

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan diperlukan untuk mendukung penelitian teoritis, memperkaya materi, dan menemukan bahan penelitian yang diusulkan sehingga dapat digunakan sebagai landasan kerangka pemikiran peneliti. Hasil penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah :

1. Pada penelitian (Harvianto, 2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. tujuan utama dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar selama masa pandemi covid-19. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen dengan desain pre-eksperimental. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Data hasil pretes menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik cenderung rendah. Kemudian setelah dilakukan perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif kepada peserta didik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. Ini membuktikan bahwa perlakuan yang digunakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif guna peningkatan hasil belajar terbilang berhasil.
2. Pada penelitian (Nur et al., 2019a). Strategi pembelajaran era digital. Yang menjelaskan beberapa strategi pembelajaran yang dapat dilakukan guru/dosen di era digital, diantaranya yaitu mengembangkan model, melakukan inovasi dan evaluasi pembelajaran dengan media digital. Dengan strategi pembelajaran era digital tersebut diharapkan dosen/ guru dan peserta didik mendapatkan kemudahan dalam pembelajaran. Sehingga tujuan yang hendak dicapai dapat diperoleh dengan maksimal. Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan pendekatan research literature (penelitian literatur). Dalam penelitian literature peneliti menggunakan teknik

pengumpulan data berikut membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Kemudian dalam pengumpulan data peneliti melakukan penelaahan dan mengeksplorasi beberapa jurnal, buku dan dokumen-dokumen (baik yang berbentuk cetak maupun elektronik) serta sumber-sumber data atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian.

3. Pada penelitian (Husein Batubara et al., 2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran Matematika SD/MI. Mengatakan bahwa Salah satu cara untuk menghasilkan proses pembelajaran matematika yang menarik adalah dengan memanfaatkan video sebagai sumber dan media pembelajaran. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media video daripada belajar melalui media teks dan gambar diam (Fadhli, 2015).
4. Pada penelitian (Mokoginta, H., Sojow, L., & Manggopa, H. K. (2021). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Menurut Uno dan Lamatenggo (2011), video dapat memanipulasi waktu dan ruang, sehingga siswa dapat pergi ke mana saja, meskipun mereka terkunci di dalam kelas. Video mungkin berisi objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dipindahkan oleh siswa. Kemampuan media video juga dapat diandalkan di bidang penelitian kinerja atletik dan pelatihan keterampilan operasional. Sugiyono (2016) mengatakan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sampelnya yaitu seluruh siswa kelas X TKJ 1 dan kelas X TKJ 2 dimana kelompok kelas eksperimen adalah kelas X TKJ 1 berjumlah 10 siswa dan kelompok kelas control adalah kelas X TKJ 2 berjumlah 10 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Kotamobagu kelas X pada semester genap Tahun Ajaran 2019/2020.
5. Pada penelitaian (Mawaddah, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Notion Pada Materi Teks Ceramah Siswa Sma Kelas Xi. Peneliti mencoba untuk menjadikan aplikasi ini sebagai

media pembelajaran terbaru dalam dunia pendidikan agar lebih bermanfaat dan menarik, serta saat ini belum ada seseorang yang melakukan penelitian dalam mengembangkan aplikasi Notion sebagai media pembelajaran, khususnya pada materi teks ceramah. Penelitian sebelumnya yang ditemukan hanya sebatas media pembelajaran berbasis Android dalam pembelajaran teks ceramah. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Notion merupakan sebuah inovasi terbaru. Hal ini sangat menguntungkan karena aplikasi ini memiliki berbagai kelebihan, yaitu guru ataupun siswa tidak harus mengunduh aplikasi tersebut pada smartphone ataupun komputernya karena aplikasi ini dapat digunakan melalui browser, peserta didik tidak harus memiliki akun aplikasi tersebut, dan aplikasi ini dapat digunakan di berbagai jenis gawai. Penulis menganggap bahwa media pembelajaran yang akan dikembangkan ini akan lebih praktis, dapat digunakan di manapun dan kapanpun, sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pembelajaran

(Nasution, W. N. (2017). Strategi Pembelajaran) Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti pembelajaran adalah menyampaikan pikiran, ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Warsita, 2008: 265). Definisi ini lebih berorientasi kepada pendidik (guru) sebagai pelaku perubahan. Bruce Weil dalam Hamruni (2012: 45) mengemukakan tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran. Pertama, proses pembelajaran adalah usaha kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif peserta didik. Tujuan pengaturan lingkungan dimaksudkan untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberi latihan-latihan penggunaan fakta-fakta. Struktur kognitif akan tumbuh manakala peserta didik memiliki pengalaman belajar.

