimana siswa mampu memberi pendapatnya sendiri dalam kegiatan pembelajaran.
2. Tingkat pemahaman kedua adalah menjelaskan materi dan memberikan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran
3. Tingkat pemahaman ketiga adalah mengetahui atau menangkap arti dari sebuah kejadian, masalah, kasus atau sesuatu yang di pelajari.

### **c. Indikator Pemahaman**

pemahaman memiliki sifat-sifat yang menyertai:

1. Menyajikan Pemahaman melalui Karya Kreatif

2. Menjelaskan konsep menghubungkan dengan Pengalaman Pribadi
3. Dapat menggambarkan materi

Anak dapat menjelaskan materi kepada teman sekelas ini menunjukkan bahwa dia memiliki pemahaman tentang materi tersebut.

4. Menggambarkan faktor

Anak mampu menerapkan pemahamannya untuk memecahkan masalah yang melibatkan konsep yang diajarkan.

Ada tiga kategori pemahaman:

- 1) Pemahaman Membaca Literal

Ini adalah pemahaman dasar saat anak membaca teks dan memahami makna dari kata-kata dan kalimat yang tertera. Anak-anak memahami siapa, apa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana dalam konteks cerita atau teks yang mereka baca.

- 2) Pemahaman Sederhana

Ini melibatkan kemampuan anak untuk menarik kesimpulan atau menghubungkan informasi. Mereka mungkin perlu mengandalkan pengetahuan mereka tentang dunia nyata atau pengalaman pribadi untuk memahami hal-hal yang tidak dijelaskan secara langsung dalam teks.

- 3) Pemahaman Reflektif Dasar

Ini melibatkan kemampuan anak untuk mempertimbangkan cerita atau informasi yang mereka baca dengan sedikit analisis. Mereka dapat memikirkan bagaimana karakter, mengapa suatu peristiwa terjadi, atau bagaimana teks tersebut relevan dengan dunia mereka sendiri.

Aspek kognitif (pengetahuan) adalah pemahaman. Tes lisan dan tertulis dapat digunakan untuk melakukan penelitian pada aspek pengetahuan. Strategi mensurvei bagian pemahaman dilakukan dengan menyampaikan pernyataan-pernyataan sah dan palsu, dan pengelompokan-pengelompokan, dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai pasal-pasal (sederhana), yang memerlukan penjelasan perincian dalam kata-kata dan model-model.

#### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman**

##### 1) Faktor interen

Untuk menjadi pengetahuan khusus, individu berpikir menggunakan kecerdasan mereka. Apakah suatu masalah diselesaikan dengan cepat atau tidak bergantung pada kapasitas wawasannya. seseorang bisa dikatakan sebagai pintar, kurang pintar, sangat pintar, cerdas (genius) berdasarkan kecerdasannya. Namun ada factor dalam diri seseorang yang mempengaruhi pemahamannya yaitu.

1. Kondisi atau kesehatan alat atau panca indera (mata, telinga).
2. Kondisi memori yang baik (otak).

##### 2) Faktor eksteren

Yaitu sebagai variabel dari orang yang menyampaikannya, karena penyampaian tersebut akan mempengaruhi pemahaman. Jika strategi penyampaiannya bagus, maka akan lebih mudah bagi orang untuk memahami apa yang kita sampaikan, begitu juga sebaliknya.

## **B. Kerangka Konseptual**

### **B.1. Teks**

Teks terdiri dari unit-unit bahasa dalam penggunaannya. Unit-unit bahasa tersebut adalah merupakan unit gramatikal seperti klausa atau kalimat namun



tidak pula didefinisikan berdasarkan ukuran panjang kalimatnya. Teks terkadang pula digambarkan sebagai sejenis kalimat yang super yaitu sebuah unit gramatikal yang lebih panjang dari pada sebuah kalimat yang saling berhubungan satu sama lain. Jadi sebuah teks terdiri dari beberapa kalimat sehingga hal itulah yang membedakannya dengan pengertian kalimat tunggal. Selain itu sebuah teks dianggap sebagai unit semantik yaitu unit bahasa yang berhubungan dengan bentuk maknanya. Dengan demikian teks itu dalam realisasinya berhubungan dengan klausa yaitu satuan bahasa yang terdiri atas subjek dan predikat dan apabila diberi intonasi final akan menjadi sebuah kalimat.

