

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Hasil Belajar**

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

Belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang akibat dari suatu pengalaman atau interaksi dari lingkungannya. Proses ini dapat membawa perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun perilaku. Belajar sendiri merupakan suatu proses usaha dasar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil dalam melakukan sesuatu.

Menurut Robert M. Gagne (Hutabarat et al., 2023: 59) belajar didefinisikan sebagai mekanisme, dimana seseorang berfungsi secara kompleks di masyarakat. Kompetensi yang meliputi, *skill*, pengetahuan, *attitude* (perilaku) dan nilai lainnya yang diperlukan oleh manusia. Belajar sendiri merupakan hasil dari berbagai tingkah laku dengan kemampuan-kemampuan yang diperoleh dari stimulus, lingkungan, dan proses kognitif. Selain itu Gagne juga berpendapat belajar merupakan seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap individu, sebagai hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan individu yang bersangkutan (kondisi). Agar kondisi eksternal itu lebih bermakna, sebaiknya diorganisasikan dalam sebuah urutan peristiwa pembelajaran (metode atau perlakuan).

Menurut Gagne juga (Hutabarat et al., 2023: 60-61), pembelajaran sendiri hendaknya mampu menimbulkan peristiwa belajar dan proses kognitif. Peristiwa pembelajaran adalah peristiwa dengan urutan sebagai berikut : (1) menimbulkan minat dan memusatkan perhatian agar peserta didik siap menerima pelajaran, (2) menyampaikan tujuan pembelajaran agar peserta didik tahu apa yang diharapkan dalam belajar itu, (3) mengingat kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari sebelumnya yang merupakan prasyarat, (4) menyampaikan materi pembelajaran. (5) memberikan bimbingan atau pedoman untuk belajar, (6) membangkitkan timbulnya unjuk kerja (merespon) para peserta didik, (7) memberikan umpan balik tentang

kebenaran pelaksanaan tugas (penguatan), (8) mengukur atau mengevaluasi hasil belajar, dan (9) memperkuat retensi dan transfer belajar. Teori Gagne tersebut disebut dengan sembilan peristiwa pembelajaran (*nine instructional events Gagne*) merupakan sebuah peristiwa yang dirancang oleh seorang pendidik (eksternal) untuk membantu dalam proses belajar dari dalam diri para peserta didik (internal).

Pada dasarnya, keberhasilan suatu pembelajaran tersendiri dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh para peserta didik. Hasil belajar merupakan sebuah pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik setelah mereka melalui proses belajar mengajar, pada hal itu biasanya mencakup pemahaman, keterampilan, serta sikap yang terbentuk setelah menerima materi pembelajaran. Hasil belajar sendiri diukur untuk menilai sejauh mana suatu tujuan pendidikan telah tercapai pada setiap individu atau peserta didik. Dalam konteks pendidikan sendiri, hasil belajar tidaklah hanya mencakup pada aspek kognitif saja, seperti pengetahuan dan pemahaman, tetapi juga pada aspek afektif (sikap) dan juga psikomotorik (keterampilan).

Hasil belajar menurut para ahli sendiri sangat bervariasi dengan pandangan yang berbeda-beda seperti menurut Sudjana (Wicaksono & Iswan, 2019 : 115), hasil belajar merupakan sebuah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh seorang peserta didik setelah ia menerima dan mendapatkan pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Soedijarto (Wicaksono & Iswan, 2019 : 115), hasil belajar merupakan sebuah tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program belajar-pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Soedijarto juga menyebutkan bahwa hasil belajar juga harus meliputi kawasan kognitif, afektif, dan kemampuan kecepatan belajar seorang peserta didik.

Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat dikemukakan bahwa hasil belajar merupakan sebuah pencapaian yang dimiliki peserta didik dalam mengikuti belajar-pembelajarannya, yang bukan hanya mencakup pada aspek kognitif saja, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik, seperti perubahan pada sikap, prilaku, kedisiplinan, keterampilan dan sebagainya. Hasil belajar sendiri dapat dilihat dari berbagai bentuk, salah satunya ialah dilihat dari hasil ujian peserta didik, seperti ujian semester, maupun penilaian harian.

