

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

“Media” Pembelajaran atau lebih dikenal sebagai salah satu alat untuk pengajaran. Dikatakan sebagai alat karena media memiliki fungsi untuk membantu guru didalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap materi yang di pelajari. Kata media berasal dari Bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Selain pengertian di atas Suyanto (2020) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana atau alat yang digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien bagi siswa. Dengan media, siswa lebih mudah memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Media, dalam bentuk seperti buku pelajaran, video, gambar, slide dan lain sebagainya yang memenuhi peran mencakup sebagai alat untuk komunikasi, mengekspresikan berbagai pendapat yang di mana media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat menumbuhkan pemikiran serta minat penerima agar proses pembelajaran berjalan.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antara pengajar dan dan murid, baik didalam pertemuan secara langsung maupun secara tidak langsung melalui penggunaan berbagai media pembelajaran. Sugiarto (2015) memfokuskan bahwa media pembelajaran adalah apa saja yang di gunakan mausia untuk dapat menyampaikan pesan pembelajaran. media pembelajaran yang baik yaitu harus memenuhi syarat yaitu, meningkatkan motivasi serta menumbuhkan minat siswa dalam belajar media dapat membuat siswa tetap aktif serta mendorong siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan benar.

Pembelajaran memegang peran yang sangat penting yang dapat di gunakan untuk membantu guru menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa dan dapat membantu mencapai tujuan Pendidikan. media pembelajaran yang di gunakan dalam penelitian ini digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi ekonomi kepada siswa, agar materi ekonomi lebih mudah di sampaikan dan mudah untuk di pahami siswa.

Menurut Listari (2017), media dalam proses pembelajaran menjadi alat bantu yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran. Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa media itu sangat penting digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan, serta dapat menambah semangat siswa di dalam mengikuti aktivitas pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Peran media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar

yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa terhadap materi pembelajaran sehingga dapat mengatasi berbagai perbedaan seperti gaya belajar, tingkat kecerdasan dan keterbatasan daya indra.

Selain berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber, media pembelajaran juga mempunyai peran yang sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi pembelajar yang akan di sampaikan, selain itu media pembelajaran juga berfungsi membantu komunikasi bagi komunikator dan bagi penerima.

Media pembelajaran yang tepat tidak hanya memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran tetapi juga memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif, karena membantu memfasilitasi pemahaman, meningkatkan motivasi, dan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Berikut adalah beberapa peran utama media pembelajaran:

- a. Meningkatkan pemahaman: Media pembelajaran, seperti gambar, video, dan animasi, membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak atau kompleks, sehingga lebih mudah peserta didik untuk memahami konsep media pembelajaran.
- b. Memotivasi siswa: Penggunaan media yang menarik, interaktif, dan bervariasi dapat meningkatkan minat peserta didik untuk lebih termotivasi untuk memahami. Sehingga Siswa lebih

cenderung aktif terlibat dalam tentang pembelajaran jika materi disampaikan dengan cara yang menarik.

- c. Memfasilitasi pembelajaran aktif: Media pembelajaran interaktif, Guru mengajukan pertanyaan yang menuntut siswa untuk berpikir dan merenungkan. Siswa menjawab pertanyaan secara individu, lalu berpasangan dan bertukar jawaban.
- d. Mempercepat proses belajar: Media pembelajaran yang efektif akan membantu mempercepat transfer pengetahuan dan keterampilan peserta didik karena dapat mengkomunikasikan informasi dengan lebih jelas dan langsung sehingga lebih mudah di pahami siswa.
- e. Mendukung gaya belajar yang berbeda: Media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik, sehingga semua siswa dapat memahami materi sesuai dengan cara belajar mereka.
- f. Mempermudah akses informasi: Media pembelajaran berbasis digital, seperti video pembelajaran online dan platform e-learning, memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, meningkatkan fleksibilitas dalam belajar.
- g. Meningkatkan daya ingat: Materi yang disampaikan melalui media visual dan auditori cenderung lebih mudah diingat, karena

menggunakan lebih banyak pancaindra dalam proses penyampaian informasi.

