

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO  
TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA TUGASKU  
SEHARI-HARI DI RUMAH KELAS 2 MELALUI DARING DI SD NEGERI  
LATEK BANGIL**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Ni Putu Ferina Mitra Damayanti**

**NIM. 16140113**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**Desember, 2020**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO  
TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA TUGASKU  
SEHARI-HARI DI RUMAH KELAS 2 MELALUI DARING DI SD NEGERI  
LATEK BANGIL**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Strata Satu Sarjana Pendidikan (S. Pd)*

Oleh :

Ni Putu Ferina Mitra Damayanti

NIM. 16140113



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**Desember, 2020**

## HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO  
TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA TUGASKU SEHARI-HARI DI  
RUMAH KELAS 2 MELALUI DARING DI SD NEGERI LATEK BANGIL

SKRIPSI

Oleh :

Ni Putu Ferina Mitra Damayanti

NIM : 16140113

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan

Oleh Dosen Pembimbing



Lutfhiya Fathi Pusposari, M.E  
NIP. 198107192008012008

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 19760803200604100

## HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO  
TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA TUGASKU  
SEHARI-HARI DIRUMAH KELAS 2 MELALUI DARING DI SD NEGERI  
LATEK BANGIL

### SKRIPSI

Disusun oleh

Ni Putu Ferina Mitra Damayanti (16140113)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 Desember 2020 dan  
dinyatakan  
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

#### Panitia Ujian

#### Tanda Tangan

Ketua Sidang

Agus Mukti Wibowo, M.Pd

NIP. 197807072008011021

Sekretaris Sidang

Lutfhiya Fathi Pusposari, M.E

NIP. 198107192008012008

Pembimbing

Lutfhiya Fathi Pusposari, M.E

NIP. 198107192008012008

Penguji Utama

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 197608032006041001

: \_\_\_\_\_

: \_\_\_\_\_

: \_\_\_\_\_

: \_\_\_\_\_

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maliki Malang



Dr. H Agus Maimun, M.Pd

NIP. 196508171998031003

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

*Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*

---

*NOTA DINAS PEMBIMBING*

Hal : Skripsi Ni Putu Ferina Mitra Dmayanti Malang, Desember 2020 Lamp :

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

di Malang

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ni Putu Ferina Mitra Damayanti  
NIM : 16130072  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar SubTema 1 Tugasku Sehari-hari di Rumah Kelas 2 Melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing



**Luthfiya Fathi Pusposari, M.E**  
**NIP. 198107192008012008**

#### SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini ditulis oleh Ni Putu Ferina Mitra Damayanti Mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) sebagai pemenuhan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar strata satu sarjana pendidikan (S.Pd), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar kesarjana pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 9 Desember 2020

Yang membuat pernyataan



Ni Putu Ferina Mitra Damayanti

NIM. 16140113



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan kewajiban sebagai mahasiswa strata satu Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Ucapan syukur tiada henti kulantunkan karena telah memberikan ni'mat sehat, ni'mat rezeki, ni'mat kesempatan untuk belajar hingga jenjang perguruan tinggi. Allah telah memberikan orang-orang yang berharga bagi hidup sehingga menjadikan alasan skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik walaupun masih perlu adanya perbaikan.*

*Teruntuk Suamiku Gusti Naldo yang telah memberikan do'a terbaik dan dukungan selama saya menyelesaikan tugas akhir ini, semoga Allah memberikan kebaikan. Unutk Ayahku, Nyoman Sumitra (wafat) dan mamaku Nuril Mahmudah yang tiada henti memberi do'a dan dukungan selama saya belajar. Terima kasih sudah mengorbankan segalanya untukku, hingga mungkin tidak bisa kugantikan segala pengorbanan tersebut selain do'a yang terbaik kukirimkan setiap hariku. Semoga Allah selalu memberikan kasih sayang pada ayah dan mama.*

*Terima kasih kepada*

*Terima kasih kepada teman dekatku, Rizky Ananda, Tika Yuliati, Amilatus Sholikha yang selalu memberi dukungan dan bantuan serta semangat untukku.*

*Semoga kebaikan*

*Terima kasih kepada teman-teman PGMI UIN Maliki Malang angkatan 2016, semoga persaudaraan kita selalu terjalin walau jarak memisahkan kita.*

## MOTTO

حَسْبُهُ فَمَنْ عَلَى اللَّهِ يَتَوَكَّلْ وَمَنْ

*“Dan barang siapa yang bertawakal kepada Allah Niscaya Allah akan mencukupkan (keperluan) nya.”*

(QS. Ath-Tholaq : 3)





## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alahamdulillah wa shalaatu wa salaamu'ala Rosulillah wa a'ala aalihi wa shohbihi wa man tabi'ahum bi ihsaanin ilaa yaumid diin

Puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahnya-Nya kepada penulis karena dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap hasil belajar Sub Tema Tugasaku Sehari-Hari di Rumah kelas 2 Melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil.

Sholawat serta salam tetap terlimpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad-Shallallahu 'alaihi wa sallam yang membimbing kita ke jalan yang diridhai Allah, yaitu Addiinul Islam. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang berjasa dalam penulisan skripsi ini, diantaranya:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M. Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Ahmad Soleh, M. Ag selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

4. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan semua pikiran dan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulisan skripsi ini selesai.
5. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Affandy, S.Pd, M.Pd selaku kepala SD Negeri Latek Bangil yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
7. Ria Ratna Juwita, S.Pd selaku wali kelas 2A dan Seluruh guru SD Negeri Latek Bangil yang telah membantu dalam penelitian ini.
8. Seluruh teman-teman PGMI angkatan 2016 yang selalu mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tidak sedikit kesulitan yang dihadapi selama penulisan skripsi. Sehingga, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak agar skripsi ini menjadi lebih baik.

Malang, 9 Desember 2020

**Penulis,**

**Ni Putu Ferina Mitra Damayanti**

**NIM. 16140113**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

A	=	ا	Z	=	ز	Q	=	ق
B	=	ب	S	=	س	K	=	ك
T	=	ت	Sy	=	ش	L	=	ل
Ts	=	ث	Sh	=	ص	M	=	م
J	=	ج	Dl	=	ض	N	=	ن
H	=	ح	Th	=	ط	W	=	و
Kh	=	خ	Zh	=	ظ	H	=	ه
D	=	د	`	=	ع	,	=	ء
Dz	=	ذ	Gh	=	غ	Y	=	ي
R	=	ر	F	=	ف			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diphthong

أَوْ = Aw

أَي = Ay

أُو = ü

إِي = î

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1 Penjabaran Orisinalitas Penelitian.....</b>	<b>11</b>
<b>Tabel 2.1 Indikator Dan Materi Subtema Tugasku Sehari-Hari di Rumah..</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 3.1 Posttest Only Control Group Design.....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas SD Negeri Latek Bangil.....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 3.3 Kisi-Kisi Intrumen Tes Soal Pilihan Ganda.....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli.....</b>	<b>62</b>
<b>Tabel 3.5 Bukti Konsultasi Validasi Ahli Intrumen Soal Pilihan Ganda.....</b>	<b>65</b>
<b>Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal.....</b>	<b>66</b>
<b>Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Materi.....</b>	<b>67</b>
<b>Tabel 3.8 Hasil Konsultasi Materi Pembelajaran Berbasis Video.....</b>	<b>68</b>
<b>Tabel 3.9 Aspek Instrumen Validasi Media.....</b>	<b>69</b>
<b>Tabel 3.10 Hasil Konsultasi Validasi Media Pembelajaran Berbasis Video... </b>	<b>71</b>
<b>Tabel 3.11 Kriteria Reliabilitas.....</b>	<b>72</b>
<b>Table 3.12 Hasil Uji Reliabilitas Instrument Soal .....</b>	<b>74</b>
<b>Tabel 4.1 Identitas Sekolah SD Negeri Latek Bangil .....</b>	<b>83</b>
<b>Tabel 4.2 Statistik Posttest Kelas Eksperimen.....</b>	<b>84</b>
<b>Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Data Hasil Post Test Kelas Eksperimen.....</b>	<b>85</b>
<b>Tabel 4.4 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Experiment Berdasarkan Kkm.....</b>	<b>86</b>
<b>Tabel 4.5 Tabel Statistik Kelas Kontrol.....</b>	<b>87</b>
<b>Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....</b>	<b>88</b>
<b>Tabel 4.7 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Berdasarkan Kkm.....</b>	<b>90</b>
<b>Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Menggunakan Spss Versi 20 .....</b>	<b>92</b>
<b>Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas <i>Oneway Anova</i>.....</b>	<b>94</b>
<b>Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis.....</b>	<b>96</b>
<b>Tabel 4.11 Rata-Rata <i>Paired Samples Statistic</i>.....</b>	<b>97</b>
<b>Tabel 5.1 Kategori Hasil Belajar.....</b>	<b>102</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Luar Aplikasi <i>Kinemaster</i> .....	35
Gambar 2.2 Proses Pengeditan Video Dengan Aplikasi <i>Kinemaster</i> .....	35
Gambar 2.3 Penjabaran Kerangka Berfikir .....	50
Gambar 4.1 Rekapitulasi Skor Posttest Kelas Eksperimen .....	86
Gambar 4.2 Rekapitulasi Skor Posttest Kelas Kontrol .....	89



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Hasil Nilai Kelas 2 Tema 1 dan Tema 2**
- Lampiran 2 Bukti Konsultasi Skripsi**
- Lampiran 3 Surat Pra-Penelitian**
- Lampiran 4 Surat Izin Penelitian**
- Lampiran 5 Surat Telah Melakukan Penelitian**
- Lampiran 6 Surat Validasi Soal**
- Lampiran 7 Surat Validasi Media**
- Lampiran 8 Surat Validasi Isi Materi Video Pembelajaran**
- Lampiran 9 Konsultasi Validator Soal**
- Lampiran 10 Konsultasi Validator Media**
- Lampiran 11 Konsultasi Validator Isi Materi Vido Pembelajaran**
- Lampiran 12 Hasil Validasi Intrumen Soal**
- Lampiran 13 Hasil Validasi Media Video**
- Lampiran 14 Hasil Penilaian Validator Ahli Isi Materi Video Pembelajaran**
- Lampiran 15 Konsultasi Ahli Materi Video Pembelajaran**
- Lampiran 16 Gambaran Media Pembelajaran Video**
- Lampiran 17 Hasil Analisis Validasi Butir Soal Pilihan Ganda**
- Lampiran 18 Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen (2A)**
- Lampiran 19 Penghitungan Statistik Kelas Eksperimen (2A)**
- Lampiran 20 Hasil Belajar Pengerjaan Posttest Kelas Experiment**
- Lampiran 21 Hasil Belajar Posttest Kelas Kontrol (2B)**
- Lampiran 22 Penghitungan Statistik Kelas Kontrol (2B)**
- Lampiran 23 Hasil Belajar Pengerjaan Posttest Kelas Kontrol**
- Lampiran 24 Uji Validitas Dan Reliabilitas**
- Lampiran 25 Hasil Uji Homogenitas**
- Lampiran 26 Hasil Uji Hipotesis**
- Lampiran 27 RPP (Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran)**
- Lampiran 28 Dokumentasi**
- Lampiran 29 Dokumentasi Pembelajaran Di Kelas 2A (Experimen)**



**Lampiran 10 Dokumentasi Pembelajaran Di Kelas 2b (Kontrol)**

**Lampiran 31 Biodata Mahasiswa**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Hipotesis Penelitian .....	10
F. Ruang Lingkup Penelitian .....	10
G. Orisinalitas Penelitian .....	11
H. Definisi Operasional .....	14
I. Sistematika Pembahasan .....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>
A. Landasan Teori .....	17
1. Media Pembelajaran .....	17
2. Media pembelajaran berbasis Video.....	24
3. Hasil Belajar .....	27
4. Aplikasi Edit Video <i>Kinemaster</i> .....	34
5. Tematik .....	35
6. Kompetensi Dasar, Indikator dan materi Subtema Tugas Sehari-hari di Rumah .....	40
B. Kerangka Berfikir .....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>52</b>
A. Lokasi Penelitian.....	52
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	52
C. Variabel Penelitian.....	54

D. Populasi Dan Sampel .....	55
E. Data dan Sumber data .....	56
F. Intrumen Penelitian .....	57
G. Teknik Pengumpulan Data .....	60
H. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	62
I. Analisis Data .....	76
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>83</b>
A. Gambaran Objek Penelitian.....	83
1. Diskripsi Sekolah.....	83
B. Hasil Penelitian.....	85
1. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (Kelas 2A SD Negeri Latek Bangil).....	85
2. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Kelas 2B SD Negeri Latek Bangil).....	88
3. Hasil Analisis Data .....	91
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>99</b>
A. Hasil Belajar Kelas 2 A (Kelas Eksperimen) dan Kelas 2 B (Kelas Kontrol) Materi SubTema Tugasku Sehari-hari di Rumah di SD Negeri Latek Bangil. ....	99
B. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar SubTema 1 Tugasku Sehari-hari di Rumah .....	1055
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>115</b>
A. Kesimpulan.....	115
B. Saran.....	116

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## ABSTRAK

Mitra Damayanti, Ni Putu Ferina. 2020. “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap hasil belajar Sub Tema Tugasku Sehari-Hari di Rumah kelas 2 Melalui Daring Di SD Negeri Latek Bangil*”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Luthfiya Fathi Pusposari, M. E.

---

Proses belajar mengajar merupakan upaya guru untuk mengorganisir lingkungan belajar dengan tujuan pembelajaran mampu tercapai. Ada banyak faktor yang mampu mempengaruhi proses belajar mengajar diantaranya ialah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini dapat memperjelas penyajian materi serta lebih efisien, salah satunya ialah media pembelajaran berbasis video.

Tujuan penelitian ini ialah antara lain : (1) mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar Subtema Tugasku sehari-hari di rumah siswa kelas 2 melalui Daring Pada kelas kontrol dan kelas eksperimen di SD Negeri Latek Bangil (2) mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas 2 melalui daring Pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video pada materi SubTema tugasku sehari-hari di rumah Melalui Daring di di SD Negeri Latek Bangil.

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti yakni pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen dengan bentuk *Posttest Only Control Group Design*. Bentuk ini memberikan perlakuan yang berbeda pada 2 kelas yaitu kelas control dan kelas eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 SD Negeri Latek Bangil dan kelas 2A jumlah siswa 20 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas 2B Jumlah siswa 20 sebagai kelas control yang tidak diberikan perlakuan. Instrumen yang digunakan ialah tes dalam bentuk soal pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan metode statistic *Independent Sampel T test* untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan video pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh dan perbedaan yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar SubTema tugasku sehari-hari di rumah kelas 2 ditunjukkan dengan (1) hasil belajar siswa kelas control dan eksperimen setelah diberikan perlakuan yang berbeda ada perbedaan yang signifikan, yaitu kelas control adalah 78,6 dan kelas eksperimen 87,8. Nilai tersebut memiliki selisih point 9,2. (2) ditunjuksn dari hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sampel T test* dengan nilai sig. (2-tailed)  $0,003 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, serta ditunjukkan meningkatnya hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran berbasis video pada tema 3 Subtema 1 tugasku sehari-hari di rumah pada kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran, Video dan Hasil Belajar*

## ABSTRACT

Mitra Damayanti, Ni Putu Ferina. 2020. "*The Influence of Using Video-Based Learning Media on the learning outcomes of the Sub-Theme of My Daily Duty at Class 2 Home through Online at SD Negeri Latek Bangil*". Thesis. Islamic Elementary School Teacher Education Department, Faculty of Tarbiyah Teaching Science, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Luthfiya Fathi Pusposari, M. E.

---

The teaching and learning process is the teacher's effort to organize a learning environment. So, the learning objectives can be achieved. Many factors influenced the teaching and learning process, including media learning. The use of media learning clarified the presentation of the material to be more efficient, one of which is video-based learning media.

The objectives of this study were: (1) to determine the effect of using video-based learning media on the learning Result of the sub-theme of My Daily Assignments At Home for grade 2 students through online in a control class and experimental class at State Elementary School of Latek Bangil (2) to determine the differences in student learning Result in 2nd grade of class via online in a control class and the experimental class using video-based learning media on the Sub-theme material of My Daily Assignments At Home at State Elementary School Latek Bangil.

The approach used by the researcher is a quantitative approach with a quasi-experimental research type in the form of Posttest Only Control Group Design. This form provides different treatment to 2 classes, namely the control class and the experimental class. The research subjects were students in grade 2 in State Elementary School Latek Bangil in class 2A with 20 students as the experimental class who were given treatment and class 2B. The number of students was 20 as the control class who were not given treatment. The instrument used is a test in the form of multiple-choice questions. The data analysis technique used the statistical method Independent Sample T-test to determine the effect of the use of instructional videos.

The results of this study indicate that there are a significant influence and difference from the use of video-based learning media on the learning Result of my daily assignment at home in class 2 indicated by (1) the learning Result of control and experimental class students after being given different treatments there are significant differences, namely, the control class was 78.6 and the experimental class was 87.8. This value has a point difference of 9.2. (2) indicated from the results of hypothesis testing using the Independent Sample T-test with a sig. (2-tailed) 0.003 <0.05 so it was rejected and accepted, and it shown that student learning Result improved after applying video-based learning media on theme 3 Sub-theme 1 of my daily tasks at home in grade 2 via online at SD Negeri Latek Bangil.

**Keywords:** *Learning Media, Videos and Learning Result*



## مستخلص البحث

ميتر دامايانتي، ني بوتو فيرينا. 2020. تأثير استخدام وسائط التعليم بالفيديو على نتائج التعليم بالمادة الأعمال اليومية في المنزل لصف الثاني في المدرسة الابتدائية الحكومية لاتك بانغيل. البحث الجامعي. قسم التعليم المدرسة الابتدائية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية مالانج. المشرف : لطفية فاتني فوسفوساري الماجستير.

كلمة الأساسية : وسائط التعليم ونتائج التعليم. عملية التعليم المتعلم هي جهد المعلم لتنظيم بيئة تعليمية بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم. هناك العديد من العوامل التي يمكن أن تؤثر على عملية التعلم ، بما في ذلك وسائط التعلم. يستخدم وسائط التعلم هذه إلى توضيح طريقة عرض المواد ويكون أكثر كفاءة ، وإحدى هذه الوسائط هي وسائط تعليمية على الفيديو.

أهداف هذا البحث منها : معرفة استخدام وسائط التعليم بالفيديو على نتائج التعليم بالمادة الأعمال اليومية في المنزل لصف الثاني عبر الإنترنت في الصف الضابط والفصل التجريبي باستخدام وسائط التعليم على الفيديو في المدرسة الابتدائية الحكومية لاتك بانغيل.

المنهج الذي يستخدمها الباحثة هي منهج الكمي بنوع بحث الشبه تجريبي مع شكل تصميم مجموعة التحكم فقط بعد الاختبار. يوفر هذا النموذج معالجة مختلفة لصفين ، وهما صف الضابط والصف التجريبي. موضوعات البحث طلاب في الصف الثاني والمدرسة الابتدائية الحكومية لاتك بانغيل A2 بعدد عشرون الطلاب كصف تجريبي تم إعطاؤه المعاملة والصف B2 بعدد عشرون كصف الضابط لم يتم التعامل معها. الأداة المستخدمة هي اختبار في شكل أسئلة الاختيار من متعدد. استخدمت تحليل البيانات الطريقة النموذج T إحصائي مستقل اختبار لتحديد تأثير استخدام تعليم الفيديو.

نتائج البحث يدل هناك تأثير كبير لاستخدام وسائط التعلم على الفيديو على (1) نتائج البحث بالمادة الأعمال اليومية في المنزل لصف الثاني يدل بنتائج التعليم صف الضابط وصف تجريبي بعد إعطاؤه مختلفة هناك مختلفة كبيرة، يعني صف الضابط هو 78،6 وصف تجريبي 87،8. تلك النتيجة لها فرق نقاط 9.2. (2) يدل من المشار إليها من نتائج اختبار الفرضيات باستخدام اختبار T مزدوج للعينة مع قيمة. (نو طرفين)  $0.003 > 0.05$  لذلك  $H_0$  تم رفضه وقبوله ، ويظهر أنه ترقية نتائج التعليم الطلاب تطبيق وسائط التعليم على الفيديو على المادة أعمال اليومية في المنزل لصف الثاني في المدرسة الابتدائية الحكومية لاتك بانغيل.



## BAB 1 PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Belajar ialah suatu rangkaian tindakan yang dilakukan oleh seseorang sehingga tercapainya perubahan tingkah laku secara menyeluruh. Perubahan yang akan yang diharapkan antara lain seperti bertambahnya ilmu pengetahuan dan penambah wawasan intelektual. perubahan tersebut terjadi secara bertahap dan akan berguna bagi kehidupan maupun proses belajar selanjutnya.<sup>1</sup>

Belajar sendiri selalu berhubungan dengan pengajaran, sehingga dua konsep ini akan membentuk pengalaman belajar. Tiga unsur yang ada dalam proses belajar mengajar yaitu; tujuan pengajaran, proses selama belajar mengajar, dan hasil belajar. Unsur tersebut mampu disimpulkan menjadi suatu tindakan untuk mengukur apakah tujuan pengajaran telah dapat dipahami oleh siswa dengan dilihat dari hasil belajar. setelah melalui rangkaian proses belajar mengajar dan dapat dilihat apakah telah tercapai efektifitas proses belajar tersebut untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan intruksional.<sup>2</sup>

Hasil belajar ialah rangkaian penilaian untuk menentukan nilai terhadap suatu objek yang dilandasi oleh krtiteria tertentu, dalam hal ini Penilaian tersebut mengarah pada pencapaian siswa. Hasil belajar siswa di dasari oleh perubahan tingkah laku dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

---

<sup>1</sup> Slameto, *“Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya”*, ( Jakarta : PT Rineka Cipta 2003), hlm.2-3

<sup>2</sup> Nana Sudjana, *“Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar”*, ( Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 2

Keberhasilan belajar siswa memiliki faktor dalam pencapaiannya yakni faktor internal dan eksternal.