### 2.1.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sendiri dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar tersebut bukan hanya faktor secara pribadi dari peserta didik (internal), namun ada beberapa hal atau faktor dari luar yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik (eksternal).

Menurut Wahab & Rosnawanti (2020 : 37), terdapat dua faktor yang saling mempengaruhi dalam sebuah proses belajar dan menentukan kualitas hasil belajar peserta didik, yaitu:

#### 1. Faktor Internal

Terdapat dua faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yakni meliputi:

##### a. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik peserta didik, dimana peserta didik yang memiliki kondisi fisik yang lemah atau kesehatan yang kurang baik, maka akan menghambat tercapainya hasil belajar, begitupun sebaliknya, peserta didik yang memiliki kondisi fisik yang sehat dan bugar, akan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar.

##### b. Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan keadaan psikologis peserta didik Wahab & Rosnawanti (2020 : 40), antara lain yaitu:

###### 1) Kecerdasan Peserta Didik (Intelekensi)

Tingkat kecerdasan peserta didik dapat diukur melalui sebuah test *Intelegent Quotient (IQ)*. Dalam sebuah proses belajar peserta didik, kecerdasan merupakan salah satu faktor penting, karena menentukan kualitas belajarnya. Semakin tinggi tingkat kecerdasan peserta didik, maka akan semakin besar juga peluang peserta didik tersebut dalam mencapai kesuksesan dalam belajarnya. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah tingkat kecerdasan peserta didik, maka peluang dalam mencapai kesuksesan belajar akan cukup sulit.

## 2) Motivasi

Motivasi merupakan salah satu faktor yang cukup mempengaruhi dalam keefektifan sekaligus kesuksesan belajar peserta didik. Motivasi intrinsik dan juga motivasi ekstrinsik keduanya memiliki pengaruh yang positif untuk peserta didik.

## 3) Ingatan

Secara teoritis, terdapat tiga aspek yang berkaitan dengan berfungsinya suatu ingatan, yaitu menerima kesan, menyimpan kesan, dan memproduksi kesan. Ketiga hal tersebutlah, istilah ingatan diartikan dan didefinisikan sebagai kecakapan untuk menerima, menyimpan dan memproduksi sebuah kesan.

## 4) Minat

Minat merupakan kecenderungan atau keinginan kuat seseorang terhadap suatu aktivitas, objek atau bidang tertentu. Minat sendiri dapat timbul secara alami berdasarkan pengalaman, kepribadian, pengetahuan maupun lingkungan seseorang.

## 5) Sikap

Sikap merupakan cara seseorang untuk merespon atau menanggapi suatu hal, baik dalam bentuk pikiran, perasaan, maupun sebuah perilaku. Sikap sendiri mencerminkan sebuah pandangan seseorang terhadap sebuah objek, situasi, atau orang lain, yang bisa bersifat positif, negatif ataupun netral. Seorang peserta didik perlu memiliki sikap yang positif terhadap pembelajaran.

## 6) Bakat

Bakat merupakan sebuah kemampuan alami yang dimiliki oleh seseorang sejak lahir untuk melakukan sesuatu dengan baik. Bakat biasanya dapat terlihat dan terbagi dalam beberapa bidang, seperti akademik maupun non-akademik. Dalam sebuah proses belajar, peserta didik yang memiliki bakat pada mata pelajaran tertentu, bakat tersebut akan mendukung proses belajarnya.

c. Konsentrasi dan Kebiasaan Belajar

Dengan konsentrasi yang baik, seorang peserta didik dapat menyerap informasi dengan lebih cepat, memahami materi dengan lebih cepat dan mendalam, dan menghindari gangguan yang dapat menghambat proses belajar. Selain itu dengan memiliki jadwal belajar yang disiplin dan teratur juga akan mendukung proses belajar peserta didik.