## 2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2021), media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, antara lain:

### a. Media visual

- 1) Gambar: Menggunakan foto, diagram, dan grafik untuk menyampaikan informasi secara visual.
- 2) Video: Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video untuk menjelaskan konsep dengan lebih menarik.

### b. Media Teks:

- 1) Buku Pelajaran: Sumber informasi utama yang digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Artikel dan Jurnal: Referensi tambahan yang memberikan informasi mendalam tentang topik tertentu.

### c. Media Audio:

Rekaman Suara: Materi pembelajaran dalam bentuk audio, seperti ceramah atau podcast, yang memudahkan siswa untuk mendengarkan.

### d. Media Interaktif:

- 1) Aplikasi Pembelajaran: Software atau aplikasi yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi ajar.
- 2) Permainan Edukasi: Game yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep dengan cara yang menyenangkan.

e. Media Peraga:

- 1) Alat Peraga: Model dan benda nyata yang digunakan dalam demonstrasi untuk memberikan pemahaman praktis.
- 2) Kit Eksperimen: Perangkat untuk melakukan eksperimen di lingkungan belajar.

f. Media Digital:

- 1) E-learning: Platform online yang menyediakan kursus dan materi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja.
- 2) Video Pembelajaran: Video yang dapat diakses secara online untuk mendukung proses belajar.

Dengan berbagai macam media pembelajaran ini, Sanjaya menekankan pentingnya pemilihan media yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

g. Fungsi Media Pembelajaran.

Menurut Santoso & Munadi (2021) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama dalam proses pembelajaran:

- 1) Fungsi Atensi: Media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa agar lebih fokus pada materi yang disampaikan. Misalnya, dengan menggunakan gambar atau video yang menarik, siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
- 2) Fungsi Afektif: Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan perasaan positif siswa terhadap pembelajaran,

seperti meningkatkan motivasi, minat, dan rasa ingin tahu siswa terhadap topik yang dibahas.

- 3) Fungsi Kognitif: Media pembelajaran membantu dalam mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan penggunaan media, konsep-konsep yang sulit atau abstrak dapat dijelaskan dengan lebih jelas dan mudah dimengerti.
- 4) Fungsi Psikomotorik: Media pembelajaran tertentu, seperti alat bantu fisik atau simulasi, dapat digunakan untuk melatih keterampilan psikomotorik siswa, misalnya dalam praktikum laboratorium atau latihan fisik.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting yang mendukung keberhasilan proses belajar-mengajar. Berikut adalah fungsi utama media pembelajaran:

a. Sumber Informasi

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Media dapat menyajikan pengetahuan dan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami, seperti menggunakan gambar, video, atau simulasi.

b. Memfasilitasi pemahaman

Media membantu menjelaskan konsep yang sulit atau abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Contohnya,

penggunaan animasi untuk menjelaskan proses ilmiah yang rumit atau diagram untuk menggambarkan struktur organisasi.

c. Meningkatkan Motivasi belajar

Media yang menarik dan interaktif dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar. Media seperti video pembelajaran, game edukasi, atau aplikasi interaktif dapat membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.

d. Meningkatkan Daya Ingat

Media yang melibatkan lebih banyak indra, seperti penglihatan dan pendengaran, dapat membantu siswa lebih mudah mengingat informasi. Misalnya, gambar atau video dapat memperkuat memori visual, sementara media auditori seperti musik atau narasi memperkuat ingatan auditori.

e. Memfasilitaskan Pembelajaran Mandiri

Media pembelajaran digital atau cetak memungkinkan siswa belajar secara mandiri di luar kelas. Sumber-sumber seperti modul, video tutorial, dan platform e-learning memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan mereka sendiri.

