

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka, bersifat rasional, berorientasi ke masa depan, terbuka, menghargai waktu, kreatif, mandiri, dan inovatif. Proses pembelajaran dalam pendidikan tidak lagi hanya terjadi di lingkungan kelas, melainkan dapat terjadi dalam dunia digital. Perkembangan teknologi berbasis 4.0 merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam sendi – sendi masyarakat di dunia, terlebih di Indonesia. Kondisi Covid – 19 menjadi bukti bahwa, proses pembelajaran tidak hanya terjadi di sekolah, melainkan dapat terjadi secara digital.¹

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan.

¹ Muhammad Aji Nugroho, *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Islam di Madrasah* (Muddarisa : Jurnal Kajian Pendidikan Islam, Vol. 6 No. 1, Juni 2014).

Menyadari hal itu, pemerintah Indonesia melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan mengembangkan kurikulum baru, yaitu Kurikulum 2013. Dengan kurikulum 2013 ini, insan Indonesia diharapkan tumbuh dan berkembang menjadi insan yang produktif, inovatif, kreatif, dan afektif. Untuk menunjang pembelajaran yang produktif, kreatif dan inovatif, maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengatur dalam peraturan Permendikbud No. 65 tahun 2013 yaitu² : *“proses pembelajaran menekankan kepada peserta didik, sumber belajar menjadi tidak terbatas dan tidak terbatu kepada satu sumber belajar (guru), pendekatan dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah, pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi, pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu, pembelajaran dengan jawaban multidimensi, pembelajaran berbasis keterampilan aplikatif, peningkatan keseimbangan keterampilan fisik (hardskill) dan keterampilan mental (softskill), pembelajaran berbasis budaya dan belajar sepanjang hayat, pembelajaran dengan menekankan keteladanan (ing ngarso sung tulodo), membangun kemauan (ing madyo mangun karso), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (tut wuri handayani), pembelajaran yang berlangsung dirumah, disekolah dan di masyarakat, pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah siswa, dan di mana saja adalah kelas, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik”*.

² Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses* (Jakarta, 2013).

Berdasarkan prinsip – prinsip pembelajaran dalam kurikulum 2013, maka penggunaan media teknologi dalam pembelajaran merupakan element yang harus digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk dapat menerima informasi yang beraneka ragam dan dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Penerapan pendekatan ilmiah merupakan ciri khas dari pelaksanaan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini.³

Dalam proses pembelajaran, pendekatan ilmiah memiliki langkah-langkah mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring pada semua mata pelajaran. Pendekatan ilmiah merupakan pendekatan yang dipilih oleh pemerintah sebagai pendekatan yang paling efektif untuk mewujudkan tujuan kurikulum 2013. Tujuan kurikulum 2013 akan dapat terwujud apabila didukung dengan beberapa faktor (kunci kesuksesan) yang salah satunya ialah kreativitas guru.

Meskipun pemerintah telah menekankan pembelajaran berbasis teknologi dan berpusat pada siswa, namun beberapa guru masih belum menerapkan aspek tersebut. Hal ini akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar yang menganut pembelajaran aktif, kreatif, efektif serta menyenangkan, guru tidak dapat melepaskan diri dari media pembelajaran, baik dalam pembelajaran yang sederhana maupun pembelajaran yang menggunakan

³ Nur Kholifah, *Pendekatan Ilmiah (Scientific Approach) Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum 2013: Studi Analisis Berdasarkan Paradigma Positivistik* (CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman Vol. 5, No. 1, Juni 2019).

multimedia. Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, akan tetapi penyediaan media pembelajaran selama ini masih menjadi kendala atau problematika.

Penggunaan media pembelajaran penting dilakukan karena kita ketahui bahwa peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, baik minat, bakat, motivasi dan gaya belajar mereka⁴. Ini menjadi salah satu pertimbangan guru ketika memilih media pembelajaran yang akan digunakan, agar setiap karakteristik peserta didik mampu disentuh oleh guru ketika menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Keberadaan media baru terutama internet menawarkan banyak fasilitas untuk dunia pendidikan. Dari dunia teknologi tersebut terdapat teknologi pembelajaran yang terbagi ke dalam dua kelompok, yakni *technology based learning* dan *technology based web learning*.