2. Faktor Eksternal

Syah pada G. Wahab & Rosnawanti, (2020 : 49) bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar tergolong menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

a. Lingkungan Sosial

- 1) Lingkungan sosial sekolah seperti guru, staff administrasi, dan teman sekelas dapat mempengaruhi terhadap proses belajar seorang peserta didik. Hubungan keharmonisan ketiganya dapat menjadi sebuah motivasi serta pendorong bagi peserta didik untuk belajar lebih baik di sekolah.
- 2) Lingkungan sosial masyarakat seperti lingkungan tempat tinggal yang nyaman, serta masyarakat yang baik dapat sangat mempengaruhi proses belajar peserta didik.
- 3) Lingkungan sosial keluarga, dimana seorang peserta didik yang memiliki hubungan harmonis serta dukungan penuh dari keluarganya akan cenderung melakukan aktivitas belajar dengan baik.

b. Lingkungan Non-Sosial

- 1) Lingkungan alamiah, mencakup kondisi udara yang segar, pencahayaan yang cukup, serta suasana yang tenang, merupakan faktor secara lingkungan alamiah yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik dengan baik.
- 2) Faktor instrumental, ialah merupakan perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam, yaitu yang pertama *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. Kedua yaitu *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, dan lain sebagainya.

- 3) Faktor materi pelajaran yang diajarkan, begitupun dengan metode mengajar guru, harus disesuaikan dengan kondisi perkembangan peserta didik. Dengan hal tersebut, guru dapat memberikan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi peserta didik.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisik dan psikologis peserta didik. Sementara itu, faktor eksternal meliputi dukungan lingkungan sosial, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat, serta lingkungan non-sosial, seperti kondisi fisik lingkungan, sarana belajar, dan metode pengajaran yang sesuai. Kedua faktor ini perlu memberikan dampak yang positif bagi peserta didik karena saling berkaitan dalam menentukan keberhasilan proses belajar peserta didik.

#### 2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan sebuah acuan atau alat ukur yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran atau hasil belajar. Menurut Bloom (Ihwan Mahmudi et al., 2022: 3508), klasifikasi hasil belajar terbagi dalam 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam penelitian ini indikator hasil belajar hanya akan difokuskan pada ranah kognitif. Menurut Bloom (Ihwan Mahmudi et al., 2022: 3508), ranah kognitif yaitu aspek intelektual mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi. Hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan hasil belajar ranah kognitif menurut teori taksonomi Bloom, yang telah direvisi oleh Anderson dan juga Krathwohl. Indikator hasil belajar ranah kognitif menurut teori taksonomi bloom yang telah direvisi dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2.1**  
**Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif Taksonomi Bloom (Revisi)**

Level Kognitif	Indikator
C1/Mengingat ( <i>Remembering</i> )	Menyebutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menentukan, dan mengulang.
C2/Memahami ( <i>Understanding</i> )	Menjelaskan, menafsirkan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, dan membandingkan.

C3/Menerapkan ( <i>Applying</i> )	Menggunakan konsep. Melakukan prosedur, menyelesaikan masalah, mengoperasikan, mengimplementasikan strategi
C4/Menganalisis ( <i>Analyzing</i> )	Mengidentifikasi komponen, menganalisis hubungan, menentukan struktur, membedakan fakta dan opini, mengurai sebab dan akibat, menarik kesimpulan berdasarkan bukti.
C5/Mengevaluasi ( <i>Evaluating</i> )	Membandingkan dengan kriteria, menilai keakuratan, mengevaluasi bukti, mengidentifikasi kekurangan, membuat pilihan berdasarkan pertimbangan, merekomendasikan.
C6/Menciptakan ( <i>Creating</i> )	Merancang, mengintegrasikan, membuat model, menyusun hipotesis, memciptakan produk, mengembangkan strategi.

Sumber: (Ihwan Mahmudi et al., 2022)

### 2.1.2 Model Pembelajaran *Treffinger*

#### 2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Treffinger*

Model pembelajaran menurut Sugiyono (Kaban et al., 2020: 105) adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri peserta didik. Menurut (Mirdad, 2020: 15), model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, yang artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Pada saat ini sudah banyak sekali model-model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu model pembelajaran *treffinger*. Model pembelajaran *treffinger* adalah salah satu model pembelajaran yang pertama kali dikenalkan oleh Donald J.Treffinger pada tahun 1980, yang dikembangkan dan difokuskan pada kreativitas peserta didik dan pemecahan masalah (Aisyah et al., 2021: 2). Model ini dikembangkan oleh Donald untuk membantu peserta didik dalam mengeksplorasi ide-ide baru, menemukan solusi inovatif, serta mengasah keterampilan belajar mereka dalam menghadapi tantangan belajar. Dasar dalam mengembangkan model ini bahwa dilihat dari perkembangan zaman yang seiring waktu mengalami perubahan, sehingga untuk beradaptasi dalam

mengatasi berbagai permasalahan tersebut, diperlukannya suatu cara yang dapat memberikan solusi yang tepat dengan cara memperhatikan fakta-fakta yang ada di lingkungan sekitar, dan kemudian memberikan solusi atau gagasan yang dapat memberikan pemecahan masalah yang ada (Aisyah et al., 2021: 2).