f. Mengakomodasi berbagai macam gaya belajar

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda (visual, auditori, kinestetik). Media pembelajaran yang beragam, seperti video untuk siswa visual, audio untuk siswa auditori, atau

simulasi untuk siswa kinestetik, membantu pendidik menyampaikan materi yang cocok untuk semua siswa.

g. Menyederhanakan dan Mengorganisir Informasi

Media pembelajaran membantu menyederhanakan dan mengorganisir informasi yang rumit, sehingga lebih mudah dipahami. Contohnya adalah bagan, tabel, atau grafik yang meringkas data dan menyajikannya dalam bentuk yang lebih mudah dicerna.

h. Mendorong Interaksi dan Partisipasi

Media interaktif seperti kuis online, aplikasi pendidikan, atau simulasi membantu siswa berinteraksi langsung dengan materi pelajaran, mendorong partisipasi aktif, dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.

i. Menghemat Waktu

Penggunaan media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar, karena informasi dapat disampaikan dengan lebih cepat dan langsung dibandingkan dengan metode tradisional. Ini terutama berlaku pada media digital seperti presentasi multimedia atau video pembelajaran.

j. Memperluas Akses dan Fleksibilitas Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti platform e-learning atau video online, memungkinkan siswa mengakses

materi kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas dalam proses belajar.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Zahwa & Syafi'i (2022), manfaat media pembelajaran mencakup:

- a. **Mengatasi Keterbatasan Pengalaman Siswa:** Media pembelajaran membantu siswa untuk memahami materi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau tulisan. Misalnya, video dapat membantu siswa memahami proses-proses alam atau fenomena yang jarang terjadi di lingkungan sekitar.
- b. **Membantu Interaksi Lebih Baik:** Media interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok. Hal ini meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa.
- c. **Menyediakan Pembelajaran yang Lebih Menarik:** Media yang visual dan interaktif membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam menerima pelajaran.
- d. **Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis:** Media pembelajaran yang berbasis problem solving, seperti simulasi atau permainan edukatif, membantu siswa mengasah kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Pemanfaatan Media pembelajaran memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata melalui simulasi, video,

atau eksperimen interaktif. manfaat utama media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa, memotivasi mereka dalam proses belajar, mengakomodasi beragam gaya belajar, serta mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran juga membuat proses belajar lebih interaktif, menarik, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

#### 4. Indikator Media Pembelajaran

Indikator media pembelajaran menurut Rossa (2022), mencakup beberapa aspek penting yang membantu dalam mengukur efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran. Indikator-indikator tersebut antara lain:

- a. **Relevansi:** Media pembelajaran harus relevan dengan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai, serta materi ajar yang disampaikan. Media yang tepat akan membantu siswa lebih mudah memahami tujuan pembelajaran.
- b. **Kemampuan Guru:** Guru harus terampil dalam menggunakan media pembelajaran. Penguasaan guru terhadap media sangat penting untuk memastikan pembelajaran berjalan dengan efektif.
- c. **Kemudahan Penggunaan:** Media yang digunakan harus mudah diakses dan digunakan baik oleh guru maupun siswa. Media yang kompleks dapat menghambat proses pembelajaran.

- d. **Ketersediaan Media:** Media harus tersedia dan dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya akses terhadap media dapat mengurangi kualitas pembelajaran.
- e. **Kebermanfaatan:** Media pembelajaran harus memberikan dampak positif pada pemahaman siswa, baik dalam menyerap materi maupun dalam memotivasi mereka untuk belajar lebih giat.

Indikator utama media pembelajaran yang efektif meliputi kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, kemampuan untuk menarik perhatian siswa, relevansi dengan materi, kemampuan memfasilitasi partisipasi aktif, serta fleksibilitas dalam berbagai situasi pembelajaran.

