

## **BAB 2 TINJAUAN TEORITIS**

### **2.1 Kajian Pustaka**

#### **2.1.1 Hasil Belajar**

##### **2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar**

Pengertian hasil belajar menurut bahasa berasal dari 2 kata, yaitu ‘hasil’ dan ‘belajar’. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa & Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia (2016) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring menyebutkan bahwa kata hasil memiliki beberapa arti, yaitu: 1) Sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha (tanam-tanaman, sawah, tanah, ladang, hutan, dan sebagainya), 2) Pendapatan atau perolehan, dan 3) Akibat atau kesudahan (dari pertandingan, ujian, dan sebagainya). Kata belajar menurut KBBI Daring juga memiliki beberapa arti, yaitu: 1) Berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, 2) Berlatih, dan 3) Berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Secara umum Sagala (2013) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok, sebagai hasil dari kegiatan belajar. Penjelasan ini pun diperkuat melalui pendapat (Sari, 2018) yang menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan gambaran tentang apa yang harus digali, dipahami dan dikerjakan peserta didik. Hasil belajar meliputi aspek pembentukan karakter peserta didik. Peran peserta didik adalah bertindak dalam pembelajaran, yaitu menghayati proses pembelajaran dan menggunakan hasil belajar yang tergolong sebagai dampak pendukung.

Menurut Purwanto (2017) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2006) dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk

angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai pengertian hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian berupa perubahan tingkah laku baik kognitif, afektif dan psikomotor setelah selesai menjalankan proses pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

#### **2.1.1.2 Pengertian Kognitif**

Kognitif berasal dari kata *cognitive*. Kata *cognitive* sendiri “berasal dari kata *cognition* yang merupakan *knowing*, berarti mengetahui. *Cognition* (kognisi) dalam arti luas ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan” (Supardi 2015).

Perkembangan selanjutnya, kata kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau ranah psikologis hasil belajar manusia yang meliputi perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pengolahan, informasi, pertimbangan, pemecahan masalah, keyakinan dan kesengajaan. Ranah kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan kehendak (konasi) dan perasaan (afeksi) yang bertalian dengan ranah rasa (Supardi 2015). Jadi segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.

Ranah kognitif merupakan ranah yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat rendah sampai ke tingkat yang lebih tinggi, yakni evaluasi. Taksonomi Bloom membaginya ke dalam enam tingkatan secara hierarkis. Enam tingkatan tersebut dikelompokkan menjadi dua bagian utama, pengetahuan (*knowledge/tingkat pengetahuan, comprehension/tingkat pemahaman*) dan kemampuan (*application/tingkat penerapan, analysis/tingkat analisis, synthesis/tingkat sintesis, evaluation/tingkat evaluasi*) (Supardi 2017).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yakni berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir/nalar.

#### **2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Kemampuan belajar siswa akan menentukan hasil belajar. Dalam hasil dan proses belajar banyak faktor yang mempengaruhinya, antara lain motivasi, sikap,

minat, kebiasaan belajar dan konsep diri. Menurut Dalyono (2005) berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada pula yang dari luar dirinya. Secara umum Sabri (1996) menjelaskan bahwa keberhasilan seseorang dalam proses dan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu faktor dari dalam peserta didik (faktor internal) dan faktor dari luar peserta didik (faktor eksternal).

1) Faktor Internal Siswa

- a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi pancaindranya terutama penglihatan dan pendengaran.
- b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2) Faktor Eksternal Siswa

- a) Faktor lingkungan siswa faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), lokasi sekolah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti sosial masyarakat dan budayanya.
- b) Faktor instrumental yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

### **2.1.2 Pengertian Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual. Pada ranah ini hasil belajar terdiri dari tujuh tingkatan yang sifatnya hierarkis. Ketujuh hasil belajar kognitif ini meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi dan kreativitas (Kurniawan 2019). Jadi yang dimaksud hasil belajar kognitif yakni semua yang berkaitan nalar.

Ketujuh aspek atau jenjang proses berpikir tersebut mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana yaitu mengingat sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah (Suhartono and Patma 2018).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang mencakup kegiatan mental atau aktivitas otak yaitu yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual.

### **2.1.2.1 Tipe Keberhasilan Belajar Kognitif**

Menurut Kurniawan (2019) hasil belajar kognitif terdiri dari tujuh tingkatan yang sifatnya hierarkis. Ketujuh hasil belajar ranah kognitif ini meliputi:

a) Pengetahuan

Kemampuan mengetahui atau mengingat istilah, fakta, aturan, urutan, metode dan sebagainya.

b) Pemahaman

Kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, memperkirakan, memahami isi pokok, mengartikan tabel dan sebagainya.

c) Penerapan/ aplikasi

Kemampuan memecahkan masalah, membuat bagan, menggunakan konsep, kaidah, prinsip, metode dan sebagainya.

d) Analisis

Kemampuan memisahkan, membedakan seperti memerinci bagian-bagian, hubungan antara dan sebagainya.

e) Sintesis

Kemampuan menyusun seperti karangan, rencana, program kerja dan sebagainya.