Pada tahapannya, model pembelajaran *treffinger* disusun dalam tiga tingkatan yang berisi teknik-teknik belajar kreatif. Tingkat I, teknik dasar yang berupa fungsi divergen, teknik kreatif yang digunakan yaitu pertanyaan terbuka dan sumbang saran. Tingkat II, proses berpikir dan perasaan majemuk, teknik kreatif yang digunakan adalah analogi. Tingkat III, keterlibatan dalam tantangan secara nyata, teknik yang digunakan adalah pemecahan masalah (Ali et al., 2021: 93).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disebutkan bahwa model pembelajaran *terffinger* merupakan model pembelajaran yang memiliki tiga tingkatan yang melibatkan ranah kognitif, yang cocok diterapkan dalam pembelajaran karena dapat mendorong peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran secara kreatif, kolaborasi, dan terampil dalam memecahkan masalah, serta peserta didik dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.1.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Treffinger***

Menurut Ginting & Sahdani (2024: 238) karakteristik utama dari model pembelajaran *treffinger* yaitu kemampuan dalam proses pembelajaran yang mengintegrasikan ranah kognitif dan afektif, dimana hal tersebut memberikan peserta didik untuk mengeksplorasi solusi dari masalah dengan cara mereka sendiri, namun masih dalam bimbingan guru agar pembelajaran tetap fokus pada permasalahan yang ada. Pada tiga fase kreativitas tersebut, menjelaskan bahwa dalam model pembelajaran *treffinger*, menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas melalui kesadaran, pengambilan risiko, dan komitmen terhadap hasil.

### **2.1.2.3 Sintak Model Pembelajaran *Treffinger***

Model pembelajaran *Treffinger* merupakan salah satu model pembelajaran yang mempunyai langkahnya tersendiri dalam menghasilkan *creative thinking skill* dan kreatifitas yang dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut langkah-langkah model pembelajaran *treffinger* yang telah disusun oleh Pomalato (Analisa & Muhib, 2023: 942) adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan materi dengan bantuan media video pembelajaran.
2. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang peserta didik, serta memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD). Peserta didik akan diberikan sebuah studi kasus atau masalah terbuka melalui LKPD untuk melatih peserta didik berfikir secara divergen.
3. Peserta didik bersama dengan kelompoknya akan diberikan kesempatan untuk berdiskusi terkait studi kasus atau permasalahan yang diberikan, meminta peserta didik untuk memberikan solusi dan idenya, serta contoh dalam penerapannya di kehidupan nyata.
4. Selama sesi diskusi kelompok, guru akan membimbing, memantau, serta mengarahkan peserta didik agar tidak ada yang mengalami kesulitan pada saat berdiskusi dan mengerjakan LKPD.
5. Guru akan meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya terkait pemecahan masalah serta contoh penerapannya dalam kehidupan nyata, lalu kelompok lain akan diberikan kesempatan untuk menanggapi.
6. Guru mengecek kembali hasil diskusi kelompok peserta didik, serta meluruskan kembali konsep materi (memberi kesimpulan) yang sedang dipelajari.

Adapun langkah kegiatan model pembelajaran *Treffinger* seperti yang disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 2.2**  
**Tabel Sintak Model Pembelajaran *Treffinger***

<b>Langkah</b>	<b>Kegiatan Belajar</b>
<i>Basic Tools</i> (Tahap I)	Guru meminta peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan memberikan ide-ide serta pemecahan masalah dari studi kasus yang diberikan.
<i>Practice With Process</i> (Tahap II)	Guru meminta peserta didik menggunakan keterampilan yang telah mereka pelajari pada tahap I dalam situasi dunia nyata. Implementasi, analisis dan penilaian (evaluasi) adalah komponen pengenalan dari tahap ini. Tahap II kegiatan pembelajaran meliputi : (1) Membantu peserta didik dalam berdiskusi dan berpendapat dengan menyertakan contoh, (2) Meminta peserta didik mencari contoh dalam kehidupan nyata.