Menurut Warsita (2012: 266-267), ada lima prinsip yang menjadi landasan pengertian pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran sebagai usaha untuk memperoleh perubahan perilaku. Prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran itu adalah adanya perubahan perilaku dalam diri peserta didik (walaupun tidak semua perubahan perilaku peserta didik merupakan hasil pembelajaran);
2. Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan. Prinsip ini mengandung makna bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran meliputi semua aspek perilaku dan bukan hanya satu atau dua aspek saja. Perubahan-perubahan itu meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik;
3. Pembelajaran merupakan suatu proses. Prinsip ini mengandung makna bahwa pembelajaran itu merupakan suatu aktivitas yang berkesinambungan, di dalam aktivitas itu terjadi adanya tahapan-tahapan aktivitas yang sistematis dan terarah;

4. Proses pembelajaran terjadi karena adanya sesuatu yang mendorong dan adanya suatu tujuan yang akan dicapai. Prinsip ini mengandung makna bahwa aktivitas pembelajaran terjadi karena adanya kebutuhan yang harus dipenuhi dan adanya tujuan yang ingin dicapai;

5. Pembelajaran merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah kehidupan melalui situasi nyata dengan tujuan tertentu, pembelajaran merupakan bentuk interaksi individu dengan lingkungannya sehingga banyak memberikan pengalaman dari situasi nyata.

Berdasarkan uraian di atas dapatlah disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran dapat terjadi lima jenis interaksi, yaitu :

- A. interaksi antara pendidik dengan peserta didik,
- B. interaksi antar sesama peserta didik,
- C. interaksi peserta didik dengan nara sumber,
- D. interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan, dan
- E. interaksi peserta didik dengan pendidik bersama lingkungan.

Pembelajaran adalah rangkaian prinsip-prinsip atau konsep yang digunakan untuk menjelaskan proses pembelajaran yang terjadi pada manusia.

Terdapat beberapa teori pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli, di antaranya:

1. Teori Behaviorisme Teori ini mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui stimulus-respon. Seseorang belajar melalui pengalaman, baik itu pengalaman positif maupun negatif, dan melalui pengulangan stimulus yang sama, respon yang sama akan terjadi.
2. Teori Kognitif Teori ini mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses kognitif yang melibatkan pemrosesan informasi. Seseorang belajar melalui pengolahan informasi dalam pikirannya, dan proses ini melibatkan perhatian, persepsi, memori, dan pemecahan masalah.

3. Teori Konstruktivisme Teori ini mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui konstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki. Seseorang belajar melalui proses konstruksi pengetahuan baru dengan mengaitkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya.
4. Teori Humanistik Teori ini mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui pemenuhan kebutuhan psikologis seseorang, seperti kebutuhan untuk menjadi mandiri, menghargai diri sendiri, dan mengekspresikan diri. Seseorang belajar ketika kebutuhan psikologisnya terpenuhi.
5. Teori Sosial Teori ini mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial. Seseorang belajar melalui pengamatan, imitasi, dan interaksi dengan orang lain dalam lingkungan sosialnya.

Teori pembelajaran di atas memberikan pandangan yang berbeda mengenai proses pembelajaran yang terjadi pada manusia. Dalam praktiknya, seorang pendidik dapat memilih teori pembelajaran mana yang akan digunakan dalam merancang strategi pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat perkembangannya kini memasuki hampir setiap kegiatan manusia. Salah satu kegiatan tersebut ada di dunia pendidikan yaitu proses belajar mengajar baik di sekolah maupun di luar sekolah. Teknologi yang semakin maju perkembangannya harusnya mempermudah kita dalam kehidupan sehari-hari termasuk proses pembelajaran. (Yuliandra et al., 2021)

2.2.2 Model dan Metode Pembelajaran

(Helmiati & Ag, n.d. 2012) Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) misalnya adalah pendekatan tematik, pendekatan kontekstual, pendekatan kolaboratif, pendekatan komunikatif, dst.