## **B.2. Gambar (Image)**

Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyampaikan seribu kata tapi, itu hanya berlaku ketika kita bisa menampilkan gambar yang diinginkan saat kita memerlukannya. Gambar juga bisa berfungsi sebagai ikon, yang bila dipadu dengan teks, menunjukkan berbagai opsi yang bisa dipilih (select) atau gambar bisa muncul full-screen menggantikan teks, tapi tetap memiliki bagian-bagian tertentu yang berfungsi sebagai pemicu yang bila diklik akan menampilkan objek atau event multimedia lain

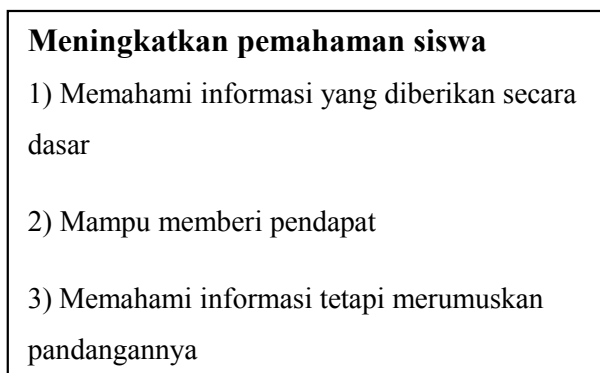
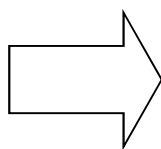
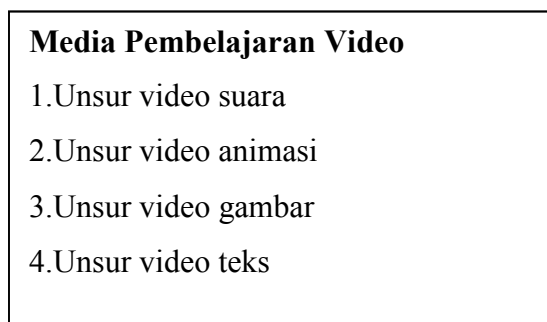
## **B.3. Suara (Audio)**

Pengertian suara (audio) adalah sesuatu yang disebabkan perubahan tekanan udara yang menjangkau gendang telinga manusia menurut Suyanto (Yudianto, 2017) . Audio terdiri dari beberapa jenis yaitu Waveform Audio, Format DAT, Format MIDI, Audio CD, MP3.

#### B.4. Animasi

Pemakaian animasi dalam komputer telah dimulai dengan ditemukannya software komputer yang dapat digunakan dalam berbagai keperluan seperti melakukan ilustrasi di komputer, serta membuat perubahan antara gambar satu ke gambar berikutnya sehingga dapat terbentuk satu gabungan yang utuh.

Dengan demikian kerangka konseptual dalam penelitian ini ialah penggunaan media pembelajaran video beserta unsur-unsur di dalamnya, pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen di atas secara teoritis berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Maka secara sistematis dalam penggunaan video Pembelajaran beserta unsur-unsur di dalamnya, pada Pendidikan Agama Kristen terhadap dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa dapat digambarkan sebagai berikut:



#### C. Penelitian Relevan

Penelitian ini mengenai penggunaan media pembelajaran video – visual terhadap meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan riset peneliti, Ditemuka beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Jurnal ilmiah pendidikan profesi guru Vol.4, No. 3, 2021 oleh Wahyu Agung Dwi Pamungkas, Henny Dewi Koeswanti dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa media video dapat digunakan dalam proses pembelajaran, pengaruh dari media video terhadap hasil belajar peserta didik dan terdapat keterkaitan antara media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, adanya pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Media video diharapkan dapat memudahkan serta meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

#### **D. Kerangka Hipotesa**

Menurut Sugiyono (Samsuri, 2003) Hipotesis yakni adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis maka dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka konseptual maka hipotesis yang akan diuji yaitu:

Ha: terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap meningkatkan pemahaman siswa pendidikan agama Kristen kelas VI SD Negeri 060894 Medan.

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap meningkatkan pemahaman siswa pendidikan agama Kristen kelas VI SD Negeri 060894 Medan.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian atau ilmiah merupakan langkah dalam mendapatkan pengetahuan ilmiah. Menurut Sugiyono (Sahir,2021) menyatakan metode penelitian merupakan Langkah ilmiah agar memperoleh data dengan tujuan dan manfaat. Untuk menguraikan metodologi penelitian yang dimaksud yang digunakan dalam penyelesaian masalah, perlu dijelaskan secara singkat Definisi Operasional dari Indikator empiris variabel bebas (X) dan Variabel penentu (Y).

#### A. Jenis dan Rancangan Penelitian

##### A.1. Jenis Penelitian

Penelitian secara umum diartikan sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan - tujuan tertentu. Penelitian yaitu usaha yang sistematis untuk menemukan jawaban ilmiah terhadap suatu masalah, maka penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Pengertian penelitian eksperimen menurut para ahli:

1. Menurut Margono (Margono, 2010) menyebutkan bahwa penelitian eksperimental paling tepat untuk menguji hubungan sebab-akibat melalui pengujian hipotesis menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat analitik.
2. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2012) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan.