Langkah	Kegiatan Belajar
<i>Working With Real Problems</i> (Tahap III)	Peserta didik mengaplikasikan kemampuan yang dipelajari pada dua tahap sebelumnya dalam situasi kehidupan nyata. Peserta didik menggunakan kemampuan mereka dengan cara yang bermanfaat bagi kehidupan. Dalam ranah pengenalan, ini berarti berpartisipasi dalam presentasi kelompok mengenai hasil diskusi mereka.

*Sumber:* (Analisa & Muhid, 2023)

#### 2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Treffinger*

Menurut Mutia, (2019: 35) dalam penerapannya, model pembelajaran *treffinger* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu:

1. Memberikan peserta didik kesempatan untuk memahami materi atau konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan.
2. Membuat peserta didik lebih aktif pada saat pembelajaran dikelas.
3. Membantu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif, karena pada saat pembelajaran telah disajikan studi kasus atau permasalahan, serta memberikan para peserta didik keleluasaan untuk mencari arah penyelesaiannya sendiri.
4. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendefinisikan masalah, mengumpulkan suatu data, menganalisis data, membuat hipotesis, dan mencoba untuk memecahkan suatu permasalahan.
5. Membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya untuk mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, membangun hipotesis, dan memecahkan suatu permasalahan.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *treffinger* juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu:

1. Model pembelajaran ini, tidak cocok untuk diterapkan pada peserta didik taman kanak-kanak atau sekolah dasar.
2. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mempersiapkan peserta didik melakukan tahap-tahap pembelajaran.
3. Memungkinkan adanya perbedaan level pemahaman dan kecerdasan peserta didik dalam menghadapi permasalahan.

4. Ketidaksiapan peserta didik dalam menghadapi masalah baru yang dijumpai di lapangan.

Model pembelajaran *Treffinger* dikenal efektif dalam meningkatkan aktivitas, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, namun memiliki keterbatasan dalam penerapan, terutama pada usia dini, serta membutuhkan waktu persiapan yang panjang dan kesiapan peserta didik yang lebih matang.

### **2.1.3 Media Video**

#### **2.1.3.1 Pengertian Media Video**

Pada saat ini, media menjadi salah satu bagian penting yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan, karena media bukan hanya djadikan sebagai alat bantu saja, tetapi media juga diajdiikan sebagai alat penyalur informasi pendidikan. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (Mulia, 2018: 548), Media merupakan suatu bagian dari sebuah komunikasi. Baik dan buruknya sebuah komunikasi, ditunjang oleh penggunaan saluran atau alat bantu dalam komunikasi tersebut. Alat bantu atau saluran yang dimaksud ialah media, karena pada dasarnya pembelajaran merupakan salah satu proses komunikasi. Media dijadikan alat bantu pembelajaran semakin berkembang seiring dengan adanya kemajuan teknologi. Penggunaan media dalam proses pembelajaran berpotensi membangkitkan semangat, minat serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga lebih mengefektifkan waktu (Nurfadhilah et al., 2021: 245).

Pada saat ini, perkembangan serta penggunaan media dalam pembelajaran sudah sangat beragam. Salah satu media yang banyak digunakan dan sangat mendukung pembelajaran ialah media video. Media video dapat diklasifikasikan sebagai media audio-visual. Media video sudah banyak sekali digunakan untuk berbagai keperluan, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran video merupakan salah satu media inovatif berbentuk audio visual yang dapat menunjang pembelajaran dengan lebih menarik. Video pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, hal ini juga termasuk bentuk pengembangan professional guru dalam mengekplorasi penggunaan video dalam pembelajaran (Rahmawati & Atmojo, 2021: 6272).