Metode pembelajaran adalah “*a way in achieving something*” cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) diskusi; (3) tanya jawab; (4) praktek; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; dan sebagainya. Selanjutnya metode pembelajaran dijabarkan ke dalam strategi/tehnik dan taktik pembelajaran.

Kesadaran akan pembelajaran dengan pendekatan Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) muncul setelah melihat kenyataan bahwa dunia pendidikan kita mengalami krisis yang cukup

serius. Berbeda dengan pembelajaran konvensional, dengan PAIKEM, peserta didik akan mengalami, menghayati, dan menarik pelajaran dari pengalamannya itu, dan pada gilirannya hasil belajar akan merupakan bagian dari diri, perasaan, pemikiran, dan pengalamannya. Hasil belajar kemudian akan lebih melekat, dan tentu saja, dalam proses seperti itu peserta didik didorong dan dikondisikan untuk lebih kreatif.

Metode pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah- langkah, dan cara yang digunakan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran merupakan jabaran dari pendekatan. Satu pendekatan dapat dijabarkan ke dalam berbagai metode pembelajaran. Dapat pula dikatakan bahwa metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan. Ada beberapa metode yang selama ini telah dikenal seperti metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, karya wisata, dst.

A. Jenis- jenis Metode Pembelajaran

1. Metode Ceramah

Metode Ceramah adalah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara mengajar yang dicirikan oleh suatu keterkaitan pada suatu topik atau pokok pernyataan atau masalah dimana para peserta diskusi berusaha untuk mencapai suatu keputusan atau pendapat yang disepakati bersama maupun pemecahan terhadap suatu masalah dengan mengemukakan sejumlah data dan argumentasi.

3. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah suatu cara penyampaian pelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan

murid menjawab. Metode ini dimaksudkan untuk menjajaki sejauh mana siswa telah memiliki pengetahuan dasar mengenai materi yang akan dipelajari, memusatkan perhatian siswa serta melihat sejauh mana kemajuan yang telah dicapai oleh siswa.

4. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan pada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain yang ahli dalam topik bahasan yang harus didemonstrasikan.

5. Metode Eksperiment (Percobaan)

Metode pembelajaran eksperimental adalah suatu cara pengelolaan pembelajaran di mana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya.

6. Metode Study Tour (Karya Wisata)

Metode Study Tour (karya wisata) adalah metode mengajar dengan mengajak siswa mengunjungi suatu objek guna memperluas pengetahuan dan selanjutnya peserta didik membuat laporan dan mendiskusikan serta membukukan hasil kunjungan tersebut dengan didampingi oleh pendidik.

7. Metode Drill (Latihan Keterampilan)

Metode Drill adalah suatu metode mengajar dengan memberikan kegiatan latihan keterampilan secara berulang kepada peserta didik agar siswa memiliki keterampilan yang lebih tinggi terkait materi yang dipelajari

Dari konsep pembelajaran, model dan metode pembelajaran dapat didefinisikan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Sedangkan

metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran.

2.2.3 Strategi Pembelajaran

Strategi atau tehnik pembelajaran adalah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik peserta didik, kondisi sekolah, lingkungan sekitar dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Strategi pembelajaran terdiri dari metode, teknik, dan prosedur yang akan menjamin bahwa peserta didik akan betul-betul mencapai tujuan pembelajaran. dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah keseluruhan pola umum kegiatan pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan peristiwa pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan, secara efektif dan efisien terbentuk oleh paduan antara urutan kegiatan, metode dan media pembelajaran yang digunakan, serta waktu yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. (Wahyudin. N, 2017)

(Helmiati et al., 2012)Berikut adalah uraian tentang beberapa alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan:

1. Team Quiz (Quiz Kelompok)

Strategi ini dapat dikombinasikan dengan metode ceramah. Bermain quiz atau dikenal dengan Strategi Team Quiz adalah kegiatan tanya jawab antar kelompok. Dalam kegiatan bertanya dan menjawab akan terjadi proses belajar yang tidak membosankan. Keterampilan bertanya menjadi penting jika dihubungkan dengan pendapat yang menyatakan “berpikir itu sendiri adalah bertanya”. Bertanya adalah ucapan verbal yang meminta respon orang yang dikenai. Respon yang diberikan dapat

berupa pengetahuan, sampai dengan hal-hal yang memerlukan pertimbangan. Jadi bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong berpikir. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bertanggungjawab siswa terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan. Selain itu juga bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam, proses pembelajaran.