f) Evaluasi

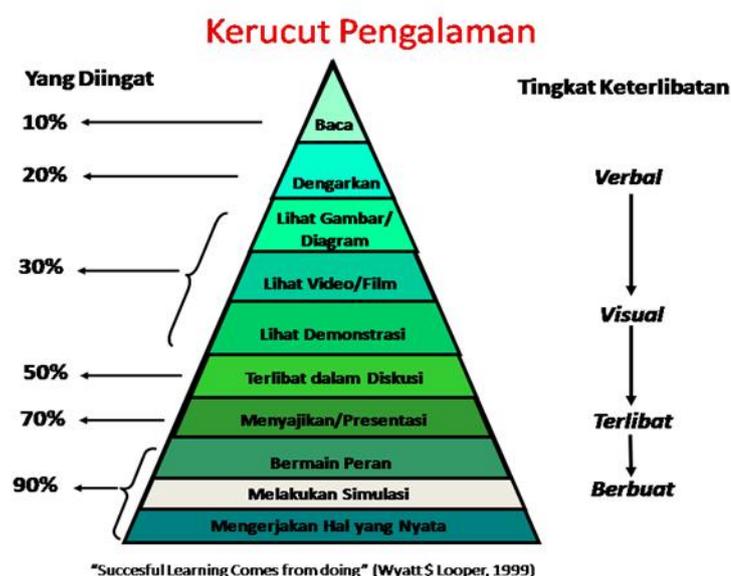
Kemampuan menilai berdasarkan norma.

## g) Kreativitas

Kemampuan untuk mengkreasi/ mencipta.

Penilaian hasil belajar perlu digunakan setelah proses pembelajaran untuk melihat kemajuan belajar siswa dalam hal penguasaan materi pembelajaran yang telah diajarkan di kelas. Penilaian hasil belajar ini bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat menggunakan penilaian untuk mengukur atau menilai sampai dimana keefektifan pengalaman-pengalaman mengajar, kegiatan - kegiatan belajar dan model pembelajaran yang digunakan.

Edgar (1946) dalam Hamid (2020) membagi tingkatan pemahaman informasi melalui media pembelajaran menurut pengalaman belajar dari yang paling konkret sampai ke paling abstrak. Teori *Edgar Dale* bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengajar mengenai sebanyak apakah seseorang menerima informasi yang diberikan dari media tersebut. Teori ini dikenal dengan *Dale's Cone of Experience* seperti gambar sebagai berikut.



**Gambar 1** Tingkat Pemahaman Menurut Dale's Cone of Experience

Edgar menyatakan bahwa daya ingat peserta didik terkait pada proses pembelajaran yang dilakukan, yakni sebagai berikut: peserta didik mungkin mengingat 20% dari apa yang dibaca atau didengar, peserta didik mungkin

mengingat 30% dari apa yang dilihat, peserta didik mungkin mengingat 50% dari apa yang didengar dan dilihat, peserta didik mungkin mengingat 70% dari apa yang dikatakan, peserta didik mungkin mengingat 90% dari apa yang dilakukan (Hamid 2020).

#### **2.1.2.2 Manfaat Hasil Belajar**

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu (Sudjana and Ibrahim 2009). Muhsin (2015) menyatakan bahwa hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Kemudian pernyataan tersebut dilengkapi oleh Febriana (2018) yang menyatakan bahwa pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka disimpulkan bahwa istilah hasil belajar sejalan dengan tujuan media pembelajaran yaitu, perubahan yang mencakup kemampuan dari segi kognitif, afektif dan psikomotor yang tampak pada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

#### **2.1.2.3 Teori Konstruktivisme**

Teori konstruktivisme merupakan teori yang sudah tidak asing lagi bagi dunia pendidikan, sebelum mengetahui lebih jauh tentang teori konstruktivisme alangkah lebih baiknya diketahui dulu konstruktivisme itu sendiri. Konstruktivisme berarti bersifat membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern (Agus 2013). Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, bahwa konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan,

pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari pada siswa akan meningkat kecerdasannya.

Merasa kurang lengkap untuk mengetahui dari pada teori konstruktivisme sebelum mengetahui pendapat-pendapat dari pada pakar ahli, diantaranya yaitu : Hill, mengatakan, sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan menciptakan sesuatu makna dari apa yang di pelajari (Agus 2013). Menurut hill konstruktivisme merupakan bagaimana menghasilkan sesuatu dari apa yang dipelajarinya, dengan kata lain bahwa bagaimana memadukan sebuah pembelajaran dengan melakukan atau mempraktikkan dalam kehidupannya supaya berguna untuk kemaslahatan.

Shymansky mengatakan konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berpikir yang telah ada dimilikinya (Agus 2013). Berdasarkan pendapatnya di atas, maka dapat dipahami bahwa konstruktivisme merupakan bagaimana mengaktifkan siswa dengan cara memberikan ruang yang seluas-luasnya untuk memahami apa yang mereka telah pelajari dengan cara menerpakan konsep-konsep yang diketahuinya kemudian mempraktikkannya ke dalam kehidupan sehari-harinya. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat dibuat sebuah kesimpulan yaitu konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan keluasan berpikir kepada siswa dan memberikan siswa di tuntut untuk bagaimana mempraktikkan teori yang sudah diketahuinya dalam kehidupannya.

### **2.1.3 Media Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Berdasarkan etimologi dalam Susilana & Riyana (2011) kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar. Hamidjojo dalam Arsyad (2015) berpendapat bahwa media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang

dituju. Pendapat ini pun diperkuat oleh Arief S. Sadiman dalam Cahyawati (2019) berpendapat bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan.