Pembelajaran saat ini telah menerapkan K-13 ( Kurikulum 2013 ) dimana hal tersebut lebih mengutamakan pemahaman, *skill*, dan pendidikan berkarakter sehingga siswa mampu memahami materi serta aktif dalam pembelajaran. Sebagai guru juga memiliki peran penting dalam tercapainya keberhasilan pembelajaran. Sehingga kreatifitas guru berperan besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran, baik dalam menempatkan metode, strategi, media yang tepat. Media pembelajaran merupakan komponen yang tepat untuk membantu guru dalam bentuk fisik dalam menyampaikan materi. Menurut Arsyad bahwasannya media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian siswa sehingga siswa menjadi tertarik serta termotivasi, sehingga pembelajaran dengan mudah disampaikan oleh siswa. Maka media pembelajaran mampu menunjang tujuan pembelajaran.<sup>3</sup>

Tujuan pembelajaran saat ini mengalami *culture shock* sehingga proses pembelajaran menjadi terganggu. Peralunya adanya pandemi Covid-19 ini memiliki dampak yang cukup besar bagi kehidupan manusia mulai dari bidang ekonomi, bidang industry dan tentunya pada bidang pendidikan. Menteri pendidikan dan kebudayaan yakni Nadiem Makariem mengumumkan pada Surat Edaran pada tanggal 17 maret 2020 bahwasannya seluruh kegiatan pembelajaran di sekolah

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali, 2010), hlm.60

dialihkan menjadi belajar di rumah (*Study From Home*), upaya ini dilakukan untuk memutus rantai penyebaran virus Covid-19.<sup>4</sup>

Banyak persoalan yang dialami guru, murid, dan orang tua terkait pembelajaran daring. Pada Webinar Belajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19 yang diselenggarakan UM melalui aplikasi Zoom pada tanggal 13 Juni 2020. Guru Besar FIP UM Prof. Dr. Sa'dun Akbar, M.Pd mengatakan beberapa faktor adanya problem dalam praktik pembelajaran daring di SD. Pertama, kurangnya penguasaan teknologi baik dari guru maupun orang tua. Kedua, terbatasnya jaringan internet di rumah. Ketiga, guru masih terikat dengan buku kurikulum sehingga kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran kurang. Keempat, adanya keraguan dalam evaluasi hasil pembelajaran di rumah, berawal dari siswa yang nilainya rendah saat di sekolah, akan tetapi di rumah nilai tugas meningkat, hal ini diduga adanya keterlibatan orang tua. Kelima, buku edaran kemendikbud terkait belajar di rumah terlalu detail, sehingga kurang adanya kreativitas guru. Keenam, orang tua mengalami stress dalam mendampingi anak-anak belajar di rumah karena banyaknya tugas-tugas yang diberikan pada murid dimasa pandemi.<sup>5</sup>

Problematika dalam pembelajaran daring sangat dirasakan oleh guru, siswa, maupun orang tua. Hal ini berdasarkan wawancara yang dilakukan pada guru kelas

---

<sup>4</sup> Kemendikbud, SE Kemendikbud: *Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19*, diakses di <http://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19> pada 27 Juni 2020 pukul 07.13 WIB

<sup>5</sup> Sa'dun Akbar, "problematic pembelajaran daring", (dipresentasikan dalam webinar : Belajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19, Malang 13 Juni 2020

2 SD Negeri Latek Bangil, ibu Ria Ratna Yunita, S.Pd mengenai proses pembelajaran daring :

“sempat merasakan kebingungan dalam bagaimana cara yang efektif untuk menyampaikan materi ke anak-anak. Untuk mediapun saya kurang menguasai. Jadi selama ini hanya melalui WhatsApp saja, anak-anak hanya saya beri tugas membaca di buku tema, lalu mengerjakan yang ada di buku tema maupun LKS, setelah itu hasil kerjaan di foto dan di share di grup. Kendalanya banyak kadang anak-anak ada yang males-malesan ngerjakannya jadi jawabannya asal-asalan, ada pula yang sudah ngirim pertama di grup pekerjaannya di contoh oleh teman yang lain. Kalau untuk ulangan biasanya saya bagikan kertas soal ujian, lalu saya datangi rumah salah satu wali murid, jadi anak-anak silakan ambil kertas soalnya di rumah Rafi, misalnya. Nanti hasilnya di kumpulkan di rumah Rafi nanti baru saya ambil. Hasil belajarnya pun jika tarik rata-rata kelas sangat turun.”<sup>6</sup>

Berdasarkan dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti ada permasalahan dalam pembelajaran daring tematik kelas 2 di SD Negeri Latek Bangil pada masa pandemi Covid-19. Keterbatasan media merupakan masalah utama yang perlu dibenahi guna menunjang pembelajaran online di rumah. Guru membutuhkan media untuk memudahkan guru dan murid dalam memahami materi di buku tematik. Banyaknya tugas tanpa adanya penjelasan langsung menjadikan terjadinya salah sasaran. Akibatnya siswa tidak paham materi apa yang sedang ia pelajari sehingga hasil pekerjaan tugas yang diberikan guru tidak sepenuhnya sampai dimengerti oleh peserta didik. Untuk melihat karakteristik kesamaan dalam kelas 2 yaitu kelas 2A dan 2B maka dapat dilihat rata-rata nilai untuk pembelajaran sebelumnya yaitu tema 1 dan tema 2, memiliki nilai yang kurang dari 75 sert nila

---

<sup>6</sup> Ratna, S.Pd, wawancara mengenai problematika pembelajaran secara daring, 2 Agustus 2020 pukul 16.07 WIB.

kedua kelas tersebut relatif sama. Daftar nilai pembelajaran sebelumnya ada pada lampiran.

Menyikapi hal tersebut media pembelajaran yang cocok digunakan guna meningkatnya hasil belajar siswa terutama yang mudah untuk pembelajaran online (*study at home*) dalam era pandemic Covid-19 yaitu media pembelajaran Berbasis Video. Media pembelajaran berbasis Video merupakan audio visual yang dapat di rasakan dengan indera pendengaran sekaligus penglihatan. Arsyad mengatakan video merupakan kumpulan gambar dalam frame, frame tersebut di proyeksikan melalui lensa proyektor dengan cara mekanis sehingga pada layar frame tersebut gambar menjadi bergerak.<sup>7</sup>

Keterkaitan antara tema tugas sehari-hari dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video ialah kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik yang mengutamakan kegiatan mengamati, kegiatan mengamati meliputi membaca, mendengar dan melihat. Media video disini memadukan antara mendengar dan melihat, sehingga media ini sangat bagus dan sesuai jika digunakan pada kurikulum 2013. Alasan ketiga dipilihnya media video adalah berkaitan dengan fungsi media pembelajaran yaitu fungsi fiksatif, menurut Gerlach dan Ely fungsi fiksatif yang berkaitan dengan kemampuan media menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, fungsi manipulatif yang berkaitan dengan kemampuan media yang dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, dan

---

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm 60



fungsi distributif yang berkaitan dengan kemampuan media dalam menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Media video disini memenuhi kriteria dari ketiga fungsi tersebut. Disamping itu fungsi lain dari media video adalah dapat menghilangkan verbalisme yang hanya bersifat kata-kata. Media video disini dapat memvisualisasikan materi pelajaran/pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media video disini sangat bagus jika digunakan sebagai media tambahan pada kurikulum 2013.

Dengan penayangan video, pelajar dapat merasa seolah-olah mereka berada atau turut serta dalam suasana yang digambarkan. Dalam subtema 1 tugas sehari-hari di rumah indikator dalam pembelajaran PJOK cara menendang bola dan cara mengiring bola, sikap apa yang sesuai dengan tugas sehari-hari di rumah dengan cara mengamati beberapa adegan kegiatan di rumah tersebut dalam video, adapun pembelajaran SBdP mengamati benda-benda yang mampu menimbulkan bunyi irama, serta contoh dari suara yang ditimbulkan oleh benda tersebut. Materi dalam yang disajikan dalam bentuk video Kiranya dapat membantu pelajar membayangkan, melihat, serta meniru cara menendang bola dan mengiring bola, mengamati benda yang dapat menimbulkan bunyi irama di samping itu video juga diharapkan memberi pengalaman kepada para pelajar secara visual.<sup>8</sup>

Banyak penelitian sebelumnya yang menggunakan Media pembelajaran berbasis Video yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Seperti penelitian

---

<sup>8</sup> Agustiniingsih, " Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar" Jurnal Pancaran, Vol. 4, No 1, Hal 55-68, Februari 2015



yang dilakukan oleh Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, A. Zaenuddin pada tahun 2016, peneliti menggunakan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Yaitu rata-rata kelas eksperimen mencapai 80,63. Kesimpulannya penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Busyaeri dan kawan-kawan ada pengaruh dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Video.

Penelitian lain yang menggunakan Media pembelajaran berbasis Video terhadap hasil belajar ialah penelitian yang dilakukan Nur Atikah pada tahun 2018, peneliti menggunakan Media pembelajaran berbasis Video terhadap hasil belajar siswa pada konsep sifat-sifat cahaya. Penelitian menunjukan bahwa Media pembelajaran berbasis Video memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan persentase 82,23.

Berdasarkan penjabaran yang telah di sampaikan, maka ketertarikan peneliti dalam melakukan suatu penelitian yakni implementasi Media pembelajaran berbasis Video. Sehingga judul dalam penelitian yakni **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar SubTema 1 Tugasku Sehari-hari di Rumah Kelas 2 Melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah sebagai berikut ;

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran SubTema Tugasku sehari-hari di rumah pada kelas 2 Melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil ?
2. Apakah ada Perbedaan penggunaan media pembelajaran berbasis video pada SubTema Tugasku sehari-hari di rumah antara kelas 2 A (kelas eksperimen) dan kelas 2 B (kelas kontrol) Melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan diatas, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada SubTema Tugasku sehari-hari di rumah kelas 2 A (kelas eksperimen) dan kelas 2 B (kelas kontrol) Melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil.
2. Untuk mengetahui perbedaan penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap hasil belajar siswa pada SubTema Tugasku sehari-hari di rumah antara kelas 2 A (kelas eksperimen) dan kelas 2 B (kelas kontrol) Melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat yang diharapkan oleh peneliti, sebagai berikut :

1. Manfaat secara Teoritis

Hasil penelitian ini berguna untuk melihat atau menguji pemakaian Media Pembelajaran Berbasis Video melalui daring pada SubTema Tugas sehari-hari di rumah kelas 2 A (kelas eksperimen) dan kelas 2 B (kelas kontrol)

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi sekolah

Sebagai inspirasi bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran. sebagai upaya untuk menghasilkan pembelajaran daring yang lebih efektif, sesuai dengan perkembangan anak dalam meningkatkan hasil belajar.

### b) Bagi pendidik

Sebagai masukan dalam menentukan metode dan model untuk pembelajaran yang lebih berinovasi untuk peningkatan hasil belajar serta pendidikan.

### c) Bagi peserta didik

Menambah pengalaman belajar yang lebih bervariasi untuk meningkatkan kemampuan memahami materi siswa sehingga ada pengaruh dalam peningkatan hasil belajar.

### d) Bagi peneliti

Menambah pengalaman dan pengetahuan baru untuk Media Pembelajaran Berbasis Video serta sebagai persiapan untuk menjadi pendidik yang professional dan kreatif.

### E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis memiliki asal dari 2 kata yakni “*hypo*” yang artinya dibawah dan “*thesa*” yang maknanya kebenaran. Maka hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban atau dugaan yang bersifat sementara terkait permasalahan peneliti, sampai ada pembuktian melalui data yang terkumpul.<sup>9</sup>

1. **H<sub>0</sub>** : “Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa kelas 2 pada pembelajaran SubTema Tugasku sehari-hari di rumah pada kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil”
2. **H<sub>a</sub>** : “Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa kelas 2 pada pembelajaran SubTema Tugasku sehari-hari di rumah pada kelas 2 Melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil”

### F. Ruang Lingkup Penelitian

Agar tidak adanya permasalahan mengenai penelitian yang dilakukan, maka diperlukan adanya batasan Ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian : Eksperimen Semu
2. Populasi Penelitian : Siswa Kelas 2 SD Negeri Latek Bangil
3. Variabel Penelitian :
  - a. Variabel independen (variabel bebas) yaitu Media Pembelajaran Berbasis Video

---

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, ( Jakarta : PT Rineka Cipta, 2014) hlm. 110

- b. Variabel dependen ( variabel terikat ) yaitu hasil belajar SubTema Tugasku sehari-hari di rumah, siswa kelas 2 SD Negeri Latek Bangil

4. Tempat Penelitian : SD Negeri Latek Bangil

5. Materi : SubTema Tugasku sehari-hari di rumah

### G. Orisinalitas Penelitian

Sebagai bentuk bukti orisinalitas dalam penelitian ini, peneliti melakukan beberapa kajian mengenai penelitian terdahulu ( *Literatur Review* ), tujuannya untuk melihat adakah persamaan serta perbedaan dalam kajian penelitian yang akan dilakukan. Diantara penelitian terdahulu menurut peneliti ada kemiripan, yaitu :

**Tabel 1.1 Penjabaran Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Dwi Yunita, Dkk, Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa SMP Negeri 1 Turi, Jurnal LP3M, Sosiohumaniora, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif</li> <li>• Variabel bebas yaitu <i>Video</i></li> <li>• Variabel terikatnya hasil belajar</li> <li>• Menggunakan jenis eksperimen quasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objeknya SMP Negeri 1 Turi.</li> <li>• Mata pelajaran IPA</li> </ul>	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap hasil belajar Sub Tema Tugasku Sehari-Hari di Rumah kelas 2 Melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil.
2.	Gustiar Aldi Septiana, penggunaan media video teradap hasil belajar siswa padamata pelajaran fiqih (Studi Eksperimen di MTs Raudlatul Ulum Pasirgadung - Mancak), skripsi, Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif</li> <li>• Variabel bebas yaitu media <i>video</i></li> <li>• Variabel terikatnya hasil belajar</li> <li>• Menggunakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objeknya di MTs di MTs Raudlatul Ulum Pasirgadung – Mancak</li> <li>• Mata pelajaran fiqih ranah Mts</li> </ul>	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap hasil belajar Sub Tema Tugasku Sehari-Hari di Rumah kelas 2 Melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil.



No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Sultan Maulana Hasanuddin Banten 2018	jenis eksperimen quasi.		
3.	Puput Istiqomah, dkk, Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Suhu dan Kalor Pada Siswa Kelas X Man 1 Palu, jurnal LP3M, Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Tadulako 2019.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif</li> <li>• Variabel bebas yaitu Model <i>Video</i></li> <li>• Variabel terikatnya hasil belajar</li> <li>• Menggunakan jenis eksperimen quasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objeknya dan subjeknya Kelas XI MAN 4 Aceh</li> <li>• Mata pelajaran Fisika ranah SMA</li> </ul>	
4.	Sokhibul Anshor, Penggunaan media pembelajaran video terhadap aktivitas dan hasil belajar geografis siswa XI IPS di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, Skripsi, Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Social Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bandar Lampung 2019	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif</li> <li>• Variabel bebas yaitu <i>Video</i></li> <li>• Variabel terikatnya hasil belajar</li> <li>• Menggunakan jenis eksperimen quasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objeknya siswa XI IPS di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung</li> <li>• Pembelajaran Geografi ranah SMA</li> </ul>	
5.	Akhmad Busyaeri, dkk, Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di Syekh Nurjati Cirebon, Jurnal Pendidikan, jurusan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif</li> <li>• Menggunakan media <i>Video</i></li> <li>• Menggunakan jenis eksperimen quasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objek penelitian Siswa Kelas IV Syekh Nurjati Cirebon</li> <li>• Mata pelajaran IPA</li> </ul>	

Untuk mengetahui orisinalitas penelitian yang penulis lakukan, dalam hal ini akan dicantumkan dengan penjabaran deskriptif penelitian terdahulu yang satu tema pembahasan. Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Yunita, Dkk dengan



judul Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa SMP Negeri 1 Turi, Jurnal LP3M, Sosiohumaniora, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta 2018. Kesamaannya ialah menggunakan Media video untuk melihat adakah pengaruh hasil belajar. Perbedaannya terletak pada objek yang dilakukan peneliti serta peneliti melakukan penelitian dengan daring.

Penelitian yang dilakukan oleh Gustiar Aldi Septiana, penggunaan media video teradap hasil belajar siswa padamata pelajaran fiqih (Studi Eksperimen di MTs Raudlatul Ulum Pasirgadung - Mancak), skripsi, Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten 2018, Kesamaannya ialah menggunakan Media video untuk melihat adakah pengaruh hasil belajar. Perbedaannya terletak pada objek yang dilakukan peneliti serta peneliti melakukan penelitian dengan daring. Selanjutnya ada Penelitian yang dilakukan Puput istiqomah, dkk, Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Suhu dan Kalor Pada Siswa Kelas X Man 1 Palu, jurnal LP3M, Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Tadulako 2019, perbedaannya ialah terletak pada variable Y yang digunakan. Penulis melakukan penelitian untuk melihat pengaruh hasil belajar serta Perbedaannya terletak pada objek yang dilakukan peneliti serta peneliti melakukan penelitian dengan daring.

Sokhibul Anshor juga melakukan peneliatian dengan judul Penggunaan media pembelajaran video terhadap aktivitas dan hasil belajar geografis siswa XI IPS di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, Skripsi, Program Studi Pendidikan

Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Social Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bandar Lampung 2019. Penulis melakukan penelitian untuk melihat pengaruh hasil belajar serta Perbedaannya terletak pada objek yang dilakukan peneliti serta peneliti melakukan penelitian dengan daring. Terakhir ada penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Busyaeri, dkk, Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di Syekh Nurjati Cirebon, Jurnal Pendidikan, jurusan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon 2016. Adapun perbedaan yang mendasari dengan penelitian ialah, peneliti lebih konsen mengkaji hasil belajar pembelajaran tematik tema tiga subtema satu dan dilakukan pada pembelajaran daring.

#### **H. Definisi Operasional**

Menghindari kekeliruan dalam memahami terkait istilah yang telah ada, Maka dari ini penulis perlu di sampaikan penegasan baerkaitan dengan judul penelitian berupa pembahasan istilah-istilah sebagai berikut :

##### **1. Pembelajaran Tematik**

Tematik merupakan salah satu jenis pendekatan pembelajaran terpadu atau bias disebut sebagai *integrated learning* yang di aplikasikan pada jenjang sekolah SD/MI untuk kelas rendah yaitu kelas 1, 2 dan 3. Tematik juga mengarah pada konsep yang kontekstual sesuai dengan

kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memudahkan siswa untuk mengimplementasikannya di kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat.

## 2. Media Pembelajaran Berbasis Video

Media pembelajaran berbasis Video merupakan audio visual yang dapat di rasakan dengan indera pendengaran sekaligus penglihatan. Video merupakan kumpulan gambar dalam frame, frame tersebut di proyeksikan melalui lensa proyektor dengan cara mekanis sehingga pada layar frame tersebut gambar menjadi bergerak.

## 3. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah suatu proses penilaian untuk mengetahui, mengevaluasi hasil dari materi pembelajaran yang sudah disampaikan kepada murid. Sehingga dapat diukur bagaimana tingkat hasil belajar setiap siswa terkait materi yang telah didapat. Penentuan siswa tersebut faham atau belum dan masih belum memahami ialah dengan melihat hasil belajar berupa ujian, tes, atau ulangan harian. Hasil belajar dapat di bagi menjadi 3 bagian diantaranya 1) keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pengertian, 3) sikap dan keinginan. Gagne juga membagi hasil belajar menjadi 5 kategori antara lain : a) informal verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan motorik.

### **I. Sistematika Pembahasan**

Skripsi ini memiliki bagian-bagian menjadi 5 bab yang masing-masing bab terdiri dari beberapa sub-sub bab yang satu diantara lainnya saling berhubungan.

Adapun sistematika pembahasan sebagai berikut :

- BAB I : Pendahuluan yang diberisikan beberapa kejelasan serta deskripsi secara menyeluruh terkait isi penulisan proposal, yang dimulai dengan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, orisinalitas peneltian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.
- BAB II : Kaian Teori Berisi tetang kajian teoritik tentang Media pembelajaran berbasis *Video* hasil belajar danmateri Tematik subtema Tugasku sehari-hari di rumah
- BAB III : Metode Penelitian, berisi tentang lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen peneltian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas, analisis data dan prosedur penelitian.
- BAB IV : Paparan Data dan Hasil Penelitian, berisi tentang deskripsi data yang disajikan denganxtopik sesuai dengan pertanyaan penelitian dan hasil analisis data.
- BAB V : Pembahasan, berisi tentang hasil penelitian, dan membahas terhadap temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan di bab 4.
- BAB VI : Penutup, berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran dari hasil penelitian

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Landasan Teori

#### 1. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin yakni *Medius* yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar” yang berarti perantara ataupun pengantar pesan dari pengirim untuk si penerima pesan. Beberapa ahli mengartikan media sebagai<sup>10</sup> :

- 1) AECT (*Association of Education and Communication Technology*) menjelaskan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan tiap individu maupun kelompok agar memudahkan penyaluran informasi ataupun pesan
- 2) NEA (*National Education Assocation*) mengatakan media termasuk dalam bentuk komunikasi yang dapat di cetak atau dalam bentuk audio visual serta dapat dirasakan oleh indera penglihatan, pendengaran.
- 3) Gangne dan brings mengatakan media merupakan komponen penting dalam lingkungan siswa agar mudah merangsang siswa untuk belajar. Dapat pula di sampaikan dalam bentuk alat secara fisik untuk menyampaikan materi pengajaran seperti buku, tape

---

<sup>10</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, suatu pendekatan baru*, (Ciputat: Gaung Persada Press, 2008), hlm 7.



- 4) recoder, kaset, video, kamera, video recorder, film, gambar bingkai foto, gambar, grafik, televise ataupun computer.

Berdasarkan beberapa devinisi media menurut pakar ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajara merupakan alat komponen penting yang mampu membantu guru dalam melakukan metode selama proses pembelajaran berlangsung, hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran atau isi materi yang akan guru sampaikan.

b. Ciri-ciri media pembelajaran<sup>11</sup>

Menurut Azhar Arsad media pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran fisik yaitu disebut sebagai perangkat keras dimana media tersebut mampu dilihat dan didengar atau diraba oleh pancaindera manusia
- 2) Media pembelajaran non fisik yaitu perangkat lunak dimana terdapat isi pesan yang akan disampaikan kepada siswa.
- 3) Media pembelajaran alat bantu, dalam proses pembelajaran dikelas ataupun diluar kelas.
- 4) Media pembelajaran digunakna untuk komunikasi dan interaksi guru dengan siswa selama proses pembelajaran

---

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali, 2010), hlm.3-4

- 5) Media pembelajaran digunakan untuk jumlah yang banyak seperti radio, televisi, kelompok besar dan kelompok kecil, seperti slide, film, video, OHP

c. Fungsi Media Pembelajaran<sup>12</sup>

Media pembelajaran memiliki fungsi yang dapat menjadikan alat bantu untuk mengajar dimana hal itu juga menunjang siswa dalam memahami setiap materi yang tersampaikan secara menarik. Hal ini memacu siswa menjadi termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran menstimulus dalam segi psikologi kepada siswa sehingga dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau materi belajar.

Ada 4 fungsi media pembelajaran menurut Levied an Lenz dalam buku Azhar Arysad yaitu :

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi ini ialah media pembelajaran menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada media tersebut, sehingga perhatian siswa tertuju pada media dan isi media yang disampaikan

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media pembelajaran dilihat dari kenyamanan siswa saat pembelajaran berlangsung.

3) Fungsi kognitif

---

<sup>12</sup> *Ibid*, hlm 10

Fungsi kognitif media pembelajaran yaitu memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat informasi ataupun pesan yang disampaikan selama belajar.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris Fungsi kognitif media pembelajaran yaitu memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat informasi Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hujair AH. Sanaky ada beberapa manfaat media pembelajaran antara lain<sup>13</sup> :

- 1) Belajar lebih menyenangkan dan menarik dan meningkatkan motivasi belajar.
- 2) Bahan belajar akan lebih terarah dan jelas sehingga makna dari materi yang disampaikan akan memudahkan siswa.
- 3) Metode pembelajaran yang bervariasi tidak hanya komunikasi verbal sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan.
- 4) Pembelajaran jadi lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab siswa tidak hanya mengerjakan tugas dan mendengarkan saja tetapi mereka juga mampu mengamati, melakukan, dan mempresentasikan.