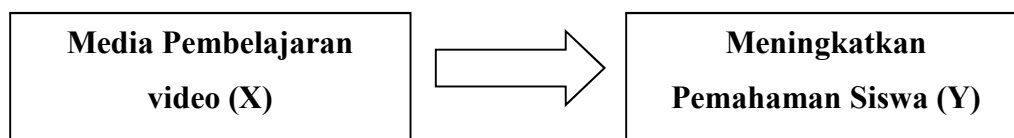
Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat. Penelitian eksperimen dimaksudkan untuk membuktikan suatu hipotesis, setelah dilakukan perlakuan kemudian diukur tingkat perubahannya dan boleh

jadi hipotesisnya dapat diterima ataupun ditolak. Diterima atau ditolaknya suatu hipotesis sangat tergantung kepada hasil observasi terhadap hubungan antar variabel yang dieksperimen.

Dalam hal ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Desain penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan angket atau koesioner

### **A.2. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian mengacu pada struktur atau rencana yang dibuat oleh peneliti untuk mengatur langkah-langkah yang akan diambil dalam proses penelitian. Adapun rancangan penelitian yang digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran video terhadap meningkatkan pemahaman siswa pendidikan agama Kristen kelas VI SD Negeri 060894 Medan dapat dilihat dalam gambar berikut ini.



### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Meningkatkan Pemahaman Siswa Pendidikan Agama Kristen yang menjadi tempat lokasi penelitian adalah pada siswa kelas VI di SD Negeri 060894 Medan.

Alasan memilih lokasi penelitian adalah:

1. Lokasi penelitian tidak jauh dari tempat tinggal penulis, sehingga pengamatan dapat dilakukan dengan lebih cermat dan lebih teliti, sebab sewaktu-waktu dapat langsung berhubungan dengan sekolah.
2. Di lokasi tempat penelitian tersedia infocus yang dimana ketika melakukan penelitian semakin mudah dan dimana penulis membutuhkan infocus untuk perlengkapan pembelajaran yang akan

dilakukan sesuai dengan judul PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VI SD NEGERI 060894 MEDAN.

## C. Populasi dan Sampel

### C.1. Populasi

Populasi adalah kelompok yang menarik peneliti, dimana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan sebagai objek untuk menggeneralisasikan hasil peneliti. Populasi dapat dibedakan menjadi 2 yaitu target population and accessible population. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 060894 Medan khususnya yang beragama Kristen.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan sebelumnya maka diperoleh data sebanyak 21 siswa, yang terdiri dari laki-laki 7 orang dan perempuan 14 orang. Dan lebih jelas dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

**Tabel**

**Keadaan Populasi Siswa/I kelas VI SD Negeri 060894 Medan**

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VI	7	14	21
	Total	7	14	21

### C.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Jenis sampel yang harus mencerminkan populasi. Sampel dapat didefinisikan sebagai sembarang himpunan sebagai bagian dari suatu populasi.

Data yang dianalisis dalam suatu penelitian biasanya data dari hasil pengukuran yang diperoleh dari sampel.

Data yang diperoleh adalah serangkaian proses penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian seperti yang ditetapkan pada desain penelitian. (Sudjana,2005) juga menemukan bahwa sampel adalah bagian kecil dari populasi, Sampel harus mampu membangkitkan seluruh populasi, yang mencakup semua karakteristik demografis yang mungkin terwakili secara keseluruhan. (Arikunto 2010) juga menyatakan bahwa apabila subjek penelitian lebih dari 100 orang, maka penelitian tersebut menjadi penelitian populasi, dan penelitian tersebut menjadi penelitian populasi.

Berdasarkan pendapat diatas, karena jumlah siswa kelas VI SD Negeri 060894 Medan keseluruhannya adalah 21 orang, maka populasi langsung menjadi sampel sebanyak 21 orang.

## **D. Variabel dan Defenisi Operasional**

### **D.1. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah sesuatu yang bentuknya ditentukan oleh peneliti yang akan diteliti sehingga diperoleh statistik tentangnya, kemudian diambil kesimpulannya menurut (Sugiyono, 2018). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

#### **a. Variabel Independen (Variabel Bebas)**

Dalam hal ini yang menjadi variable bebas adalah media pembelajaran video.

#### **b. Variabel Dependen (Variabel Terikat)**



Dalam hal ini yang menjadi variabel terikat adalah meningkatkan pemahaman siswa.