Menurut Pangesti (2019) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Penyaji dan penyalur pesan, media pembelajaran dalam beberapa hal dapat mewakili pendidik dalam menyajikan informasi pembelajaran kepada peserta didik. Program media pembelajaran umumnya memiliki desain dan pengembangan yang baik, maka fungsi pembelajaran akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan pendidik. Siwi (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Guru menyadari bahwa tanpa bantuan media, materi pembelajaran sulit dipahami dan dipahami oleh siswa, apalagi pembelajaran yang kompleks. Karena setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda dan media pembelajaran memiliki peran fundamental sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran. Di satu sisi ada bahan ajar yang tidak memerlukan media pembelajaran, namun di sisi lain ada bahan ajar yang membutuhkan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dan kompleks tentunya sulit dipahami oleh siswa, terutama oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disajikan.

### **2.1.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Pangesti (2019), manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan Arsyad (2015) berpendapat bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2015), pemakaian media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Akbar (2018) menyatakan bahwa sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi akan sangat dibutuhkan ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Pendidik juga akan lebih mudah menyampaikan materi jika seorang pendidik menyampaikan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan .

### **2.1.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran dapat diklarifikasi menjadi beberapa jenis tergantung dari sudut pandangnya. Menurut Arsyad (2015), Media Pembelajaran diklarifikasikan berdasarkan perkembangan teknologi yaitu:

#### 1) Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara menyampaikan materi berupa visual statis melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, representasi fotografis dan reproduksi.

#### 2) Teknologi Audio Visual

Teknologi Audio Visual adalah cara menyampaikan materi menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Pembelajaran audio visual adalah pembelajaran yang menggunakan penglihatan dan pendengaran untuk menyerap sebuah materi serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang mirip.

#### 3) Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi Berbasis Komputer adalah cara menyampaikan materi menggunakan alat bantu berbasis *micro-processor*. Informasi/materi yang disimpan dalam bentuk digital merupakan keunikan yang membedakan Teknologi Berbasis Komputer dengan 2 teknologi lainnya. Dasarnya Teknologi Berbasis Komputer menyajikan materi kepada siswa menggunakan informasi yang tampil pada layar kaca.

#### 4) Teknologi Gabungan

Teknologi Gabungan adalah gabungan alat bantu penyampaian materi yang dikendalikan oleh komputer. Teknik perpaduan media pembelajaran ini dianggap sebagai teknologi yang paling canggih dengan syarat komputer harus memiliki *Random Access Memory* (RAM) dan *Hard Disk* yang besar serta monitor dengan resolusi tinggi ditambah alat-alat tambahan seperti *Videodisk player* dan perangkat - perangkat keras lainnya yang bergabung dalam satu jaringan dan sistem audio.

Teknologi tertua yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah percetakan yang bekerja berdasarkan prinsip mekanik. Kemudian lahir teknologi audiovisual yang menggabungkan penemuan mekanik dan elektronik untuk tujuan pembelajaran.

Ibrahim menjelaskan klarifikasi media pembelajaran yang dikutip oleh Erma (2015) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer. Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2015), mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, *overhead transparencies*, rekaman *audiotape*, seri *slide* dan *filmstrips*, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film hidup, komputer.

Siwi (2012) menjelaskan bahwa pengajaran dengan menggunakan audiovisual bercirikan adanya pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual lebar. Dengan demikian, pembelajaran audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang diserap oleh penglihatan dan pendengaran. Teknologi audiovisual yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah film, *slide* dan video. Berdasarkan teori tersebut, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran berupa media audio visual.

## 2.1.4 Media Audio Visual

### 2.1.4.1 Pengertian Video Pembelajaran

Dalam kutipan sebelumnya, Arsyad (2015) menyatakan teknologi audio visual adalah cara menyampaikan materi menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Video Pembelajaran merupakan salah satu bentuk dari media audio visual. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa & Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia (2016) dalam situs Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring menyebutkan bahwa kata video adalah 1) Bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi 2) Rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. Video sebenarnya berasal dari bahasa latin *video-vidivsum* yang berarti melihat (*to have the power to see*); bisa melihat.

Media video merupakan salah satu jenis media audiovisual yang didasarkan pada indra pendengaran dan indra penglihatan. Arsyad (2015) menyatakan bahwa video merupakan kumpulan gambar dalam *frame* yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Siwi (2012) berpendapat bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Pendapat tersebut dilengkapi oleh Rusman et al. (2013) yang menjelaskan bahwa video merupakan gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau *disk*. Kemampuan video untuk membuat gambar yang hidup merupakan hal yang menarik. Siwi (2012) menjelaskan video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Media video adalah segala sesuatu yang menyangkut bahan (*software*) dan perangkat keras/alat (*hardware*), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra, penekanan media video pembelajaran terdapat pada visual dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari

sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat pembelajar, dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif (Sari & Siagian, 2013).

Media video yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran dan mengaktifkannya, maka teknologi audio visual dengan video pembelajaran dapat mewujudkan teknik perpaduan media pembelajaran yang dianggap sebagai teknologi paling canggih dengan syarat komputer harus memiliki *Random Access Memory* (RAM) dan *Hard Disk* yang besar serta monitor dengan resolusi tinggi ditambah alat-alat tambahan seperti *Videodisk player* dan perangkat - perangkat keras lainnya yang bergabung dalam satu jaringan dan sistem audio (Arsyad 2015).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa Media Video Pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran berupa teknologi gabungan antara proyeksi kumpulan gambar dalam *frame* yang diiringi dengan suara yang sesuai menggunakan berbagai perangkat keras audio visual untuk menciptakan gambar hidup yang menekankan indra penglihatan dan pendengaran agar mempermudah penyampaian isi materi ke siswa, yang dapat memproses informasi visual dan verbal sedemikian rupa menjadi lebih efektif.