Selain itu ada manfaat yang di dapat oleh guru dan siswa yaitu :

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru antara lain :

---

<sup>13</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm.3

- a) Memberikan pedoman untuk mencapai tujuan.
  - b) Menjelaskan struktur pengajaran dan urutan dengan baik.
  - c) Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik.
  - d) Memudahkan kendali guru terhadap materi pelajaran.
  - e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian suatu materi pembelajaran.
  - f) Membangkitkan rasa percaya diri guru.
  - g) Meningkatkan kualitas guru.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa antara lain :
- a) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
  - b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar siswa.
  - c) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar.
  - d) Memberikan inti dan pokok informasi secara sistematis sehingga memudahkan siswa untuk belajar.
  - e) Merangsang siswa untuk berfikir dan beranalisis.
  - f) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa paksaan.
  - g) Siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan sistematis yang telah disajikan oleh guru melalui media pembelajaran.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm.68

Penjelasan yang telah di uraikan ialah manfaatnya media pembelajaran ini mampu menjadi alat yang berguna bagi siswa dan guru sehingga memudahkan prose pembelajaran terutama di era pandemi saat ini.

d. Macam-macam Media Pembelajaran<sup>15</sup>

- 1) Media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi
  - a) Teknologi cetak dimana hal ini untuk menghasilkan atau menyampaikan materi seperti buku atau percetakan.
  - b) Teknologi audio visual menyampaikan materi dengan mesin elektro yang dapat menampilkan pesan atau isi seperti mesin proyektor, film, tape recorder, video
  - c) Teknologi berbasis computer cara menyampaikan materi dengan menggunakan mikro prosesor. Hal ini informasi disimpan dalam bentuk digital, teknologi ini menggunakan layar kaca untuk menampilkan informasi materi kepada siswa
  - d) Teknologi gabungan cara menyampaikannya materi yang mengaabungkan beberapa bentuk media dan di kendalikan pada computer.
- 2) Media pembelajaran berdasarkan jenisnya.
  - a) Media auditi ialah media yang dimanfaatkan hanya untuk kemampuan suara contohnya *tape recorder*

---

<sup>15</sup> *Ibid*, hlm 12



- b) Media visual ialah media yang menggunakan indera penglihatan atau di wujudkan secara visual
  - c) Media audio visual yakni media yang memiliki unsur suara dan gambar. Jadi jenis ini memiliki 2 gabungan yang dalam satu system contohnya *sound slide*, flim, video, *cassete* dan VCD
- 3) Media pembelajaran berdasarkan teknik pemakaiannya<sup>16</sup>
- a) Media yang di jadikan sasaran khusus seperti film, slide, film strip, transparasi. Media ini membutuhkan alat proyeksi yang di desain khusus seperti proyektor untuk transparansi.
  - b) Media yang tidak memberikan gambar suatu benda yang di buat mendatar ialah seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Menurut Rudy Brets ada tujuh klasiikasi media yaitu :

- 1) Media audio visual gerak seperti suara, video, film tv.
- 2) Media audio visual diam seperti rangka suara.
- 3) Audio semi gerak seperti tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual gerak seperti film bisu.
- 5) Media visual diam seperti halaman cetak, foto,microphone, slide bisu.
- 6) Media audio seperti radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm 13

<sup>17</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008),hlm.212

e. Kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Azhar Arsyad<sup>18</sup>

- 1) Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.
- 2) Ketepatan pada isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokkan sasaran.
- 6) Mutu teknis.

## 2. Media pembelajaran berbasis Video

Media berbasis Video merupakan media yang di rancang dan dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan saat pembelajaran. Media video memiliki 2 unsur yang harus ada yakni audio dan visual dimana media ini mampu dilihat dan didengarkan oleh panca indera. Sehingga siswa mendapatkan informasi melalui pesan video yang disampaikan. Sehingga video merupakan gabungan gambar elektronik yang di gabungkan dengan suara audio dan di tuangkan di pita video.<sup>19</sup>

Menurut Azhar Arsyad, video ialah komponen yang di buat secara seperangkat dimana video ini mampu menampilkan gambar seakan bergerak sekaligus suara secara bersamaan yang melibatkan teknologi tertentu. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk

---

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali, 2010), hlm.74

<sup>19</sup> *Ibid.*, hlm 80

menunjang proses pembelajaran ialah video. Sehingga siswa dalam program pembelajaran akan mendapatkan pengalaman yang dapat memotivasi siswa itu sendiri.

Video dapat di manfaatkan dalam program pembelajaran karena adanya kemampuan video untuk memvisualisasikan materi terutama efektif untuk menunjang penyampaian materi yang bersifat dinamis. Hal ini juga mampu melekat dalam ingatan siswa melalui video yang di sampaikan oleh guru dan menjadikan isi pesan tersebut mudah diingat oleh siswa.

a. Tujuan Media Video<sup>20</sup>

Menurut Hujair AH media video memiliki beberapa tujuan yakni<sup>21</sup> ;

1. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi selama proses belajar mengajar.
2. Efisiensi menjadi meningkat saat proses belajar dan mengajar
3. Relevansi terjaga antara proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran
4. Siswa terbantu konsentrasinya untuk memahami materi yang di sampaikan.

b. Manfaat Video<sup>22</sup>

Manfaat video menurut Azhar Arsyad antara lain :

- 1) Menariknya pembelajaran bagi perhatian siswa yang mendorong timbulnya motivasi peserta didik.

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, hlm 85

<sup>21</sup> Hujair AH. Sanaky, Media pembelajaran, hlm 31.

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm 40

- 2) Bahan belajar lebih terarah dan lebih jelas dalam memaknai sisi materi sehingga siswa lebih paham serta menguasai isi materi.
  - 3) Bervariasinya metode pembelajaran sehingga guru tidak mengandalkan komunikasi verbal seperti ceramah. Gurupun dapat menghemat energinya dalam mengajar dan siswa merasa tidak bosan.
  - 4) Banyak aktivitas yang dapat siswa lakukan tidak hanya menonton saja tetapi mereka juga mampu mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.
- c. Kelebihan dan Kelemahan Media Video<sup>23</sup>

Setiap media jenis apapun pasti memiliki kekurangan dan kelebihannya. Arsyad menguraikan beberapa kelebihan dan kelemahan dalam media video untuk pembelajaran.

1. Kelebihan Media Video :

- a) Aktivitas siswa ketika membaca, berdiskusi, praktik siswa menjadi lebih lengkap dengan adanya pengalaman-pengalaman dasar.
- b) Adegan dalam video mampu di putar berulang-ulang jika di pandang perlu.
- c) Motivasi dan penanaman sikap lebih efektif meningkatnya
- d) Mendorong pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.

---

<sup>23</sup> *Ibid.*, hlm 45

- e) Memberikan contoh peristiwa tanpa harus melihat langsung.
  - f) Di tujukan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok heterogen atau kepada perorangan.
  - g) Waktu lebih efisien.
2. Kekurangan Media Video<sup>24</sup> :

- 1) Memperbanyak film atau video memerlukan biaya dan waktu yang banyak
- 2) Film dan video yang tersedia tidak sepenuhnya sesuai dengan harapan dan kebutuhan dalam menunjang tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video yang di rancang dan di buat untuk kebutuhan sendiri.

### 3. Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar diungkapkan dengan arti sebagai suatu usaha untuk melihat atau menentukan nilai terhadap suatu objek tertentu. Mendapatkan suatu nilai objek tertentu tentunya ada pengukuran atau biasa disebut kiriteria yang sesuai dengan indikator penilaian hasil belajar. Seperti penentuan nilai sangat baik, baik, kurang, cukup dan sangat kurang membutuhkan penentuan kriteria yang jelas dan sesuai kriteria yang bagaimana suatu nilai itu dapat dikatakan sangat baik, baik, kurang, cukup dan sangat kurang sehingga hal tersebut bersifat relatif.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, hlm 13

<sup>25</sup> Nana Sudjana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar", ( Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 3



Dapat disimpulkan kembali bahwasanya penilai digunakan untuk melihat hasil belajar usaha dalam menilai suatu hal dengan menggunakan unsur kriteria penelian tertentu agar tercapainya penilaian yang sesuai sehingga tidak ada rekayasa karena sesuai dengan kenyataan apakah sudah memasuki kriteria yang telah ditentukan. Terdapat beberapa unsur yang utama terhadap proses belajar mengajar antara lain ialah tujuan, bahan, metode, alat serta penilaian. Sebagaimana tujuan sebagai petunjuk dalam kegiatan belajar mengajar yang secara umumnya adanya tingkah laku yang ingin dicapai dan di implementasikan oleh siswa setelah menerima suatu pembelajaran. Bahan sendiri merupakan satu kesatuan yang tergabung dengan pengetahuan ilmiah yang dirangkai melalui kurikulum agar tersampainya materi untuk dibahas dalam belajar mengajar sehingga tercapainya tujuan yang dirumuskan.

Hasil belajar sendiri segala kemampuan yang ada pada diri setiap siswa ketika telah menerima suatu proses pembelajaran. Menurut Horward kingsley hasil belajar tersebut terbagi 3 macam diantaranya : a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan impian atau cita-cita. Setiap hasil belajar bisa untuk diisi dengan bahan ajar yang telah ditetapkan oleh kurikulum. Gagne membaginya kembali yakni 5 kategori hasil belajar yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> *Ibid*, hlm. 22

Penjelasan hasil belajar menggunakan 3 ranah yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotoris.

1. Ranah kognitif

Pemahaman terhadap materi tidak lepas dengan hafalan. Dimana hafalan menjadi daya ingat yang harus ada ketika memahami sesuatu topik terutama dalam proses belajar mengajar. Seseorang dikatakan memahami suatu materi maka secara otomatis ia akan mudah menghafal sehingga memori yang ada dalam ingatan individu tersebut. Hal ini berlaku pada semua bidang studi baik itu matematika, IPS, IPA, maupun bahasa.<sup>27</sup>

2. Ranah Afektif

Dapat dilihat bahwasannya bahan pembelajaran lebih mengarah pada ranah kognitif, sebaiknya ranah afektif menjadi salah satu bagian tercapainya hasil belajar dalam pembelajaran dan menjadi hal yang penting untuk mencapai tujuan. Ada beberapa golongan terhadap jenis ranah efektif sebagai hasil belajar.<sup>28</sup>

- 1) *Receiving/attending*, adanya mudah terasa untuk mendorong stimulus siswa untuk menerima rangsangan tersebut. Bisa pula dalam bentuk masalah, situasi, gejala dari luar.
- 2) *Responding* atau jawaban, timbal balik berupa reaksi terkait dorongan stimulus yang diberikan dari luar. Kecepatan serta

---

<sup>27</sup> *Ibid*, hlm. 23

<sup>28</sup> *Ibid*, hlm. 30

ketepatan reaksi dalam mengungkapkan jawaban dari stimulus berasal dari luar.

- 3) *Valuing* (penilaian), penilaian akhir ini mencakup ketersediaan serta menerima nilai yang telah di berikan sehingga adanya kesepakatan terhadap nilai yang telah ditentukan.
- 4) *Organisasi* pengembangan terhadap nilai termasuk adanya hubungan nilai satu dengan nilai yang lain mencakup pula organisasi sistem nilai.
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, penggabungan seluruh sistem nilai yang dimiliki individu tersebut sehingga hal itu dapat mempengaruhi sikap, karakteristik serta kepribadian tingkah lakunya semua termasuk kedalam nilai.

### 3. Ranah Psikomotoris

Tipe ranah belajar ini berhubungan dengan keterampilan serta kemampuan melakukan dengan sebuah tindakan ketika telah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar tersebut merupakan lanjutan yang berkesinambungan terhadap hasil belajar afektif dan kognitif sehingga tampak dilihat melalui perilaku.<sup>29</sup>

#### a. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

##### 1) Faktor Intern

##### a) Faktor Fisionologis

---

<sup>29</sup> *Ibid*, hlm. 31

Seseorang yang kondisi fisiknya kurang sehat atau kurang baik akan menjadi gangguan terhadap pemahaman pembelajaran yang diperoleh. Tubuh seseorang yang kurang fit akan menjadikannya lemah dari beberapa hal seperti cepat lelah, kurangnya semangat, kepala menjadi pusing. Sehingga kesehatan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan menjaga kesehatan jasmani sehingga tubuh yang sehat menjadikan ia mudah menerima materi dan bisa untuk fokus.<sup>30</sup>

b) Faktor psikologis

Intelegensi atau biasa disebut IQ setiap orang memiliki perbedaan. Dilihat secara logika anak yang memiliki intelegensi tinggi cenderung berhasil terhadap pembelajaran dari pada anak yang memiliki intelegensi yang rendah. Tetapi belajar adalah proses usaha yang lengkap sehingga banyak faktor yang mempengaruhinya tidak hanya terhadap IQ seseorang saja. Adapun yang mempengaruhi Intelegensi IQ antara lain perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar.<sup>31</sup>

2) Faktor Ekstern

a) Faktor keluarga

---

<sup>30</sup> Slameto, *op.cit.*, hlm 55

<sup>31</sup> *Ibid*, hlm. 55-56

Menurut wirowidjojo keluarga juga dapat disebut sebagai lembaga pendidikan yang paling utama bagi seorang anak. Keluarga sebagai pondasi yang paling utama untuk menentukan pendidikan bangsa ini menjadi pendidikan yang baik, serta keluarga punya pengaruh yang besar untuk mengubah bangsa ini menjadi negara yang lebih baik lagi.<sup>32</sup>

Anak yang mendapatkan perlakuan atau tindakan yang kurang dari orang tuanya yakni kurang diperhatikan, serta tidak tahu menahu mengenai belajar anaknya, tidak mengetahui bagaimana proses kemajuan anaknya dalam pelajaran. Hal ini akan memicu anak mengalami gagal dan tak memuaskan terhadap hasil belajarnya. Biasanya sering terjadi oada anaka yang memiliki orangtua yang super sibuk bekerja sehingga seakan-akan tidak ada waktu untuk memerhatikan anak.<sup>33</sup>

b) Faktor sekolah

Sekolah juga mempengaruhi seberapa berhasilnya target tujuan pembelajaran. Dimana hal itu meliputi metode, kurikulum, relasi guru kepada siswa, relasi siswa kepada siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standrat pelajaran, keadaan fasilitas seperti gedung, metode

---

<sup>32</sup> *Ibid*, hlm. 61

<sup>33</sup> *Ibid*, hlm 61



belajar yang tercakup juga mengenai tugas rumah. Metode mempengaruhi hasil belajar siswa pada dasarnya metode mengajar yang digunakan guru guna untuk cara dalam pembelajaran maka perlu adanya penggunaan metode yang sesuai. Sehingga ada daya menarik bagi siswa untuk mau belajar.<sup>34</sup>

c) Faktor masyarakat

Aktifitas anak didalam masyarakat bisa juga menguntungkan untuk daya perkembangan pribadi si anak. Apabila masyarakat terdiri dari beberapa orang yang tak sekolah dan tak terpelajar, serta hal negativ lainnya maka kebiasaan itu juga bisa tersalurkan pada anak didik. Hal ini mengganggu anak untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, seperti tidak adanya semangat belajar karna melihat orang sekitarnya tidak ada yang semangat untuk belajar ataupun sekolah. Akan ada perbandingan terbalik bagi siswa atau anak yang hidup dilingkungan orang-orang yang berpendidikan, terpelajar. Mereka akan cenderung menjadikan anak mereka untuk menggapai cita-cita tertinggi dan menginginkan hal terbaik untuk masa depannya. Sehingga

---

<sup>34</sup> *Ibid*, hlm. 64-65

dorongan anak untuk belajar serta mendapatkan hasil belajar yang baik lebih kuat dan besar pengaruhnya.<sup>35</sup>

#### 4. Aplikasi Edit Video *Kinemaster*

*Kinemaster* ialah satu diantara banyaknya program editor video atau penyuntingan video yang dapat dioperasikan pada *smartphone android* dan *iOS*. Aplikasi ini mampu mengedit berbagai lapisan video, gambar, maupun teks yang di lengkapi pemotongan video. Dalam aplikasi ini pengguna juga dapat menggunakan fitur multi track untuk dapat mengubah suara atau audio dalam video. Keunggulannya ialah aplikasi *Kinemaster* ini juga dapat dioperasikan pada pengguna yang sudah profesional maupun amatir karena fitur-fiturnya yang mudah dijalankan. Selain itu fitur-fitur dalam *Kinemaster* masih banyak lagi untuk menunjang video menjadi lebih menarik dan tidak kalah dengan aplikasi edit yang sudah pro lainnya. Pengedit video yang menggunakan *Kinemaster* ini juga dapat mengatur warna dan juga kecerahan dalam video. Adanya fitur kunci kroma untuk membuat background dalam video menjadi jauh lebih menarik. Dalam pembuatannya pun harus menggunakan background kain berwarna hijau agar bisa dipasang background lain sesuai keinginan.<sup>36</sup>

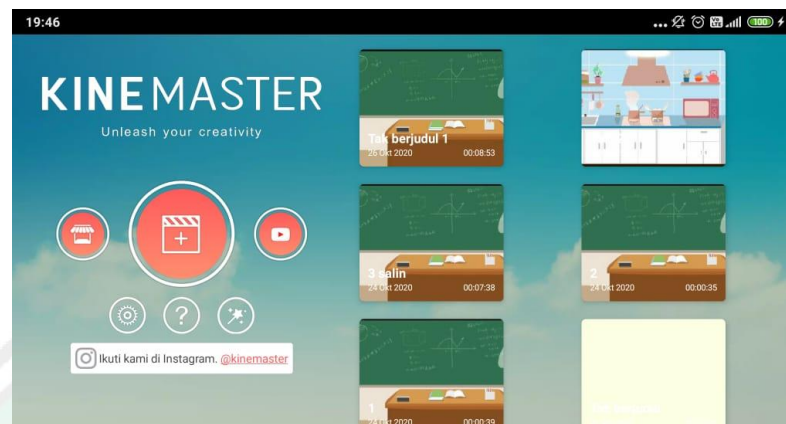
Berikut ini merupakan gambaran isi pada aplikasi *Kinemaster* yang dapat dilihat pada gambar 2.1 dan 2.2

---

<sup>35</sup> *Ibid*, hlm. 70-71

<sup>36</sup> Aris Sugiharto, dkk, "Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMPN 1 Karimunjawa" Seminar Nasional Kolaborasi Pengabdian Kepada Masyarakat UNDIP-UNNES, (2019), Hal 291

**Gambar 2.1 : Tampilan luar aplikasi *Kinemaster***



**Gambar 2.2 : proses pengeditan video dengan aplikasi *Kinemaster***



## 5. Tematik

### a. Pengertian tematik

Arti Tematik dalam Kamus Besar Indonesia (KBBI) edisi V. dapat diartikan “kesesuaian dengan tema” yang dimana tema suatu dasar pikiran, dasar cerita yang di jadikan pokok ide yang cakupannya lebih luas.<sup>37</sup>

<sup>37</sup> Tim Penyusun Pusat Bahasa Depdiknas, aplikasi Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi V

Pada buku yang dikarang oleh Andi Prastowo, S.Pd. I, M. Pd. I tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang disusun dengan terpadu ( Integrated Learning) pada tingkatan SD/MI yang di terapkan untuk kelas bawah yakni kelas 1, 2, dan 3. Tematik ini di rancang didasarkan tema-tema pilihan yang ditentukan dengan kontekstual sesuai dengan kehidupan atau lingkungan siswa. Serta mengembangkan kreatifitas siswa dan menunjang pengalaman siswa.<sup>38</sup>

Sehingga tematik terpadu dirancang dengan didasarkan tema-tema guna untuk pembentukan kreativitas, kegiatan yang beragam dengan suasana yang alamiah, baik untuk Guru maupun peserta didik. Menjadikan siswa memiliki pengalaman yang menunjang pembelajaran dikelas.

#### b. Landasan Pembelajaran Tematik

Munculnya pembelajaran tematik ini didasari tiga aliran yakni progresivisme, konstruktivisme, dan humanism. Progrevisisme untuk pembentukan kreativitas, kegiatan, suasana alamiah, dan memperhatikan pengalaman siswa. Konstruktivisme menekankan padakecerdasan dan humanism menekankan pada manusiawi siswa untuk di kembangkan. Ada enam prinsip dari aliran progresivisme antara lain <sup>39</sup>:

- 1) Proses pendidikan menemukan asal muasal dan tujuannya

---

<sup>38</sup> Prastowo, Andi, Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis, (PT:Prenada Media Group : Jakarta), 2014, Cet I, hal. 51

<sup>39</sup> *Ibid*, hlm 57

pada anak.

- 2) Siswa harus aktif bukan pasif sehingga siswa tidak hanya menanti guru untuk memahami materi.
- 3) Guru memiliki peran sebagai penasihat, pembimbing dan pemandu dan rujukan tidak bisa di bantah dan mengkoordinasi ruang.
- 4) Sekolah merupakan miniature dari masyarakat yg besar
- 5) Dikelas pemecahan masalah merupakan focus dari pada metode atifisal
- 6) Sekolah harus bersuansana koopertaif dan demokratis.

Sedangkan aliran konstruktivisme ialah mengetahui langsung pengalaman siswa sebagai hal inti dari pembelajaran. Ada 6 prinsip menurut Paul Suparmo yaitu :

1. Siswa mencari lebih dalam mengenai pengetahuan
2. Dalam proses belajar tekanan terletak pada siswa
3. Mengajar merupakan kegiatan yang dapat membantu siswa
4. Yang dilihat ialah proses siswa
5. Kurikulum lebih mengutamakan partisipasi siswa
6. Guru merupakan fasilitator.<sup>40</sup>

Dengan demikian maka pada tematik ini kurikulum lebih

---

<sup>40</sup> Paul, Suparno, "*teori perkembangan kognitif jean piaget*" (Yogyakarta : Kanisius) 2010. Hlm 55



mengedepankan siswa sebagai pembelajar yang aktif dan penuh peran sedangkan guru sebagai fasilitator untuk menunjang pengetahuan siswa secara kongrit dan nyata.

c. Model Pembelajaran Tematik<sup>41</sup>

Pada tahun 2013 sampai 2014 kurikulum 2013 (K-13) di laksanakan oleh sekolah-sekolah tertentu. Model pembelajarannyapun menggunakan integrative. Interativ ini ialah pendeketakan pemblejaran untuk berbagai mata pelajaran di tema. Hal ini di upayakan agar pendekatan tersebut terarah menuju intradisipliner, multidisipliner, interdisiplinier dan transdisiplinier.