Menurut Mayer (Khairani et al., 2019: 159), Media pembelajaran video merupakan media audio visual yang menayangkan gambar dan suara. Dibanding dengan media gambar lainnya, penggunaan media video pembelajaran lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga dengan adanya media video pembelajaran membuat peserta didik akan jauh lebih termotivasi dalam belajar yang pada akhirnya, akan meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam dunia pendidikan sebagai alat komunikasi dan penyalur informasi, salah satunya adalah media video yang tergolong audio-visual. Media video tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik. Selain sebagai media inovatif, video juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih efisien dan profesional. Dengan kombinasi gambar dan suara, media video dikatakan terbukti lebih efektif dibandingkan media lainnya dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi peserta didik.

### **2.1.3.2 Karakteristik Media Video**

Pada setiap media pembelajaran tentunya memiliki ciri khas atau karakteristik yang menjadi pembeda dengan media pembelajaran lainnya. Begitu pula dengan media video yang tentunya memiliki karakteristik tersendiri dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Rukayah et al., 2020: 801). Karakteristik media video adalah sebagai berikut:

1. Media video dapat memperbesar objek yang kecil, sehingga dapat terlihat secara langsung
2. Dapat menampilkan banyak objek
3. Media video dapat menampilkan gambar dengan objek yang berbeda-beda sesuai dengan keinginan
4. Video mampu menampilkan sebuah gambar menjadi *still picture*, atau dalam artian dapat menampilkan gambar dengan durasi sesuai keinginan
5. Daya tarik video cukup tinggi untuk mencuri perhatian peserta didik
6. Video dapat menampilkan gambar, objek, dan informasi terkini dan terpercaya.

Media video memiliki beberapa karakteristik yang menjadikannya unggul sebagai alat pembelajaran, karena media video memiliki karakteristik yang dapat membantu kelancaran dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu juga dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Video**

Pada setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan serta kekurangan, sama halnya dengan media pembelajaran lainnya. Begitu pula dengan media video yang tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan.

Menurut (Muallif, 2022: 31) media video memiliki kelebihan, yaitu sebagai berikut:

1. Dapat dilihat dan digunakan berulang kali, tanpa memandang jarak dan juga waktu
2. Dapat menggambarkan peristiwa-peristiwa di masa lalu, secara visual dan lebih realistik
3. Dapat mengajak peserta didik menjelajah dari negara yang satu ke negara lainnya, bahkan dari masa yang satu ke masa yang lainnya
4. Informasi yang disampaikan lebih mudah diingat karena berbentuk audio visual
5. Berperan sebagai *story teller* yang dapat mengasah dan memancing kreativitas peserta didik untuk mengekspresikan ide ataupun gagasannya
6. Media video mampu menampilkan dan mencontohkan hal-hal yang positif maupun negatif seperti sesuatu yang berbahaya yang perlu dihindari oleh peserta didik.

Menurut (Rohani, 2020) media video memiliki beberapa kekurangan, yaitu sebagai berikut:

1. Media video memakan waktu dan juga biaya yang cukup banyak dalam proses pembuatannya
2. Video tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya.
3. Memerlukan peralatan tambahan untuk menayangkan video, seperti layar yang besar, video player, laptop, proyektor, atau lainnya.

Namun, dibalik kelebihan dan kekurangannya tersebut, media video dikatakan lebih efektif dalam membantu proses pembelajaran khususnya dalam penyampaian materi karena ditampilkan dalam bentuk audio-visual.

## 2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

**Tabel 2.3**  
**Hasil Penelitian yang Relevan**

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Hasil
1	Cicik Nur Lathifah, Dhiah Fitriyati S.Pd., M.E/2017 <i>E-journal Unesa</i>	Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Berbantuan Lembar Kerja Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Driyorejo	Jenis penelitian ini adalah <i>pre-experimental</i> dengan desain <i>One Group Pretest-Posttest</i> . Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampel jenuh yang terdiri dari 29 siswa, dengan materi pelaku ekonomi. Hasil penilitian menunjukkan bahwa diperoleh rata-rata nilai <i>pretest</i> sebesar 27,58 dan <i>posttest</i> sebesar 70,69. Selanjutnya hasil dari uji hipotesis dengan metode <i>Paired Sample T-Test</i> menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbantuan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada materi pelaku ekonomi, diperoleh nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti ditolak dan diterima, sehingga ada peningkatan berpikir kreatif dengan menggunakan model pembelajaran <i>Treffinger</i> berbantuan LKS.
2	Anita Wulansari/ 2019. [Skripsi] Universitas Islam Riau	Penerapan Model Pembelajaran <i>Treffinger</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Kelas X IPS 1 Di SMAN 2 PEKANBARU	Instrumen yang digunakan berupa lembar kerja siswa, dengan tes akhir 5 soal essay. Hasil dari penelitian ini diperoleh peningkatan pada hasil belajar siswa yang terlihat pada rata-rata siklus pertemuan pertama 91,39% dan pertemuan