#### **2.1.4.2 Tujuan Video Pembelajaran**

Anderson dalam Siwi (2012) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tujuan Kognitif
  - a) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
  - b) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
  - c) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

## 2) Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

## 3) Tujuan Psikomotorik

a) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

b) Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Melihat beberapa tujuan yang dijelaskan di atas, video dapat digunakan untuk hampir semua mata pelajaran, model pembelajaran, dan dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam ranah kognitif, siswa dapat mengamati rekonstruksi dramatis peristiwa sejarah masa lalu dan rekaman aktual peristiwa saat ini, karena unsur warna, suara, dan gerakan di sini mampu menghidupkan karakter. Selain itu, menonton video dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pendidikan. Dalam ranah afektif, siswa dapat merasakan elemen emosional dan perilaku pembelajaran yang efektif setelah menonton video. Dalam ranah psikomotor, video memiliki keunggulan untuk menunjukkan cara kerja sesuatu, video pembelajaran yang merekam aktivitas motorik/gerakan dapat menawarkan kesempatan kepada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali aktivitas tersebut.

Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat langsung menjangkau siswa. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, siswa tidak hanya melihat dari gambar di bahan ajar cetak dan audio dari program audio, tetapi siswa dapat mencapai keduanya melalui video yaitu gambar bergerak dan suara pengiring.

### **2.1.4.3 Manfaat Video Pembelajaran**

Manfaat media video menurut Prastowo dalam Siwi (2012) antara lain :

- 1) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik,
- 2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat,
- 3) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu,
- 4) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan
- 5) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Sudjana dan Rivai dalam Akbar (2018) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan diatas, manfaat media video dengan unsur gerak dan suara dapat digunakan sebagai alat peraga dalam berbagai mata pelajaran. Objek yang terlalu kecil, terlalu besar dan berbahaya, atau bahkan tidak mungkin dikunjungi siswa karena jaraknya, dapat disajikan melalui video pembelajaran untuk memotivasi dan mempermudah siswa dalam menangkap materi.

#### **2.1.4.4 Kelebihan Video Pembelajaran**

Tujuan video pembelajaran adalah sebagai alat bantu menyampaikan isi materi yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media jenis ini peserta didik diharapkan dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar, selain peserta didik dapat menerima materi mata pelajaran. Media jenis ini juga dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga memudahkan peserta didik dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari (Rusman et al. 2013). Dengan media ini peserta didik akan dipermudah dalam memahami materi, karena video dapat diputar berulang-ulang, sesuai dengan keinginan peserta didik (Akbar 2018). Media audiovisual dengan unsur gerak dan suara, video dapat digunakan sebagai alat peraga dalam berbagai mata pelajaran. Objek yang terlalu kecil, terlalu besar dan berbahaya, atau bahkan tidak mungkin dikunjungi siswa karena jaraknya, dapat disajikan melalui video pembelajaran.

Menurut Anderson dalam Siwi (2012) media video memiliki kelebihan, antara lain:

- 1) Menggunakan video (disertai suara atau tidak), dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
- 2) Menggunakan efek tertentu dapat diperkukuh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- 3) Informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.
- 4) Siswa dapat belajar secara mandiri.

Kustandi & Sucipto (2013) menambahkan kelebihan menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik.
- 2) Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut.

- 3) Mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
- 4) Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil dan kelompok yang heterogen atau perorangan

Berdasarkan penjelasan diatas, sebuah media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video. Dalam video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan *hardware* alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar atau *speaker* aktif untuk menampilkan suara agar dapat didengar dengan jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan media video hanya satu arah, siswa hanya memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru. Karena video dapat diulang atau dihentikan, guru dapat berkomunikasi dengan siswa tentang isi/pesan dari video yang sedang ditonton, serta mengajukan pertanyaan tentang video yang sedang ditonton sehingga komunikasi tidak hanya satu arah.

#### **2.1.4.5 Penggunaan Media Video di Kelas**

Menurut Cynthia Sparks dalam Siwi (2012), menggunakan video guru perlu memperhatikan gagasan sebagai berikut :

- 1) Pratinjau setiap program pertama

Guru harus menentukan video yang sesuai dengan pelajaran. Pilihlah video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan akan melibatkan siswa dalam pembelajaran. Perhatikan pula apakah video tersebut mampu memotivasi siswa, memperkenalkan konsep baru, memperkuat konsep yang telah dipelajari sebelumnya, atau mampu meningkatkan dan memperluas pengetahuan saat ini.

- 2) Memberi fokus/alasan untuk dilihat

Berikan siswa sesuatu yang khusus untuk melihat atau mendengarkan segmen video. Hal ini akan memfokuskan perhatian, mendorong keaktifan, dan memberikan siswa tujuan atau alasan untuk dilihat.

## 3) Segmen video

Video pembelajaran berisi sejumlah besar informasi, hal ini memungkinkan siswa lebih mudah memenuhi tujuan pembelajaran.