1. Integrasi disiplinier, usaha untuk integrasi kopentensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi satu kelompok pada tiap mata pelajaran.
2. Interasi multidisiplinier dan interdisiplinier, usha unutkan memperkuat berbagai mata pelajaran satu sama lain sehingga membentuk persatuan yang saling berkaitan.
3. Integrasi transdisipliner, usaha mengaitkan masalah yang Nampak di sekitar dengan suatu mata pelajaran sehingga pembelajaran mengarah pada kontekstual.

d. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Andi Prastoo bahwasannya karakteristik pembelajaran

---

<sup>41</sup>Sa'dun akbar, dkk, "*pengembangan model pembelajaran tematik untuk kelas 1 dan kelas 2 sekolah dasar*" Jurnal Pendidikan dan pembelajaran, vol 17, no 1, april 2010. Hlm 34

tematik ada 17 karakteristik yaitu<sup>42</sup> :

- 1) Tidak membuang banyak waktu, tenaga dan biaya antarlain yaitu efisien dalam tugas menjalankannya dengan baik dan tepat.
- 2) Kegiatan pembelajaran berhubungan erat dengan kondisi dan situasi secara nyata yakni secara kontekstual.
- 3) Guru sebagai fasilitator artinya guru memfasilitasi siswa agar siswa aktif dan tidak pasif, mendorong siswa untuk aktif bertanya, menjawab, memberikan banyak ruang pada siswa untuk berekspresi, memberikan kemudahan mereka untuk melakukan aktivitas belajar, adapun ada kesalahan guru bertugas untuk meluruskan dan menjelaskan yang benar.
- 4) Autentik, pengalaman secara langsung
- 5) Pemisahan mata pelajaran yang kabur
- 6) Menyajikan konsep-konsep berbagai materi pelajaran.
- 7) Guru tidak boleh monoton dan kaku dalam aktivitas mengajar
- 8) Hasil pembelajaran merupakan hal yang sangat berguna bagi siswa, digemari oleh siswa, dan sangat mempengaruhi perkembangan intelektual dan kehidupan mereka.
- 9) Relevan dengan kebutuhan siswa
- 10) Kegiatan pembelajaran bermakna apabila pengkaji suatu

---

<sup>42</sup>Andi prastowo, "*panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*" (Yogyakarta : diva press) 2013 hlm 74

fenomena dari berbagai macam aspek

11) Mengembangkan keterampilan berfikir

12) Menyajikan pembelajaran yang menyelesaikan permasalahan yaitu pragmatis

13) Keterampilan dalam bersosial

14) Keaktifan siswa sangat di tunjang baik fisik, mental, intelektual, dan emosional untuk hasil belajar

15) Bermain sambil belajar









16) Meningkatkan perkembangan komunikasi





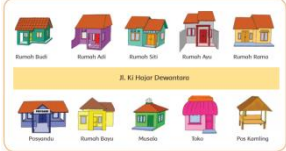
17) Proses lebih di petingkan dari pada hasil

#### **6. Kompetensi Dasar, Indikator dan materi Subtema Tugas Sehari-hari di Rumah**

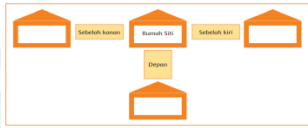
Pada tematik Tema 3 Subtema Tugas sehari-hari pembelajaran ini memiliki Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator sebagai berikut pada table 2.1:








Tabel. 2.1 : Indikator dan materi SubTema Tugasaku Sehari-hari di Rumah

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi
1.	<p><b>PPKN</b></p> <p>2.1 Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai dengan silasila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari”.</p>	<p>2.1.1 Menjelaskan tugas seorang anak di rumah</p> <p>2.1.2 menyebutkan sikap yang sesuai dengan sila ke 2 di rumah</p> <p>2.1.3 menyebutkan sikap yang sesuai dengan sila ke 2 ketika bermain permainan kucing-kucingan</p>	<p>a. Teks Tugasaku di pagi hari</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <p>Siti anak yang rajin. Setiap pagi, Siti bangun sendiri. Siti langsung merapikan tempat tidur. Siti, Ali, ayah, dan ibu kemudian berkumpul untuk melaksanakan ibadah salat Subuh. Ibu memasak sayur untuk sarapan. Siti membantu ibu menyiapkan sarapan. Ayah mencuci sepeda motor. Ali membantu ayah.</p> <p>Dari teks diatas kita akan mengisi apa saja masing-masing tugas dari anggota di rumahnya siti.</p> <p>Tulish tugas masing-masing anggota keluarga berdasarkan gambar!</p> <div style="display: flex; flex-direction: column;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="flex-grow: 1; border-bottom: 1px dotted black; margin-left: 10px;"></div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="flex-grow: 1; border-bottom: 1px dotted black; margin-left: 10px;"></div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="flex-grow: 1; border-bottom: 1px dotted black; margin-left: 10px;"></div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="flex-grow: 1; border-bottom: 1px dotted black; margin-left: 10px;"></div> </div> </div> <p>b. Sikap di rumah yang sesuai dengan sila ke</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>Kemanusiaan yang adil dan Beradab</p> <p>1) Saling membantu</p>



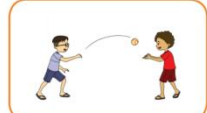


			<p>a. Seperti membersihkan rumah</p>  <p>b. Membantu ibu memasak</p>  <p>2) Saling Menyayangi</p> <p>a. Berbicara sopan dengan orang tua</p>  <p>b. Saling berbagi</p>  <p>c. Sikap yang di butuhkan saat bermain kucing-kucingan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kerja sama</li> <li>2. Saling membantu antar teman</li> <li>3. Tidak bertengkar ketika bermain</li> </ol>
<p>2.</p>	<p><b>BAHASA INDONESIA</b>          3.3 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa</p>	<p>3.3.1 Memahami Letak rumah berdasarkan denah yang ada          3.3.2 menyusun kalimat acak dengan kalimat yang tepat          3.3.3 melengkapi kalimat dengan</p>	<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>a. Mengenal letak suatu tempat</p> 




	<p>daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan.</p>	<p>kosa kata yang tepat</p>	<p>Ini adalah gambar sebuah denah. Denah adalah gambar yang menunjukkan lokasi atau letak dari suatu tempat. Dari gambar denah tersebut kita bisa mengisi petak-petak kosong ini</p>  <p>b. Menyusun kata menjadi sebuah kalimat yang benar</p> <p>garam - Siti - di toko - membeli          .....          .....          .....          membeli-ibu-buah-di pasar-mangga          .....          .....</p> <p>c. Mengisi kata dalam kalimat dengan kosa kata yang tepat</p> <p>a. Bermain Kucing-kucingan menggunakan.....</p> <p>b. Ali ..... Bola Kea rah teman.</p> <p>Pilihan kata</p> <p>bertengkar</p> <p>bola</p> <p>menendang</p>
--	---	-----------------------------	--


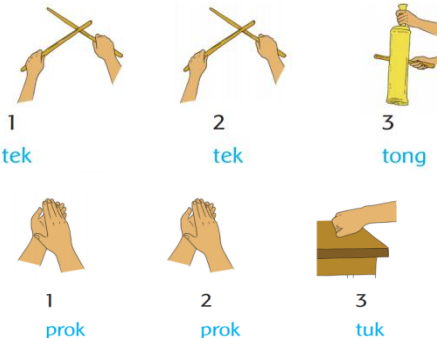
3.	<p><b>MATEMATIKA</b></p> <p>3.5 Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.</p>	<p>3.5.1 menyebutkan nilai mata uang logam berdasarkan gambar</p> <p>3.5.2 menyebutkan nilai mata uang kertas berdasarkan gambar</p>	<p>Guru dapat memberikan pertanyaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Pernahkan kalian melihat uang?</li> <li>– Pernahkan kalian berbelanja?</li> </ul> <p>Uang yang sering kita jumpai ada uang Logam dan Uang Kertas</p>
	<p>4.5 Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang.</p>	<p>4.5.1 mengurutkan nilai mata uang dari yang terkecil hingga terbesar</p> <p>4.5.2 membandingkan uang logam serta uang kertas “lebih besar atau lebih kecil”</p> <p>4.5.3 menghitung dengan cara membagi dari mata uang yang ada yang sesuai dengan kegiatan sehari-hari</p>	<p>1. Mengenal Nilai Uang Logam</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Di tulis : Rp 1.000, 00 Di baca : Seribu Rupiah</p> <p>Di tulis : Rp 500, 00 Di baca : lima ratus Rupiah</p> <p>Di tulis : Rp 200, 00 Di baca : dua ratus Rupiah</p> <p>Di tulis : Rp 100, 00 Di baca : seratus Rupiah</p> <p>a. Membandingkan nilai pecahan uang Logam</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Lebih Besar</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Lebih Kecil</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p>2. Mengenal Nilai Uang Kertas</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>

			    <p>a. Membandingkan pecahan nilai uang kertas</p>  Lebih Kecil   Lebih Besar  <p>Guru bertanya pada siswa : Apabila kalian ingin berbelanja buah dan sayur di pasar dan uang kalian hanya 5000 rupiah. Apa saja yang bisa kalian beli dengan uang tersebut?</p>   1 ikat kacang panjang Rp500,00  1 ikat bayam Rp1.000,00  1 kg tomat Rp2.000,00  1 sisir pisang Rp5.000,00 <p>Jawabannya :</p>
--	--	---	--

			<p>Jadi, dengan uang Rp. 5000, 00 bisa membeli</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 2 ikat bayam</li> <li>2. 2 ikat kacang panjang</li> <li>3. 1 Kg Tomat</li> </ol> <p>Pasangkan harga berikut dengan nilai uangnya!</p> 
4.	<p><b>PJOK</b></p> <p>3.3 Memahami variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>3.3.1 memahami gerakan melempar dan memukul bola dalam permainan bola kasti</p> <p>3.3.2 memahami cara bermain kucing-kucingan</p> <p>3.3.3 memahami gerakan menendang dan mengiring bola</p>	<p><b>a. Bermain Bola Kasti</b></p>  <p>Halaman rumah Siti luas. Hampir setiap sore, Siti bersama teman-temannya bermain di halaman. Hari ini, mereka asyik bermain kasti. Dalam permainan kasti terdapat gerakan melempar dan memukul bola.</p> <p><b>b. Contoh cara melempar dan memukul bola</b></p> <p><b>Gerakan Melempar</b></p>  <p>Gerakan melempar dilakukan berpasangan.</p> <p><b>Gerakan Memukul</b></p>  <p>Gerakan memukul dilakukan berpasangan.</p> <p><b>c. Bermain Kucing-Kucingan</b></p> <p><b>Bermain Kucing-kucingan</b></p> 

		<p>Cara bermainnya :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dilakukan oleh beberapa anak</li> <li>2. Menggunakan bola sepak</li> <li>3. Satu anak ada yang menjadi kucing</li> <li>4. Anak-anak yang lainnya mengoper bola</li> <li>5. Yang menjadi kucing berusaha merebut bola</li> <li>6. Anak-anak lain mengiring bola menghindari si kucing</li> <li>7. Mengiring bola sambil mengoper bola ke teman yang lain</li> <li>8. Jika ada yang menyentuh bola itu, maka ia berganti peran sebagai kucing.</li> </ol> <p>a. Contoh Gerakan Menendang dan Mengiring Bola</p> <p>Gerakan menendang bola</p>  <p>Gerakan menendang bola adalah Teknik menendang bola yang digunakan Untuk memberikan bola kearah teman</p>
--	--	---



			<p>Gerakan menggiring bola</p>  <p>Gerakan menggiring bola adalah gerakan yang membawa bola ke segala arah dengan menendang bola secara perlahan-lahan dan terus menerus</p>
5.	<p>SBdP 3.2 Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.</p>	<p>3.2.1 memahami arti dari irama dan birama 3.2.2 mencontohkan pola ketukan birama 3.2.3 menyebutkan contoh benda yang bisa menimbulkan bunyi birama</p>	<p>a. Belajar Birama dan Irama Bunyi yang teratur berulang di sebut irama. Banyaknya ketukan dalam setiap ruas di sebut birama. contoh pola ketukan birama</p> <p>Pola Ketukan Birama a. O.. / O.. / O..      b. .OO / .OO / .OO 123    123    123      123    123    123 TKK    TTK    TTK      KTT    KTT    KTT</p> <p>Keterangan: T : tepuk tangan K : hentak kaki</p> <p>Selain itu kalian bisa bunyi birama dengan tokat, tepuk tangan, atau memukul meja</p> 

## B. Kerangka Berfikir

Penjelasan yang telah di jabarkan di sebutkan bahwasannya keberhasilan pembelajaran untuk tercapai tujuan mulai mengalami gangguan akibat adanya pandemic Covid-19, hal yang dirasakan oleh SD Negeri Latek Bangil. Kegiatan belajar mengajar dialihkan pada *study from home* berbagai kendala pun muncul terkait teknik apa yang tepat untuk menunjang aktivitas belajar di rumah. Siswa sulit menerima pembelajaran karena hanya tugas saja yang diberikan pada guru, gurupun membutuhkan media yang dapat menarik siswa dan memudahkan dalam proses belajar mengajar.

Menggunakan media pembelajaran untuk keberlangsungan suatu proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar anak dengan adanya media maka kebiasaan belajar dengan lisan dan tulisan lebih bervariasi dan diperkaya berbagai media pembelajaran. Alat atau media jelas diperlukan sebab hal itu memiliki peran terhadap tercapainya tujuan.

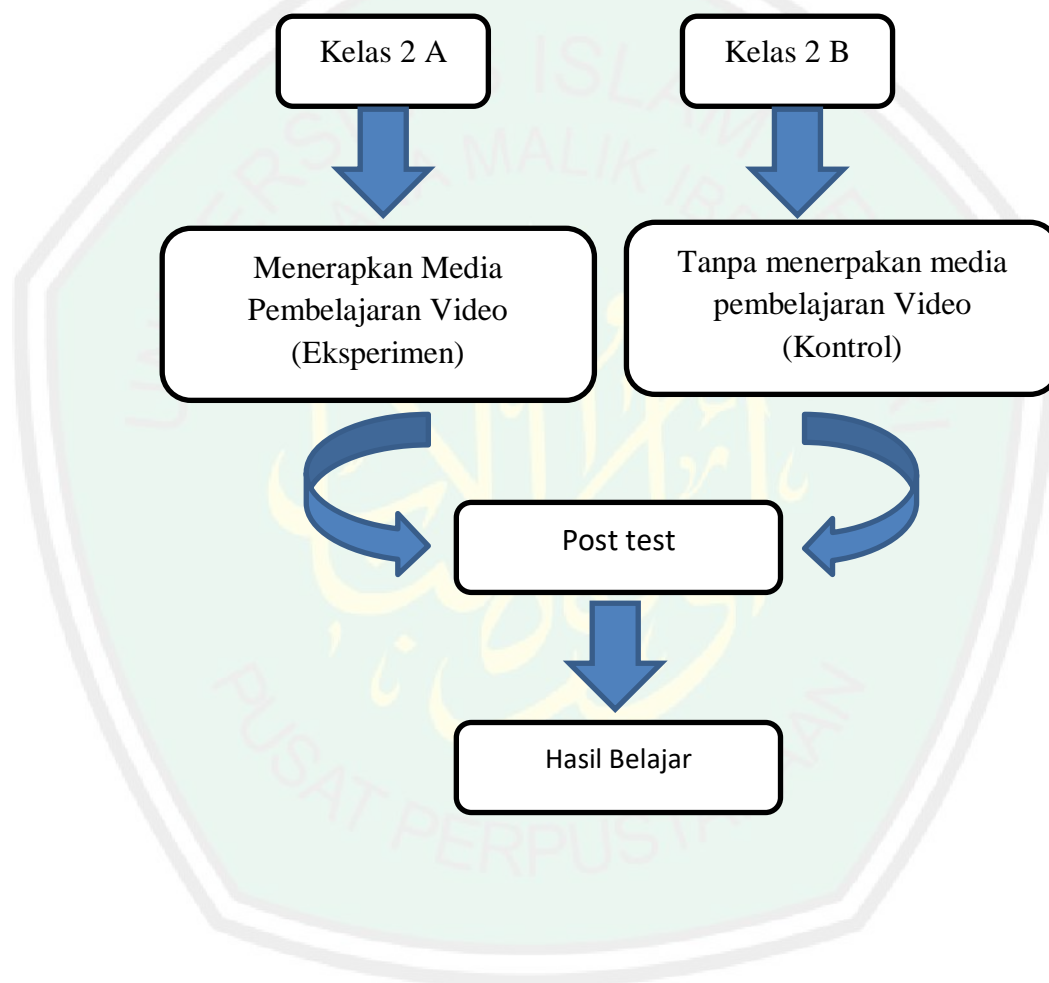
Media pembelajaran yang yang kreatif dan sesuai dengan kondisi yang ada berguna bagi siswa diantaranya ialah siswa dapat memperjelas kajian atau pesan yang ingin guru sampaikan pada siswa, media mampu menjadi jalan pintas untuk materi yang banyak dan waktu terbatas menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian diatas serta berbagai penelitian terdahulu terdapat keterkaitan antara media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa pada SubTema Tugasku Sehari-hari di rumah. Hal ini mendasari pendapat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Sugiyono dalam bukunya mengatakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai suatu persoalan yang penting.<sup>43</sup>

Berikut kerangka berfikir dalam penelitian ini antara lain :

**Gambar. 2.3 Penjabaran Kerangka Berfikir**



<sup>43</sup>Sugiyono, “*metode peneltian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*” (Bandung : Alfabeta 2013) hlm 60

Dari gambar diatas mengenai penjabaran kerangka berfikir. Dapat peroleh informasi bahwa setelah adanya aktifitas perlakuan yang berbeda dalam tiap kelas, selanjutnya dilakukanlah *posttest* untuk mengukur hasil dari tiap kelas ketika diberikan perlakuan yang berbedan. Dari hasil belajar tersebut akan diketahui jika menggunakan media pembelajaran berbasis video pada kelas 2 akan berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar SubTema 1 tugasku sehari-hari di rumah pada kelas 2 Melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil.



### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ialah mengambil lokasi di SD Negeri Latek Bangil. Alamatnya berada di Jl. Paku Juyo No 6 Kec. Bangil, Pasuruan, Jawa Timur 67153. Lokasi ini dipilih oleh peneliti guna melihat serta mengetahui pengaruh Penggunaan Media pembelajaran berbasis Video terhadap hasil belajar siswa kelas 2 pada pembelajaran SubTema Tugas sehari-hari di rumah melalui daring. Alasan peneliti ialah dilihat dari observasi atau pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada guru kelas 2 SD Negeri Latek Bangil. Terdapat masalah yang dapat diteliti yakni mengenai media pembelajaran yang akan implementasikan selama pembelajaran online, sehingga sekolah SD Negeri Latek Bangil digunakan oleh peneliti sebagai lokasi tempat penelitian. kelas 2 di sekolah ini memiliki 2 kelas yakni : kelas 2 A dan Kelas 2 B. Fokus Subyek penelitian menggunakan kelas A dan kelas B.

#### **B. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini memakai serta menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ialah penelitian yang fokus utamanya ialah menggabungkan satu persatu membentuk kumpulan data-data berupa angka sesuai dengan kondisi lapangan dengan menggunakan metode skala, dokumentasi serta instrument penelitian. Sehingga pengumpulannya dituntut untuk menggunakan angka, dimulai dari pengumpulan datanya, deskripsi terhadap data tersebut, serta penampilan hasil



penelitian. Pemahaman terkait kesimpulan lebih baik dengan disertakannya tabel, grafik, bagan dan gambar. Masalah yang dikaji oleh peneliti berupa berapa ukuran



tingkat kecerdasan hasil belajar siswa maka pendekatan tersebut lebih relevan ketika menggunakan pendekatan kuantitatif.

Jenis penelitian mengangkat eksperimen yang menggunakan rancangan eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan desain *Posttest Only Control Group Design*. Sehingga penelitian ini memakai dua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen, dua kelas tersebut akan dilakukan perlakuan yang berbeda untuk mengetahui hasil belajar siswa yang akan dilihat dari hasil tes yang dilakukan sesudah adanya perlakuan (*posttest*).<sup>44</sup>

**Tabel 3.1 Posttest Only Control Group Design**

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	O <sub>1</sub>
Kontrol	-	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Hasil Belajar siswa setelah diberikan perlakuan

O<sub>2</sub> = Hasil Belajar siswa yang tidak diberikan perlakuan

X = Perlakuan dengan Media Pembelajaran berbasis Video

### C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu objek yang dijadikan sasaran peneliti. Data yang dihasilkan peneliti berupa fakta ataupun angka. sehingga apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan diperolehnya informasi merupakan

<sup>44</sup> Prof. Dr. Nana Syaodih S, "*Metode Penelitian Pendidikan*" (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2007) hlm 207

suatu hasil dari sebuah pengolahan data sehingga bisa digunakan untuk suatu keperluan seperti dapatnya ditarik kesimpulan.<sup>45</sup>

Penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang bisa mempengaruhi munculnya variabel dependen (terikat), yang menjadi sebab berubahnya variabel terikat, disingkat X. Variabel terikat merupakan variabel yang dapat dipengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya perubahan karena adanya variabel bebas, dan siberi simbol Y.

Dalam penelitian ini penjabaran variabel sebagai berikut :

Variabel Bebas (X) : Media Pembelajaran berbasis Video

Variabel terikat (Y) : Hasil Belajar siswa

#### **D. Populasi Dan Sampel**

Menurut Suharsimi Populasi merupakan kesetuhan subjek suatu penelitian. Suatu peneliti yang menjadikan semua elemen yang ada di wilayah penelitian, maka penelitian tersebut adalah penelitian populasi. Hasilnya akan dianalisis, disimpulkan hal itu juga bisa untuk seluruh populasi.<sup>46</sup> Populasi yang masuk ke dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas 2 SD Negeri Latek Bangil 40 siswa yang dijadikan 2 kelompok belajar yakni kelas eksperimen ( 2A ) dan kelas control ( 2B ).

---

<sup>45</sup> Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 161

<sup>46</sup> *Ibid*, hlm. 173

Populasi penelitian ini dirinci sebagai berikut :

**Tabel 3.2 Jumlah siswa kelas SD Negeri Latek Bangil.**

No	Kelas	Jumlah per Kelas
1.	2A	20
2.	2B	20
Jumlah Siswa		40

### E. Data dan Sumber data

Menurut Arikunto data merupakan seluruh fakta, angka yang dapat dijadikan sesuatu yang dapat dipakai untuk menyusun informasi yang merupakan hasil dari pengolahan data tersebut.<sup>47</sup> Data yang diperoleh memiliki dua aspek yang di bagi menjadi dua yakni data primer dan data sekunder.

#### a. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto data primer yakni data yang diberikan secara keseluruhan melalui pihak pertama, bisa juga didapatkan melalui wawancara, jejak, dan lainnya.

<sup>48</sup> Penelitian ini memperoleh data primer yang di dapatkan dari wawancara bersama guru kelas 2 terkait media dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Data yang didapat melalui observasi yakni melihat, sehingga peneliti mengetahui kondisi kegiatan belajar mengajar di kelas 2.

<sup>47</sup> *Ibid*, hlm. 161

<sup>48</sup> H. Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, ( Bandung : CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 146

b. Data sekunder

Data sekunder ialah data yang diperoleh dengan membaca, memahami, mempelajari, yang diperoleh dari media lain yang bersumber literatur seperti buku-buku maupun dokumen terdahulu sehingga data primer mampu di lengkapi.<sup>49</sup> penelitian ini mengambil data sekunder dari hasil ujian atau tes hasil belajar siswa kelas 2 SubTema Tugasku sehari-hari di rumah.

#### **F. Intrumen Penelitian**

Intrumen penelitian diperlukan sebagai alat yang akan memfasilitasi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti serta memiliki kepentingan dalam pengumpulan data agar penelitian tersebut lebih mudah dan mendapatkan hasil yang baik, lengkap, dan sistematis sehingga mudah untuk dijabarkan dan diolah penelitian tersebut.

Intrumen yang dipakai oleh peneliti ialah instrumen berupa tes 25 soal pilhan ganda. Arikunto menjabarkan bahwa tes ialah serentetan pertanyaan, latihan dan alat yang digunakan untuk keterampilan, pengetahuan, dan bakat yang dimiliki oleh individu ataupun kelompok. Tes yang dilakukan peneliti ialah tes prestasi yakni tes yang diaplikasikan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah memahami dan mempelajari sesuatu.<sup>50</sup> Tes yang digunakan peneliti merupakan bagian dari 25 butir soal yang ada pada pokok bahasan Tema 3 Sub Tema 1 tugasku

---

<sup>49</sup> *Ibid*, hlm. 146

<sup>50</sup> Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 193



sehari-hari di rumah. Tes ini dilakukan pada saat *posttes* setelah adanya upaya perlakuan yang menggunakan Media Pembelajaran berbasis Video.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes soal Pilihan Ganda**

SubTema	Muatan	KD	Indikator soal	No. Soal
SubTema Tugasku Sehari-hari di Rumah	PPKn	2.1 Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai dengan silasila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	1. Menjelaskan tugas seorang anak di rumah	1
			2. Menyebutkan sikap yang harus di kembangkan untuk mewujudkan persatuan dan keragaman	2
			3. Menyebutkan sikap terhadap teman yang berbeda agama	3
			4. Menyebutkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila	4
			5. Menyebutkan sila pacasila yang sesuai dengan sikap saling membantu di rumah	5
Bahasa Indonesia	3.3 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar	6. Melengkapi kalimat dengan kata yang tepat.	6	
		7. Menunjukkan letak rumah yang tepat berdasarkan denah yang ada.	7	
		8. Menyusun kata acak dengan kalimat yang tepat.	8	

SubTema	Muatan	KD	Indikator soal	No. Soal	
		dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan.	9. Menyebutkan lokasi rumah jalan berdasarkan denah	9	
			10. Menyusun kata acak dengan kalimat yang tepat	10	
	Matematika	3.5 Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.	11. Menyebutkan nilai mata uang berdasarkan gambar.	11	
			12. Membagi dari mata uang yang ada.	12	
			13. Membagi mata uang sesuai dengan kehidupan sehari-hari	13	
			14. Mengurutkan mata uang dari yang terkecil hingga terbesar.	14	
				15. Membandingkan nilai mata uang yang paling terkecil atau yang paling besar	15
	SBdP	3.2 Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.	16. Menyebutkan istilah dari bunyi yang teratur dan berulang.	16	
			17. Menyebutkan sumber iramaselain dari kentongan dan stik kayu.	17	

SubTema	Muatan	KD	Indikator soal	No. Soal
			18. Menyebutkan istilah dari cepat lambat bunyi	18
			19. Menyebutkan contoh pola ketukan dari gambar yang ada	19
			20. Menyebutkan contoh benda yang bisa menimbulkan bunyi	20
	PJOK	3.3 Memahami variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	21. Menyebutkan nama permainan pada sebuah gambar.	21
			22. Menyebutkan gerakan yang terdapat dalam permainan kasti.	22
			23. Menyebutkan gerakan dasar dalam bermain bola	23, 24
			24. Menyebutkan gerakan dasar dalam permainan kucing-kucingan	25

### G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang di daya gunakan oleh peneliti agar dapat mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan merupakan hal yang dibutuhkan dalam menjawab keseluruhan rumusan masalah di dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan di gunakan dalam penelitian ini merupakan.

a. Tes

Instrumen jenis tes merupakan upaya untuk digunakan dalam melihat sejauh mana kemampuan dasar serta pencapaian suatu prestasi setelah memahami dan mempelajari pokok bahasan tertentu.<sup>51</sup> Melalui tes dapat pula untuk ditinjau mengenai hasil pembelajaran yang telah dilakukan sehingga guna melihat kekurangan mengenai hasil dari psroses pembelajaran sehingga dapat dilakukannya evaluasi serta kebutuhan untuk mengukur suatu data penelitian.