## **B. Media Video Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media video Pembelajaran**

Media video pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang memanfaatkan rekaman visual dan auditori untuk menyampaikan materi atau informasi pendidikan kepada siswa. Media ini biasanya berupa konten video yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses belajar-mengajar. Video pembelajaran dapat berupa animasi, demonstrasi, dokumenter, tutorial, atau rekaman interaksi langsung yang melibatkan guru atau instruktur,

Witriyono et al., (2022), mendefinisikan media video pembelajaran sebagai media yang dapat mempresentasikan materi pembelajaran dalam format dinamis, sehingga siswa dapat lebih mudah menangkap dan

memahami informasi. Media video memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel, karena mereka dapat mengulang bagian-bagian tertentu yang sulit dipahami, sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.

Secara keseluruhan, media video pembelajaran memainkan peran penting dalam pendidikan modern dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa.

## 2. Kelebihan dan kekurangan media video pembelajaran

Menurut Kustandi (2020) kelebihan media video pembelajaran :

- a. Menyajikan Contoh Nyata: Video memungkinkan penyajian contoh nyata atau situasi kehidupan sehari-hari yang relevan dengan materi pelajaran, meningkatkan pemahaman siswa.
- b. Dukungan untuk Pembelajaran Jarak Jauh: Video sangat berguna dalam konteks pembelajaran daring, memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya.

Kelebihan video pembelajaran mencakup kemampuan untuk menarik perhatian siswa, menyajikan konsep abstrak secara lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung pembelajaran mandiri. Video juga memberikan fleksibilitas waktu dan akses, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah dipahami.

Kelebihan video pembelajaran menurut para ahli mencakup berbagai aspek seperti visualisasi, interaktivitas, dan fleksibilitas

dalam proses belajar-mengajar. selain memiliki kelebihan yang beragam, media video pembelajaran juga memiliki kekurangan .

Asang (2020) Tony Bates menyoroti kekurangan video pembelajaran dari sudut pandang teknologi

- 1) Memerlukan keterampilan teknis: Guru yang ingin menggunakan atau membuat video pembelajaran harus memiliki keterampilan teknis tertentu, baik dalam penggunaan perangkat teknologi maupun dalam mengedit atau menyusun konten video.
- 2) Konsumsi bandwidth yang tinggi: Video, terutama yang berkualitas tinggi, memerlukan kapasitas internet yang besar. Di daerah dengan akses internet terbatas, siswa mungkin mengalami kesulitan untuk mengakses konten video secara efektif.
- 3) Tantangan dalam menyajikan konten yang tepat: Jika video terlalu panjang atau informasinya tidak terstruktur dengan baik, siswa bisa kehilangan fokus atau mengalami kesulitan untuk mengikuti materi.

Kekurangan video pembelajaran mencakup keterbatasan dalam interaksi langsung, ketergantungan pada teknologi, kurangnya fleksibilitas dalam penyesuaian konten, dan potensi terjadinya overload kognitif. Video juga cenderung membuat siswa menjadi

pasif jika tidak diimbangi dengan aktivitas belajar yang interaktif atau pendampingan dari guru.

### 3. Langkah-Langkah penggunaan Video Pembelajaran

Arsyad (2020) menyatakan bahwa perencanaan adalah langkah awal yang sangat penting. Guru harus menentukan tujuan pembelajaran, memilih materi yang tepat, dan merencanakan bagaimana video akan digunakan dalam konteks pembelajaran. Perencanaan yang baik akan membantu dalam memilih video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Langkah-langkah penggunaan video pembelajaran umumnya mencakup:

- a. Perencanaan: Memilih video yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan menyiapkan perangkat serta sumber daya yang diperlukan.
- b. Persiapan: Memastikan siswa mengetahui tujuan dan poin penting yang harus diperhatikan selama menonton video.
- c. Pelaksanaan: Menayangkan video secara efektif dan melibatkan siswa melalui diskusi atau pertanyaan.
- d. Evaluasi: Melakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa dan efektivitas video, serta melakukan revisi jika diperlukan.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, penggunaan video pembelajaran dapat lebih terarah, interaktif, dan efektif dalam mendukung proses belajar-mengajar.