## 4) Melakukan kegiatan pra dan pasca menonton yang akan mengintegrasikan video ke dalam seluruh pelajaran struktur

Kegiatan pra menonton dapat melayani beberapa tujuan, yaitu memeriksa pengetahuan sebelumnya, memperkenalkan kosa kata yang diperlukan, dan menetapkan tahap untuk belajar baru. Kegiatan pasca menonton harus memungkinkan siswa untuk memperkuat, melihat, menerapkan, atau memperluas pengetahuan baru mereka.

## 5) Guru dapat menghentikan sebentar video untuk diskusi singkat atau pertanyaan selama video

6) Gunakan *remote* kontrol

*Remote* kontrol memberikan fleksibilitas gerakan dan presentasi.

7) Jangan lupa *frame advance*

Hal ini memungkinkan untuk memajukan *frame-video by frame*. Ini adalah fitur yang besar untuk digunakan menunjukkan secara rinci peristiwa, seperti *slow motion* balon meledak.

Menurut Asnawir & Usman dalam Febriana (2018) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan media video dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru memilih media video yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
- 2) Guru juga harus mengetahui durasi video, dimana keduanya yang harus disesuaikan dengan jam pelajaran.
- 3) Mempersiapkan kelas, yang meliputi persiapan siswa dengan memberikan penjelasan global tentang isi video yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran.
- 4) Aktivitas lanjutan, setelah pemutaran video selesai, sebaiknya guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, guru hendaknya bisa mempersiapkan unit pembelajaran dan berhati-hati dalam memilih atau menentukan media mana yang akan digunakan. Ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehingga durasi video dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, program dan mengacu pada silabus RPP. Guru diharuskan untuk mempersiapkan siswanya mengenai isi video yang akan disampaikan sehingga fokus siswa tertuju pada topik kegiatan pembelajaran yang sedang dibahas agar menjadi menarik. Sebaiknya guru melakukan refleksi dengan siswa sehingga komunikasi tidak hanya satu arah dan guru dapat memahami sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

### **2.1.5 *Edpuzzle***

#### **2.1.5.1 Pengertian *Edpuzzle***

Afach et al. (2018) menjelaskan bahwa *Edpuzzle* adalah alat berbasis web yang memungkinkan guru memilih video untuk ditonton dan dipelajari siswanya dimana saja dan kapan saja sesuai dengan jadwal dan ketersediaannya. Aplikasi ini dipilih untuk berbagai alasan, terutama untuk keuntungan pendidikan dan fleksibilitas platform alat web ini. itu bekerja pada Android, IO, dan browser web. Banyak guru memilih video sebagai media pembelajaran langsung dalam bahan ajar untuk siswa. Salah satu platform yang menggunakan video dalam proses pembelajarannya adalah *Edpuzzle*.

Silverajah dan Govindaraj dalam Mayang (2021) menambahkan bahwa *Edpuzzle* menayangkan video yang berisi materi yang terkait dengan pelajaran tertentu selain itu terdapat beberapa kuis yang terletak ketika video berjalan. Kuis diberikan untuk menilai pengetahuan yang telah dipelajari melalui video tersebut. Siswa tidak dapat melanjutkan pemutaran video bila tidak menjawab kuis pada detik tertentu. Kuis dapat berupa pilihan ganda, benar atau salah dan jawaban singkat. Selanjutnya jawaban yang benar akan langsung ditayangkan agar siswa mengetahui dan lebih memahami materi. Skor akan diumumkan ketika siswa selesai menonton video dan menjawab semua kuis.

*Edpuzzle* adalah platform berbasis LMS (*Learning Management System*) yang memungkinkan guru untuk mengeksplorasi video pembelajaran untuk dibagikan kepada siswa agar siswa dapat mempelajarinya dimanapun dan kapanpun (Mayang 2021).

*Edpuzzle* membantu guru menyediakan sejumlah video yang dibagi ke dalam kategori dari situs web pendidikan yang berbeda seperti *ted talk* dan *khan academy*. Setelah memilih video, guru dapat memilih untuk menambahkan audio untuk menjelaskan video, komentar, ide, dan catatan. Sebuah kuis dapat ditambahkan di berbagai bagian video untuk menilai pemahaman dan pengetahuan siswa (Edpuzzle Inc., 2022)

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Edpuzzle* adalah platform berbasis *Learning Management System* (LMS) dan web yang memfasilitasi guru mengeksplorasi video pembelajaran untuk dibagikan kepada siswa, menambahkan audio, komentar, catatan, dan kuis untuk menilai pemahaman siswa.

#### **2.1.5.2 Tujuan *Edpuzzle***

*Edpuzzle* bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas. Ini dapat membantu guru mengeksplorasi video pembelajaran untuk dibagikan kepada siswa serta mengawasinya sehingga siswa dapat mempelajarinya secara daring dan guru dapat mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan siswa. Hal ini mempermudah tercapainya tujuan media pembelajaran khususnya dibidang kognitif (Asrofin 2020).