## **D.2. Defenisi Operasional**

Menurut Kountur (Operasional, 2007) mengatakan bahwa defenisi operasional adalah suatu defenisi yang memberikan penjelasan atas suatu variabel dalam bentuk yang dapat diukur. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

### **1. Media Pembelajaran Video**

A. Pengaruh Suara Pada Penggunaan Media Pembelajaran Video Suara dapat difungsikan sebagai media untuk mengekspresikan sebuah gagasan pada orang lain, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi. Jadi, pengaruh suara pada penggunaan media pembelajaran video yaitu alat bantu dalam menyampaikan pesan atau bahan ajar kepada siswa secara langsung.

B. Pengaruh Animasi Pada Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi bisa berisi ilusi gerak suatu proses yang disertai teks penjelasan serta narasi. Melalui animasi, suatu proses yang panjang dan kompleks dapat disajikan tahap demi tahap, sehingga mudah dipelajari. Peserta didik dapat pula mendapat gambaran yang nyata ketika topik pembelajaran yang abstrak divisualisasikan secara sederhana.

C. Pengaruh Gambar Pada Penggunaan Media Pembelajaran Video Media gambar merupakan sebuah gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini bisa membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat dengan lebih jelas.

D. Pengaruh Teks Pada Penggunaan Media Pembelajaran Video Media pembelajaran melalui unsur teks adalah media yang cara menyajikan pesan atau informasi melalui teks yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang akan disampaikan. Media

pembelajaran teks memiliki kelebihan seperti dapat menyajikan informasi dalam jumlah yang banyak, mudah dibawa dan dapat dipelajari kapan saja.

## **2. Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Meningkatkan pemahaman siswa adalah suatu proses atau tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki dan memperluas pemahaman siswa terhadap suatu konsep, topik, atau materi pelajaran tertentu. Peningkatan pemahaman siswa melibatkan upaya untuk membantu siswa menguasai materi dengan lebih baik, memperdalam pemahaman mereka, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Maka penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Angket merupakan suatu daftar yang berisi rangkaian pernyataan mengenai suatu masalah yang akan diteliti.

Jenis kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner tertutup menggunakan menggunakan skala Likert. Responden cukup memilih jawaban yang telah disediakan dalam kuesioner. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrument angket atau kuesioner dengan pemberian skor sebagai berikut:

1. S       Setuju               Diberi skor 3
2. KS     Kurang Setuju     Diberi skor 2
3. TS     Tidak Setuju       Diberi skor 1

## **Kisi – Kisi Layout Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Meningkatkan Pemahaman Siswa Pendidikan Agama Kristen**

Konsep	Indikator	Kisi-Kisi Pertanyaan	Item	Jumlah
<b>Penggunaan Media Pembelajaran Video (Variabel X)</b>	1. Penggunaan suara pada media pembelajaran video	1. Kualitas audio	1,2,3	3
		2. Intonasi dan eksperesi	4,5,	2
		3. Kecepatan bicara	6,7	2
		4. Efek suara		
		5. Pemilihan suara narrator	8,9 10	2 1
	2. Penggunaan Animasi Pada Media Pembelajaran Video	1. Kesesuaiana animasi dengan konten	11,12,13,14,15	4
		2. Visual yang efektif	16,17	2
		3. Durasi dan kecepatan animasi	18,19,20	3
	3. Penggunaan Gambar Pada Media Pembelajaran Video	1. Ketepatan gambar dengan konten	21,22,23	3
		2. Kualitas gambar		
		3. ketepatan gambar dengan teks	24,25,26 27,28,29	3 3

	4. Penggunaan Teks Pada Media Pembelajaran Video	1. Kesesuaian teks 2. Struktur teks 3. Kejelasan teks 4. Durasi dan penempatan teks	31,32,33 34,35, 36,37, 38,39,40	3 2 2 3
<b>Meningkatkan Pemahaman Siswa (Variabel Y)</b>	1. Memahami informasi yang diberikan secara dasar	1. Materi pelajaran mudah dipelajari 2. Metode yang digunakan menyenangkan 3. Mampu memahami teks	1,2,3 4,5 6,7	2 2 2
	2. Mampu memberi pendapat	1. Keterhubungan konsep 2. Penggunaan contoh dan ilustrasi 3. Kemampuan untuk merespon	8,9 10,11 12,13,14	2 2 3
	3. Memahami informasi	1. Pemahaman terhadap konteks	15,16	2

	tetapi	2. Komunikasi yang	17,18	2
	merumuskan	jelas		
	pandangannya	3. Keterampilan	19,20	2
		berpikir		

### E.1. Uji Instrumen Penelitian

#### a. Uji Validasi

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian, data yang valid adalah data yang tidak berbeda antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba kepada siswa kelas VI SD Negeri 060894 Medan.

