

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Tinjauan pustaka berfungsi sebagai landasan teoritis untuk penelitian. Pada bagian ini dijelaskan berbagai landasan teori, konsep serta temuan penelitian yang sesuai sebagai landasan berpikir pada saat melakukan kajian terhadap permasalahan yang diteliti. Selain itu, kajian pustaka juga memiliki kemampuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang variabel-variabel penelitian, yang membantu menentukan jalan dan fokus penelitian menjadi lebih terarah.

2.1.1 Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat dipandang sebagai proses yang dirancang secara terencana yang membantu dalam perolehan pengetahuan, kemampuan, dan modifikasi perilaku bagi para siswa. Proses ini berlangsung melalui interaksi antara tutor, warga belajar, dan lingkungan belajar yang saling mendukung (Warsita, 2018, hlm. 65).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran didefinisikan interaksi antara warga belajar, tutor dan topik pembelajaran dalam suatu lingkaran belajar. Dengan demikian, pembelajaran merupakan upaya dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan proses belajar berlangsung secara optimal. Suatu kegiatan pembelajaran tidak akan bermakna apabila tidak menghasilkan perubahan nyata pada diri warga belajar. Dengan begitu, keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana terjadi peningkatan dalam aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan sebagai capaian melalui proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2.1.1.2 Tujuan dan Proses Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya diarahkan untuk membantu warga belajar mencapai perubahan perilaku yang meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam perumusannya, tujuan pembelajaran perlu mencakup dua aspek utama yaitu, aspek pengetahuan (*knowledge dimension*) yang berkaitan dengan materi yang dipelajari, dan aspek proses kognitif (*cognitive process*

dimension) yang berhubungan melalui kemampuan kognitif warga belajar yang mencakup aspek kognitif dari mengingat hingga mencipta (Widodo, 2005, hlm. 8). Dengan memperhatikan kedua aspek tersebut, tujuan pembelajaran diharapkan mampu mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal melalui keseimbangan antara penguasaan materi dan kemampuan berpikir warga belajar.

Proses pembelajaran merupakan bagian inti dalam kegiatan pendidikan, karena melalui proses inilah interaksi belajar terjadi (Junaedi Ifan, 2019, hlm. 24). Proses ajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan interaksi aktif antara tutor dan warga belajar dengan memanfaatkan berbagai metode, strategi, serta media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan nonformal, proses pembelajaran cenderung menekankan pada pendekatan partisipatif dan kontekstual. Tujuan dari ini adalah agar warga belajar dapat berpartisipasi dalam proses belajar yang sesuai dengan kebutuhan, latar belakang dan situasi lingkungan yang mereka alami.

Dengan demikian, tujuan dan proses pembelajaran memiliki hubungan yang saling berkaitan. Tujuan pembelajaran berperan sebagai arah yang ingin dicapai, sedangkan proses pembelajaran menjadi langkah nyata dalam mewujudkan tujuan tersebut. Sehingga tutor memegang peranan yang signifikan dalam merancang kegiatan belajar yang menarik, relevan dan bermakna agar warga belajar dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Definisi media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari etimologi bahasa Latin *medius*, yang berarti "jembatan" atau "perantara.". Di dunia edukasi, media biasanya didefinisi sebagai berbagai jenis alat, bahan dan wahana sarana yang dipergunakan untuk mendukung proses distribusi informasi dari tutor kepada warga belajar (Warsita, 2018, hlm. 67).

Media pembelajaran berperan untuk alat penghubung dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran sehingga warga belajar lebih mudah memahaminya. Melalui penggunaan media, informasi yang disampaikan tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat belajar warga belajar. Karena media pembelajaran dapat membantu

menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan bermakna, maka media pembelajaran menjadi bagian penting dari proses pembelajaran.