### **C. Aktivitas belajar siswa**

Aktivitas belajar siswa mencakup keterlibatan di dalam proses pembelajaran, bagaimana partisipasi peserta didik dalam diskusi, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media video pembelajaran, dapat diharapkan siswa akan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru melalui media video pembelajaran, dan dapat menerapkan konsep-konsep ekonomi dalam situasi yang nyata.

Menurut Dweck (2011), siswa dengan mindset berkembang percaya bahwa kemampuan mereka dapat ditingkatkan melalui usaha dan belajar, sementara siswa dengan mindset tetap cenderung percaya bahwa kemampuan mereka adalah tetap dan tidak dapat berubah. Aktivitas belajar siswa dapat dipengaruhi oleh mindset mereka, dengan siswa yang memiliki mindset berkembang lebih cenderung untuk terlibat aktif dan berusaha lebih keras dalam proses pembelajaran.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa melibatkan berbagai aspek seperti mindset, pembelajaran berbasis masalah, penilaian formatif, strategi pengajaran yang efektif, motivasi dan efikasi diri, serta penggunaan teknologi. Memahami dan menerapkan teori-teori ini dalam desain aktivitas belajar dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran siswa.

Meningkatkan aktivitas belajar siswa dapat melibatkan berbagai strategi dan pendekatan yang dapat diterapkan di kelas untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Berikut adalah beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa menurut Mayer (2020), video pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Interaktivitas bisa berupa kuis, pertanyaan, atau tugas singkat yang disisipkan dalam video. Hal ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, karena mereka tidak hanya menonton secara pasif, tetapi juga harus terlibat langsung dengan konten yang disajikan. Prinsip ini didasarkan pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, di mana keterlibatan aktif membantu siswa memproses informasi lebih mendalam.

#### **D. Definisi Operasional**

##### 1. Media video pembelajaran (Variabel bebas)

Munadi (2020), Munadi dalam bukunya *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* mengemukakan bahwa video pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit dan realistis. Menurutnya, video pembelajaran mampu menggambarkan situasi dan kejadian nyata, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

- a. Definisi Operasional: Media video pembelajaran adalah alat bantu pengajaran berbasis audiovisual yang berisi materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk video dengan durasi antara 10-20 menit. Video tersebut dirancang dengan elemen-elemen visual dan audio yang

interaktif, seperti narasi, gambar, animasi, teks, dan musik yang sesuai dengan konten pelajaran.

1) Indikator:

- Kejelasan penyampaian materi
- Kesesuaian isi video dengan tujuan pembelajaran
- Interaktivitas yang mendorong partisipasi siswa (misalnya, kuis atau pertanyaan dalam video).
- Frekuensi penggunaan video dalam pembelajaran (berapa kali video digunakan dalam satu minggu).

## 2. Aktivitas Belajar Siswa (Variabel Terikat)

Sardiman (2021), mengemukakan Sardiman dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* menyatakan bahwa aktivitas belajar siswa mencakup segala kegiatan yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam pembelajaran. Aktivitas ini dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta mencakup kegiatan seperti memperhatikan, mendiskusikan, dan memecahkan masalah.

- a. **Definisi Operasional:** Aktivitas belajar siswa adalah keterlibatan siswa secara aktif baik secara fisik, mental, maupun emosional selama proses pembelajaran. Aktivitas ini diukur berdasarkan partisipasi siswa dalam diskusi, keaktifan dalam menyelesaikan tugas, interaksi dengan guru dan teman, serta motivasi belajar.

b. Indikator:

1) Partisipasi dalam Diskusi Kelas:

- Jumlah kontribusi siswa dalam memberikan pendapat atau pertanyaan selama pembelajaran.
- Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan guru atau teman sekelas.

#### 2) Keterlibatan dalam Tugas:

- Ketepatan waktu pengumpulan tugas yang diberikan.
- Kualitas hasil tugas (mengikuti instruksi, tingkat pemahaman materi yang terlihat dalam tugas).