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Hasil
			<p>kedua 95,69%. Pada rata-rata aktivitas siswa juga meningkat, pada pertemuan pertama sebesar 78,57%, dan pada pertemuan kedua sebesar 87,57%. Aktivitas guru juga terlihat pada siklus 1 dengan rata-rata 20,83 dengan kategori sempurna. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Treffinger dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran ekonomi pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 2 Pekanbaru tahun ajaran 2018/2019.</p>
3	Miftahul Khairani, Sutisna Sutisna, dan Slamet Suyanto/ 2019, Jurnal Biokulus.	Studi Meta-analisis Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan meta-analisis, yakni mengintegrasikan berbagai hasil penelitian sebelumnya untuk mengevaluasi efektivitas media video dalam konteks pendidikan biologi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi analisis data kuantitatif hasil penelitian terdahulu mengenai efektivitas video pembelajaran, baik di tingkat lokal maupun internasional. Data yang dihimpun mencakup frekuensi penggunaan video oleh pendidik, tingkat motivasi siswa, dan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai hasil belajar mencapai 85,30, yang mencerminkan tingkat keberhasilan yang</p>

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Hasil
			sangat tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran

**Tabel 2.4**  
**Persamaan dan Perbedaan dengan Hasil Penelitian yang Relevan**

No	Persamaan	Perbedaan
1	Variabel yang diteliti yaitu model pembelajaran <i>Treffinger</i> sebagai variabel bebas.	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian preeksperimental dengan desain <i>One Group Pretest-Postest</i> . Pada desain ini terdapat kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding. Kemampuan berpikir kritis sebagai variabel terikatnya (independen).
2	Variabel yang diteliti yaitu model pembelajaran <i>Treffinger</i> sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat (independen).	Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, dokumentasi dan lembar pengamatan. Analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif.
3	Variabel yang diteliti hasil belajar sebagai variabel terikat (dependen) dengan menggunakan media video.	Penelitian ini menggunakan pendekatan meta-analisis, yaitu menggabungkan data dari penelitian sebelumnya untuk menilai efektivitas media video.

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan sebuah gambaran secara konseptual yang menjelaskan hubungan-hubungan dari berbagai konsep, teori, maupun suatu variabel yang digunakan dalam suatu penelitian. Kerangka pemikiran yang baik, tentunya akan menjelaskan hubungan atau kaitan antar variabel yang akan di teliti secara teoritis (Hermawan & Pd, 2019 : 49).

Menurut Purnomo (Ditamei, 2022), mengatakan bahwa dengan melalui kerangka pemikiran, seseorang dapat dengan sementara menjelaskan atau memaparkan penjelasan terhadap gejala-gejala permasalahan yang sedang diteliti. Kerangka pemikiran disusun dan dibuat berdasarkan dengan hasil penelitian dan relevannya tinjauan pustaka. Dari pernyataan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa,

kerangka pemikiran adalah sebuah proses berhasilnya suatu pembelajaran. Selain itu, kerangka pemikiran juga melampirkan berbagai macam permasalahan yang dihadapi peneliti, serta melampirkan permasalahan suatu objek yang akan diteliti.

Dari hal tersebut dapat dikatakan, bahwa kerangka pemikiran merupakan gambaran konseptual yang menjelaskan hubungan antara berbagai konsep, teori, atau variabel dalam penelitian dan berfungsi untuk menjelaskan gejala atau permasalahan yang sedang diteliti secara sementara dan teoritis, serta disusun berdasarkan tinjauan pustaka dan penelitian yang relevan.