2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Selain berfungsi sebagai alat bantu, media juga berfungsi bagi sumber belajar, yang membantu warga belajar menerima pesan dan pengetahuan yang disampaikan oleh tutor. Dalam proses pembelajaran, media memiliki beberapa fungsi yang dapat mendukung efektivitas kegiatan belajar. Pertama, media dapat digunakan untuk merekam atau menghadirkan kembali suatu objek maupun peristiwa melalui berbagai bentuk, seperti foto, video maupun rekaman audio. Kedua, media memiliki kemampuan untuk menyederhanakan atau memodifikasi objek tertentu sehingga materi abstrak dapat disajikan dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh warga belajar. Ketiga, selain dapat menarik perhatian siswa pada materi yang diajarkan, media juga dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme dalam belajar. (Nurrita, 2018, hlm. 177).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan informasi dari tutor kepada warga belajar, sehingga dapat mempermudah pemahaman materi serta menghasilkan meningkatkan hasil belajar.

2.1.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajran bisa diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan karakteristiknya. Secara umum, terdapat tiga jenis media pembelajaran, yaitu media audio, media visual dan media audio visual (Busyaeri dkk., 2016, hlm. 121).

1) Media Audio

Media audio tergolong sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan indera auditori sebagai sarana utama dalam menerima informasi. Media ini menyampaikan pesan melalui unsur suara, baik berupa bahasa lisan maupun berbagai bentuk bunyi. Berdasarkan karakteristiknya, media audio dapat menyampaikan pesan verbal seperti penjelasan atau percakapan, serta pesan nonverbal seperti musik, nada, dan bentuk vokalisasi lainnya.

2) Media Visual

Media visual merupakan salah satu media pembelajaran yang menitikberatkan pada indera penglihatan dalam menyampaikan informasi. Media ini dapat menyajikan pesan dalam bentuk verbal maupun nonverbal. Pesan verbal visual disampaikan melalui teks atau tulisan, sedangkan pesan nonverbal disampaikan melalui gambar, simbol, grafik, diagram, atau bentuk visual lainnya. Berbagai bentuk media visual, seperti buku, modul, poster, komik dan bagan, dapat membantu warga belajar memperoleh pemahaman materi secara lebih konkret sekaligus mengoptimalkan kemampuan dalam mengamati serta menafsirkan informasi.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan dengan menggabungkan suara termasuk gambar secara bersamaan ketika melakukan studi. Berdasarkan bentuknya, media ini dibedakan menjadi dua jenis, yaitu media visual audio murni juga tidak murni. Media visual audio murni merupakan aspek media yang menyatukan suara dan gambar dalam satu perangkat, seperti video pembelajaran atau movie pendidikan. Sementara itu, media audio visual tidak murni merupakan kombinasi antara media visual dengan tambahan unsur suara yang digunakan secara bersamaan saat kegiatan belajar.

Pemanfaatan media AV dalam kegiatan belajar memberikan berbagai dampak positif, diantaranya mempermudah warga belajar dalam memahami materi, meningkatkan partisipasi dalam proses pendidikan, serta membuat pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.

2.1.2.4 Kriteria dalam Memilih Media Pembelajaran

Untuk memastikan bahwa media belajar dipergunakan dengan benar dan memenuhi kebutuhan warga belajar, tutor perlu mempertimbangkan berbagai aspek sehingga media yang digunakan tepat guna dan sesuai dengan keperluan saat mengajar. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan meliputi tujuan pembelajaran, karakteristik warga belajar, ketersediaan fasilitas penunjang, mutu teknis media, aspek biaya, fleksibilitas serta mampu dalam mengoperasikan media tersebut.

Selain itu, pengalokasian waktu juga menjadi pertimbangan penting agar penggunaan media tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran.

Selaras dengan hal tersebut, Anderson (1976) mengemukakan beberapa langkah-langkah yang dapat digunakan dalam memilih media pembelajaran (Nisaurreyidah dkk., 2021, hlm. 118), yaitu sebagai berikut:

1) Menentukan Tujuan Penggunaan Media

Langkah awal dalam pemilihan media adalah mengidentifikasi tujuan penggunaannya, apakah media tersebut digunakan untuk menyampaikan informasi atau sebagai sarana pembelajaran. Media yang bersifat informatif umumnya tidak menuntut adanya evaluasi terhadap kemampuan penerima, sedangkan media pembelajaran menuntut adanya perubahan kemampuan atau keterampilan sebagai hasil dari proses belajar.

2) Menentukan Cara Penyampaian Pesan

Pada tahap ini, pendidik perlu mempertimbangkan bagaimana pesan akan disampaikan, apakah melalui alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran. Alat bantu berfungsi untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh tutor, sedangkan media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan materi yang disajikan.