2. *Listening Team* (Tim Pendengar)

Listening Team adalah strategi lainnya yang dapat dikombinasikan dengan metode ceramah. Strategi ini dimaksudkan untuk mengaktifkan seluruh peserta didik dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan tugas yang berbeda-beda kepada masing-masing kelompok. Tujuannya agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan serta siswa hanya bersikap pasif. Strategi ini membantu siswa untuk tetap konsentrasi dan terfokus pada materi yang disampaikan dengan ceramah.

3. *Critical Incident* (Pengalaman Penting)

Strategi ini tepat digunakan untuk memulai pembelajaran (apersepsi), dengan tujuan untuk melibatkan Siswa sejak awal dengan menanyakan pengalaman mereka terkait materi. Critical incident dapat diartikan sebagai kejadian penting, pengalaman yang membekas dalam ingatan.

4. *Information Search* (Mencari Informasi)

Strategi ini dapat diterapkan pada materi-materi yang padat, monoton dan membosankan. Materi dapat diambil dari buku ajar, kliping koran, dst.

5. *Reading Guide* (Pemandu Bacaan)

Sering terdapat kejadian bahwa materi tidak dapat diselesaikan dalam kelas dan harus diselesaikan di luar kelas karena banyaknya materi yang harus diselesaikan. Dalam kondisi semacam itu, strategi ini dapat digunakan secara optimal. Strategi ini memiliki kesamaan dengan strategi information search. Bedanya, strategi ini tepat digunakan untuk pekerjaan rumah, dengan meminta mereka

membaca di rumah dan jawabannya dapat disampaikan secara lisan pada pertemuan berikutnya. Jawaban secara lisan dimaksudkan agar siswa tidak hanya memindahkan jawaban dari buku cetak ke buku tulis mereka. Karena sesungguhnya apa yang ditanyakan, jawabannya ada dalam teks bacaan tersebut. Bila siswa diminta menuliskan jawaban, yang terjadi bisa saja hanya proses pemindahan pengetahuan dari buku cetak ke buku tulis mereka, bukan ke otak mereka.

6. *Jigsaw Learning* (Belajar Model Gergaji)

Jigsaw Learning adalah strategi pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan Jigsaw adalah mengembangkan Kerja tim, keterampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian. Model pembelajaran Jigsaw menggunakan Teknik “pertukaran dari kelompok ke kelompok” (group-to-group exchange) dimana setiap peserta didik mengajarkan sesuatu kepada peserta didik yang lainnya. Dalam proses pengajaran itu terjadi diskusi. Dalam diskusi pasti ditemukan beberapa perbedaan pendapat yang dikarenakan oleh perbedaan pemahaman atas materi yang dipelajari oleh masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, setiap kali seorang peserta didik mengajarkan sesuatu kepada yang lainnya berdasarkan apa yang telah dipelajarinya, akan terjadi timbal balik dari pihak pembelajar berdasarkan materi yang dipelajarinya pula. Strategi ini menarik digunakan jika materi yang Akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh mahasiswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.

7. *Small Group Discussion* (Diskusi Kelompok Kecil)

Strategi ini dimaksudkan agar siswa dapat memahami materi bersama temannya dalam suatu kelompok kecil. Dengan strategi ini diharapkan siswa membangun kerja sama individu dalam kelompok, kemampuan analitis dan kepekaan sosial serta tanggung jawab individu dalam kelompok.