Tes ini dipergunakan dalam menghitung pencapaian individu setelah mengetahui pelajaran sehingga ada upaya memahami sesuatu. Tes yang dilakukan berupa postest untuk melihat evaluasi dalam bentuk tes siswa kelas 2 SD Negeri Latek Bangil

b. Observasi (pengamatan)

Nasution dalam sugiono mengatakan bahwasannya observasi merupakan pondasi dari seluruh ilmu pengetahuan.sehingga segenap fakta terkait oleh ilmu yang ada di dunia penjabarannya melalui sebuah observasi.<sup>52</sup>

Fokus peneliti ialah mengenai Media pembelajaran yang dipergunakan selama kegiatan pembelajaran dikelas serta mendapat informasi mengenai keadaan dalam suatu kondisi siswa kelas 2 secara langsung melalui daring.

---

<sup>51</sup> *Ibid.*, hlm. 223

<sup>52</sup> *Ibid.*, hlm. 226

c. Pengumpulan Data dengan Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui tatap muka atau tanya jawab langsung dengan narasumber dengan melalui media seperti telephone, email, mengirim pesan email. Peneliti mewawancarai narasumber yakni wali kelas dengan melalui aplikasi WhatsApp.

## H. Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrumen merupakan alat yang digunakan sebagai media ukur dalam melakukan penelitian. Kualitas instrumen penelitian kuantitatif berkesinambungan dengan validitas instrumen maka ciri dari berkualitas tersebut berkenaan bagaimana cara ketepatan dalam mengumpulkan data.<sup>53</sup>

### 1. Uji validitas

Validitas merupakan tingkatan dalam mengukur selisih mana tes yang akan diteliti. Sehingga instrumen yang di gunakan dalam pengumpulan data maka lebih tepat diteliti dan dicermati bahwa instrumen yang digunakan valid. Perlu adanya jaminan kesesuaian alat ukur mengenai apa hanya nantinya akan di ukur, Mengenai penelitian ini maka peneliti memakai validitas isi.<sup>54</sup>

Validitas isi dilakukan melalui pertimbangan ahli dalam memberikan suatu gambaran agar suatu tes dapat di validitasi dengan validitas isi pertimbangan ahli dilakukan dengan cara sebagai berikut : para ahli diminta mengamati setiap soal tes yang akan di validasi. Para ahli mengoreksi setiap item butir soal yang telah di buat. Perbaikan dilakukan dengan memberikan pertimbangan terkait soal tersebut telah berada di tahap yang hendak diukur.

---

<sup>53</sup> *Ibid*, hlm. 222

<sup>54</sup> *Ibid*, hlm. 125



Pertimbangan ahli mencakup semua apakah semua aspek yang akan diukur sudah memenuhi terkait pertanyaan dalam soal.<sup>55</sup>

### 1) Uji Validitas Instrumen Soal

Adapun validator ahli pada instrument kepenulisan dalam soal pilihan ganda posttest yaitu Ibu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd. instrument dengan menggunakan *skala likert*, yaitu merupakan sejumlah pernyataan positif atau negative mengenai objek atau instrument yang akan kita gunakan.<sup>56</sup> kaidah penulisan pilihan ganda untuk validasi ahli menggunakan skala likert sebagai berikut.<sup>57</sup>

**Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli**

Aspek	Indikator Penilaian
Materi	Soal sesuai dengan indikator soal
	Soal sesuai dengan KD yang dicapai
	Setiap Soal mempunyai satu jawaban yang benar.
Kontruksi	Pokok soal dirumuskan secara jelas dan tegas
	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang di perlukan saja
	Pokok soal tidak memberi petunjuk kearah jawaban yang benar
	Pokok soal berisi pertanyaan atau pernyataan positif
	Pilihan jawaban homogeny dan logis
	Panjang rumusan pilihan jawaban relatif sama

<sup>55</sup> Prof. Sukardi, Ph.D “Metodologi Penelitian Pendidikan kompetensi dan praktiknya”, ( Jakarta : PT Bumi Aksara, 2012) hlm 123

<sup>56</sup> Iis Ernawati, dkk, “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif” Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), Volume 2, Nomor 2, November 2017

<sup>57</sup> Wahidmurni, Alfin Mustikawan, Ali Ridho. 2014. Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik. (Yogyakarta: Nuha Litera)

Aspek	Indikator Penilaian
	Pilihan jawaban tidak mengandung pernyataan “semua jawaban salah” atau “semua pilihan jawaban benar”
	Pilihan jawaban yang berbentuk angka atau waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya nilai angka atau kronologis
	Gambar, grafitk, table, diagram, wacana dan sejenisnya pada soal dan berfungsi
	Rumusan pokok soal tidak menggunakan ungkapan atau bermakna tidak pasti
	Bukti soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya
Bahasa	Setiap soal menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
	Bahasa yang digunakan komunikatif (mudah di mengerti)
	Tidak ada pilihan jawaban yang mengulang kata/ frase yang bukan merupakan satu kesatuan

Keterangan :

Sangat Layak : skor 5

Layak : skor 4

Cukup : skor 3

Kurang Layak : skor 2

Sangat Kurang Layak : skor 1

Data interval dari hasil skala likert tersebut dapat diketahui melalui analisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban.

Rumus :

Indeks (%) = jumlah skor/skor maksimal x 100%

Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval :

Angka 0% - 19,99% = Sangat Kurang Layak

Angka 20% - 39,99% = Kurang Layak

Angka 40% - 59,99%	=	Cukup
Angka 60% - 79,99%	=	Layak
Angka 80% - 100%	=	Sangat Layak

Setelah dilakukannya validasi soal dengan validator ahli untuk melihat pertimbangan soal dengan indicator yang dikatakan layak untuk diberikan pada siswa. instrument soal akan di uji cobakan pada siswa yang bukan objek peneliti. Disini peneliti menguji kelas atasnya yakni kelas 3. Guna bertujuan untuk menguji validitas instrument soal.

Dari penilaian hasil validasi pilihan ganda dengan validator ahli ialah instrument tiap soal-soal tersebut bernilai baik, Cukup, dan sangat baik untuk diaplikasikan pada siswa. setelah dilakukannya validasi tersebut dengan dosen ahli validator guna melihat keterhubungan dengan indikator maka hasil validasi pada tiap butir soal ada pada lampiran. Berikut paparan konsultasi pada dosen validasi ahli soal pilihan ganda.

**Tabel. 3.5 Bukti Konsultasi Validasi Ahli Intrumen Soal Pilihan Ganda**

Tanggal/Hari	Materi	Saran Rekomendasi/Catatan
16 -11-2020	Jumlah soal	Menambahkan soal setiap mapel 5 soal. Total soal ada 25
17-11-2020		Laporan Perbaikan hasil revisi

Analisis uji instrumen menggunakan aplikasi SPSS versi 20 dengan menggunakan teknik korelasi produk moment. Adapun cara hitungnya ialah sebagai berikut<sup>58</sup> :

- a. Jika  $r$  Hitung  $>$   $r$  Tabel dengan taraf signifikan 0,05 maka instrument tersebut dapat dinyatakan valid
- b. Jika  $r$  Hitung  $<$   $r$  Tabel dengan taraf signifikansi 0,05 maka instrument tersebut dapat dinyatakan tidak valid

Rumus dari korelasi *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}} \dots (1)$$

Keterangan:

$n$  : Banyaknya Pasangan data X dan Y.

$\sum X$  : Total Jumlah dari Variabel X.

$\sum Y$  : Total Jumlah dari Variabel Y.

$\sum X^2$  : Kuadrat dari Total Jumlah Variabel X.

$\sum Y^2$  : Kuadrat dari Total Jumlah Variabel Y.

$\sum XY$  : Hasil Perkalian dari Total Jumlah Variabel X dan Variabel Y.

- c. Perlu dilakukan adanya uji validitas pada intrumen ialah guna untuk melihat seberapa jauh instrumen mampu mengukur secara cermat aspek hasil belajar yang akan diukur, hasil validitas soal ada pada table berikut :

<sup>58</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Surakarta : Pustaka Belajar, 2009), hlm 70

**Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal**

No Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,428	0,308	Valid
2	0,392	0,308	Valid
3	0,428	0,308	Valid
4	0,588	0,308	Valid
5	0,610	0,308	Valid
6	0,543	0,308	Valid
7	0,354	0,308	Valid
8	0,405	0,308	Valid
9	0,483	0,308	Valid
10	0,497	0,308	Valid
11	0,535	0,308	Valid
12	0,642	0,308	Valid
13	0,534	0,308	Valid
14	0,579	0,308	Valid
15	0,401	0,308	Valid
16	0,321	0,308	Valid
17	0,382	0,308	Valid
18	0,383	0,308	Valid
19	0,314	0,308	Valid
20	0,412	0,308	Valid
21	0,347	0,308	Valid
22	0,666	0,308	Valid
23	0,350	0,308	Valid
24	0,401	0,308	Valid
25	0,366	0,308	Valid

Hasil Uji instrument soal peneniliti menggunakan aplikasi SPSS versi 20 dengan jumlah siswa N 41 siswa, table nilai distribusi tersebut frekuensinya adalah N-2 yang hasilnya 39 sehingga berada di nilai 0,308. Kesimpulannya bisa dibaca bahwasannya hasil validitas yang nilainya kurang dari nilai frekuensi



0,308 artinya tidak valid, sedangkan hasil validitas yang nilainya diatas niali frekuensi 0,308 dapat dinyatakan valid.

## 2) Uji Validitas Materi

Validator ahli materi dalam penelitian ini di perlukan untuk menilai kualitas materi yang akan disampaikan pada media video pembelajaran. Indikator ditinjau dari aspek Komponen Materi yang akan disampaikan. Adapun validator ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Alfian Nur Azizi, M.Pd

Berikut validasi media menggunakan skala likert<sup>59</sup> :

**Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Materi**

No	Komponen Materi yang akan disampaikan
1	Kesesuaian dengan KI, KD, dan Indikator
2	Kebenaran Substansi materi pembelajaran
3	Penggunaan Contoh atau peristiwa yang ada dilingkungan sekitar (kontekstual)
4	Kesesuaian dengan contoh nilai-nilai kearifan lokal
5.	Manfaat untuk menambah wawasan
6.	Isi materi sud sesuai dengan jenjang jenis sekolah
7.	Gambar, grafik, tabel, diagram, dan sejenisnya disajikan dengan jelas dan terbaca

<sup>59</sup> Rahmad Albar, Skripsi, "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP/MTs pada Materi Aritmatika Social dengan Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia" (Universitas Muhammadiyah Ponorogo : 2017) hlm 22

Keterangan :

Sangat Layak : skor 5  
 Layak : skor 4  
 Cukup : skor 3  
 Kurang Layak : skor 2  
 Sangat Kurang Layak : skor 1

Data interval dari hasil skala likert tersebut dapat diketahui melalui analisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban.

Rumus :

Indeks (%) = jumlah skor/skor maksimal x 100%

Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval :

Angka 0% - 19,99% = Sangat Kurang Layak

Angka 20% - 39,99% = Kurang Layak

Angka 40% - 59,99% = Cukup

Angka 60% - 79,99% = Layak

Angka 80% - 100% = Sangat Layak

**Tabel 3.8 Hasil Konsultasi Media Pembelajaran berbasis video.**

Tanggal/Hari	Saran Rekomendasi/Catatan
8 Desember 2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi sudah sesuai dengan KI, KD, Indikator</li> <li>- Materi yang disampaikan dalam video cukup jelas dan contoh-contoh sudah sesuai dengan kehidupan sehari-hari</li> <li>- Penjelasan materi dalam video cukup jelas walau dalam menjelaskan pemateri menggunakan masker.</li> </ul>

### 3) Uji Validitas Media

Validator ahli media dalam penelitian ini di perlukan untuk menilai kualitas produk ditinjau dari aspek suara media video, aspek narasi dalam video, aspek materi, dan aspek visual dalam media video menggunakan skala likert. Adapun validator ahli media pada penelitian ini adalah Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Berikut validasi media menggunakan skala likert<sup>60</sup> :

**Tabel 3.9 Aspek Instrumen Validasi Media**

No	Aspek
Aspek Suara Media Video	
1	Suara narator terdengar dengan jelas
2	Video menggunakan istilah yang umum dan bersifat intruksional
3	Penggunaan kata-kata dalam video sesuai dengan pemahaman peserta didik
4	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif
Aspek Narasi Media Video	
5	Narasi sesuai dengan KD pelajaran yang berlaku
6	Narasi dalam video dapat menjelaskan materi Tema 3 SubTema 1
7	disajikan dengan suara yang jelas
8	Narasi sesuai dengan video yang ditampilkan
Aspek Tulisan Media Video	
9	Ukuran, jenis, dan warna huruf pada video proposional
10	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan atau caption, gambar, animasi dll) meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disajikan
11	Durasi waktu video berkisar 5-20 menit
12	Format sajian video yang ditampilkan menarik peserta didik untuk belajar

<sup>60</sup> Maulida Rahma, Skripsi "Intrumen Penilaian kualitas Media pembelajaran elektronik", (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013)

Keterangan :

Sangat Layak : skor 5  
 Layak : skor 4  
 Cukup : skor 3  
 Kurang Layak : skor 2  
 Sangat Kurang Layak : skor 1

Data interval dari hasil skala likert tersebut dapat diketahui melalui analisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban.

Rumus :

Indeks (%) =  $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval :

Angka 0% - 19,99% = Sangat Kurang Layak  
 Angka 20% - 39,99% = Kurang Layak  
 Angka 40% - 59,99% = Cukup  
 Angka 60% - 79,99% = Layak  
 Angka 80% - 100% = Sangat Layak

Hasil validasi media pada tiap aspek dengan perhitungan skor maksimalnya maka tiap indeks ialah sangat layak dan layak. Hasil validasi dapat dilihat pada lembar lampiran.

Untuk hasil konsultasi pada media pembelajaran berbasis video dengan dosen ahli dilakukan pada tanggal 17 November 2020 dan pada tanggal 18 november 2020 dikatakan layak diterapkan.

**Tabel 3.10 Hasil Konsultasi Media Pembelajaran berbasis video.**

Tanggal/Hari	Saran Rekomendasi/Catatan
17 November 2020	- Gambar tidak ada tepian kotak - Diatur tulisannya agar sejajar
18 November 2020	- Layak di terapkan

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan sebagai alat untuk pengumpulan data untuk melihat instrumen tersebut sudah baik. Menurut Budiyono, pengertian realibilitas menunjuk pada satu inti yaitu bahwa instrument cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument itu cukup baik. Karenanya instrument dikata baik jika intrumen tersebut tidak bersifat *tensius* atau mengarah pada responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu sehingga instumen reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya.

Reliabilitas atau yang biasa disebut sebagai keandalan merupakan suatu ukuran untuk kestabilan dan konsisten responde dalam menjawab hal yang berkaitan sama dengan kontruksi pertanyaan yang ada di suatu variable dan disusun bentuk kuisisioner.<sup>61</sup>

---

<sup>61</sup>*Ibid*, hal 177



Berikut kriteria penentuan reliabilitas disajikan pada table 3. Sebagai berikut :

**Tabel 3.11 Kriteria Reliabilitas**

Interval Koefesien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,20	Sangat Rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Cukup
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi

Rumus yang digunakan yaitu rumus Alfa Cronbach yaitu<sup>62</sup> :

$$r_{ii} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{ii}$  = Reliabilitas instrumen

$k$  = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma^2$  = Jumlah butir pertanyaan

$\sigma_1^2$  = Total varians

Cara untuk memabaca hasil instrument tersebut reliabel atau tidak adalah :

- a. Jika nilai reliabilitas instrumen  $> 0,6$  atau 60%, maka instrument tersebut di nyatakan reliabel

<sup>62</sup> Trianto, "Pengantar Penelitian Pendidikan bagi pengembangan profesi pendidikan dan tenaga kependidikan". (Jakarta : Kencana, 2010) hlm 248-249

- b. Jika nilai reliabilitas instrumen  $< 0,6$  atau 60%, maka instrument tersebut dikatakan tidak reliabel.

Dalam penelitian ini penulis melakukan langkah-langkah untuk menghitung reliabilitas menggunakan SPSS versi 20. Berikut langkah-langkah perhitungan<sup>63</sup> :

- 1) Persiapan data yang akan diuji reliabilitas dalam tabulasi (rekapitulasi) jawaban masing-masing responden dengan format doc atau *excel*. Dalam hal ini peneliti memasukan data validitas yang ada di tabel 3.6.
- 2) Buka program SPSS dan klik *Variable View*, bagian pojok kiri bawah program SPSS. Kemudian pada bagian Name tuliskan sesuai dengan jumlah soal missal “Soal1, Soal2....” Selanjutnya pada bagian *decimal* ubah semua menjadi angka 0, lalu pada bagian *measure* ganti dengan *scale*, yang lain biarkan tetap default
- 3) Klik *data view* pada bagian pojok kiri bawah program, lalu masukan data tabulasi jawaban responden sesuai dengan kolom item yang tersedia. Cara memasukan data jawaban angket tersebut bisa dilakukan dengan cara *copy paste* dari data angket yang sudah dipersiapkan di *excel*.
- 4) Selanjutnya dari menu SPSS pilih *Analyze*, lalu klik *Scale*, kemudian klik *Reliability Analysis*

---

<sup>63</sup>Johar Arifin, “SPSS24 Untuk Penelitian dan Skripsi” (Jakarta : PT Gramedia, 2017) hlm 43

- 5) Setelah muncul kotak dialog baru dengan nama “*Reliability Analysis*” kemudian masukan semua variable (soal1 sampai soal 25) ke kotak *Items* : kemudian pada bagian “model” pilih *Alpha*
- 6) Langkah selanjutnya adalah klik *Statistic...* maka muncul kotak dialog “*Reliability Analysis : Statistic*” kemudian pada “*Descriptives for*”, klik *Scale if item deleted*”
- 7) Terakhir klik *Ok* untuk mengakhiri perintah, setelah itu akan muncul tampilan *output* SPSS

Setelah melakukan validasi dengan dosen validator ahli maka langkah selanjutnya ialah uji coba instrument soal kepada siswa yang bukan objek penelitian sebenarnya dengan adanya tujuan menguji instrument menjadi layak sebagai alat ukur untuk mengolah data. Dalam penelitian ini peneliti menguji instrument soal pada kelas 3 sebanyak 41 siswa. Uji coba soal atau analisis validitas menggunakan SPSS versi 20.

Berikut ini hasil uji reliabilitas soal :

**Table 3.12 Hasil Uji Reliabilitas Instrument Soal**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.807	25

Table tersebut dapat diketahui bahwasannya hasil uji reliabilitas instrument soal memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,807 artinya memiliki kreabilitas yang tinggi.

## **I. Analisis Data**

Analisis data ialah suatu proses untuk pengumpulan dan pengurutan data yang sesuai dalam pola, hal ini merupakan arahan untuk menjawab rumusan masalah serta hipotesis yang telah ditulis dalam skripsi. Maka hasil data yang telah ada, kemudian di uji menggunakan aplikasi SPSS versi 20 pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk melihat perbedaan-perbedaan dari data yang sedang diselidiki. Perbedaan hasil tersebut akan terlihat adanya pengaruh Media Pembelajaran berbasis Video terhadap hasil belajar pada Tema SubTema Tugasku sehari-hari di rumah, kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil. Data dapat dilakukan dengan bantuan program dalam aplikasi yakni SPSS versi 20

### **1. Uji Prasyarat Analisis**

Uji prasyarat analisi memiliki tujuan untuk melihat terpenuhnya atau tidak syarat-syarat yang digunakan untuk melakukan analisis data.

#### **a. Uji normalitas**

Uji normalitas digunakan dalam rangka untuk menguji data kontinyu berdistribusi normal menjadikan analisis dengan validitas, reliabilitas, uji-t, korelasi, regresi dapat dilaksanakan.<sup>64</sup> Uji normalitas

---

<sup>64</sup> Prof. Dr. Husaini Usman, R Purnomo S, "Pengantar Statistika edisi kedua" (Jakarta : PT Bumi Aksara) 2006, hlm. 109

dalam penelitian ini untuk melihat variabel bebas dan variabel terikat termasuk normal atau tidaknya data, peneliti menggunakan uji *kolmogorof-smirnov*: dengan di bantu oleh program SPSS versi 20.

1. Perumusan hipotesis

$H_0$  = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_a$  = Sampel Berasal dari Populasi yang berdistribus tidak normal

2. Tingkat signifikan

$$\alpha = 0,05$$

3. Statistik uji

$$Z = \frac{X_1 - X}{SD}$$

4. Keputusan Uji

Uji normalitas dalam penelitian ini melalui bantuan Program SPSS versi 20 dengan ukuran apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  berarti data berdistribusi normal, sedangkan jika signifikan  $< 0,05$  berarti data berdistribusi tidak normal

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada saat awal-awal kegiatan analisis data. Hal itu bertujuan untuk memastikan asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah memnuhi atau belum jika terbukti maka selanjutnya melakukan analisis data lanjutan.

Rumus menguji homogenitas :



$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Langkah-langkah untuk menguji homogenitas yakni :

1.  $H_a$  : Terdapat Perbedaan varian 1 dengan varian 2  
 $H_o$  : tidak terdapat perbedaan varian 1 dengan varians 2
  2.  $H_a : \sigma_{21}^2 \neq \sigma_{11}^2$   
 $H_o : \sigma_{21}^2 = \sigma_{11}^2$
  3. Menggunakan  $F_{hitung}$  dengan rumus menguji homogenitas
  4. Taraf signifikan ( $\alpha$ )
  5. Hitung  $F_{tabel}$  dengan rumus :  
 $F_{tabel} = F_{\frac{1}{2}\alpha}$  (dk varians terbesar – 1, dk varians terkecil – 1)  
 1) Dengan menggunakan tabel F didapati  $F_{tabel}$
  6. Tentukan kriteria pengujian  $H_o$  yaitu :  
 Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  , maka  $H_o$  diterima ( homogen)
  7. Bandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$
  8. Kesimpulan
3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dalam rangka mengetahui perbedaan rata-rata dari sampel-sampel yang digunakan ada atau tidak. Hal ini memiliki tujuan melihat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Pembelajaran Video dengan pembelajaran yang

diterapkan di kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil.

Penelitian ini menggunakan t-test sampel related.<sup>65</sup>

Langkah-langkah sebagai berikut :

1. Rumusan Hipotesis

**H<sub>0</sub>**  $\mu > \mu_2$  : “Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa kelas 2 pada pembelajaran SubTema Tugasku sehari-hari di rumah pada kelas 2 Melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil”

**H<sub>a</sub>**  $\mu \leq \mu_2$  : “Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa kelas 2 pada pembelajaran SubTema Tugasku sehari-hari di rumah pada kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil”

2. Rumus Statistika

$$T_{\text{hit}} = \frac{(x_1 - x_2)}{\sqrt{\left(\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2+2}\right)\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

T = harga statistik yang diuji t

$x_1$  = rata-rata kelas eksperimen

$x_2$  = rata-rata kelas kontrol

$n_1$  = jumlah anggota kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah anggota kelas kontrol

<sup>65</sup> *Ibid*, hlm. 119

$S_1^2$  = variansi kelas eksperimen

$S_2^2$  = variansi kelas kontrol

$$\text{Dengan } S^1 = \sqrt{\frac{\sum(x_1-x)}{n-1}}$$

### 3. Kriteria Uji

Tolak  $H_0$  jika  $t_{hit} > t$

### 4. Keputusan uji

Kesimpulan  $H_0$  diterima atau ditolak. Penelitian ini menguji hipotesis dengan bantuan program SPSS 20.