3) Menyesuaikan dengan Karakteristik Pembelajaran

Pemilihan media harus disesuaikan dengan titik tumpuan pembelajaran yang telah direncanakan, baik yang terkait dengan psikomotorik, kognitif, maupun afektif. Diharapkan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan lebih efisien dengan menyesuaikan media dengan karakteristik tujuan pembelajaran.

4) Mengklasifikasikan Jenis Media

Media pembelajaran memiliki berbagai klasifikasi berdasarkan karakteristiknya. Dilihat dari indera yang digunakan, media dibedakan menjadi media audio, visual, dan audio visual. Sementara itu, menurut bentuknya, media bisa berupa media proyeksi maupun nonproyeksi, serta bisa diterapkan di dalam ruang kelas atau di luar kelas. Setiap jenis media memiliki kelebihan dan keterbatasan, sehingga perlu disesuaikan dengan kondisi pembelajaran.

5) Menganalisis Karakteristik Media

Langkah terakhir adalah menganalisis karakteristik masing-masing media yang akan digunakan. Pendidik perlu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan media, serta aspek efisiensi seperti biaya, kemudahan akses, dan ketersediaannya. Dengan demikian, media yang dipilih benar-benar sesuai dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, hasil dari pemilihan media pembelajaran ialah hal yang memiliki pengaruh ketika menunjang keberhasilan aktivitas pembelajaran. Media yang sesuai hingga dapat membantu penyampaian materi secara efektif, juga dapat meningkatkan pemahaman warga belajar. Media yang banyak dimanfaatkan pada saat belajar merupakan media video yang dinilai mampu meningkatkan hasil belajar.

2.1.3 Media Video sebagai Media Pembelajaran

2.1.3.1 Definisi Media Video

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan dalam pemanfaatan media pembelajaran di dunia pendidikan. Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah penggunaan media berbasis teknologi, seperti media video, yang kini banyak diterapkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan. Media video tergolong sebagai salah satu media pembelajaran yang menyampaikan informasi dengan menggabungkan elemen audio-visual dengan cara bersamaan. Melalui perpaduan tersebut, pesan pembelajaran dapat dikemas secara *interesting* dan mudah untuk dipahami oleh warga belajar. Media video sendiri ialah digunakan untuk alat bantu pembelajaran yang memanfaatkan unsur suara dan gambar untuk menyampaikan informasi, sehingga mampu membantu menjelaskan materi baik secara lisan maupun tertulis (Shoffa dkk., 2023, hlm. 115).

Selain itu, media video mampu menampilkan gambar bergerak yang disertai dengan suara, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata pada warga belajar (Sukiman, 2012, hlm. 187). Menggunakan media ini tidak hanya memudahkan dalam menyampaikan topik, tetapi juga bisa meningkatkan konsentrasi, semangat belajar, serta membantu warga belajar mengingat materi

dengan lebih baik. Maka dari itu, media video dapat menjadi opsi pilihan media pembelajaran yang tepat guna dalam mendorong tercapainya tujuan pembelajaran.

2.1.3.2 Karakteristik Media Video

Secara umum, media video mempunyai beberapa karakteristik utama yang mendukung penggunaannya dalam proses pembelajaran (Aliyyah dkk., 2021, hlm. 59–60). Media video boleh mempertunjukkan gambar yang bergerak dan suara secara bersamaan, sampai mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih nyata dan *interesting* bagi warga belajar. Selain itu, media video dapat menghadirkan berbagai objek atau peristiwa yang sulit ditampilkan secara langsung di dalam kelas. Hal tersebut mencakup objek yang berukuran sangat besar, sangat kecil, bersifat abstrak, kompleks, maupun yang berada di lokasi yang jauh, sehingga membantu warga belajar dalam memahami materi secara lebih konkret.

Media video juga memiliki kemampuan untuk menyederhanakan proses yang membutuhkan waktu lama dengan cara menampilkannya dalam durasi yang lebih singkat. Dengan demikian, warga belajar dapat memahami suatu proses secara lebih efisien tanpa harus menunggu waktu yang sebenarnya. Selain itu, media video memungkinkan adanya rekayasa visual, seperti penggunaan animasi, yang dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami. Hal ini menjadikan konten video sebagai salah satu alat pembelajaran terbaik untuk meningkatkan pemahaman warga belajar.