Untuk mengetahui validasi butir angket, Arikunto memakai rumus korelasi produk moment:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- $r$  : koefisien korelasi Pearson
- $N$  : banyak pasangan nilai  $X$  dan  $Y$
- $\sum XY$  : jumlah dari hasil kali nilai  $X$  dan nilai  $Y$
- $\sum X$  : jumlah nilai  $X$
- $\sum Y$  : jumlah nilai  $Y$
- $\sum X^2$  : jumlah dari kuadrat nilai  $X$
- $\sum Y^2$  : jumlah dari kuadrat nilai  $Y$

## b. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (dalam Dechriswan, 2016) mengatakan kata reliabilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata reability (inggris) berasal dari kata asal reliable yang artinya dapat dipercaya. Uji reliabilitas berguna untuk membuktikan andalan atau tidaknya suatu alat ukur yang digunakan. Untuk perhitungan harga varian item ( $\sigma_i$ ) dan varian total ( $\sigma_t$ ) dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dimana

$r_{11}$  = Reliabilitas Instrumen

K = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum_b^2$  = jumlah variasi butir

$\sigma_{2_t}$  = Variasi Total

Keputusan dengan membandingkan  $r_{11} > r_{tabel}$  berarti reliable dan  $r_{11} < r_{tabel}$  berarti tidak reliable ( Ridwan 2010:115)

### Interpretasi Realibilitas Instrumen Penelitian

Tetapan	Keterangan
0.80-1,00	Sangat tinggi
0,60-0,79	Tinggi
0,40-0,59	Cukup
0,20-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat Rendah

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **F.1. Angket (kuesioner)**

Angket merupakan suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah yang akan diteliti. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai media pembelajaran yang digunakan dan motivasi belajar siswa berdasarkan indikator yang telah disebutkan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Jenis kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner tertutup menggunakan skala Likert. Responden cukup memilih jawaban yang telah disediakan dalam kuesioner. Pada angket ini disediakan tiga alternatif jawaban yaitu setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

### **F.2. Dokumentasi**

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang sudah tersedia dalam bentuk catatan. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan hasil penilaian angket/kuesioner, profil sekolah, sarana dan prasarana, serta jumlah siswa yang akan diteliti menjadi dasar penelitian.

### **F.3. Observasi**

Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap sebuah obyek penelitian, terhadap proses atau obyek apapun yang ingin diobservasi, dilakukan dengan terjun langsung dilapangan sehingga diperoleh informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

## **G. Teknik Analisis Data**

### **G.1. Uji Normalitas Data**

Untuk mengetahui tentang data variabel bebas (X) dan data variabel terikat (Y) berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas data dengan statistik Chi kuadrat

Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

a. Mentabulasi batas interval

b. Menghitung angka baku dengan menggunakan rumus :

$$Z = \frac{(X_i - \bar{X})}{S}$$

dimana :  $\bar{X}$  = rata-rata masing-masing data

S = Simpanan baku

c. Menghitung luas daerah interval

d. Menghitung frekuensi harapan ( $E_i$ ) dengan cara menganalisa luas tiap kelas interval dengan jumlah sampel (n).

e. Menghitung kuadrat selisih antara frekuensi pengamatan dengan frekuensi harapan dan dibagi dengan frekuensi harapan.

f. Menghitung jumlah point no. 5 dan itulah yang menjadi Chi kuadrat ( $X^2$ ) dengan rumus:

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

dimana :  $O_i$  = Frekuensi pengamatan

$E_i$  = frekuensi harapan

Dan  $X^2$  tabel dapat dilihat daftar  $X^2$  pada taraf signifikan 1-dan  $dk = k - 3$  dengan kriteria pengujian. Jika harga  $X^2$  hitung  $< X^2$  tabel maka pengujian distribusi normal.

## G.2. Uji Regresi Sederhana

Menurut Sudjana (Sudjana 1984) Mengatakan untuk mengetahui bentuk persamaan regresi pada analisis regresi linear sederhana maka dipakai rumus :  $Y = a + bX$ , untuk menentukan harga a dan b dihitung menggunakan rumus:



$$a) \quad a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum x^2 - (\sum X)^2}$$

$$b) \quad b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum x^2 - (\sum X)^2}$$

Y = Variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksikan

a) a = Nilai konstanta harga Y jika X = 0

b = Nilai arah sebagai penentu yang menunjukkan peningkatan (+) variabel Y.