8. *Active Debate* (Debat Aktif)

Debat bisa menjadi satu strategi diskusi yang dapat mendorong pemikiran dan perenungan, terutama bila siswa diharapkan dapat mempertahankan pendapat yang bertentangan dengan keyakinan mereka sendiri. Strategi ini tepat digunakan bila ada dua isu atau permasalahan yang bersifat kontroversial. Misalnya, mendukung model pembelajaran PAIKEM atau model pembelajaran konvensional; mendukung penegakan Negara Islam/Negara kesatuan Republik Indonesia seperti yang sekarang; mendukung penegakan hukum Islam atau pelaksanaan hukum positif seperti sekarang ini; mendukung Poligami/monogami;

9. *Point Counter Point* (Tukar Pendapat)

Strategi ini sangat baik digunakan untuk melibatkan mahasiswa dalam mendiskusikan isu-isu kompleks secara mendalam. Strategi ini mirip dengan debat, hanya saja menggunakan berbagai sudut pandang (perspektif).

10. *Snowballing* (Bola Salju 1-2-4-8-16- dst)

Strategi ini diawali dengan melakukan aktivitas baik itu kegiatan mengamati maupun membaca yang dilakukan secara individu. Kegiatan perorangan ini kemudian dilanjutkan dengan kegiatan kelompok kecil yang terdiri dari dua orang berkembang menjadi empat orang, delapan orang, enam belas orang, dan seterusnya hingga berakhir pada pembagian dua kelompok besar dalam satu kelas.

11. *Socio Drama* (Drama Sosial)

Strategi ini tepat digunakan untuk mengajarkan materi yang menekankan aspek afektif (pembentukan sikap, karakter dan

kepribadian siswa). Strategi ini tepat untuk mengajarkan materi Pendidikan Kewarganegaraan dan akhlak seperti sikap terpuji dan sikap tercela yang dalam kehidupan sehari-hari anak melihat dan bahkan mengalaminya.

12. *Role Play* (Bermain Peran)

Strategi ini baik dipakai untuk mengajarkan materi yang menekankan aspek afektif (pembentukan sikap, karakter dan kepribadian siswa. Strategi ini memiliki kesamaan dengan strategi Sosio drama. Bedanya skenario, peran dan setting cerita disesuaikan dengan materi. Sedangkan dialog dipersiapkan oleh siswa dengan Cara 90 Strategi Pembelajaran menyesuaikan dengan alur cerita. Strategi ini tepat digunakan untuk mengajarkan materi sejarah, baik sejarah nasional maupun Sejarah Peradaban Islam. Selain itu, dapat pula digunakan untuk mengajarkan materi bahasa Indonesia maupun bahasa asing.

13. *Poster Comment* (Komentar Gambar)

Strategi ini tepat untuk menstimulasi dan meningkatkan kreativitas dan mendorong penghayatan siswa terhadap suatu permasalahan. Melalui strategi ini siswa didorong untuk mengungkapkan pendapatnya.

14. *Poster Session* (Pembahasan Gambar)

Poster Session merupakan strategi yang tepat untuk menggali apa yang sedang dipikirkan dan dibayangkan siswa tentang materi serta melatih mereka untuk mengekspresikan apa yang mereka pikirkan dan rasakan.

15. *Prediction Guide* (Tebak Pelajaran)

Strategi ini dapat dikombinasikan dengan metode ceramah. Artinya guru menggunakan metode ceramah, dan pada saat yang sama menggunakan strategi ini. Strategi ini dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Sebelum menyampaikan materi dengan metode ceramah, di awal siswa diminta untuk menebak apa yang akan muncul dalam topik

yang akan disajikan. Selama penyampaian materi siswa diminta untuk mencocokkan hasil tebakan 92 Strategi Pembelajaran mereka dengan materi yang disampaikan oleh guru.

16. *The Power of Two* (Kekuatan Berdua)

Strategi ini digunakan untuk mendorong siswa memiliki kepekaan terhadap pentingnya bekerja sama. Filosofi metode ini adalah “berpikir berdua lebih baik dari pada berpikir sendiri”.

17. *Question Students Have* (Pertanyaan Siswa)

Strategi belajar ini merupakan cara yang aman untuk mengetahui kebutuhan dan harapan-harapan siswa. Strategi ini merupakan salah satu cara yang dapat mendatangkan partisipasi siswa melalui tulisan dari pada secara lisan.

2.2.4 Media Pembelajaran

(Utama Rizal et al, 2016)Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. Di dalam pembelajaran terdapat sebuah proses belajar atau interaksi atau disebut juga proses komunikasi yang dibangun antara guru dengan siswa. Di dalam proses komunikasi inilah, peranan media pembelajaran dapat difungsikan.

A. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media di dalam proses pembelajaran cukup penting 11 dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu peserta didik untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode mengajar akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut, media pembelajaran tidak serta merta digunakan dalam proses pembelajaran, perlu analisis terlebih dahulu sebelum media pembelajaran dipakai dalam proses pembelajaran. Menurut

Hamalik (2008:49) menambahkan bahwa fungsi media pembelajaran, yaitu:

1. Untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam system pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidik

(Ani Cahyadi, 2019) Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan (b) alat penampil atau perangkat keras. Sebagai contoh guru akan mengajarkan bagaimana urutan gerakan melakukan sholat. Kemudian guru tersebut menuangkan ide-idenya dalam bentuk gambar ke dalam selembar kertas, ia menggambar setiap gerakan sholat tersebut dalam kertas tersebut, saat di kelas ia menjelaskannya kepada siswa bagaimana gerakan sholat tersebut dengan cara memperlihatkan poster yang bergambarkan gerakan-gerakan yang telah ia buat sebelumnya. Kemudian siswapun melakukan gerakan sholat dengan apa yang terdapat dalam poster tersebut. Dalam perkembangan selanjutnya poster ini termasuk ke dalam media sederhana.

B. Penggunaan Media Pembelajaran

(Hasan et al., 2021) Penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media yang diharapkan terjadi interaksi antar pembelajar maupun antara pembelajar dengan pengajar. Sebenarnya tidak ada ketentuan kapan suatu media pembelajaran harus digunakan, tetapi para pengajar harus memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna. Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu pengiriman informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa.

2.2.5 Teknologi Pendidikan

(Utama Rizal et al, 2016) Teknologi pendidikan diartikan sebagai suatu proses yang kompleks dan terpadu, yang menyangkut orang, prosedur, ide, alat, dan organisasi untuk menganalisis masalah-masalah yang berkaitan dengan segala aspek belajar manusia, merancang, melaksanakan, mengevaluasi, serta mengelola pemecahan tersebut. Teknologi pendidikan merujuk pada penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan. Teknologi pendidikan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengoptimalkan pengalaman belajar peserta didik.

Dalam konteks teknologi pendidikan, terdapat berbagai macam alat dan aplikasi yang dapat digunakan, seperti:

1. *LMS (Learning Management System)*: Sistem manajemen pembelajaran yang digunakan untuk mengelola materi pembelajaran, tugas, dan evaluasi.

2. *E-learning*: Metode pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti internet dan perangkat lunak untuk menyampaikan materi pembelajaran.

(Kumar Basak et al., 2018) e-learning adalah penggunaan teknologi internet yang dapat memberikan berbagai macam solusi untuk meningkatkan pengetahuan dan kinerja. Ini memfasilitasi dan meningkatkan pembelajaran melalui dan berbasis pada komputer dan teknologi komunikasi. Selain itu juga dapat mendukung pembelajaran dengan menggunakan Wide Area Network (WAN) dan dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang fleksibel.

3. *Virtual Classroom*: Ruang kelas virtual yang memungkinkan peserta didik dan pengajar untuk berinteraksi secara online dan mengakses materi pembelajaran.
4. *Game-based Learning*: Pembelajaran berbasis game yang memanfaatkan elemen game dalam proses pembelajaran.
5. *Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)*: Teknologi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan virtual atau meningkatkan lingkungan fisik dengan elemen digital.
6. *Mobile Learning*: Pembelajaran yang dilakukan melalui perangkat mobile seperti smartphone dan tablet.
7. *Collaborative Tools*: Alat yang digunakan untuk memfasilitasi kerja sama antara peserta didik dan pengajar, seperti Google Docs dan Microsoft Teams.
8. *Video Conference*: Teknologi yang memungkinkan peserta didik dan pengajar untuk berinteraksi secara online melalui video.

Teknologi pendidikan memiliki beberapa manfaat bagi proses pembelajaran, di antaranya adalah:

1. Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran.

3. Memungkinkan pembelajaran berbasis pengalaman dan visual yang lebih interaktif.
4. Meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan pembelajaran.