2.1.3.3 Keunggulan dan Kelemahan Media Video

Berdasarkan karakteristik yang telah diuraikan, media video memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran. Namun demikian, sebagaimana media pembelajaran lainnya, penggunaan media video juga memiliki sisi kelebihan dan kekurangan yang perlu dipahami agar pemanfaatannya dapat dilakukan secara optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media video memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya efektif dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah kemampuannya dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, sehingga mampu menampilkan berbagai peristiwa, termasuk kejadian di masa lampau, secara lebih konkret dalam durasi yang singkat. Melalui media video, warga belajar dapat

memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas seolah-olah mengamati langsung suatu peristiwa.

Selain itu, media video memungkinkan materi pembelajaran untuk diputar kembali sesuai kebutuhan, sehingga dapat membantu memperjelas pemahaman warga belajar. Informasi yang disajikan melalui video cenderung lebih mudah diterima dan diingat, serta dapat merangsang imajinasi dan kemampuan berpikir kritis. Media ini juga efektif dalam menjelaskan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, serta dapat dimanfaatkan sebagai sarana dokumentasi maupun media yang mendorong kreativitas warga belajar dalam mengekspresikan ide.

Di sisi lain, penggunaan media video juga memiliki beberapa keterbatasan. Media ini cenderung lebih menekankan pada penyampaian materi dibandingkan dengan proses pembelajaran itu sendiri. Selain itu, pembuatan maupun penggunaan media video sering kali memerlukan dana yang dikeluarkan relatif besar, baik dari sisi produksi begitupun penyediaan fasilitas pendukung. Pemanfaatannya juga bergantung pada ketersediaan perangkat seperti proyektor, layar, atau alat pemutar video, yang dapat menjadi kendala terutama pada lembaga dengan sarana yang terbatas (Aliyyah dkk., 2021, hlm. 60).

2.1.3.4 Pemanfaatan Media Video dalam Pembelajaran

Pemanfaatan media video dalam pembelajaran berkontribusi penting dalam mengoptimalkan efektivitas proses belajar mengajar. Melalui pemanfaatan video, warga belajar dapat mengamati secara langsung berbagai proses atau peristiwa yang dipelajari, oleh sebab itu isi yang dulunya cenderung tidak nyata bisa menjadi lebih nyata dan mudah dimengerti. Pada sisi lain, media video mampu menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar karena menyajikan perpaduan unsur visual, audio, dan gerak yang dinamis. Selain itu, para tutor bisa menyajikan topik belajar dengan jalan yang lebih terorganisir, menarik, serta efektif dengan menggunakan media video. Dengan demikian, penyampaian informasi dapat dilakukan dengan lebih jelas sehingga memudahkan pemahaman warga belajar terhadap materi yang disampaikan.

Media video dapat membantu mengatasi keterbatasan waktu dan kehadiran warga belajar di Pendidikan nonformal, secara khusus program kesetaraan Paket B di PKBM. Melalui media video pembelajaran dapat diakses kembali kapan saja sesuai kebutuhan, baik secara daring maupun luring. Dengan demikian, video tidak sekedar berfungsi sebagai alat pendukung pembelajaran, melainkan juga sebagai bahan ajar mandiri yang mampu motivasi lebih meningkat, pemahaman, dan hasil belajar warga belajar.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Modifikasi ini dapat berupa peningkatan pengetahuan, kemampuan, atau sikap yang dihasilkan dari keterlibatan dengan lingkungan pendidikan. Hasil belajar juga dapat dipahami sebagai bentuk evaluasi pengukuran terhadap proses pembelajaran yang telah dilalui oleh warga belajar, yang umumnya dinyatakan dalam bentuk *symbol*, *number*, *letter*, atau deskripsi tertentu yang mencerminkan tingkat pencapaian belajar dalam periode tertentu (Novita dkk., 2019, hlm. 64). Warga belajar diharapkan mampu mencapai hasil belajar sesuai dengan standar yang telah ditetapkan, seperti Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, karena banyak faktor yang memengaruhi proses pembelajaran, beberapa warga belajar mungkin tidak menapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar juga mencerminkan kemampuan warga belajar selama proses pembelajaran, yang mencakup domain *cognitive*, *affective* dan *psychomotor* (Nurrita, 2018, hlm. 175). Kemampuan intelektual seperti pemahaman, penerapan, dan analisis berkaitan dengan ranah *cognitive*. Sikap, nilai, dan reaksi siswa terhadap pembelajaran merupakan bagian dari ranah *affective*. Sedangkan, ranah *psychomotor* berkaitan dengan keterampilan fisik pada saat melakukan suatu tugas secara terkoordinasi (Andriani & Rasto, 2019, hlm. 81). Dengan demikian, selain pengetahuan, hasil belajar juga mempertimbangkan sikap dan kemampuan yang dikembangkan siswa sebagai hasil dari keterlibatan dalam kegiatan pendidikan.

