

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian belajar

Ihsana El Khuluqo (2016:1) belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Menurut Sudjana (2005) dalam Hj.Prihantini (2020:14) belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Kemudian menurut Suardi (2020:15) belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.

Tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya. Selain itu tujuan belajar yang lainnya adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup. Benyamin S. Bloom, menggolongkan bentuk tingkah laku sebagai tujuan belajar atas tiga ranah, yakni:

- a. Ranah kognitif berkaitan dengan perilaku yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Ranah kognitif menurut Benyamin Bloom, et.al (Winkel, 1999;Dimiyati & Modjiono, 1994) dibedakan atas 6 tingkatan dari yang sederhana hingga yang tinggi, yakni :
Pengetahuan(*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis(*analysis*), sintesis(*synthesis*), dan evaluasi(*evaluation*).

- b. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, minat, aspirasi dan penyesuaian perasaan sosial. Ranah afektif menurut Karthwohl dan Bloom (Bloom., et.al,1972) terdiri dari 5 jenis perilaku yang diklasifikasikan dari yang sederhana hingga kompleks, yakni : penerimaan(*reseving*), pemberian respons (*responding*), penilaian atau penentuan sikap (*valuing*), organisasi (*organization*), dan karakterisasi.
- c. Ranah psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual dan motorik. Ranah psikomotor menurut simpson (Winkel, 1999; Fleishman & Quaintance,1984) dapat diklasifikasikan atas: persepsi (*perception*), kesiapan melakukan suatu pekerjaan(*set*), gerakan terbimbing (*mechanism*), gerakan terbiasa, gerakan kompleks (*complex overt response*), dan penyesuaian pola gerakan (*adaptation*).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang yang ditimbulkan melalui praktik atau latihan, perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku melalui latihan untuk mencapai hasil yang optimal.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Slameto (2015:30) mengajar adalah bimbingan kepada siswa dalam proses belajar. Defenisi ini menunjukkan bahwa yang aktif adalah siswa yang mengalami proses belajar. Sedangkan guru hanya membimbing, menunjukan jalan dan memperhitungkan kepribadian siswa. Dequeliy dan Gazali dalam (Slameto, 2015:30) menyatakan mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat. Dalam hal ini pengertian waktu yang sangat singkat sangat penting. Guru kurang memperhatikan bahwa diantara siswa memiliki kemampuan individual, sehingga memerlukan pelayanan yang berbeda-beda.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas sebagai upaya untuk menanamkan pengetahuan dan membimbing siswa dalam belajar dengan memperhatikan kemampuan individual siswa.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suardi (2020:16) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar, tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar, hasil belajar ditentukan dengan evaluasi.

Menurut Abdurrahman dalam (Suardi,, 2020:18) menyatakan “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil nyata yang dicapai siswa setelah melalui proses pembelajaran.

2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Slameto (2015:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

Faktor ekstern, yaitu 1) Faktor keluarga : cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan. 2) Faktor sekolah : metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah. 3) Faktor masyarakat : kegiatan siswa di dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor intern, yaitu 1) faktor jasmaniah : faktor kesehatan, cacat tubuh. 2) faktor psikologis : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. 3) faktor kelelahan : kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena kekacauan substansi siswa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak lancar pada bagian-bagian tertentu. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2.1.5 Pengertian Pembelajaran

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999) dalam Ihsana El Khuluqo (2016:51) “mengartikan pembelajaran sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan peserta didik”. Kemudian Erwin Widiasworo (2017:15) “pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif atau efisien”. Prihantini (2020:19) “pembelajaran adalah aktivitas yang diciptakan oleh pendidik agar peserta didik mengalami proses belajar”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan peserta didik atau siswa untuk membantu peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efisien.

2.1.6 Hakikat Pembelajaran IPS

Hakikat pembelajaran IPS adalah telaah tentang manusia dalam hubungan sosialnya atau kemasyarakatannya. Menurut Sapriya (2009) dalam Lilik Kustiani, dkk (2016:8) tujuan dari adanya ilmu pengetahuan sosial (IPS) serta pendidikan IPS adalah “ memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis. Hal ini tentu merupakan hal yang sangat penting bagi manusia sebagai makhluk sosial sehingga manusia mampu beradaptasi serta menjalankan fungsi sosialnya di suatu masyarakat “.

Tjokrodikarjo (1982) dalam Lilik Kustiani, dkk (2016:5) mendefinisikan Ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai perwujudan dari suatu pendekatan interdisiplin dari ilmu-ilmu sosial. Ips merupakan integrasi berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia. IPS dipolakan untuk tujuan-tujuan instruksional dengan materi sederhana, menarik, mudah dimengerti dan dipelajari.

Jadi dapat disimpulkan bahwa IPS adalah salah satu bidang studi yang mempelajari tentang nilai-nilai sosial manusia dan lingkungannya guna mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan mengetahui gejala dan masalah sosial yang ada di masyarakat.

2.1.7 Pengertian Media Pembelajaran

Egi rima wati (2020:3-4) Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar.

Menurut Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (2020:6) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa “media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar.