#### **2.1.5.3 Kelebihan *Edpuzzle***

Kelebihan *Edpuzzle* menurut Asrofin (2020) diantaranya, yakni

- 1) Siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran karena materi yang diberikan kepada siswa dipelajari di luar kelas atau di luar jam pelajaran, mereka memiliki lebih banyak waktu untuk berinteraksi dan mendiskusikan materi dengan guru mereka dan teman sekelas mereka.
- 2) Guru dapat memantau perkembangan belajar siswa dalam mata pelajaran mekanika teknik tersebut, karena selain memberikan pemahaman materi melalui video, guru juga dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk

mengukur tingkat pemahaman mereka tentang materi pelajaran dalam video tersebut. Dari pertanyaan yang telah diberikan, guru dapat pula mengukur kemajuan belajar dengan memberikan skor. Sehingga siswa dapat mengetahui secara akurat kemajuan belajar siswa serta dapat mengambil langkah yang lebih efisien untuk pembelajaran selanjutnya.

Adapun kelebihan *Edpuzzle* berdasarkan fitur yang ditawarkannya, yaitu:

1) Fitur *Linked GoogleClassroom*

Fitur *Linked* atau menghubungkan dengan *GoogleClassroom* akan mempermudah pendidik dalam mengenalkan *Edpuzzle* kepada peserta didik, mengingat *googleclassroom* merupakan aplikasi yang menjadi pilihan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Dengan fitur ini pula, pendidik dapat membuka forum diskusi di *googleclassroom* setelah mengamati pencapaian peserta didik dalam menonton video di *Edpuzzle*, sehingga terjadi umpan balik antara pendidik dan peserta didik.

2) Fitur *Video Discovery (Youtube/Input My Video)*

Fitur ini sangat bermanfaat bagi pendidik yang tidak dapat membuat video pembelajarannya sendiri, karena *Edpuzzle* juga menyediakan fitur pencarian di platform video ternama youtube.com sehingga pendidik dapat mengambil video di youtube dan mengolahnya dengan menambahkan kuis dan keterangan tanpa khawatir video yang dibagikan terkena *copyright*.

3) Fitur *Classes*

Fitur *Classes* atau kelas-kelas adalah fitur *Edpuzzle* yang memudahkan pendidik untuk mengelompokkan tiap-tiap kelasnya. Fitur ini mirip dengan fitur kelasnya *googleclassroom* dengan pembagian kode sebagai akses privat dan penilaian tugas peserta didik. Selain fitur yang mirip dengan *googleclassroom*, fitur *classes Edpuzzle* ini terdapat fitur evaluasi yang mempermudah pendidik untuk mengawasi *progress* peserta didik di *Edpuzzle* seperti, persentase video yang telah dilihat peserta didik dan pertanyaan yang telah dijawab peserta didik

Dalam fitur *classes* juga memiliki fitur *gradebook* untuk mempermudah pendidik dalam menyusun peringkat peserta didik dalam tugas yang diberikan

serta fitur *gradebook* ini dapat diunduh dalam bentuk .csv sehingga hasil pembelajaran dapat diubah menjadi data untuk mempermudah perhitungan statistik.

#### **2.1.5.4 Media Pembelajaran *Edpuzzle* Berbasis Video**

*Edpuzzle* merupakan aplikasi pembelajaran digital yang menambah penggunaan klip video dalam pengalaman proses pembelajaran. Pada penggunaannya, pendidik sebagai penyaji materi pembelajaran dapat memasukkan video dari berbagai sumber video *online*, seperti YouTube, *Khan Academy*, *National Geographics*, *Veritasium*, *Numberphile*, *Vimeo*, *Crash Course*, dan *TED talks* (Sirri and Lestari 2020). Selain itu menurut Linggawati (2020), *Edpuzzle* merupakan sebuah halaman situs yang dapat membantu memilih video pembelajaran, mengedit serta memotong, video, merekam suara, dan menambahkan beberapa soal pertanyaan terkait materi yang ditayangkan. Program atau aplikasi pembelajaran digital *Edpuzzle* merupakan aplikasi gratis yang dapat dengan mudah diakses oleh pendidik dan peserta didik. *Edpuzzle* dilengkapi dengan berbagai alat pendukung yang dapat meningkatkan pengalaman belajar pendidik.

Aplikasi *Edpuzzle* memungkinkan pendidik untuk memodifikasi dan menyajikan video pembelajaran interaktif agar memberi pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini juga dapat dijadikan sebagai evaluasi video pembelajaran. Prinsip dari aplikasi *assesmen* video pembelajaran dalam *Edpuzzle* yaitu menyisipkan pertanyaan antara materi video yang sedang ditayangkan. Peserta didik tidak dapat melanjutkan tayangan apabila menjawab pertanyaan yang ada dengan salah atau tidak mengeklik tombol skip pada video. Karakteristik ini yang membuat peserta didik menonton tayangan dari bagian awal hingga akhir dan mengisi pertanyaan yang diberikan diantara video pembelajaran (Sundi et al. 2020).

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Achmad et al. (2021) menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, sampel sebanyak 37 siswa dengan teknik *purposive sampling*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah implementasi *Edpuzzle* dan variabel terikatnya adalah minat belajar, menggunakan metode penelitian deskriptif

kuantitatif. Hasil penelitian ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik setuju sebanyak 73% bahwa video pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* membuat peserta didik lebih senang dan tertarik, sebagian besar setuju sebanyak 56,8% bahwa pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan sebagian besar setuju sebanyak 73% bahwa peserta didik selalu memperhatikan video pembelajaran setelah diberikan pembelajaran melalui *Edpuzzle* sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator perhatian peserta didik dalam minat belajar sudah terpenuhi.