2.1.4.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses pendidikan, pencapaian belajar dalam proses Pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berhubungan, bukan hanya kemampuan warga belajar individu. Hasil belajar yang diperoleh setiap individu merupakan hasil dari interaksi antara faktor-faktor yang berasal dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitarnya (Kurniawan dkk., 2018, hlm. 157). Umumnya, ada dua jenis faktor yang memengaruhi hasil belajar: faktor internal dan pengaruh eksternal. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri pembelajar dikenal sebagai faktor internal yaitu, seperti minat, bakat, motivasi, dan tingkat konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Menentukan kesiapan seseorang dan kemampuan individu untuk mengolah informasi sangat penting.

Sementara itu, faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, seperti lingkungan sosial, lingkungan keluarga, dan ketersediaan infrastruktur serta fasilitas pembelajaran. Faktor eksternal ini turut memberikan pengaruh terhadap proses serta capaian pembelajaran yang diperoleh warga belajar (Aisyah dkk., 2017, hlm. 4–7). Dengan demikian, hasil belajar merupakan hasil dari perpaduan antara faktor dari dalam dan luar yang saling berinteraksi dalam proses *studying*.

2.1.4.3 Indikator Pencapaian Hasil Belajar

Indikator pencapaian hasil belajar merupakan ukuran yang digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran oleh warga belajar. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan selama proses pembelajaran dapat dievaluasi menggunakan indikator ini. Tiga domain utama hasil belajar umumnya dikategorikan sebagai *cognitive*, *affective* dan *psychomotor* (Ricardo & Meilani, 2017, hlm. 85). Ranah kognitif berkaitan seluruh proses berpikir, termasuk mengingat sampai mencipta. Adapun ranah afektif berkaitan dengan perilaku, nilai hasil, serta respon peserta didik terhadap pembelajaran. Sementara itu, kemampuan fisik termasuk koordinasi gerakan termasuk dalam ranah *psychomotoric*.

Pada penelitian ini, indikator hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif. Hal tersebut disebabkan kognitif mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengingat, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama

proses pembelajaran. Selain itu, ranah ini dianggap paling relevan dengan tujuan penelitian yang ingin melihat pengaruh pemanfaatan media video terhadap peningkatan pemahaman materi warga belajar.

Sejalan dengan pendapat di atas, hasil belajar tercakup pada aspek kognitif dari klasifikasi Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom merupakan sistem pengelompokan aktivitas belajar peserta didik yang dapat diamati dan diukur, dengan tujuan membantu pendidik dalam merancang pembelajaran serta melakukan penilaian capaian belajar. Indikator domain kognitif berpedoman pada Taksonomi Bloom revisi Anderson & Krathwohl (2001) dalam (Nafiati, 2021, hlm. 156):

1) C1 – Mengingat (*Remembering*)

Kemampuan untuk mengingat kembali informasi atau topik pelajaran yang telah diperoleh sebelumnya.

2) C2 – Memahami (*Understanding*)

Kemampuan dalam menjelaskan makna dari suatu informasi atau konsep dengan menggunakan bahasa sendiri.

3) C3 – Menerapkan (*Applying*)

Kemampuan memsnaatkan konsep informasi dengan situasi terkini atau dalam penyelesaian suatu kesalan.