#### 3) Interaksi dengan Guru dan Teman:

- Frekuensi siswa meminta klarifikasi atau bantuan dari guru terkait materi pembelajaran.
- Kerjasama dengan teman dalam aktivitas kelompok atau diskusi.

#### 4) Motivasi dan Minat Belajar:

- antusias siswa dalam mengikuti pelajaran
- Tingkat inisiatif siswa dalam mencari informasi tambahan terkait materi pelajaran.

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan pada BAB II, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Media ini mampu memfasilitasi penyampaian materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif, visual, dan menarik bagi siswa. Penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi di MAN 02 Kepahiang diyakini dapat merangsang minat dan

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta memperkaya pengalaman belajar mereka.

Studi-studi terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat mempengaruhi beberapa aspek penting dalam pembelajaran, termasuk peningkatan motivasi belajar, pemahaman konsep yang lebih baik, dan aktivitas belajar siswa yang lebih aktif. Secara khusus, dalam mata pelajaran Ekonomi yang sering kali dianggap abstrak, media video membantu memperjelas konsep-konsep yang sulit dipahami melalui metode konvensional.

Dengan demikian, penerapan media video pembelajaran diharapkan menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan aktivitas belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Ekonomi.

### **E.Kerangka Berpikir**

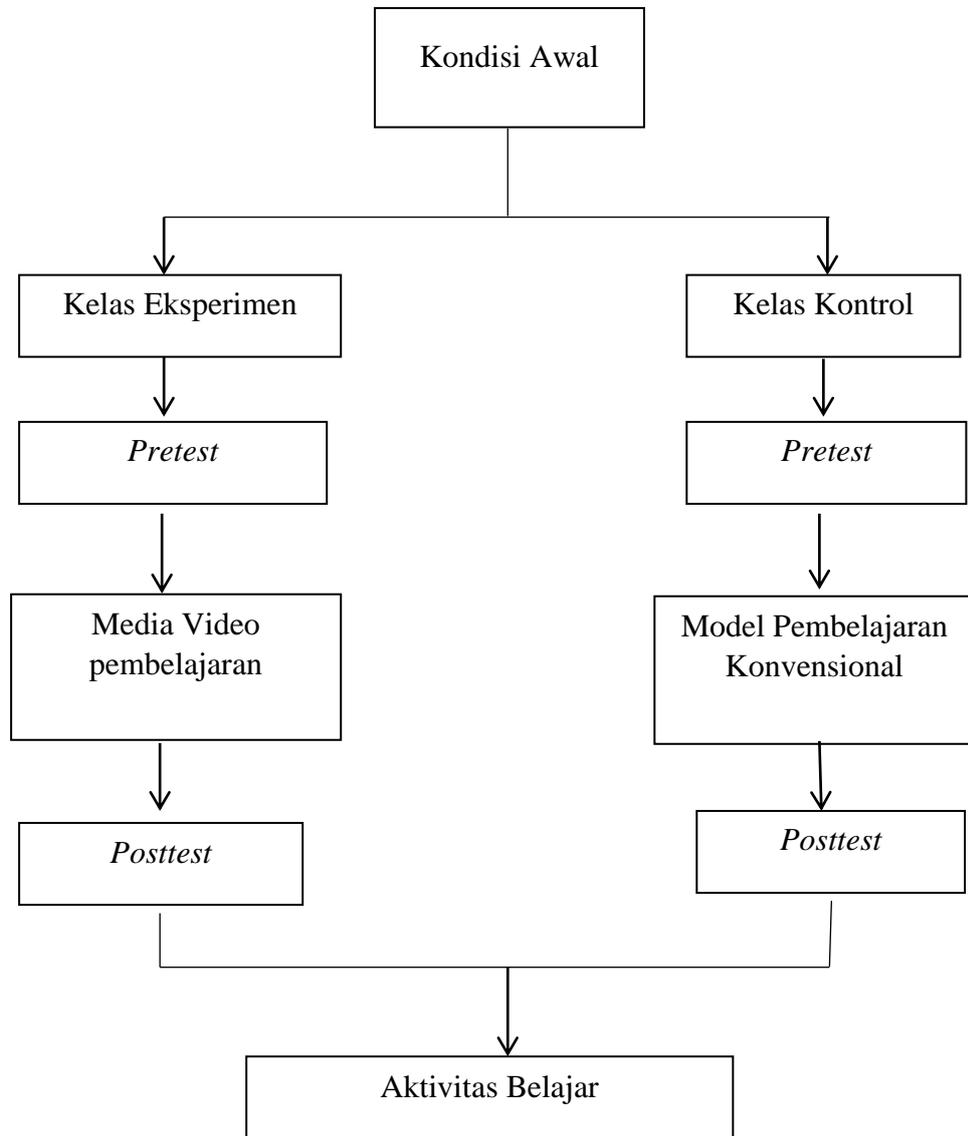
Menurut Sugiyono (2014), menyatakan bahwa kerangka berpikir adalah sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.