Namun, penggunaan teknologi pendidikan juga memiliki beberapa tantangan, seperti:

1. Memerlukan keterampilan teknologi yang memadai bagi pengajar dan peserta didik.
2. Memerlukan infrastruktur teknologi yang memadai seperti koneksi internet yang stabil.
3. Memerlukan biaya investasi yang signifikan untuk memperoleh teknologi pendidikan yang diperlukan.
4. Memerlukan perencanaan dan implementasi yang matang agar teknologi pendidikan dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Dalam keseluruhan, teknologi pendidikan dapat membawa banyak manfaat bagi proses pembelajaran, namun penggunaannya harus dipertimbangkan dengan baik agar dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi peserta didik dan proses pembelajaran.

2.2.6 Pembelajaran Penjaskes

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjaskes) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang bertujuan untuk membangun karakter siswa serta meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani. Dalam perkembangan teknologi saat ini, banyak ditemukan berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Penjaskes, salah satunya adalah media digital dan video digital.

Olahraga memang sudah menjadi bagian dari kehidupan setiap manusia. Negara kita Indonesia merupakan salah satu yang mencintai olahraga. Sebab olahraga dapat menyatukan perbedaan yang ada. Berdasarkan undang-undang mengenai Sistem Keolahragaan Nasional, olahraga di Indonesia sendiri terbagi atas: olahraga prestasi, olahraga

rekreasi, olahraga pendidikan dan pendidikan olahraga atau yang kita kenal dengan pendidikan jasmani. Olahraga yang berfokus pada prestasi tertuang dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional (2005) 3 Pasal 13 menyatakan olahraga prestasi merupakan olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan. Berdasarkan undang-undang tersebut, sudah seharusnya sektor olahraga mendapatkan perhatian yang lebih dari pemerintah agar prestasi kita dalam olahraga dapat meningkat atau bahkan bersaing dengan negara lain. (Aguss et al., 2021)

Olahraga merupakan salah satu alat pemersatu bangsa yang dapat membentuk suatu karakter individu maupun kolektif, serta berpengaruh terhadap sector-sektor pembangunan lainnya merupakan potensi yang terdapat dalam olahraga. Olahraga memiliki peran sebagai sebuah mesin character building and nation yang telah teruji, karena olahraga mempunyai fungsi membangun semangat kebangsaan, fisik dan mental sangat dibutuhkan dalam untuk mencapai prestasi yang maksimal dalam melakukan proses pembinaan atlet, (Aguss, 2019)

Menurut Hidayat (2017) olahraga adalah salah satu aspek pembangunan manusia yang juga tidak kalah pentingnya di bandingkan pembangunan lainnya yang merupakan hal pencapaian dan pembangunan indonesia. Perlu kita sadari bahwa melalui olahraga maka kita akan dapat meningkatkan kesegaran jasmani sekaligus rohani bangsa sehingga menumbuhkan sikap sportivitas. Untuk memperoleh SDM yang cerdas dan juga berkualitas tentu harus memiliki kesegaran jasmani dan rohani yang baik dan berkpribadian serta memiliki rasa nasionalisme. Untuk tercapainya manusia Indonesia yang cerdas dibutuhkan suatu pembangunan SDM yang

unggul sehingga bisa bersaing dengan bangsa lain, dan proses tersebut salah satunya dapat diwujudkan dengan olahraga.

2.2.7 Media Digital

Media digital dalam pembelajaran Penjaskes dapat berupa gambar, animasi, grafis, dan lain sebagainya yang ditampilkan melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau smartphone. Menurut Gunawan (2019), media digital dapat membantu memperjelas dan memperkaya materi ajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yasin dan Sunaryo (2017), penggunaan media digital dalam pembelajaran Penjaskes dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, menurut Nurdiyanto (2019), media digital juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Guru dapat menggunakan media digital untuk memberikan instruksi, memberikan umpan balik, dan menguji pemahaman siswa melalui berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi atau perangkat digital.