4) C4 – Menganalisis (*Analyzing*)

Kemampuan menguraikan informasi dengan mengidentifikasi bagian-bagiannya serta keterkaitannya antar bagian tersebut.

5) C5 – Mengevaluasi (*Evaluating*)

Kemampuan memberikan penilaian terhadap suatu informasi atau ide menurut standar tertentu.

6) C6 – Mencipta (*Creating*)

Kemampuan mengembangkan atau untuk menggunakan pengetahuan yang telah dimiiki untuk mengembangkan atau membuat produk mati.

Penjelasan yang telah disebutkan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa hasil belajar mewakili tingkat keberhasilan siswa setelah melalui proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, juga psikomotorik. Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif karena aspek tersebut mudah diukur melalui penilaian akademik dan mencerminkan *skills* warga belajar dalam menangkap serta mencerna materi pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media video diantisipasi mampu memberikan kontribusi positif akan meningkatkan hasil belajar warga belajar. Peneliti juga akan menampilkan temuan penelitian terkait untuk memperkuat landasan teori.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Para peneliti terdahulu telah melakukan sejumlah penelitian dengan menggunakan berbagai sumber pustaka dan referensi yang berkaitan dengan subjek penelitian. Penelitian-penelitian tersebut bertujuan untuk mendukung pembahasan dan memperkuat dasar teori dalam penelitian ini. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video sebagai saran komunikasi dan pembelajaran berdampak positif dalam peningkatan hasil belajar warga belajar. Media video terbukti mampu menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, serta membantu warga belajar dalam mengingat materi pembelajaran yang lebih efektif, seperti:

Penelitian karya Dita Ajeng Prastika yang berjudul “Efektivitas Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar IPA Kelas IV MIM HADIMULYO METRO”. Diterbitkan pada tahun 2021, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan membuat kelompok kontrol *pre-test and post-test* yang dirancang dengan baik. Temuan peneliti menunjukkan bahwa pemanfaatan video animasi berdampak positif terhadap peningkatan semangat (*motivation*) belajar siswa. Hal ini terlihat juga meningkatnya antusiasme, perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media video animasi dapat menghadirkan kondisi pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan dan interaktif, sehingga memotivasi peserta didik agar lebih fokus dan termotivasi dalam memahami materi pembelajaran. Desain dan latar penelitian inilah yang membedakan penelitian ini dari penelitian yang ada saat ini. Jika penelitian sebelumnya menggunakan dua kelompok (kontrol dan

eksperimen), penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*, yaitu hanya melibatkan satu kelompok warga belajar yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media video. Selain itu, penelitian ini dilakukan di PKBM Al-Fattah pada program Paket B yang merupakan bagian dari pendidikan nonformal, sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan pada jenjang sekolah dasar di pendidikan formal. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini akan menawarkan wawasan baru tentang bagaimana media video dapat meningkatkan hasil pembelajaran dalam lingkungan pendidikan non-formal.

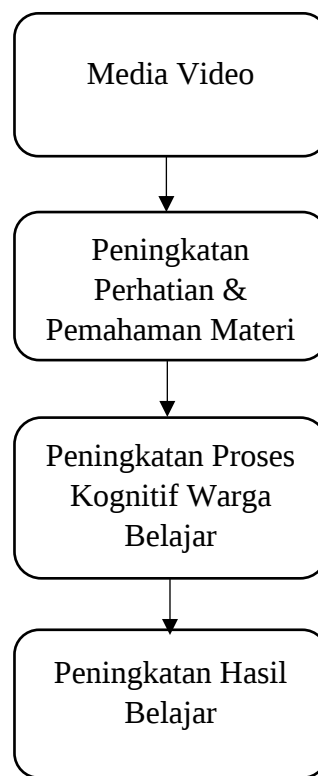
Penelitian karya Izaz Ulwan Amin yang berjudul “Efektivitas Media Video terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Pertiwi Kecamatan Rappocini Kota Makassar”. Diterbitkan pada tahun 2017, peneliti ini menerapkan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil studi menunjukkan penggunaan tayangan video dapat meningkatkan capaian belajar warga belajar secara signifikan. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 62,5, sedangkan setelah penerapan media video meningkat menjadi 81,71, dengan tingkat ketuntasan mencapai 93,75%. Hal ini membuktikan bahwa media video mampu membantu peserta didik memahami lebih konkret dan menarik. Konteks pendidikan dan subjek penelitian adalah hal yang membedakan studi ini dari penelitian yang dilaksanakan saat ini. Penelitian sebelumnya dilaksanakan di sekolah dasar (pendidikan formal), sedangkan penelitian ini dilakukan di PKBM Al-Fattah pada program Paket B (pendidikan nonformal). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperluas penerapan media video ke ranah pendidikan nonformal serta memperkuat bukti empiris mengenai efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar.