Penelitian yang dilakukan oleh Sundi et al. (2020) menggunakan metode penelitian sosialisasi dan pelatihan secara daring, sampel sebanyak 23 anak dengan teknik *simple random sampling*. Waktu penelitian tanggal 10 Juli 2020 – 19 Agustus 2020. Variabel bebas yang diteliti penggunaan *Edpuzzle* dan variabel terikat yang diteliti yaitu motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Edpuzzle* dan *whatsapp group* dalam pembelajaran matematika disukai siswa karena dapat menumbuhkan minat dalam pembelajaran matematika, namun masih ada kecenderungan siswa memberikan tanggapan negatif dikarenakan ketersediaan fasilitas gadget dan terkendala jaringan internet. Namun dengan demikian, pembelajaran *Edpuzzle* berbantuan *whatsapp Group* dapat dijadikan salah satu alternatif inovasi pembelajaran di era pandemi ini. *Edpuzzle* memiliki peluang yang baik dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa dan memungkinkan siswa untuk lebih memahami konsep yang diajarkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Aula (2020) menggunakan metode penelitian *Classroom Action Research (CAR)* dengan 2 kelompok, sampel sebanyak 30 siswa dengan teknik *purposive sampling*. Waktu penelitian tanggal 20 Januari 2020 sampai 24 Januari 2020. Variabel yang diteliti yaitu kemampuan mendengar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan siswa keterampilan menyimak setelah menggunakan aplikasi *Edpuzzle*. Implementasi *Edpuzzle e-learning* sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa berjalan dengan sukses. Hal ini dapat dibuktikan dengan data seperti hasil observasi *checklist* yang menunjukkan partisipasi aktif siswa, siswa memperhatikan materi dan menunjukkan antusias dalam kegiatan menyimak.

Penelitian yang dilakukan oleh Jusmiana et al. (2020) menggunakan metode penelitian *eksperimen semu (quasi eksperiment)*, sampel sebanyak 53 siswa dengan teknik *purposive sampling*. Waktu penelitian tanggal 20 Januari 2020 sampai 24 Januari 2020. Variabel yang diteliti yaitu penggunaan media audio visual sebagai variabel bebas dan hasil belajar matematika sebagai variabel terikat. Hasil penelitian menunjukkan angka  $0,024 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti terdapat perbedaan nilai rerata *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual (video) terhadap hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Prasetya (2016) dengan menggunakan metode penelitian eksperimen *true experimental* dengan bentuk *posttest only kontrol design*, sampel sebanyak 40 siswa dengan teknik *simple random sampling*. Variabel yang diteliti yaitu pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap hasil belajar matematika. Media audio visual memberikan dampak positif yaitu peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dan mampu bertindak lebih aktif karena memotivasinya untuk menyiapkan pertanyaan. Kemudian, media audio visual juga melatih kesiapan peserta didik dalam menjawab pertanyaan. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran dengan bantuan media audio visual, proses pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Afifah et al. (2023) menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama 3 siklus (1 siklus 1 kali pertemuan), Variabel yang diteliti adalah aspek kognitif siswa. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh signifikan media *Edpuzzle* dalam peningkatan aspek kognitif peserta didik di kelas XI MIPA menggunakan media *Edpuzzle* dengan rerata skor 62,84 menjadi 65,9 dengan persentase kenaikan sebesar 4,86%.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perbedaan pada beberapa penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang yaitu pada metode dan

desain penelitian, teknik *sampling* dan jumlah sampel yang diteliti, waktu dan tempat, variabel bebas, variabel terikat dan analisis data. Metode penelitian sebelumnya menggunakan penelitian deskripsi, sosialisasi dan pelatihan, *Classroom Action Research (CAR)*, dan *true experimental* sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode penelitian *quasi experimental*. Beberapa desain penelitian pada penelitian sebelumnya menggunakan *only posttest only kontrol design* sedangkan penelitian sekarang menggunakan *pretest-posttest kontrol group design*. Teknik *sampling* pada penelitian sebelumnya menggunakan *purposive sampling* dan *simple random sampling* sedangkan penelitian sekarang menggunakan *cluster random sampling*. Variabel bebas penelitian sebelumnya berupa media audio visual sedangkan penelitian sekarang media *Edpuzzle*. Variabel terikat penelitian sebelumnya berupa minat belajar, motivasi belajar, kemampuan mendengar, dan hasil belajar matematika sedangkan variabel terikat penelitian sekarang adalah hasil belajar peserta didik tentang teori suhu dan kalor pada bagian suhu dan pemuai. Analisis data pada beberapa penelitian sebelumnya menggunakan distribusi frekuensi sedangkan penelitian sekarang menggunakan uji beda *t test dependent* dan *t test independent*.