Technology based learning ini pada prinsipnya terdiri dari *Audio Information Technology*, misalnya: radio, *audio tape*, *voice mail telephone*, dan *Video Information Technologies*, misalnya: *video tape*, *video text*, *video messaging*. Sedangkan *technology based web learning* pada dasarnya adalah *Data Information Technologies*, misalnya: *bulletin board*, *internet*, *e-mail*, *telecollaboration*⁵. Salah satu media pembelajaran berbasis internet adalah *YouTube*. *YouTube* merupakan layanan video berbagi yang disediakan oleh *Google* bagi para penggunanya untuk memuat, menonton dan berbagi klip video secara gratis.

⁴ Agustiningasih Agustiningasih, 'Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar' (Jurnal Pancaran, 4.1, 2015), hal.50.

⁵ Ekarini Saraswati, 'Peran Youtube Dalam Menunjang Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di SMA', Kongres Bahasa Indonesia, 53.9 (2018).

Populer dan favoritnya *YouTube* di kalangan pengguna internet menunjukkan bahwa ada hal-hal tertentu yang ditawarkan oleh *YouTube*. Data menunjukkan pada bulan Januari 2021, yang diliput oleh media Suara.com, *YouTube* ditonton oleh 93,8 persen pengguna internet di Indonesia. Sementara 6,2 persen netizen juga menonton televisi. Hal ini berbeda dengan radio yang hanya didengarkan 13 persen pengguna internet⁶. Tujuan memanfaatkan youtube sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Video pembelajaran di youtube dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik untuk siswa maupun guru itu sendiri melalui presentasi secara online maupun offline. Pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran dapat digunakan setiap saat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu dengan syarat komputer atau media presentasi terhubung dengan internet⁷.

Penggunaan media pembelajaran *video blog* yang terdiri dari audio, visual dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013. Penggunaan media pembelajaran *video blog* dalam pembelajaran pendidikan agama islam dapat memvisualisasikan materi pelajaran / pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media *video blog* disini sangat bagus jika digunakan sebagai media tambahan pada kurikulum 2013. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran *video blog*, maka pembelajaran akan menjadi aktif, menarik

⁶ Kustin Ayuwuragil, 'Penonton Youtube Saingi Penonton Televisi', *CNN*, May 2018 <<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180509180435-185-297003/penonton-youtube-saingi-jumlah-netizen-yang-tonton-televisi>>.

⁷ Diah Retno Anggraini, *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Bahasa Inggris Mts Al-Insan* (Tangerang: Universitas Muhammadiyah, 2018), hal.446–52.

dan kreatif sehingga proses pembelajaran tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, melainkan dapat terjadi di kelas, rumah dan masyarakat, karena materi yang disajikan dalam bentuk digital dan di *upload* dalam *channel youtube*.

Selain dapat diaplikasikan di *youtube*, penggunaan *video blog* dapat diaplikasikan di media sosial pada umumnya, seperti *facebook* dan *Instagram*. Saat ini, penggunaan media sosial di Indonesia mencapai 150 juta dari total penduduk di Indonesia. Media sosial selain digunakan untuk menjalin silaturahmi dengan kerabat, juga dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Pada aplikasi *Instagram* dan *facebook* terdapat fasilitas yang menunjang proses pembelajaran, yakni dapat menciptakan konten seperti video.⁸

Tingginya partisipasi masyarakat Indonesia dalam menggunakan media sosial, memberikan kesempatan kepada pelajar untuk mendapatkan pembelajaran melalui media sosial. Dalam jejaring sosial facebook, proses pembelajaran dapat diaplikasikan melalui *share link*, *photo*, *video* dan *resume* pokok bahasan materi. Sejalan dengan facebook, jejaring sosial lainnya seperti *Instagram*, merupakan media yang saat ini digemari oleh pelajar. Jejaring *Instagram* merupakan salah satu situs yang berfokus pada video dan gambar, sehingga pelajar dapat dengan cepat mendapatkan informasi melalui kombinasi *audio* dan *visual*.