## 2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan terkait penelitian ini berupa 3 tahap yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap akhir. Berikut penjelasan tahap-tahap sebagai berikut :

### 1. Tahap persiapan

Kegiatan tahap persiapan antara lain :

- 1) Surat untuk perizinan
- 2) Observasi awal dilokasi yakni di SD Negeri Latek Bangil mengumpulkan informasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru kelas 2.
- 3) Menyusun tugas proposal
- 4) Revisi dan finalisasi tugas proposal
- 5) Penyusunan instrumen tes hasil belajar siswa

- 6) Melakukan uji coba di lapangan untuk melihat kevalidan instrumen yang akan diperlukan dalam penelitian (uji validitas dan reliabilitas)
- 7) Revisi instrumen, dilaksanakan dengan melakukan revisi dan pembetulan guna mencapai kesempurnaan instrumen yang telah diujikan.

a) Tahap pelaksanaan

- 1) Memberikan tindakan perlakuan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Berbasis Video
- 2) pada kelas eksperimen dan pembelajaran dengan tidak menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video
- 3) pada kelas kontrol selama 2 kali pertemuan melalui media Grup WhatsApp.
- 4) implementasi pos test diakhir pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menonton Berbasis Video yakin pertemuan selanjutnya melalui Grup WhatsApp berupaya mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 pada materi SubTema Tugasku sehari-hari di rumah melalui daring.
- 5) Post test dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar
- 6) Hasil belajar siswa dan pengujian hipotesis dari analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji-t data yang diperoleh diolah dengan bantuan program atau aplikasi SPSS versi 20.

3. Tahap akhir

- 1) Menyusun laporan penelitian

- 2) Revisi dan finalitas penelitian
- 3) Ujian





## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Objek Penelitian**

##### **1. Diskripsi Sekolah**

SD Negeri Latek Bangil ialah sekolah Dasar yang menjadi salah satu di wilayah Kecamatan Bangil, Kabupaten Pasuruan. Alamat lengkapnya yakni Jl. Paku Joyo No 26, Latek Bangil, Kec. Bangil. Kab. Pasuruan.

Objek penelitian ini yakni siswa siswi dari kelas 2A dan Kelas 2B. kelas 2A peneliti menyebutkan kelas Experimen atau kelas yang di berikan perlakuan (*Treatment*) yaitu media Pembelajaran Berbasis Video. Sedangkan siswa kelas 2B di sebut sebagai kelas control dimana kelas 2B tidak diberi perlakuan atau tanpa *Treatment*. Peneliti juga di dampingi agar memudahkan peneliti mendaptkan data sekolah dengan guru wali kelas 2A dan 2B yaitu Ibu Ria Ratna Juwita, S.Pd dan Ibu Ririn Iva Maulina S.Pd

Pada bulan November 2020 penelitian di laksanakan. Pelaksanaan Penelitian kelas eksperimen dan kelas control di lakukan di tanggal yang sama yaitu tanggal 21 November 2020 Melalui Daring dengan 2 Grup WhatssAp yang berbeda. Dimulai pada kelas 2A bermula tahap awal yakni perkenalan dan pengiriman Media Pembelajaran berbasis Video kemudian 1 jam setelahnya diberikan post test yang berdurasi 45 menit pada soal *google form*. Sedangkan untuk kelas kontrol langkah awal ialah perkenalan

mengevaluasi pembelajaran di buku tematik yakni tema 3 subtema 1 setelah itu di lakukan post test yang diberikan durasi 45 menit pada soal *google from*.

#### a. Identitas Sekolah

**Tabel 4.1 Identitas Sekolah SD Negeri Latek Bangil**

Nama Sekolah	SD Negeri Latek
NPSN	20519593
Alamat	Jl. Paku Joyo No 26, Latek Bangil, Kec. Bangil. Kab. Pasuruan.
Nama Kepala Sekolah	Afandi, S.Pd., M.Pd.
Status Sekolah	Negeri
Akreditasi/ No SK	A/ Dd, 085139
Luas Tanah	65102 m <sup>2</sup>
Naungan	Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
No. SK. Pendirian	-
Jumlah guru dan karyawan	17
Web sekolah	<a href="http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/c0840ab7-8c18-e111-ab82-35668d932d7f">http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/c0840ab7-8c18-e111-ab82-35668d932d7f</a>
No. SK Operasional	421.3/604/424.501/2018

## B. Hasil Penelitian

Penelitian tentang pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar subtema tugasku sehari-hari di rumah kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil. Data yang akan dijabarkan yakni berupa hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana menggunakan teknik analisis data yang telah dipaparkan pada BAB III yaitu uji homogenitas, uji normalitas, uji hipotesis, dan penyajian data secara terpisah.

### 1. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen ( kelas 2A SD Negeri Latek Bangil)

Data diperoleh dari hasil *posttest* yang disebar oleh peneliti pada kelompok eksperimen setelah dilakukan treatment. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 20 pada data *posttest* kelompok eksperimen kelas 2A sebagai berikut:

**4.2 Tabel statistic posttest kelas Eksperimen**

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Post Test Eksperimen	20	32	68	100	87,80	7,838	61,432
Valid N (listwise)	20						

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan data yang telah diperoleh peneliti melakukan post tes setelah adanya perlakuan dengan media pembelajaran berbasis video. hasil *posttest* setelah adanya treatment berupa Video Pembelajaran rata-rata nilai keseluruhan adalah 87,8. Nilai terendahnya yaitu 68 dan nilai tertinggi 100 dengan jarak antara nilai terendah dengan nilai tertinggi 32. Adapun data distribusi frekuensi skor hasil *posttest* kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel : 4.3 Distribusi Frekuensi Data Hasil Post test Kelas Eksperimen

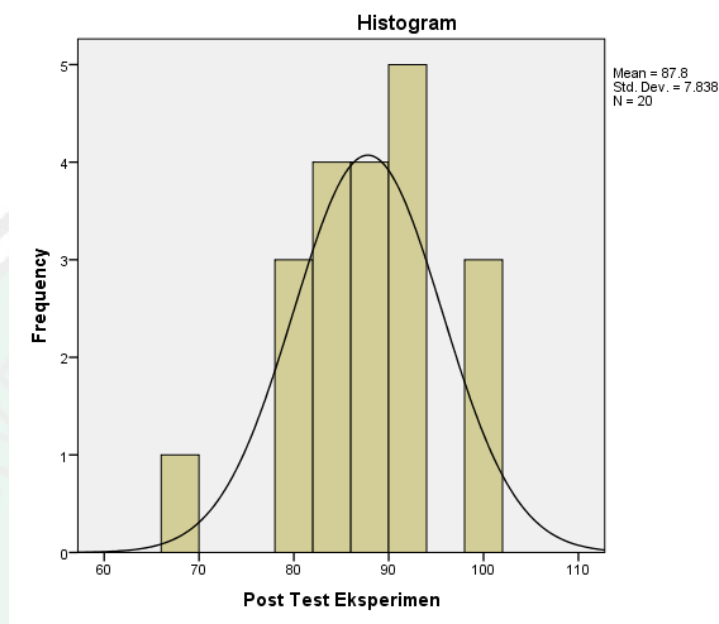
**Post Test Eksperimen**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 68	1	5,0	5,0	5,0
80	3	15,0	15,0	20,0
84	4	20,0	20,0	40,0
88	4	20,0	20,0	60,0
92	5	25,0	25,0	85,0
100	3	15,0	15,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Hasil post test setelah diberikan perlakuan yakni media pembelajaran berbasis video. Nilai 100 adalah nilai maksimal yang di peroleh siswa. Data tersebut dapat di rangkum bahwa siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu 68 sebanyak 1 orang, untuk nilai 80 ada sebanyak hanya 3 orang siswa, yang memperoleh nilai 84 ada 4 siswa, yang memperoleh nilai 88 ada 4 siswa, yang memperoleh nilai 92 sebanyak 5 siswa, dan yang memperoleh nilai 100 sebanyak 3 siswa.

Berdasarkan data frekuensi skor hasil *posttest* kelas eksperimen tersebut, dapat divisualisasikan dalam bentuk grafik histogram seperti gambar berikut:

**Gambar 4.1** Rekapitulasi Skor *Posttest* kelas Eksperimen



Berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal atau yang di sebut KKM dalam kelas ini adalah 75. Jika dilihat dari data tersebut dapat kita tarik kesimpulan bahwa siswa yang tidak tuntas hanya 1 siswa dan yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 19 siswa. Table berikut ini menunjukkan rangkuman nilai siswa sesuai dengan ketentuan KKM 75 sebagai berikut :

**Tabel 4.4** Hasil Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen Berdasarkan KKM

No	Nilai <i>Post Test</i> kelas Eksperimen	Frekuensi	Keterangan
1	<75	1	TT
2	>75	19	T
JUMLAH		20	-



Keterangan :

TT : Tidak Tuntas

T : Tuntas

Dari table tersebut dapat diketahui bahwasannya ada satu siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Hal ini dikarenakan satu siswa tersebut mengerjakan soal *posttest* di malam hari, sedangkan peneliti mengadakan ujian *posttest* pagi pukul 08.00 – siang. Alasannya orang tua siswa sedang bekerja dan pulang pada malam hari sehingga siswa tidak mengerjakan soal ujian pada waktu yang ditentukan. Kemudian dalam pengerjaan soal ujian orang tua tidak mengetahui adanya video pembelajaran yang telah disebar di grup WhatsApp sehingga siswa tersebut mengerjakan soal ujian tanpa menonton video pembelajaran terlebih dahulu.

## 2. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol ( kelas 2B SD Negeri Latek Bangil)

Data diperoleh dari hasil *posttest* yang disebar oleh peneliti pada kelompok kontrol tidak dilakukannya treatment. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 20 pada data *posttest* kelompok kontrol kelas 2B sebagai berikut:

### 4.5 Tabel Statistik Kelas Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Post Test Kontrol	20	44.00	56.00	100.00	78.6000	10.48508	109.937
Valid N (listwise)	20						

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan data yang telah diperoleh peneliti melakukan *posttest* tidak adanya perlakuan dengan media pembelajaran berbasis video. hasil *posttest* rata-rata nilai keseluruhan adalah 78,6. Nilai terendahnya yaitu 56 dan nilai tertinggi 100 dengan jarak antara nilai terendah dengan nilai tertinggi 44. Adapun data distribusi frekuensi skor hasil *posttest* kelas kontrol sebagai berikut:

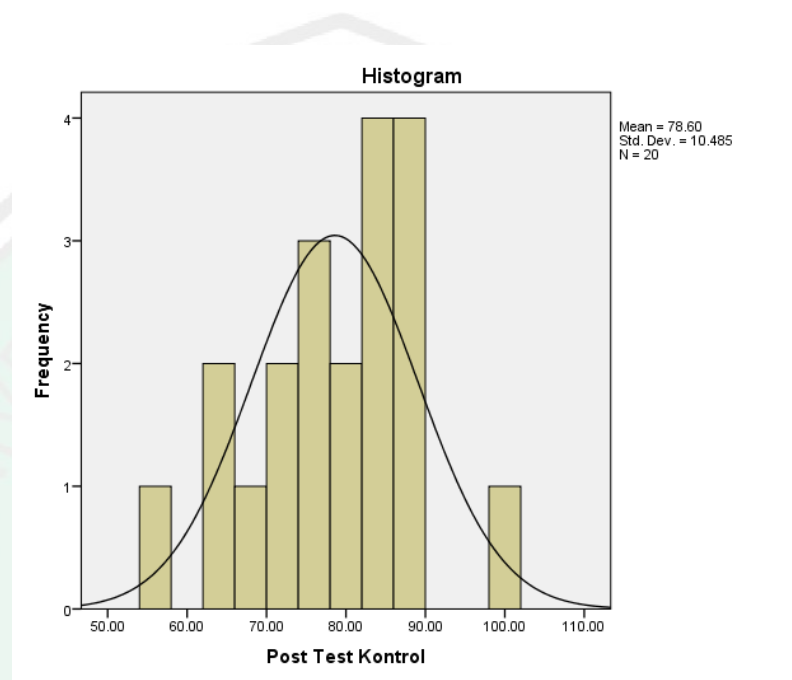
**Tabel : 4.6 Distribusi Frekuensi Data Hasil *Posttest* Kelas Kontrol**

Post Test Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	56.00	1	5,0	5,0	5,0
	64.00	2	10,0	10,0	15,0
	68.00	1	5,0	5,0	20,0
	72.00	2	10,0	10,0	30,0
	76.00	3	15,0	15,0	45,0
	80.00	2	10,0	10,0	55,0
	84.00	4	20,0	20,0	75,0
	88.00	4	20,0	20,0	95,0
	100.00	1	5,0	5,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel distribusi tersebut dapat dilihat bahwasannya kelas control yakni kelas 2B siswa yang memperoleh nilai 56 sebanyak 1 siswa, yang memperoleh nilai 64 ada 2 siswa, yang memperoleh nilai 68 ada 1 siswa, yang memperoleh nilai 72 ada 2 siswa, yang memperoleh nilai 76 ada 3 siswa, yang memperoleh nilai 80 ada 2 siswa, yang memperoleh nilai 84 ada 4 siswa, yang memperoleh nilai 88 ada 4 siswa dan siswa yang memperoleh nilai 100 sebanyak 1 siswa.

Berdasarkan data frekuensi hasil *posttest* kelas kontrol tersebut, dapat divisualisasikan dalam bentuk grafik histogram seperti gambar berikut:

**Gambar 4.2 Rekapitulasi Skor Posttest Kelas Kontrol**



Berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal atau yang di sebut KKM dalam kelas ini adalah 75 yaitu merupakan nilai ketuntasan minimal yang di pakai pada kelas 2B. jika dilihat dari KKM tersebut hanya ada 14 siswa yang Tuntas dan 6 siswa tidak tuntas. Berikut ini adalah Hasil nila *Posttest* kelas Kontrol berdasarkan KKM yang telah di tetapkan.

**Tabel 4.7 Hasil Nilai Postest Kelas Kontrol Berdasarkan KKM**

No	Nilai <i>Post Test</i> kelas Kontrol	Frekuensi	Keterangan
1	<75	6	TT
2	>75	14	T
JUMLAH		20	

Keterangan :

TT : Tidak Tuntas

T : Tuntas

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwasannya ada 6 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Hal ini dikarenakan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan penggunaan media pembelajaran video sebelum mengerjakan soal. Kelas kontrol hanya disuruh untuk mempelajari SubTema 1 Tugasku sehari-hari di rumah melalui daring. Sehingga faktor ini menyebabkan banyaknya jumlah siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

### 3. Hasil Analisis Data

Hasil penelitian ini disajikan sedemikian guna melihat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar SubTema 1 Tugasku sehari-hari di rumah kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil serta mengetahui perbedaan kelas control dan kelas eksperimen yang dilakukan treatment dalam pembelajaran yakni penggunaan media pembelajaran berbasis Video. Maka dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dengan menggunakan uji paired sampel T – Tes dan melakukan uji normalitas terlebih dahulu. Hal itu berguna untuk melihat persyaratan normalitas sebaran.

### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan 2 data yakni hasil belajar siswa kelas control dan hasil belajar siswa kelas eksperimen. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel dari populasi yang berdistribusi normal setelah diadakan penelitian. Uji normalitas ini mengambil nilai hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Model t-test yang baik adalah memiliki distribusi normal. Adapun peneliti menggunakan *uji kolmogorof-smirnov* yaitu digunakan untuk menguji kesesuaian sampel dengan suatu bentuk distribusi populasi tertentu. langkah-langkah perhitungan Uji Normalitas menggunakan *uji kolmogorof-smirnov* sebagai berikut<sup>66</sup> :

- 1) Pilih dan klik menu Analyze > Nonparametric Test > Legacy Dialog > 1 sampel K-S, jendela One Sample *Kolmogorof-smirnov* test ditampilkan.
- 2) Klik variabel nilai (hanya satu) hingga ditempatkan pada bagian Test Variable list. Klik tombol perintah options, jendela One Sample K-S options ditampilkan, klik hingga kota periksa descriptive ditandai.

Dasar pengambilan keputusan menggunakan metode *uji kolmogorof-smirnov* adalah:

- a) Jika nilai Signifikansi  $> 0.05$ , maka nilai residual berdistribusi normal
- b) Jika nilai Signifikansi  $< 0.05$ , maka nilai residual tidak berdistribusi normal

---

<sup>66</sup>*Opcit.*,Johar Arifi, hlm. 88



Berikut paparan hasil uji normalitas pada table 4.8:

**Tabel 4.8 : Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS Versi 20**

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	9,88084561
Most Extreme Differences	Absolute	,114
	Positive	,097
	Negative	-,114
Kolmogorov-Smirnov Z		,509
Asymp. Sig. (2-tailed)		<b>,958</b>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Pada table diatas uji normalitas memiliki nilai signifikansi 0 yaitu nilai signifikansi  $0.958 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Data dalam penelitian ini memiliki varians yang sama, maka data layak digunakan.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homegenitas dilakukan untuk melihat apakah varian populasi sama atau tidak sebagai salah satu ramgkaian persyaratan dalam analisis independen sampel T test dan ANOVA. Kriteria yang di gunakan sebagai ukuran bahwa varian dari populasi hasilnya sama ialah jika nikal signifiknsi lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa varian dari 2 ataupun lebih data kelompok adalah sama.

Langkah – Langkah Uji homogenitas menggunakan SPSS versi 20 adalah sebagai berikut<sup>67</sup> :

1. Klik Variable View pada program SPSS versi 20 dengan mengisi ketentuan Name tuliskna Hasil, type pilih Numeric, Width > 8, decimal > 0, Label tulis Hasil belajar, Value > None, Missing > none, Columns pilih 8 > align > Right, Measure > Scale, Role > input.
2. Untuk mengisi property “Values” maka klik kolom none hingga muncul kotak dialog “Value Label”, pada kotak Value isikan 1 dan pada kota Label isikan kelas A lalu klik Add.
3. Isi kembali pada kota Value dengan angka 2 dan pada kotak Label Tuliskan Kelas B lalu klik Add dan Ok
4. Dari menu SPSS, pilih Analyze kemudian klik Compare Means lalu klik One Way ANOVA
5. Muncul kotak dengan nama “One Way ANOVA” masukan varabel haisl belajar kelas 2A dan 2B ke kotak dependen list dan masukan variable kelas ke kotak actor. Lalu klik options
6. Maka akan muncul kota dialog One Way ANOVA : Options, kemudia pada bagian statistic berikan tanda centang untuk homogeneity of variance test, lalu klik continue dan klik Ok.

---

<sup>67</sup> Opcit, Johan Arifin. Hlm.175

**Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas *OneWay* ANOVA**

**Test of Homogeneity of Variances**  
Hasil Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,396	1	38	,130

Bedasarkan hasil data yang telah diuji homogenitas, dapat diketahui dalam table sig. jika Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data bias dikatakan homogeny. Table diatas menunjukkan signifikan pada  $0,130 > 0,05$  sehingga data homogen.

### 3) Uji Hipotesis

Setelah dilakukannya prasyarat dapat diketahui bahwasannya 2 kelas berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar Subtema 1 tugasku sehari-hari di rumah kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil. Dalam penelitian ini menggunakan analisis *uji Independent Sample T Test* dengan bantuan SPSS versi 20. *uji Independent Sample T Test* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang tidak berpasangan atau yang tidak berhubungan bebas (*Independent*)

$H_0$  = jika nilai (2-tailed)  $>$  lebih besar 0,05 maka dikatan tidak adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media

pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar Subtema Tugas Sehari-hari di rumah kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil.

$H_a$  = jika nilai (2-tailed) < lebih kecil 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar Subtema Tugas Sehari-hari di rumah kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil. Adapun langkah-langkah perhitungan uji homogenitas menggunakan Uji Independent Samples Test ialah<sup>68</sup> :

1. Pilih dan klik menu Analyze > compare means > Independent Sampel T test, jendela Independent Sampels T test tampilkan
2. Pindahkan variable nilai ke kotak isian test variable(s) : dan variabel metode ke kotak isian group variable.
3. Klik tombol define groups, jendela define groups ditampilkan, isi angka 1 (media video) pada kotak isian group 1 : dan angka 2 (no media video) pada kotak isian group 2
4. Klik tombol continue, jendela Independent Sampel T test ditampilkan kembali, akhiri klik tombol perintah OK.

---

<sup>68</sup>Opcit., Johan Arifin. Hlm, 97

Berikut hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan SPSS

versi 20 :

**Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis  
Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	2,008	,165	3,143	38	,003	9,200	2,927	3,274	15,126
	Equal variances not assumed			3,143	35,181	,003	9,200	2,927	3,259	15,141

Berdasarkan paparan table *independent sampel test* menggunakan SPSS versi 20 pada kolom table sig.(2-tailed) hasil perhitungan sebesar 0,003 dimana hasil tersebut lebih kecil dari 0,05 atau  $0,003 < 0,05$ . Maka disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video. *Table group statistic* akan menunjukan lebih jelas bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video dengan siswa yang hasil belajarnya tidak menggunakan media pembelajaran berbasis video.. Berikut *Table group statistic* :



Tabel 4.11 Rata-Rata *Group Statistic*

		Group Statistics			
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Belajar	Menggunakan Video Pembelajaran	20	87,80	7,838	1,753
	tidak menggunakan video pembelajaran	20	78,60	10,485	2,345

Pada table diatas di sebutkan bahwa hasil belajar *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 87,8 sedangkan pada kelompok *posttest* kontrol memiliki rata-rata sebesar 78,6.

Sehingga berdasarkan output *pair 1* dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar Subtema Tugasku Sehari-hari di rumah kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil.

## BAB V PEMBAHASAN

### **A. Hasil Belajar Kelas 2 A (Kelas Eksperimen) dan Kelas 2 B (Kelas Kontrol) Materi SubTema Tugasku Sehari-hari di Rumah Melalui Daring di SD Negeri Latek Bangil.**

Hasil penelitian yang telah di jelaskan pada bab sebelumnya dapat di Tarik sebuah kesimpulan bahwasannya kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan yaitu media pembelajaran berbasis video mendapatkan nilai rata-rata yang cukup tinggi di bandingkan kelas kontrol yang tidak adanya *treatment* atau perlakuan yang sama dengan kelas lainnya. Maka peneliti menggunakan penelitian eksperimen karena menurut Emzir penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat). Peneliti mengontrol variable lain yang relevan, dan mengobservasi efek/pengaruhnya terhadap suatu atau lebih variable terikat.<sup>69</sup>

Adapun menurut Sugiyono peneliti eksperimen cocok untuk digunakan mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan.<sup>70</sup> Sedangkan menurut sukardi penelitian eksperimen lebih produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik sehingga dapat menjawab hipotesis. Serta penelitian ini cocok digunakan untuk bidang pendidikan seperti metode pengajaran yang lebih tepat *disetting* secara alami dan komparasikan

---

<sup>69</sup> Emzir, “*Metodologi Penelitian Pendidikan*”, ( Jakarta : Rajawali pres, 2012) hlm 30

<sup>70</sup> Sukardi, “*Metodologi Penelitian Pendidikan*”, (Jakarta : Bumi Aksara, 2013) hlm 55

didalam keadaan yang tidak biasa, lalu eksperimen merupakan penelitian dasar dengan tujuan menurunkan prinsip-prinsip teoritis kedalam ilmu terapan yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh penyelenggara sekolah.<sup>71</sup> Maka untuk melihat hasil belajar apakah berbeda setelah adanya perlakuan lebih efektif dilakukan adanya penelitian eksperimen.