Penelitian ini merupakan salah satu kerangka pemikiran yang dikembangkan pada teori belajar konstruktivisme. Mustafa & Winarno (Andi Asrafiani Arafah et al., 2023: 358) mengatakan bahwa teori belajar konstruktivisme lebih menekankan pada kebebasan peserta didik untuk menumbuhkan pengetahuan melalui proses belajar dan pengalaman yang mereka lalui. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa dalam teori konstruktivisme, proses pembelajaran diartikan sebagai kreativitas dalam menata serta menghubungkan pengalaman dan pengetahuan sehingga membentuk suatu keutuhan.

Menurut Jean Piaget (Nasir, 2022: 219) mengatakan bahwa perlu adanya dua proses untuk mampu mengkonstruksikan pemahaman dan membantu perkembangan dan pertumbuhan cara berpikir peserta didik melalui proses adaptasi yaitu proses asimilasi dan proses akomodasi. Proses asimilasi merupakan proses penyerapan informasi baru yang didapatkan dalam pembelajaran dan akomodasi merupakan proses penyusunan pola pikir kembali yang disebabkan adanya informasi baru yang di dapatkan. Model pembelajaran *Treffinger* dikembangkan berdasarkan pendekatan kreatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan *problem solving* peserta didik. Teori ini berakar pada prinsip *creative problem solving* (CPS), yang mengintegrasikan aspek eksplorasi, pengembangan, dan penerapan solusi secara kreatif. *Treffinger* mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis kreativitas dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, mendorong mereka untuk berpikir secara inovatif, dan memberikan ruang bagi individu untuk menemukan solusi dari berbagai sudut pandang (Prameswari et al., 2023: 861). Menurut (Khairiah & Amir, 2021: 55) dalam model pembelajaran *Treffinger* peserta didik dapat

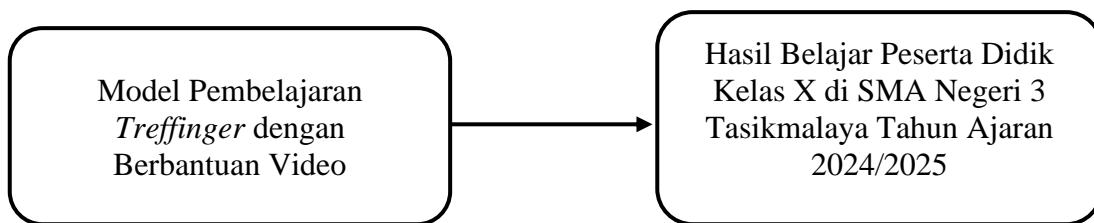
menyelesaikan permasalahan secara kreatif dengan menggabungkan fakta yang terjadi sehingga memunculkan ide baru dan menjadi solusi dalam pemecahan masalah.

Hal tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

Selain itu pada hierarki pengalaman, yang dikembangkan oleh Edgar Dale dalam bentuk *Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman), menjelaskan bahwa semakin konkret pengalaman belajar, semakin mudah siswa memahami dan mengingat informasi (Sari, 2019: 44). Media video, sebagai bentuk pengalaman audiovisual, berada di tengah-tengah hierarki ini dan menjembatani pengalaman abstrak (seperti membaca atau mendengarkan) dengan pengalaman langsung (praktik atau simulasi) (Kustandi & Darmawan, 2020: 38).

Maka dari itu, model pembelajaran *Treffinger* serta media video sangat mendukung terhadap teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Model pembelajaran *Treffinger* menekankan pada kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah dan menguasai konsep serta memberikan lebih kepada peserta didik untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki baik kreativitas ataupun dalam pemecahan masalah. Hal tersebut sejalan dengan proses adaptasi dalam teori belajar konstruktivistik menurut Jean Piaget.

Berdasarkan uraian di atas, maka bagan alur kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran**

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (Hermawan & Pd, 2019: 31), hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah sebuah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam sebuah bentuk kalimat pernyataan. Pada hal tersebut, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya sebatas didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang didapatkan melalui pengumpulan data. Maka, hipotesis dapat juga dinyatakan sebagai jawaban teoritis sebuah rumusan masalah penelitian, dan belum menjadi jawaban secara empirik.

Berdasarkan pembahasan di atas, hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Treffinger* dengan berbantuan Video sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Treffinger* dengan berbantuan media Video dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.