2.1.8 Pengertian Media Video

Cecep kustandi (2020:20) video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Cheppy Riyana dalam (Cecep kustandi 2020:24) media video adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media video adalah media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang menarik.

a. Karakteristik Media Vidio

Karakteristik media video pembelajaran untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaan maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Kejelasan pesan dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

b. Langkah-langkah Penggunaan Media Video

1. Guru menyiapkan video tentang materi pelajaran jenis-jenis pekerjaan
2. Siswa menyimak sebuah video dari guru tentang jenis-jenis pekerjaan
3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya setelah menyimak video
4. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang video tersebut untuk mengklasifikasikan jenis-jenis pekerjaan
5. Guru menjelaskan pertanyaan siswa
6. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta siswa melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini
7. Guru memberikan penguatan materi yang telah diajarkan dan memberi motivasi untuk menambah semangat belajar siswa
8. Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Video

Video memiliki beberapa kelebihan sekaligus kelemahan. Ega rima (2020:62) mengemukakan kelebihan dan kelemahan dari media video yaitu :

Kelebihan :

1. Video bisa menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan lainnya
2. Video bisa menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang
3. Keras dan lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar
4. Guru dapat mengatur penghentian gerakan video
5. Saat penyajian, ruangan tidak perlu digelapkan

Kelemahan :

1. Perhatian audien sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan
2. Komunikasi yang bersifat satu arah harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain
3. Tidak cukup mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna
4. Peralatan yang mahal dan kompleks

2.1.9 Materi Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pekerjaan

Pekerjaan adalah kegiatan yang harus dilakukan orang untuk memenuhi kebutuhannya setiap hari, manusia mempunyai kebutuhan pokok yang harus dipenuhi. Kebutuhan pokok adalah kebutuhan yang harus segera di penuhi dan tidak bisa ditunda, misalnya makan, minum dan sebagainya, untuk memperoleh semua kebutuhan tersebut dibutuhkan uang. Untuk memperoleh uang, orang harus bekerja, macam-macam jenis pekerjaan yang ditekuni seseorang. Ada pekerjaan yang menghasilkan barang dan ada pekerjaan yang menghasilkan jasa.

b. Jenis-Jenis Pekerjaan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, pekerjaan digolongkan menjadi dua jenis yaitu:

1. Pekerjaan Yang Menghasilkan Barang

Pekerjaan yang menghasilkan barang berarti orang tersebut bekerja menghasilkan suatu barang yang dibutuhkan orang lain. Berikut pekerjaan yang menghasilkan barang.

- (a) Petani adalah orang yang bekerja di bidang pertanian dan menghasilkan berbagai bahan pangan. Hasil dari kegiatan pertanian antara lain kopi, padi, teh dan sebagainya. (b) Peternak adalah orang yang pekerjaannya memelihara dan

membangbiak kan hewan ternak. Seperti sapi, ayam, kambing da sebagainya. (c) Nelayan adalah orang yang pekerjaannya menangkap ikan. Ada juga nelayan yang membuat tambak untuk memelihara ikan dan udang. (d) Perajin adalah orang yang terampil dalam keahlian atau kesenian yang dikerjakan oleh tangan. Seperti perajin grabah, anyaman dan perhiasan perak.

2. Pekerjaan Yang Menghasilkan/Melayani Jasa

Pekerjaan yang menghasilkan jasa memerlukan keahlian atau keterampilan tertentu.berikut pekerjaan yang menghasilkan jasa.

(a) Guru adalah seorang pengajar suatu ilmu. Pada umumnya, profesi guru merujuk pada seorang professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan dan mengevaluasi peserta didik. (b) Arsitek adalah seorang ahli dibidang ilmu arsitektur, yaitu seni dan ilmu dalam merancang bangunan. Dalam menjalankan tugasnya, arsitek berperan sebagai pendamping atau wakil dari pemberi tugas (pemilik bangunan). (c) Tentara adalah orang yang menjadi anggota kesatuan alat negara yang terdiri dari orang-orang terlatih untuk berperang. Di Indonesia, kesatuan alat negara tersebut bernama Tentara Nasional Republik Indonesia (TNI). (d) Perawat, bidan dan dokter adalah orang-orang yang menawarkan jasa dibidang kesehatan. Mereka bekerja untuk menyembuhkan penyakit yang diderita pasien

Jadi dapat disimpulkan bahwa jenis pekerjaan setiap orang berbeda-beda menurut keahliannya masing-masing seperti pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan/melayani jasa yang memerlukan keahlian dan keterampilan tertentu.

2.2 Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengetahui Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2021/2022.

Penggunaan media video dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Pembelajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa. Bahan pembelajaran yang disampaikan akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik. Kegiatan belajar siswa lebih banyak karena tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Setelah dilakukannya penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai gambaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran, selain itu penggunaan media video diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar khususnya pada pelajaran IPS.

2.3 Hipotesis

Berdasarkan teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas maka hipotesis yang diajukan adalah : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2021/2022.

2.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi pada judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut :

1. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa saat menggunakan media video
2. Mengajar adalah suatu aktivitas sebagai upaya untuk menambah pengetahuan dan membimbing siswa dalam belajar menggunakan media video
3. Pembelajaran adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video dalam mencapai tujuan pembelajaran
4. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya hasil belajar siswa.
5. Media video adalah media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
6. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media video.
7. Pelajaran IPS merupakan integrasi berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia yang dipolakan untuk tujuan-tujuan instruksional dengan materi sederhana, menarik, mudah dimengerti dan dipelajari.