Media video pembelajaran adalah salah satu bentuk media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian materi melalui kombinasi antara gambar bergerak dan suara. Media ini sering dianggap sebagai alat yang efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran, terutama yang bersifat abstrak atau kompleks, karena mampu menggabungkan unsur visual, auditori, dan naratif.

Media Video pembelajaran merupakan variabel X atau variabel independen dan aktivitas belajar merupakan variabel Y atau variabel dependen, Sehingga media video pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini, dimulai dengan tes awal (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penyampaian inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai tentang materi yang ada, kemudian pada kelas eksperimen pendidik memberikan materi tersebut dengan menggunakan media video pembelajaran. Sebaliknya pada kelas kontrol pendidik memberikan materi dengan menggunakan model konvensional. Setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*) pada kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan media video pembelajaran dan kelas yang diberi perlakuan model konvensional untuk melihat hasil akhir. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video pembelajaran terhadap aktivitas belajar siswa di MAN 02 Kepahiang.

Berdasarkan teori-teori yang telah dipaparkan sebelumnya serta penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, maka pengembangan kerangka pikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

## **F. Hipotesis**

Menurut Sugiyono (2019), hipotesis adalah suatu pernyataan atau dugaan sementara yang diajukan oleh peneliti mengenai hubungan atau perbedaan antara dua atau lebih variabel dalam suatu penelitian. Berdasarkan landasan teori dan

kerangka pikir diatas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak Terdapat Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap aktivitas belajar siswa di MAN 02 Kepahiang

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap aktivitas belajar siswa di MAN 02 Kepahiang

### **G. Penelitian yang Relevan**

- 1) Penelitian Kusuma (2016), Dalam penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Surabaya*, Kusuma menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media video menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aktivitas belajar mereka dibandingkan dengan yang tidak menggunakan video. Siswa lebih terlibat dalam diskusi, lebih banyak bertanya, dan mampu memahami konsep-konsep ekonomi yang kompleks dengan lebih baik.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Rahman & Wulandari (2016) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa* menyimpulkan bahwa media video memberikan rangsangan yang lebih baik kepada siswa untuk belajar aktif. Video pembelajaran membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran, sehingga meningkatkan aktivitas belajar mereka.

Studi ini juga menunjukkan bahwa siswa lebih bersemangat dalam belajar dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

- 3) Sardiman (2011), dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* menjelaskan bahwa aktivitas belajar yang baik melibatkan siswa secara fisik dan mental. Penggunaan media video sebagai alat bantu pembelajaran dapat memancing aktivitas belajar siswa dalam berbagai bentuk, seperti melihat, mendengar, dan berinteraksi. Studi ini relevan karena media video dapat mengaktifkan berbagai bentuk aktivitas belajar, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.