Proses hasil belajar merupakan suatu proses dari akhirnya kegiatan pembelajaran dengan adanya pencapaian tujuan dalam melihat penguasaan atau pemahaman materi yang telah disampaikan kepada siswa.<sup>72</sup> Pada waktu pandemi seperti ini justru menjadi hal yang sulit untuk anak-anak beradaptasi dengan yang namanya belajar di rumah melalui aplikasi yang menghubungkan ke internet. Hal ini menjadikan sulitnya tercapainya pembelajaran yang diinginkan. Maka dari itu hal ini merupakan suatu ukuran untuk keberhasilnya siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam proses hasil belajar yg baik pastinya ada suaru pengajaran yang memadai. Awal diciptakannya adam Allah azza wa jallah telah mengajarkan ilmu pengetahuan seperti yang disebutkan pada surat Al Baqarah ayat 31

صَادِقِينَ كُنْتُمْ إِنْ هُوَ لَاءِ بِأَسْمَاءِ أَنْبِئُونِي فَقَالَ الْمَلَائِكَةُ عَلَى عَرَضَهُمْ ثُمَّ كَلَّمَهَا الْأَسْمَاءُ آدَمَ وَعَلَّمَ

“ Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah

<sup>71</sup> *Ibid*, hlm 56

<sup>72</sup> Suchman, *Evaluasi Program pendidikan*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2004) hlm.

kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!”( QS Al Baqarah : 31 )

Pada ayat tersebut menjelaskan bahwa orang berilmu sesungguhnya lebih lebih mulia disisi Allah Azza Wa Jallah dan manusia diberikan oleh Allah akal agar dapat memahami dan mempelajari ilmu-ilmu Allah. Dengan ilmu seseorang mampu mengetahui yang benar, dengan ilmu pula seseorang akan beribadah dengan benar sesuai tuntunan yang Allah turunkan melalui Nabi Muhammad *Shallahu ‘alaihi wassalam*.

Banyaknya faktor yang ditinjau dapat meningkatkan keberhasilan belajar tersebut, salah satunya ialah faktor media pembelajaran yang digunakan. Faktor media pembelajaran ini bisa juga disebut sebagai faktor eksternal atau dari luar diri siswa.<sup>73</sup> Dalam buku Azhar Arysad ia menuliskan bahwa hal yang dapat meningkatkan pemahaman dan terjadinya keefektifan selama proses pembelajaran adalah media pembelajaran.<sup>74</sup> Media yang pas untuk digunakan yaitu Video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena adanya kemampuan video untuk memvisualisasikan materi terutama efektif untuk menunjang penyampaian materi yang bersifat dinamis. Hal ini juga mampu melekat dalam ingatan siswa melalui video yang di sampaikan oleh guru dan menjadikan isi pesan tersebut mudah diingat oleh siswa.<sup>75</sup>

---

<sup>73</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung, Sinar Baru Algenso, 2009) hlm 41

<sup>74</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali, 2010) hlm 6

<sup>75</sup>Ibid, hlm 16

Beberapa problem yang di alami selama penelitian berlangsung ialah dari berlangsungnya *posttest*, antusias wali siswa sangat berperan agar *posttest* dapat berlangsung dengan lancar. Kekurangan dalam pembelajaran daring ini ialah adanya dugaan orang tua wali murid yang mengerjakan tugas tersebut. Maka disini peneliti menekankan untuk adanya kerja sama dalam membantu anak-anak berlatih jujur dan mandiri. Untuk menghindari melihat buku dan mencontek dalam ujian *posttest* di *google form*, peneliti menambahkan fitur hitungan mundur selama 45 menit saja untuk menjawab 25 soal tersebut. Karena dengan adanya *posttest* ini guru dapat mengetahui perkembangan hasil belajar siswa. *Posttest* yang diberikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 soal. Jumlah sampel pada kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen sebanyak 20 siswa. Peneliti menerapkan *posttest* pada kelas 2B yakni kelas control tanpa menggunakan media pembelajaran berupa video, disini guru hanya mengajak siswa untuk membaca dan mengulang pembelajaran subtema 1 tugasku sehari-hari di rumah pembelajaran 1-6. siswa mengerjakan soal *posttest* di rumah dengan menggunakan HandPhone atau menggunakan Laptop yang berhubungan dengan internet. Dalam mengerjakan soal *posttest* siswa tidak boleh melihat buku ataupun bertanya pada orang tua.

Setelah itu kemudian diberikan soal *posttest* berdasarkan link *google form* yang setiap anak akan mendapatkan link soalnya masing-masing. Sedangkan untuk kelas eksperimen yakni kelas 2A, guru memberikan media pembelajaran berbasis video dan satu jam kemudian siswa di berikan soal *posttest* yang sama aturannya dengan soal *posttest* kelas kontrol.



Hasil dari posttest yang diperoleh siswa pada penelitian ini menunjukkan rata-rata kelas kontrol adalah 78,6 yang artinya baik, sedangkan rata-rata kelas experiment adalah 87,8 artinya nilai rata-rata kelas tersebut berkategori baik sekali. Berdasarkan hasil tersebut selisih skor keduanya adalah 9,2. Dilihat dari Tingkat ketuntasan kelas control sebanyak 14 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa. kelas eksperimen tingkat ketuntasannya ialah sebanyak 19 siswa dan yang tidak tuntas hanya 1 siswa. adapun kategori hasil belajar ialah dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 5.1 Kategori Hasil Belajar<sup>76</sup>**

NO	SKOR	KETERANGAN
1	80-100	Baik Sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	30-39	Gagal

Upaya yang dapat dilakukan siswa bagi yang nilainya rendah ialah hendaknya siswa tidak malas dalam membaca teks atau narasi pada buku tematik, serta memahami betul isi pertanyaan pada soal yang diberikan, siswa juga dapat melakukan diskusi dengan guru melalui media online jika masih ada hal yang kurang jelas dari materi yang disampaikan. Guru juga memiliki peran penting untuk

<sup>76</sup> Suharsimi, Dkk, “Penelitian Tindakan Kelas” (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2009) hlm 47

menunjang hasil belajar yang baik selama pembelajaran daring solusi yang peneliti berikan ialah guru menentukan media belajar yang sesuai dengan kondisi siswa agar belajar di rumah dapat berjalan secara efektif, guru juga dapat mengunggah media pembelajaran berupa modul, tutorial, video, latihan soal, lembar kerja siswa ke dalam pembelajaran dari melalui aplikasi forum yang telah disepakati. Adapun upaya untuk mempertahankan nilai agar tetap berada di kategori baik atau baik sekali ialah dengan tidak malas membaca atau siswa mempelajari bahan atau materi mata pelajaran diunggah guru melalui media grup social yang telah disepakati, memahami isi terpenting dari materi, teliti dalam menjawab soal, serta rajin belajar.

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya bahwasannya hal eksternal yang menjadi salah satu upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar ialah adanya media pembelajaran yang mendukung siswa memahami setiap materi yang di sampaikan. Karena selama pandemi Covid-19 guru hanya memberikan tugas sehingga siswa hanya terpaku pada buku tema saja. Media pembelajaranpun harus di kembangkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Tentunya media pembelajaran ini dipilih yang sesuai dengan kondisi yang dapat memudahkan mereka untuk mengakses media pembelajaran tersebut.

Pada penelitian ini telah dilakukan perlakuan media pembelajaran yakni kelas experiment di kelas 2A, sedangkan kelas 2B sebagai kelas kontrolnya. Dari hasil belajar yang telah didapat terlihat perbedaan dalam kegiatan pembelajaran, terutama kelas yang mendapatkan *treatment* media pembelajaran berbasis video pada materi Tema 3 Subtema 1 Tugasku sehari-hari di rumah melalui daring. Beda halnya dengan kelas 2B yakni kelas kontrol, dimana pembelajaran bersifat

konvensional seperti pembelajaran daring biasanya mereka lakukan. Yaitu membaca buku secara mandiri di rumah, dan mengerjakan tugas-tugas di buku LKS dan buku Tema. Berdasarkan data yang telah di peroleh dan diolah pada table distribusi frekuensi, maka hasil yang didapat pada hasil belajar kelas control dan kelas experiment materi Tema 3 SubTema 1 tugasku sehari-hari di rumah. Ditinjau dari table distribusi frekuensi dapat ditarik kesimpulan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas 2A dan 2B.

#### **B. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar SubTema 1 Tugasku Sehari-hari di Rumah Melalui Daring**

Pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa kelas 2 subtema tugasku sehari-hari di rumah melalui daring, dengan dilakukannya uji hipotesis dengan menggunakan model uji *Independent Sampel T test*. Kriteria  $H_0$  ditolak apabila nilai Sig. (2-Tailed)  $< 0,05$  dan  $H_0$  diterima apabila sig. (2-tailed)  $> 0,05$ . Hasil analisis hipotesis dengan uji paired sampel T test menunjukkan bahwa hasil uji t dengan nilai sig (2-tailed), sebesar 0,003 artinya nilai sig 0,003 lebih kecil dari pada nilai 0,05, sehingga  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini dapat di simpulkan bahwasanya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis video dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis video pada SubTema Tugasku sehari-hari di rumah kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil. Hal ini didukung dengan teori-teori media pembelajaran berbasis video, rifa'i menjelaskan bahwa "Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa

dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya"<sup>77</sup>. Teori lainnya yang sesuai ialah penjelasan Kemp dan Smellie yang dikutip oleh Ona Sanya bahwa *“When they are carefully selected and produced (taking into account both media attributes and learner characteristic) as well as systematically integrated into the instructional program, education media have a significant impact on learner achievement and self image”* yang artinya adalah ketika media dipilih secara teliti dan diproduksi (dengan mempertimbangkan karakteristik media dan peserta didik) secara sistematis kedalam program pembelajaran, media mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar dan citra diri. Maka dapat dikatakan bahwasanya Penggunaan Media Pembelajaran Video ini berpengaruh terhadap hasil belajar<sup>78</sup>.

Adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar SubTema 1 tugas rumah sehari-hari di rumah setelah adanya pelaksanaan dalam kegiatan pembelajaran daring dengan siswa yang tidak diberi *treatment* media pembelajaran berbasis video pada subtema 1 tugas rumah sehari-hari di rumah siswa kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil Adanya perbedaan ini yang menunjukkan signifikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video berpengaruh terhadap hasil belajar subtema 1 tugas rumah sehari-hari di rumah siswa kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil.

---

<sup>77</sup> Rifa'I, *“Psikologi Pendidikan”* (Semarang : UNNES Press, 2015) hlm. 120

<sup>78</sup>Ona Sanya, *“ Selection And Utilization Of Instructional Media For Effective Practice Teaching”* The Journal Of Studies In Education, Volume Number 2. Hlm 78-80

Kelas yang diberi *treatment* yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video dan kelas kontrol yang tidak diberi *treatment* media pembelajaran berbasis video mendapatkan rata-rata yang tidak ada kesamaan dari keduanya. Hasil kelas *experiment* mendapatkan nilai rata-rata lebih unggul dari pada kelas kontrol. Pada kelas kontrol yakni kelas 2B ditarik rata-rata nilai jumlah keseluruhannya ialah 78,6. Sedangkan untuk kelas *experiment* yakni kelas 2A nilai rata-ratanya ialah 87,8. Kesimpulannya nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar atau lebih unggul dari pada kelas kontrol.

Sebab yang di kemukakan ialah karena penggunaan media pembelajaran atau *treatment* yang diberikan berbeda tiap kelasnya. Pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis video sedangkan kelas kontrol berpatokan belajar dan membaca mandiri dibuku tema dan LKS. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video tersebut memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan hal itu dapat di serap oleh siswa dengan mudah.

Hasil belajar ini di ukur menggunakan *taksonomi blomm* yang telah di perbaiki oleh Anderson dan Krathwohl. Sehingga dapat dari inti poinnya adalah hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini bagaimanakah tingkat kesuksesan untuk mencapai keberhasilan yang mampu dicapai oleh siswa berdasarkan pengalaman yang dia dapatkan setelah dilakukannya evaluasi dengan bentuk tes, dimana hal itu akan menunjukan perubahan yang diantaranya ialah *remember*



(mengingat), *apply* (menerapkan), *analyze* (menganalisis), *evaluate* (mengevaluasi), *understand* (memahami), dan *create* (mencipta).<sup>79</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti telah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dimana pembelajaran saat ini mengarah pada pembelajaran dari melalui grup WhatsApp. Langkah kegiatan sebagai berikut:

1. Peneliti memberikan materi berupa media pembelajaran untuk didownload oleh siswa.
2. Peneliti melakukan interkasi pada siswa dengan mendownload video pembelajaran tersebut untuk proses pembelajaran hari ini.
3. Setelah itu peneliti memberikan tes soal melalui *google form*, setiap siswa mendapatkan link masing-masing, dan ada batas waktu hitung mundur dalam mengerjakannya. Oleh karena itu peneliti menjelaskan bagaimana cara mengoperasikannya.

Dalam media pembelajaran ini siswa menonton video pembelajaran di HP masing-masing dengan ditemani orang tua. Bukti ini terlihat saat beberapa wali murid yang mengirim foto siswa yang sedang menonton media pembelajaran berupa video tersebut. Sehingga hasil yang dicapai memuaskan dari pada hasil yang tidak diberi *treatment* media pembelajaran berupa video. Cara ini memungkinkan guru untuk bisa memberikan materi dan sangat efisien dalam pembelajaran daring di era pandemic covid saat ini.

---

<sup>79</sup>Bekti Wulandari dan Herman Dwi Surjono, "Pengaruh *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 3 Nomor 2 Juni 2013.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video ini menjadi pilihan media yang lebih baik dan efektif digunakan pada masa pandemic saat ini, dimana seluruh kegiatan pembelajaran dialihkan pada daring. Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik, sehingga ada tiga alasan dimana media tambahan seperti video ini perlu digunakan. Pertama, didasarkan atas hasil tinjauan terhadap buku siswa dan buku guru yang di dalamnya memuat contoh media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Contoh media yang digunakan di dalam buku siswa dan buku guru yaitu menggunakan media lingkungan dan media gambar. Media video merupakan media pembelajaran yang tidak tercantum di dalam buku siswa dan buku guru, sehingga media ini cukup menarik dan efektif jika digunakan sebagai media tambahan pada kurikulum 2013. Alasan kedua dipilihnya media video sebagai media tambahan pada kurikulum 2013 adalah hal ini sesuai dengan pendekatan yang digunakan pada kurikulum 2013 yaitu pendekatan saintifik.<sup>80</sup>

Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis video ini karena terdapat alasan tertentu, antara lain<sup>81</sup> :

1. Diperhatikan dalam hasil tinjauan terhadap buku siswa dan buku guru di dalamnya sudah memuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Contoh media yang disampaikan di buku guru dan siswa ialah media lingkungan dan media gambar. Sedangkan media video tidak tercantum pada buku. Sehingga media ini cukup

---

<sup>80</sup> Agustiningih, " *Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar*" Jurnal Pancaran, Vol. 4, No 1, Hal 55-68, Februari 2015

<sup>81</sup> *Ibid*, hal 68

menarik dan efektif jika di gunakan sebagai media tambahan pembelajaran tematik kurikulum 2013



2. Alasan kedua peneliti ialah video pembelajaran ditinjau sesuai dengan pendekatan yang digunakan pada pembelajaran tematik kurikulum 2013 yaitu pendekatan saintifik. Dimana langkah pendekatan saintifik ialah mengamati, membaca, mendengarkan, dan melihat.
3. Adanya kaitan erat antara fungsi media pembelajaran yaitu fungsi fiksatif, menurut Gerlach dan Ely dalam Ibrahim, dalam daryanto, dalam Agustini, fungsi fiksatif berkaitan yang berkaitan dengan kemampuan media menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, fungsi manipulative yang berkaitan dengan kemampuan media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan dan fungsi distributive yang berkaitan dengan kemampuan media dalam menjangkau audiens dengan jumlah besar dalam satu kali sajian serempak.
4. Media video ini dapat memvisualisasikan materi pembelajaran/pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran.

Media video inipun dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa ialah Media video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Dengan adanya media video, peserta didik akan lebih paham dengan materi yang disampaikan pendidik melalui tayangan sebuah film yang diputar. Unsur-unsur yang terdapat dalam media video seperti suara, teks, animasi, dan grafik. Dengan adanya media video peserta mampu mencapai kemampuan dalam ranah

kognitif (Kegiatan Mental Otak ), afektif (Sikap), psikomotorik (keterampilan/skill) dan meningkatkan kemampuan interpersonal. Dapat disimpulkan dari teori yang ada siswa mampu mencapai apa hasil belajar yang diharapkan.<sup>82</sup>

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini di dukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Laily Rahmayanti dan Farida Istianah PGSD FIP UNESA Surabaya (2018), dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-gugus Sukodono Jombang” dapat dilihat dalam penelitian tersebut dari hasil uji hipotesis SDN Kebonagung 1 nilai t-hitung > t-tabel (3.454 > 2.000) dan (3.371 > 2.000) serta signifikasi <  $\alpha = 5\%$  atau 0.05 (0.001 < 0.05) yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan pada SDN Kebonagung 2 t-hitung > t-tabel (2.344 > 1.980) dan (2.320 > 1.980) serta signifikasi <  $\alpha = 5\%$  atau 0.05 (0.022 < 0.05) yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara gain kelas eksperimen dan kelas kontrol dan penggunaan media video animasi meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDB se-gugus Sukodono Sidoarjo<sup>83</sup>

Penelitian mendukung lainnya dalam penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh Puji Widi Rahayu dan Mulyani PGSD FIP Universitas Negeri

---

<sup>82</sup>Ariani D.N “Pemanfaatan Video Sebagai media Pembelajaran SD/MI, (Muallimua, 2017) 2(1), 47-66

<sup>83</sup>Laily Rahmawati, Farida Istianah, “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sioarjo”, JPGSD. Vol 6 No. 4 (2018) Hal 492



Surabaya (2017) dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Tema Ekosistem Pada Siswa Kelas V SDN Curahmalang II Sumobito Jombang. Pengumpulan data dilakukan dengan pre-test dan post-test. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji homogenitas, uji normalitas, uji t-test dan N-gain. Rancangan penelitian ini menggunakan desain penelitian Eksperimental semu (Quasi Experimental Design). Pada uji t-test didapatkan nilai  $T_{hitung} > 2,015$  pada taraf signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian perlakuan berupa media video terhadap hasil belajar siswa pada tema ekosistem di kelas V.<sup>84</sup>

Penelitian yang mendukung lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Reynaldo Akbarjaya Jatmika dan Suryanti dengan judul penelitian Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Tema lingkungan Sahabatku Siswa Kelas V SDN Tanjungsari 97 Surabaya. Hasil yang diperoleh dengan uji independen sampel t –tes pada penelitian ini menunjukkan  $t_{hitung} = -4,284$  dengan  $df = 38$  dan nilai signifikansi 2 tailed 0,000. Dengan pengambilan keputusan yaitu  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan nilai signifikansi (2 tailed)  $< 0,05$  dapat diartikan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima ini Hal ini menunjukkan bahwa, hipotesis yang diajukan oleh peneliti bahwa ada pengaruh dari media video terhadap peningkatan

---

<sup>84</sup> Puji Widi Rahayu dan Mulyani PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Tema Ekosistem Pada Siswa Kelas V SDN Curahmalang II Sumobito Jombang”, JPGSD. Vol. 05 No 03 (2017) hal. 946

hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA tentang peristiwa alam dilingkungan sekitar.<sup>85</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang terdahulu dan penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video berpengaruh pada hasil belajar siswa karena penggunaan video pembelajaran menjadi daya tarik untuk perhatian siswa dalam memahami materi, menjadi media yang paling efektif untuk di era pandemic covid-19 sehingga guru perlu meningkatkan kemajuan dalam mengoperasikan teknologi saat ini. Video pembelajaran ini sangat efisien dan memudahkan siswa karena video mampu diputar dimana saja dan kapan saja asalkan ada format yang mendukung.<sup>86</sup> Hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini juga melihat adanya perbedaan yang cukup signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

---

<sup>85</sup> Reynaldo Akbarjaya Jatmika dan Suryanti, “Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Tema lingkungan Sahabatku Siswa Kelas V SDN Tanjungsari 97 Surabaya” JPGSD. Vol. 04 Nomor 02 (2017), hal. 1

<sup>86</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali, 2010) hlm 15

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dipaparkan dalam bentuk uraian sebagaimana diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan memperlihatkan bahwasannya hasil belajar yang telah dilakukan oleh kelas 2A sebagai kelas eksperimen dan kelas 2B sebagai kelas control dalam pembelajaran Tema 3 SubTema Tugasku sehari-hari di rumah ialah, kelas eksperimen yakni kelas 2A mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 87,8 lain halnya nilai untuk kelas kontrol yakni kelas 2B memperoleh rata-rata sebesar 78,6 Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas 2A (Eksperimen) dan kelas 2B (Kontrol) mengalami perbedaan rata-rata yang cukup signifikan yakni perbandingan sebesar 9,2.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis video berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Bukti kongkritnya dapat ditinjau dari hasil *posttest* sebesar 87,8 untuk kelas 2A (Eksperimen) dan 2B (Kontrol) memperoleh hasil nilai sebesar 78,6. Pada hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig (2-tailed) yaitu 0,001 dengan nilai signifikansi 0,05 dimana  $0,001 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka menggunakan media pembelajaran berbasis video pada SubTema Tugasku sehari-hari di rumah kelas 2 melalui Daring di SD Negeri latek Bangil berpengaruh signifikan.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan perihal sesuatu dan juga keterbatasan peneliti, maka ada beberapa saran yang perlu diperhatikan yaitu :

1. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti diharapkan lebih banyak mengkaji, memahami, serta membaca banyak sumber atau refensi terutama terkait dalam penelitian yang telah dilakukan ini.

2. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi wawasan baru bagi sekolah untuk menghasilkan dan mengoperasikan media-media teknologi yang ada untuk menjadi media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi. Tentunya media tersebut dapat membantu siswa untuk tetap belajar di rumah sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai. Media ini juga membantu wali murid untuk lebih mudah membimbing putra-putri dalam belajar selama pandemic covid-19.