2.2.8 Video Digital

Video digital juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran Penjaskes. Video dapat menampilkan gerakan-gerakan atau teknik-teknik olahraga secara detail sehingga siswa dapat mempelajari gerakan-gerakan tersebut dengan lebih mudah. Selain itu, menurut Suwartono (2016), video digital juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Istilah video berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, video adalah rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi (KBBI, 2017). Munir mendefinisikan video sebagai teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik sehingga

video tampak seperti gambar yang bergerak. Agnew dan Kellerman dalam kutipan Munir menjelaskan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan gambargambar yang dibaca secara berurutan dengan waktu tertentu sehingga memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Gambar gambar yang digabung tersebut dinamakan frame, kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate dengan satuan fps (frame per second), dan ukuran gambar tersebut disebut disebut dengan resolusi gambar (Munir, 2013).

Secara garis besar video dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: video analog dan video digital. Video analog adalah video yang disimpan dalam bukan komputer seperti bentuk video televisi, video tape, dan film. Video jenis ini memakai sinyal elektrik (gelombang analog) dan biasanya digunakan pada industri pertelevisian. Adapun video digital adalah video yang diproduksi oleh industri komputer dari sederet bilangan 1 dan 0 (biner). Kelebihan video digital dibanding analog adalah pada kualitas gambarnya yang tetap dan tahan lama saat digandakan atau dipindah ke media lain. Penentuan ukuran file dan kualitas video digital dipengaruhi oleh frame rate (kecepatan gerakan gambar), ukuran gambar dan kedalaman warna (Munir, 2013).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Sari (2019), penggunaan video digital dalam pembelajaran Penjaskes di SD meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, siswa juga menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran menggunakan video digital.

2.2.9 Aplikasi Notion

Notion adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengorganisir dan mengelola tugas atau pekerjaan. Selain itu, Notion juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari dan Kurniawan (2020), penggunaan

Notion dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu siswa dalam mengatur dan mengelola waktu belajar. Notion memiliki berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, seperti membuat catatan, mengatur jadwal, membuat checklist, dan lain sebagainya. Dalam penelitian yang sama, Puspitasari dan Kurniawan (2020) juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah dan terorganisir dalam pembelajaran menggunakan Notion.

Notion memungkinkan setiap pengguna agar dapat melihat, mengerjakan dan berinteraksi secara aktif melalui penggunaan beragam fitur di dalamnya. Notion juga sangat mudah untuk diakses karena Notion dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile yang memiliki koneksi internet dan dapat berjalan browser selain itu, Notion juga dapat diakses melalui aplikasi yang ada di desktop maupun mobile secara online maupun offline. Fitur utama dari Notion adalah antar muka yang mudah digunakan, kemudahan dalam melampirkan file, serta fitur yang dapat mempermudah tim untuk melihat status pekerjaan saat ini. Fitur lainnya yang akan membantu proyek ini adalah kemampuan untuk meng export laporan kedalam bentuk laporan yang membantu dalam dokumentasi kegiatan.

2.2.10 Hasil Pembelajaran

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Terdapat definisi tentang hasil belajar dari para ahli pembelajaran yang berbeda-beda. Menurut Bloom (1964) definisi hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain efektif

adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respon), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, preroutine, dan routinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. W. Winkel (Zakky, 2018) mengemukakan bahwa definisi hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. Adapun menurut Sudjana pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2016:63), Hipotesis adalah jawaban sementara atas suatu pertanyaan penelitian, dan pertanyaan penelitian tersebut dirumuskan dalam bentuk pertanyaan Berdasarkan kajian dan pendekatan teoritis di atas, kita dapat membuat hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi Notion dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
2. Penggunaan kombinasi media digital, video digital, dan aplikasi Notion dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Penjaskes.
3. Siswa yang belajar menggunakan media digital, video digital, dan aplikasi Notion cenderung lebih terorganisir dalam waktu dan tugas belajar, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Hipotesis 1 didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan media digital dan video digital melalui aplikasi Notion dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep Penjaskes secara visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hipotesis 2 didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan kombinasi media digital, video digital, dan aplikasi Notion dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif dan kreatif.

Hipotesis 3 didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan aplikasi Notion dapat membantu siswa dalam mengorganisir dan mengelola waktu serta tugas belajar, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Dalam penelitian ini, hipotesis akan diuji dengan menggunakan metode penelitian eksperimental atau quasi-eksperimental dengan menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.