Penggunaan media youtube, facebook, dan instagram memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran. Penggunaan media sosial yang bijaksana, akan memberikan pengaruh yang positif terhadap pengembangan kompetensi peserta

⁸ Admin Blog, *Pengguna Media Sosial Di Indonesia Tahun 2018*, media online (<https://blog.temppoinstitute.com/berita/persentase-pengguna-media-sosial/> diakses pada tanggal 20 November 2021, Pukul 20.10 WIB).

didik. Penelitian yang dilakukan oleh Marheny Lukitasari membuktikan bahwa, penggunaan media sosial dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan berpengaruh positif terhadap prestasi belajar peserta didik.

Salah satu program yang ditampilkan oleh aplikasi *Youtube* adalah program keagamaan yang dimana program keagamaan itu terdiri dari berbagai macam tokoh, isi, sudut pandang, bentuk tampilan atau acara jenis serta tingkat kualitas yang ada didalamnya yang didapat dari sumber yang bermacam-macam, sehingga baik pendidik maupun peserta didik serta *stake holder* lainnya dapat dengan mudah dan bebas memilih dan menentukan tontonan program keagamaan yang disukainya serta sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.⁹

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK YAPIN 02 SETU KAB. BEKASI, peneliti melihat dan mengetahui ada beberapa guru mata pelajaran menggunakan media video dari *Youtube* sebagai media alternatif/ pendukung dalam menyajikan materi terhadap siswa. Terlebih lagi guru mata pelajaran PAI kelas XI SMK YAPIN 02 SETU KAB. BEKASI yang secara aktif dan rutin menggunakan media tersebut dibandingkan dengan guru mata pelajaran lainnya. Begitu pula dengan siswa yang secara acak menyatakan bahwa guru mata pelajaran PAI kelas XI SMK YAPIN 02 SETU KAB. BEKASI sering menggunakan media video dari *Youtube* sebagai media pembelajaran dalam

⁹ Itiarani, *Penggunaan Video Dari Youtube Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung* (Lampung : Universitas Islam Negeri Bandar Lampung, 2019).

menyampaikan materi yang digabung dengan media atau metode pembelajaran lainnya.

Sama halnya dengan hal itu pernyataan wakil kepala sekolah yang menyatakan bahwa sekolah dengan luas dan tegas mendukung penuh pengadaan sarana dan prasarana secara maksimal untuk guru, siswa atau *stake holder* lainnya dalam meningkatkan pemahaman dan wawasan keilmuan serta mendukung berjalannya peningkatan kualitas sekolah dikancah *regional*, nasional maupun internasional. Hal ini dilakukan dengan tujuan dan keyakinan bahwa cara dan strategi yang dipilihnya mampu memberikan pengalaman baru meningkatkan motivasi, prestasi dan minat belajar siswa, karena kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran PAI di kelas XI SMK YAPIN 02 SETU KAB. BEKASI yang menurut mereka membosankan karena hanya menggunakan media buku paket atau LKS, sehingga dengan menggunakan media video dari *Youtube* dapat menarik minat dan menambah wawasan dalam pembelajaran PAI di kelas XI SMK YAPIN 02 SETU KAB. BEKASI, maka guru harus kreatif dan tanggap akan situasi untuk meningkatkan kualitas belajar. Namun sebaliknya masih banyak guru mata pelajaran lainnya atau bahkan yang serumpun dengan mata pelajaran PAI jarang atau bahkan tidak pernah memanfaatkan berbagai video/ *chanel* YouTube yang secara nyata telah banyak di *Upload* oleh para user/*Youtuber* sesuai dengan bidang *study* atau keahlian yang dikuasainya.

Berkaitan dengan hal tersebut, sesungguhnya proses belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMK YAPIN 02 SETU KAB. BEKASI telah menggunakan video dari *Youtube* sebagai media dalam

pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh guru pendidikan Agama Islam SMK YAPIN 02 SETU KAB. BEKASI adalah sebagai berikut:

“Pada proses belajar mengajar mata pelajaran Agama Islam di sekolah ini (SMK YAPIN 02 SETU KAB. BEKASI) telah menggunakan video dari *Youtube* sebagai media pembelajaran. Para Guru dapat menayangkan video yang diambil dari *Youtube* melalui laptop serta LCD yang disediakan oleh sekolah. Hal tersebut dilakukan agar dapat menarik minat peserta didik dan sebagai motivasi mereka untuk semangat belajar.”