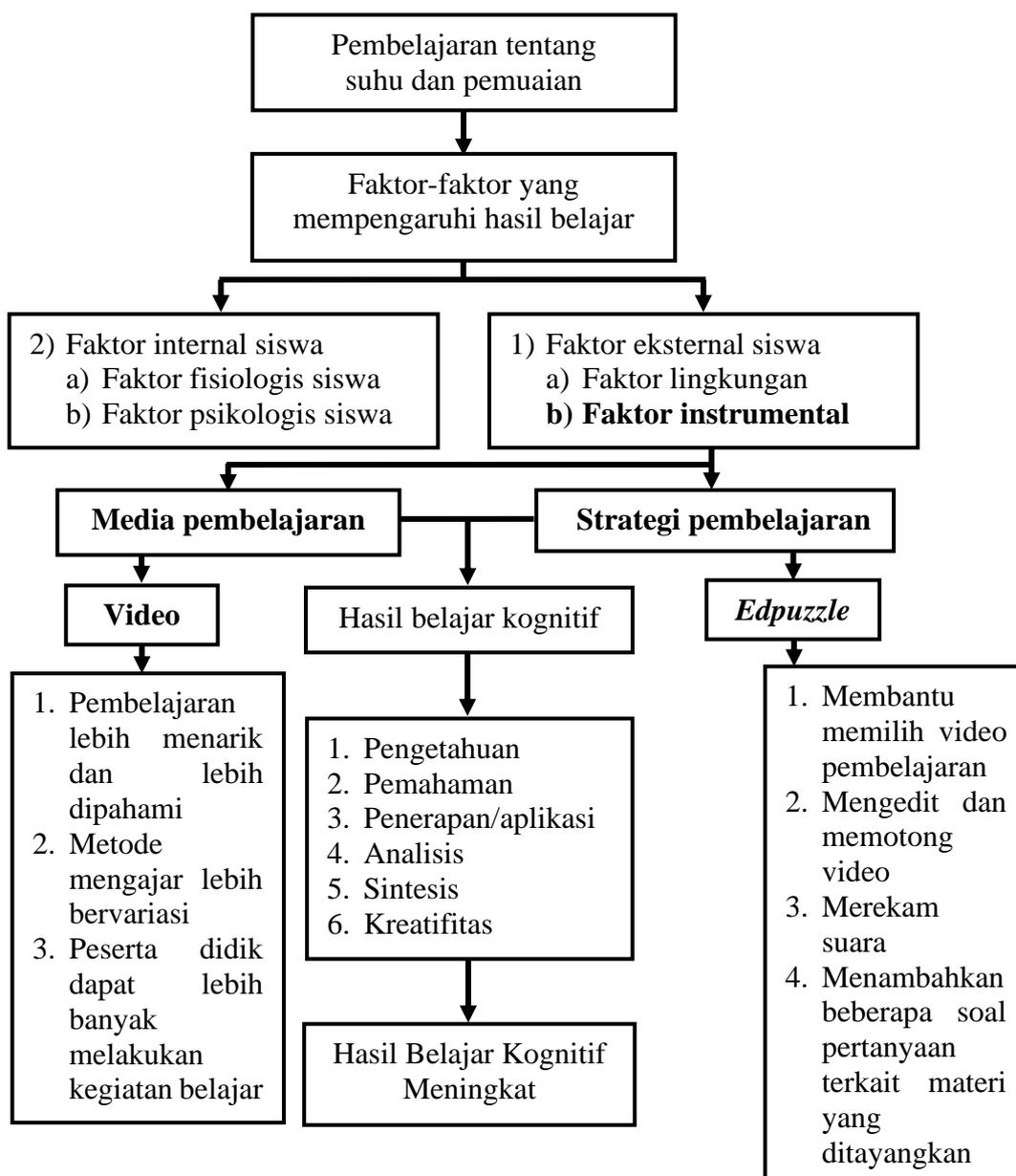
### **2.3 Kerangka Konseptual**

Indonesia banyak dijumpai para pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi terutama pada pelajaran fisika yang dilakukan dengan melihat, mengamati, atau melakukan pengalaman yang berkaitan dengan proses-proses yang terjadi pada fenomena alam sehingga pembelajaran fisika dinilai kurang menarik perhatian peserta didik. Dikarenakan situasi pandemi Covid-19 pemerintah mengeluarkan kebijakan dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring. Penggunaan *platform e-learning* menjadi pilihan bagi sekolah menengah atas dan sekolah kejuruan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran *online*.

Perkembangan teknologi yang pesat dengan kondisi pasca wabah Covid-19 ini telah membuka metode pembelajaran jarak jauh berbasis komputer atau ponsel yang memiliki kemampuan menampilkan berbagai bentuk media. Salah satu dari

media komputer atau ponsel ini merupakan media audiovisual. Salah satu platform yang menggunakan video dalam proses pembelajarannya adalah *Edpuzzle*.

Hasil penelitian sebelumnya ditemukan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* berbasis video dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi, meningkatkan minat belajar, meningkatkan kemandirian belajar siswa dan memungkinkan siswa untuk lebih memahami konsep yang diajarkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berdampak terhadap hasil belajar. Sehingga peneliti berasumsi bahwa dengan memanfaatkan faktor lingkungan hasil belajar dapat membuat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* berbasis video terhadap hasil belajar kognitif peserta didik dan memanfaatkan fitur-fitur *Edpuzzle* seperti unsur video berupa simbol visual dan audio dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam ranah identifikasi (C1), pertanyaan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam ranah pemahaman (C2), kemampuan untuk belajar mandiri dan beruang-ulang dalam ranah menghitung (C3), dan menganalisis hubungan sebab akibat dalam fenomena fisika di kehidupan sehari-hari (C4). Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edpuzzle* berbasis Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Suhu dan Pemuain di SMA Negeri 1 Cilimus peserta didik yang dilihat berdasarkan hasil *pretest-posttest* yang diberikan peneliti.



**Gambar 2 Kerangka Konseptual**

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pertanyaan dari rumusan masalah maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* berbasis video terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Cilimus Tahun Ajaran 2022/2023.

$H_a$  : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* berbasis video terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Cilimus Tahun Ajaran 2022/2023.