Penelitian karya Rahmad Wahidin yang berjudul “Efektivitas Media Video Pembelajaran Siswa SMP Negeri 5 Metro Kecamatan Metro Selatan Tahun 2021”. Diterbitkan pada tahun 2022, meneliti efektivitas media video dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Temuan penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan, dinyatakan bahwa kelas yang menggunakan media video mengalami peningkatan dibandingkan kelas tanpa menerapkan media tersebut. Peneliti ini memakai metode

kuantitatif dengan *pretest-posttest control group design*. Jika dibandingkan dengan penelitian saat ini, terlihat bahwa fokus pemanfaatan media video sebagai *independent variable* dan hasil belajar sebagai variabel *dependent variable* memiliki kesamaan. Namun, perbedaannya terletak pada konteks pendidikan, subjek penelitian, dan desain yang digunakan. Penelitian sebelumnya dilakukan pada jenjang SMP di sekolah formal dengan dua kelompok, sedangkan penelitian ini dilakukan di PKBM Al-Fattah pada program Paket B (pendidikan nonformal) dengan desain pre-eksperimen *One Group Pretest-Posttest* yang melibatkan satu kelompok warga belajar yang diberi perlakuan menggunakan media video. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris baru terhadap efektivitas media video terhadap hasil belajar di lingkungan pendidikan nonformal yang masih jarang diteliti.

2.3 Kerangka Konseptual

Penelitian ini menggunakan kerangka konseptual untuk memvisualkan hubungan antara pemanfaatan media video dengan peningkatan hasil belajar warga belajar pada Program Paket B di PKBM Al-Fattah. Secara teoritis, penerapan media video pada saat pembelajaran tidak secara langsung meningkatkan hasil belajar, melainkan melalui proses kognitif yang terjadi pada diri warga belajar (Oktiwanti, L dkk., 2024, hlm. 112). Media video sebagai media pembelajaran audio visual mampu menarik perhatian warga belajar serta menunjang pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan oleh tutor. Ketika perhatian serta pemahaman warga belajar terhadap materi meningkat, maka proses kognitif dalam kegiatan belajar juga akan berjalan lebih optimal.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian

Melalui proses tersebut, warga belajar dapat mengolah informasi yang diterima dengan lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Peningkatan pemahaman ini pada akhirnya akan berkontribusi terhadap meningkatnya hasil belajar warga belajar. Dengan demikian, pemanfaatan media video dalam pembelajaran dipandang dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih baik pada warga belajar Program Paket B di PKBM Al-Fattah.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis berawal dari istilah *hypo* yang berarti “di bawah” dan *thesis* yang mengacu pada “kebenaran”. Secara keseluruhan, hipotesis dapat dimaknai sebagai sebuah pernyataan yang kebenarannya masih bersifat sementara atau belum terverifikasi. Dengan kata lain, hipotesis baru dapat diterima sebagai kebenaran apabila telah didukung oleh bukti-bukti empiris melalui penelitian (Setyawan,

2014, hlm. 2). Setelah menguraikan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan, peneliti merumuskan hipotesis sebagai dugaan sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan. Jadi, hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara mengenai rumusan masalah penelitian yang masih harus divalidasi melalui pengumpulan dan analisis data lapangan. Hipotesis penelitian adalah sebagai berikut berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan sebelumnya:

Hipotesis Nol (H_0) : Pemanfaatan media video tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar warga belajar Paket B di PKBM Al-Fattah.

Hipotesis Alternatif (H_a) : Pemanfaatan media video efektif dalam meningkatkan hasil belajar warga belajar Paket B di PKBM Al-Fattah.