Dalam hal tersebut, dengan menggunakan video dari *Youtube* sebagai media, pembelajaran pendidikan Agama Islam akan lebih efektif. Karena peserta didik tidak hanya memperoleh materi pelajaran dari guru saja, tetapi peserta didik dapat dengan mudahnya mencari informasi yang ingin diketahui tentang materi pelajaran di luar jam sekolah melalui aplikasi *Youtube*. Hanya dengan mengetik kata di sebuah mesin pencari (*search engine*), terdapat banyak berbagai macam video yang merujuk tentang informasi yang diinginkan tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Kurang menariknya proses pembelajaran yang terjadi di sekolah, karena proses pembelajaran cenderung kepada *Teaching Active Learning*.

2. Kurang aktifnya guru dalam menggunakan media pembelajaran terutama media pembelajaran *video blog* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Penggunaan pembelajaran *video blog* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah peneliti uraikan, maka pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Materi yang difokuskan pada penelitian ini adalah *video blog* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang digunakan pada penelitian ini adalah *video blog* yang terdapat pada jejaring sosial seperti: *Instagram, Youtube, dan Facebook*.
3. Penggunaan pembelajaran *video blog* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

“Bagaimana Pengaruh Pemanfaatan *Video Blog* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMK Yapin 02 Setu Kab. Bekasi ?”

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan *video blog* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK Yapin 02 Setu Kab. Bekasi.

2. Manfaat Penelitian

Setelah mengetahui tujuan penelitian, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran yang bermanfaat dalam lembaga pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi salah satu referensi khususnya bagi mahasiswa yang menggeluti bidang pendidikan dan umumnya bagi masyarakat luas sehingga akan meningkatkan hasil belajar dari peserta didik yang diajarkan.

b. Manfaat Praktis

Dapat mengoptimalkan kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran dan sebagai informasi tentang perkembangan pendidikan sehingga kegiatan pendidikan dapat berjalan dengan baik.

F. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian, maka diperlukan kajian yang relevan, kajian tersebut dijadikan acuan dan referensi dari teori penelitian. Pada penelitian ini, peneliti mengacu kepada beberapa penelitian sebelumnya, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa, yang diteliti oleh Dwi Yunita, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 1 Turi tahun pelajaran 2016/2017 ditinjau dari keaktifan siswa.¹⁰
2. Pemanfaatan *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kreatifitas Guru Bahasa Inggris Mts Al-Insan, yang diteliti oleh Diah Retno Anggraini. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa, media youtube dapat merangsang kreatifitas, minat dan motivasi guru, selain itu melalui youtube, kemampuan Bahasa Inggris, penyusunan bahan ajar, pemilihan materi, cara penyampaian guru mengalami kemajuan, yang awalnya hanya mencontoh dan menjiplak dari *youtube* menjadi materi, bahan baru yang penuh ide dengan gaya mereka masing-masing.¹¹
3. Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Semarang yang diteliti oleh Rambu Ery Ana Awang. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa, terdapat pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPS yang signifikan bagi siswa kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.¹²

¹⁰ Dwi Yunita, *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa (Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3.2, 2017), hal.153–60.

¹¹ Anggraini. *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kreatifitas Guru Bahasa Inggris Mts Al-Insan* (Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2014).

¹² Rambu Ery, *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Semarang* (Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2016).

4. Pemafaatan Media YouTube Dakwah Ustadz Adi Hidayat dalam Pengembangan Materi Fikih Madrasah Ibtidaiyah yang diteliti oleh Guntur Cahyono. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa, video YouTube dakwah ustadz adi hidayat pada materi fikih di madrasah ibtidaiyah sangat layak dijadikan sumber rujukan dan diajarkan kepada peserta didik di dalam kelas.¹³
5. Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP yang diteliti oleh U. Setyorini, S.E. Sukiswo, dan B. Subali. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa, model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada sub pokok bahasan gerak lurus berubah beraturan.¹⁴
6. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII dengan meggunakan metode eksperimen semu (Quasi Eksperimen) yang diteliti oleh Silvi Puspa Widya Lubis. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa, hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan animasi (camtasia) berbeda signifikan dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan video pada sub materi kultur jaringan. Penyajian video dan animasi yang mengiringi penjelasan pengajar membantu

¹³ Guntur Cahyono, *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Semarang* (Jurnal at-Tarbawi Vol. 4, No.1, Januari-Juni 2019).

¹⁴ U. Setyorini, S.E. Sukiswo, dan B. Subali, *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP* (Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 7, ISSN: 1693-1246 Januari 2011).

pembelajar untuk memahami materi pelajaran dan menyimpan informasi yang diperolehnya.¹⁵

7. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Menjahit Gaun Pada Siswa Kelas X Jurusan Tata Busana di SMK Diponegoro Yogyakarta oleh Merinda Yuni Asari. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa, (1) rerata motivasi siswa yang tidak menggunakan media video pembelajaran sebesar 32,6 masuk dalam kategori motivasi rendah, (2) rerata motivasi siswa yang menggunakan media video pembelajaran sebesar 46,7 masuk dalam kategori motivasi sangat tinggi, (3) ada pengaruh media video pembelajaran terhadap motivasi belajar menjahit gaun siswa kelas X jurusan Tata Busana di SMK Diponegoro.¹⁶
8. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Video Kartun terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMAN 1 SIKUR Tahun Ajaran 2014/2015 yang diteliti oleh Syayid Qosim dkk. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa, penggunaan video kartun sebagai salah satu media dalam penerapan pembelajaran berbasis masalah dapat menarik minat dan merangsang siswa untuk lebih memperhatikan masalah yang

¹⁵ Silvi Puspa Widya Lubis, *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII dengan menggunakan metode eksperimen semu (Quasi Eksperimen)* (Jurnal DEDIKASI, Vol 1, No. 2, Juli 2017).

¹⁶ Merinda Yuni Asari, *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Menjahit Gaun Pada Siswa Kelas X Jurusan Tata Busana di SMK Diponegoro Yogyakarta* (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).

diberikan, sehingga siswa akan lebih mengerti masalah yang diberikan dan kegiatan pembelajaran lebih terarah.¹⁷

9. Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 4 Peliatan Tahun Ajaran 2013/2014 yang diteliti oleh Ni Wayan Swintari, Komang Ngurah Wiyasa, dan I Gede Meter. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa, dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t ditemukan bahwa $t_{hitung} = 2,488 > t_{tabel} = 2,021$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Learning Cycle 5E berbantuan media audiovisual dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN 4 Peliatan tahun pelajaran 2013/2014.¹⁸

10. Pengaruh Model Pembelajaran ROPES (Review, Overview, Presentation, Exercise, Summary) Berbantuan Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kalor di Kelas X Semester II SMA N 11 Medan T.P. 2013/2014 yang diteliti oleh Gustina Betaria Sinaga dan Usler Simarmata. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran ROPES (Review, Overview, Presentation, Exercise, and Summary) berbantu media audio visual lebih baik daripada

¹⁷ Syayid Qosim, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Video Kartun terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMAN 1 SIKUR Tahun Ajaran 2014/2015* (Jurnal Pijar MIPA, Vol X No. 1, 2015).

¹⁸ Ni Wayan Swintari, Komang Ngurah Wiyasa, dan I Gede Meter, *Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 4 Peliatan Tahun Pelajaran 2013/2014* (e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD, Vol. 2 No.1, 2014).

pembelajaran konvensional pada materi kalor di kelas X semester II SMAN

11 Medan T.P 2013/2014.¹⁹

¹⁹ Gusnita Betaria Sinaga dan Usler Simarmta, *Pengaruh Model Pembelajaran ROPES (Review, Overview, Presentation, Exercise, Summary)* (Jurnal Inpafi, Vol 2, No. 3, 2014).