3. Bagi siswa

Peneliti memiliki harapan yang dimana siswa-siswa semoga nantinya dapat meningkatkan lagi hasil belajarnya secara optimal walaupun saat ini masih melakukan pembelajaran secara online atau daring.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningih, 2015. *Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pancaran, Vol. 4, No 1, Hal 55-68, Februari
- Arifin, Johar. 2017. *SPSS24 Untuk Penelitian dan Skripsi* Jakarta : PT Gramedia
- AH Sanaky, Hujair, 2009 *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Akbar, Sa'dun, Malang 13 Juni 2020 *problematic pembelajaran daring*, (dipresentasikan dalam webinar : Belajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19.
- Akbar, Sa'dun, dkk. april 2010. *Pengembangan model pembelajaran tematik untuk kelas 1 dan kelas 2 sekolah dasar* Jurnal Pendidikan dan pembelajaran, vol 17, no 1.
- Arsad, Azhar 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali
- Arikunto, Suharsimi 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bekti, dkk. 2013 *Pengaruh Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK*, Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume 3 Nomor 2 Juni.
- Emzir, 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rajawali pres.
- Husaini, dkk. 2020 *Pengantar Statistika edisi kedua* Jakarta : PT Bumi Aksara
- Juwita, Ria Ratna. 2 Agustus 2020 pukul 16.07 WIB. *wawamcara mengenai problematika pembelajaran secara daring*.
- Kemendikbud. SE Kemendikbud: 27 Juni 2020 pada pukul 07.13 WIB *Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19*, diakses di <http://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja=dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19>
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran, suatu pendekatan baru*. Ciputat: Gaung Persada Press



- Nana Sudjana.2012 *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Ona Sanya, *Selection And Utilization Of Instructional Media For Effective Practice Teaching*” The Journal Of Studies In Education, Volume Number 2
- Prastowo, Andi.2014 *Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis*. PT:Prenada Media Group :Jakarta
- Prastowo Andi. 2013. *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta : diva press
- Paul. Suparno. 2010. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta : Kanisius.
- Puji Widi, dkk. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Tema Ekosistem Pada Siswa Kelas V SDN Curahmalang II Sumobito Jombang*. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya JPGSD. Vol. 05 No 03
- Rahmawati Laily, dkk. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sioarjo*. JPGSD. Vol 6 No. 4.
- Reynaldo, dkk. 2017. *Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Tema lingkungan Sahabatku Siswa Kelas V SDN Tanjungsari 97 Surabaya*” JPGSD. Vol. 04 Nomor 02.
- Rifa’I,. 2015 *Psikologi Pendidikan* Semarang : UNNES Press
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2003 *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* . Jakarta : PT Rineka Cipta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sukardi, 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Suchman,. 2004 *Evaluasi Program pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Suharsimi, Dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Usman, Husaini. 2006. *Pengantar Statistika edisi kedua* Jakarta : PT Bumi Aksara

# LAMPIRAN-LAMPIRAN



**LAMPIRAN 1**

**NILAI KELAS 2A DAN 2B PEMBELAJARAN TEMA 1 DAN TEMA 2**



**REKAP PENILAIAN PENGETAHUAN (KI 3)  
KELAS 2A SD NEGERI LATEK BANGIL  
SEMESTER 1 TAHUN AJARAN 2020-2021**

No	nama siswa	tema 1					Tema 2				
		subtema 1	subtema 2	subtema 3	subtema 4	PH	subtema 1	subtema 2	subtema 3	subtema 4	PH
1	ABI QODIR ROJABI	80	78	75	88	80	75	80	90	70	65
2	Achmad Azzam Haidar el-Kamil	75	90	75	89	76	75	85	60	65	60
3	Achmad zaid	77	100	75	78	55	70	80	60	75	50
4	Ahmad Roziqin	69	75	80	78	65	80	80	60	55	55
5	Aisyah Ulinnuha	90	75	85	75	70	50	70	60	60	70
6	Almira Azzatun Nisa	70	75	85	75	80	70	75	80	70	75
7	Amanda oktavia	75	76	80	75	78	75	70	75	65	70
8	Amelia Nurmala sari	75	79	90	75	75	60	70	85	65	65
9	Aqilah Melati Sari	75	75	75	75	60	65	70	60	65	65
10	Arisa Khoirol Wilda	75	80	60	75	65	85	70	60	65	65
11	Aurel zahwa filaily	60	85	65	75	60	85	75	60	80	65
12	Bunga Nanda seroja	85	85	60	75	75	85	75	60	90	65
13	Devi Aulia Citra Pratiwi	85	60	60	75	70	75	75	60	95	65
14	Dewi Tasya wulandari	70	65	60	80	70	70	90	80	80	65
15	Durrotun nafisah	68	65	60	80	70	65	65	75	85	75
16	Fatimatuzzahra	66	65	60	60	85	90	65	70	75	80

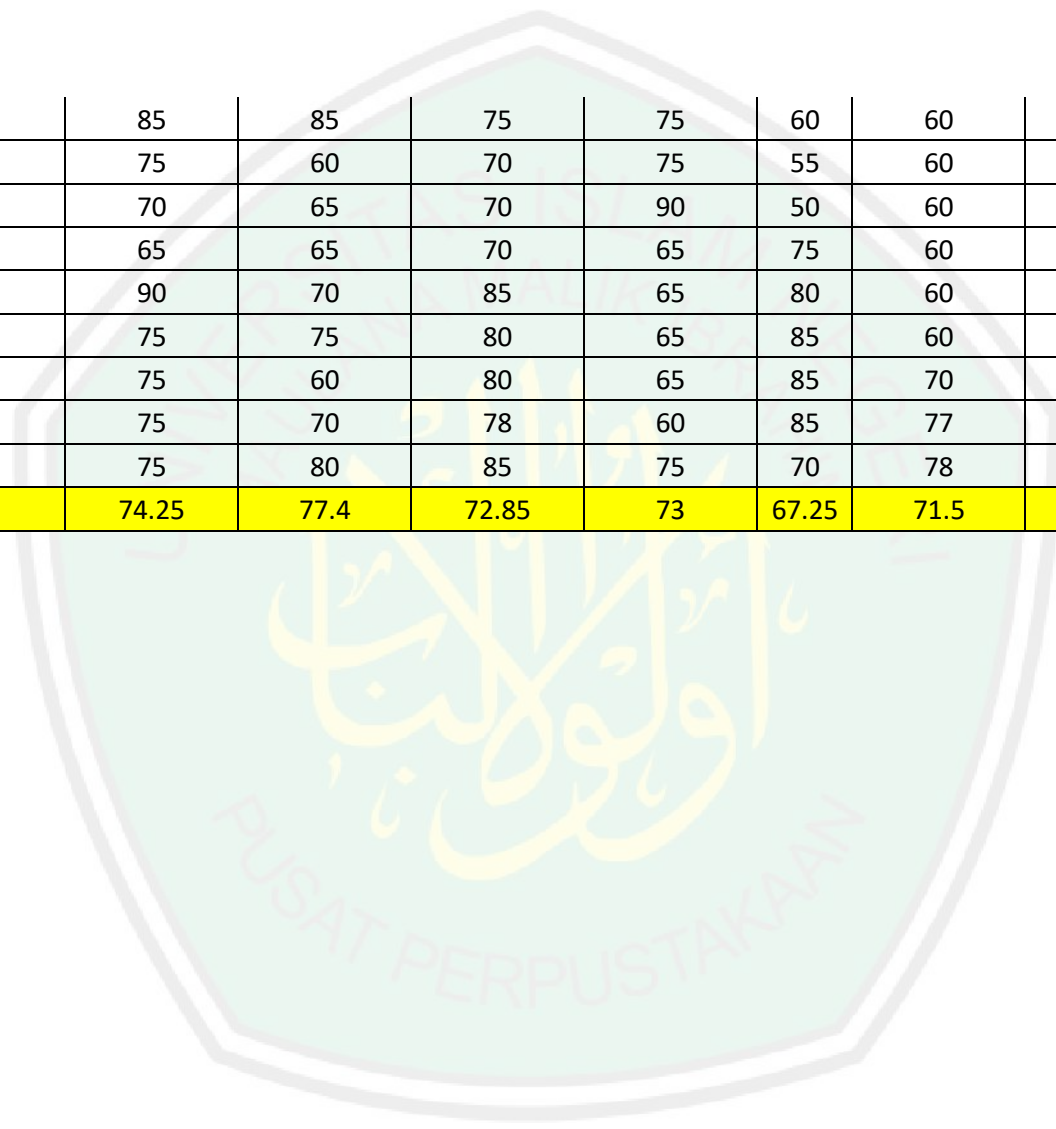
17	imelda putri lestari	70	75	60	75	80	75	65	75	75	85
18	Juanisa najwa firdausi	70	60	70	70	80	75	65	70	75	85
19	Kirana noor azizah	75	70	77	65	78	75	60	75	75	85
20	M. Adriansyah ilham praseti	75	80	78	80	85	75	75	90	75	70
Rata-rata		74.25	75.65	71.5	75.9	72.85	73.75	73	70.25	73	69



**REKAP PENILAIAN PENGETAHUAN (KI 3)  
KELAS 2B SD NEGERI LATEK BANGIL  
SEMESTER 1 TAHUN AJARAN 2020-2021**

No	nama siswa	tema 1					Tema 2				
		subtema 1	subtema 2	subtema 3	subtema 4	PH	subtema 1	subtema 2	subtema 3	subtema 4	PH
1	M Nur Atok illah	75	78	80	80	65	75	80	80	80	85
2	M.zidhan alwi akbar	75	90	76	85	50	75	76	75	80	85
3	Muhammad Restu Anugrah	80	100	55	80	50	75	55	77	80	70
4	M.aldi Hisyam rizqi	80	100	65	80	55	80	65	65	85	75
5	M Alif Maulidan	50	75	70	70	70	85	70	90	70	70
6	Muhammad Aufar	70	80	80	75	75	85	80	70	75	75
7	M.Hafizuddin	75	76	78	70	60	80	78	75	75	75
8	Muhammad imam Al arabi	60	79	75	70	65	90	75	75	70	80
9	M Kevin Ramadhani	65	75	60	70	70	75	60	75	60	70
10	M. Rafa	85	80	65	70	75	60	65	75	60	75
11	N.rafi	85	85	60	75	65	65	60	60	65	60

12	M.syahrul adzim	85	85	75	75	60	60	75	85	90	60
13	Muhammad Hidayatullah	75	60	70	75	55	60	70	80	95	60
14	M.Rifky Alifiansyah	70	65	70	90	50	60	70	60	70	50
15	Noval wahyudi	65	65	70	65	75	60	70	65	60	55
16	novi auliatul faizah	90	70	85	65	80	60	85	60	50	40
17	Octaviana sari	75	75	80	65	85	60	80	70	55	90
18	Rara	75	60	80	65	85	70	80	70	70	45
19	Suci wulandari	75	70	78	60	85	77	78	75	70	55
20	Widodo dwi saputra	75	80	85	75	70	78	85	75	75	60
Rata-Rata		74.25	77.4	72.85	73	67.25	71.5	72.85	72.85	71.75	66.75









## LAMPIRAN 2

### Bukti Konsultasi Skripsi

#### BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Ni Putu Ferina Mitra Damyanti  
NIM : 16140113  
Judul Skripsi : *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar SubTema 1 Tugasku Sehari-hari di Rumah Kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil*

Dosen Pembimbing : Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

No	Tgl/Bln/Tahun	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
1	10/08/2020	Judul Terbaru setelah Sempro	
2	15/10/2020	Bab 1,2,3	
3	21/10/2020	<ul style="list-style-type: none"><li>- Soal tes ditambah durasi waktu</li><li>- Penambahan aplikasi yang digunakan untuk membuat media dicantumkan pada pembahasan bab 2</li></ul>	
4	30/ 11/2020	Konsultasi bab 4,5,6	
5	6/12/2020	<ul style="list-style-type: none"><li>- Penulisan banya yang typo</li><li>- Abstrak harus 2 tujuan sesuai di bab 1</li><li>- Paragraph pada abstrak tidak menggunakan jarak</li><li>- Perjelas dalam abstrak tetang menggunakan metode apa saja</li><li>- Kata kunci abstrak ada 3-5 kata</li><li>- Bab 3 kolom penilaian soal hanya indikatornya saja.</li><li>- Kurang validasi materi. Jika ada revisi materi mengulang dr awal</li></ul>	

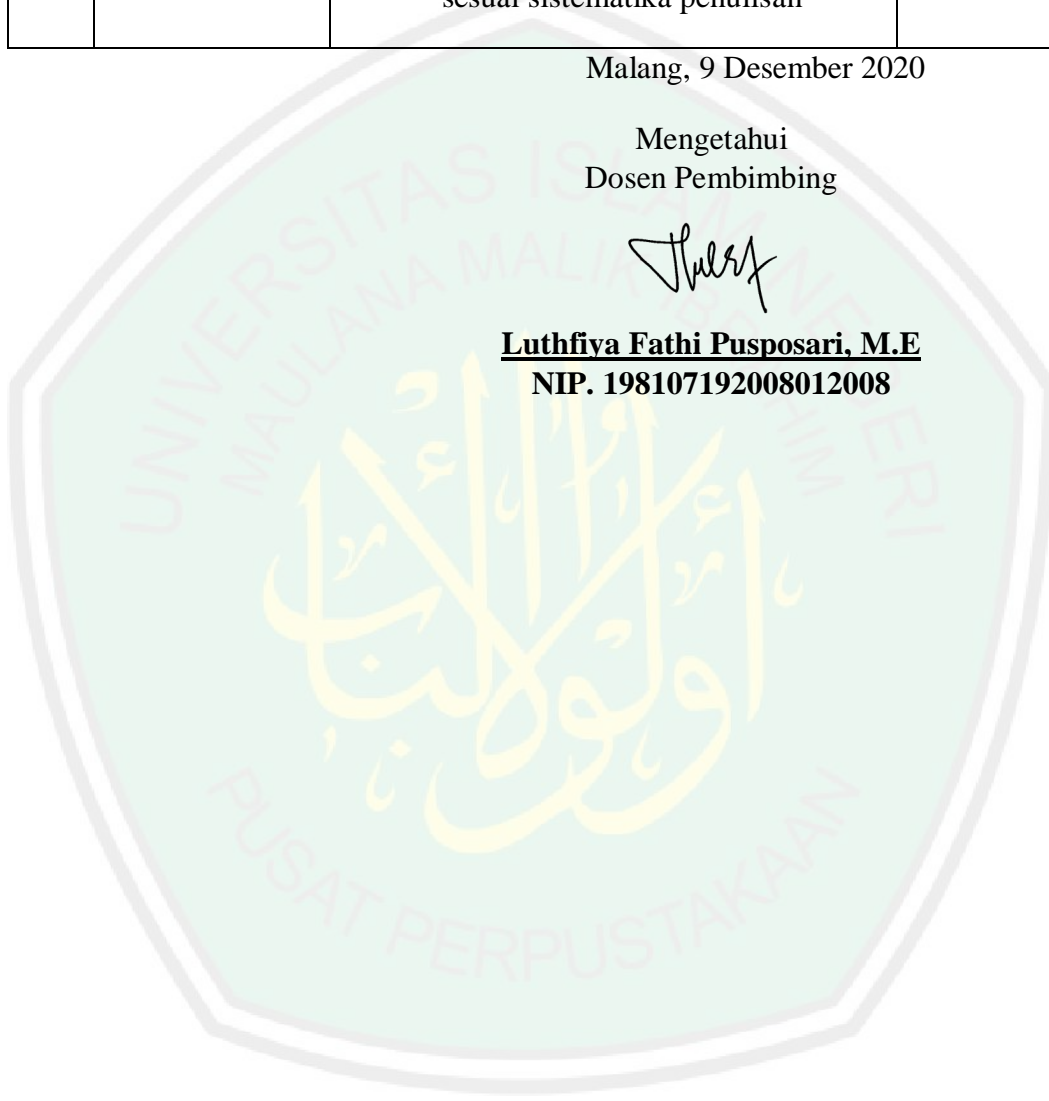
		<ul style="list-style-type: none"><li>- Menjelaskan alasan 1 anak tidak tuntas pada kelas eksperimen</li><li>- Konsisten dalam penulisan</li><li>- Harus bisa membedakan paired sample t-test dengan independent sampel t-test</li><li>- Penulisan rumus yang rapi</li><li>- Sertakan hasil statistiknya</li><li>- Daftar pustaka dibenarkan lagi sesuai sistematika penulisan</li></ul>	
--	--	--	--

Malang, 9 Desember 2020

Mengetahui  
Dosen Pembimbing



**Luthfiya Fathi Pusposari, M.E**  
**NIP. 198107192008012008**



## LAMPIRAN 3

### Surat Pra-Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 1277 /Un.03.1/TL.00.1/07/2020 27 Juli 2010  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : IZIN Survey

Kepada  
Yth. Kepala SDN Latekk Bangil  
di  
Bangil

**Assalamu'alaikum W r. W b .**

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : NI Putu Ferina Mitra Damayani  
NIM : 1614011  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2019/2020  
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Interakti terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Kelas 2 di SDN Latek Bangil

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum W r. W b .**



.....  
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

## LAMPIRAN 4

### Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : 1682/Un.03.1/TL.00.1/11/2020 19 November 2020  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada  
Yth. Kepala SD Negeri Latek Bangil  
di  
Bangil Pasuruan

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Ferina Mitra Damayanti  
NIM : 16140113  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2020/2021  
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Hasil belajar SubTema Tugasku Sehari-Hari di Rumah Kelas 2 SD Negeri Latek Bangil.**  
Lama Penelitian : **November 2020** sampai dengan **Januari 2021** (3 bulan)


diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Dekan,

  
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

## LAMPIRAN 5

### Surat Telah Melakukan Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN PASURUAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPT SATUAN PENDIDIKAN SDN LATEK**  
Jl. Pakujoyo No. 21 Kode Pos Bangil 67153  
Telp. (0343) 745077

---

**SURAT KETERANGAN**  
No. 421.2/80/424.071.01.1.23/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN Latek Kecamatan Bangil, menerangkan bahwa :


Nama : AFANDI, S.Pd.,M.Pd.  
Tempat, tgl. Lahir : Pasuruan, 28 April 1966  
NIP : 19660428 198703 1 007  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SDN Latek Bangil

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : NI PUTU FERINA MITRA DAMAYANTI  
Tempat, tgl lahir : Pasuruan, 22 Juni 1998  
NIM : 161040113  
JURUSAN : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah / PGMI  
Semester – Tahun Akademik : Ganjil – 2020/2021  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Sub Tema Tugasku Sehari-hari di Rumah Kelas II SDN Latek Kecamatan Bangil

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian skripsi dengan baik di kelas II SDN Latek Kecamatan Bangil sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.  
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana perlunya.

Bangil, 09 November 2020  
Kepala SDN Latek Kec. Bangil

  
Afandi, S.Pd.,M.Pd.  
NIP. 196604281987031007



## LAMPIRAN 6

### Surat Validasi Soal



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 2048/Un. 3.1/PP.03.1/11/2020 11 November 2020  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada  
Yth. Nur Hidayah Hanifah, M.Pd  
di -  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Ferina Mitra Damayanti  
NIM : 16140113  
Program Studi : PGMI  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar SubTema Tugasku sehari-hari di rumah kelas 2 SD Negeri Latek Bangil  
Dosen Pembimbing : Lutfiyah Fathi Pusposari, M.E

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



a.n Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A  
NIP. 197308232000031002

## LAMPIRAN 7

### Surat Validasi Media



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id>. email : [fitk@uinmalang.ac.id](mailto:fitk@uinmalang.ac.id)

Nomor : 2048/Un. 3.1/PP.03.1/11/2020 11 November 2020  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada  
Yth. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd  
di -  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Ferina Mitra Damayanti  
NIM : 16140113  
Program Studi : PGMI  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar SubTema Tugasku sehari-hari di rumah kelas 2 SD Negeri Latek Bangil  
Dosen Pembimbing : Lutfiyah Fathi Pusposari, M.E

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



a.n Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A  
NIP. 197308232000031002

## LAMPIRAN 8

### Surat Validasi Isi Materi Video Pembelajaran



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id>. email : [fitk@uinmalang.ac.id](mailto:fitk@uinmalang.ac.id)

Nomor : 2048/Un. 3.1/PP.03.1/12/2020 7 Desember 2020  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada  
Yth. Alfian Nur Azizi, M.Pd  
di -  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:


Nama : Ni Putu Ferina Mitra Damyanti  
NIM : 16140113  
Program Studi : PGMI  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar SubTema Tugas Sehari-hari di rumah kelas 2 SD Negeri Latek Bangil.

Dosen Pembimbing : Lutfiyah Fathi Pusposari, M.E  
maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



a.n Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik  
  
Dr. Muhammad Walid, M.A  
NIP. 197308232000031002


## LAMPIRAN 9

### Konsultasi Validator Soal

#### KONSULTASI

#### VALIDATOR INSTRUMEN SOAL

Nama : Ni Putu Ferina Mitra Damayanti  
Nim : 16140113  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Video* terhadap hasil belajar Sub Tema Tugasku Sehari-Hari di Rumah kelas 2 SD Negeri Latek Bangil.  
Dosen Pembimbing : Lutifyah Fathi Pusposari, M.E  
Dosen Validator : Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

Tanggal/Hari	Materi	Saran Rekomendasi/Catatan	Paraf
16 -11-2020	Jumlah soal	Menambahkan soal setiap mapel 5 soal. Total soal ada 25	

Malang, 17 November 2020

Dosen Validator



Nur Hidayah Hanifah, M.Pd



## LAMPIRAN 10

### Konsultasi Validator Media

#### KONSULTASI

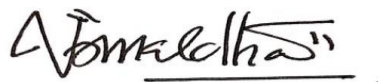
#### INSTRUMEN VALIDATOR MEDIA VIDEO

Nama : Ni Putu Ferina Mitra Damayanti  
Nim : 16140113  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Video* terhadap hasil belajar Sub Tema Tugasaku Sehari-Hari di Rumah kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil.  
Dosen Pembimbing : Lutifyah Fathi Pusposari, M.E  
Dosen Validator : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Tanggal/Hari	Materi	Saran Rekomendasi/Catatan	Paraf
17 November 2020		- Gambar tidak ada tepian kotak - Diatur tulisannya agar sejajar	
18 November 2020		- Layak di terapkan	

Malang, 18 November 2020

Validator Ahli Media



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd




## LAMPIRAN 11

### Konsultasi Validator Isi Materi Vido Pembelajaran

#### KONSULTASI

#### INSTRUMEN VALIDATOR ISI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO

Nama : Ni Putu Ferina Mitra Damayanti  
Nim : 16140113  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap hasil belajar Sub Tema Tugasku Sehari-Hari di Rumah kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil.  
Dosen Pembimbing : Lutifyah Fathi Pusposari, M.E  
Dosen Materi : Alfian Nur Azizi, M.Pd

Tanggal/Hari	Saran Rekomendasi/Catatan	Paraf
8 Desember 2020	<ul style="list-style-type: none"><li>- Materi sudah sesuai dengan KI, KD, Indikator</li><li>- Materi yang disampaikan dalam video cukup jelas dan contoh-contoh sudah sesuai dengan kehidupan sehari-hari</li><li>- Penjelasan materi dalam video cukup jelas walau dalam menjelaskan pemateri menggunakan masker.</li></ul>	

Malang, 8 Desember 2020

Validator Ahli Matei





LAMPIRAN 12

Hasil Validasi Intrumen Soal

Aspek	Jenis Persyaratan	No Soal																									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
Materi	soal sesuai dengan indikator soal	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	
	Soal sesuai dengan KD yang dicapai	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	
	Setiap Soal mempunyai satu jawaban yang benar.	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	
Kontruksi	Pokok soal dirumuskan secara jelas dan tegas	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	
	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang di perlukan saja	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	
	Pokok soal tidak memberi petunjuk kearah jawaban yang benar	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5
	Pokok soal berisi pertanyaan atau pernyataan positif	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	

Aspek	Jenis Persyaratan	No Soal																								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	Pilihan jawaban homogeny dan logis	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
	Panjang rumusan pilihan jawaban relatif sama	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5
	Pilihan jawaban tidak mengandung pernyataan “semua jawaban salah” atau “semua pilihan jawaban benar”	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4
	Pilihan jawaban yang berbentuk angka atau waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya nilai angka atau kronologis	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4
	Gambar, grafik, table, diagram, wacana dan sejenisnya pada soal dan berfungsi	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5

Aspek	Jenis Persyaratan	No Soal																								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	Rumusan pokok soal tidak menggunakan ungkapan atau bermakna tidak pasti	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5
	Bukti soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5
Bahasa	Setiap soal menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
	Bahasa yang digunakan komunikatif (mudah di mengerti)	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5
	Tidak ada pilihan jawaban yang mengulang kata/ frase yang bukan merupakan satu kesatuan	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5
<b>Jumlah Skor</b>		76	74	74	76	76	77	74	78	77	79	76	77	73	76	77	79	79	75	76	79	81	75	77	81	82
<b>Skor Maksimal</b>		85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85
<b>Indeks %</b>		<b>89%</b>	<b>87%</b>	<b>87%</b>	<b>89%</b>	<b>89%</b>	<b>91%</b>	<b>87%</b>	<b>92%</b>	<b>91%</b>	<b>93%</b>	<b>89%</b>	<b>91%</b>	<b>86%</b>	<b>89%</b>	<b>91%</b>	<b>93%</b>	<b>93%</b>	<b>88%</b>	<b>89%</b>	<b>93%</b>	<b>95%</b>	<b>88%</b>	<b>91%</b>	<b>95%</b>	<b>96%</b>





Malang,...November 2020

Dosen Validator

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nur Hidayah Hanifah, M.Pd.', is written over a white rectangular background.

Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

## LAMPIRAN 13

### Hasil Validasi Media Video

#### INSTRUMEN VALIDATOR MEDIA VIDEO

#### KELAS 2 TEMA 3 SUBTEMA 1

Petunjuk :

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan cara tanda checklist (V) pada kolom yang tersedia sesuai dengan skor, 1 (Sangat Kurang Layak) , 2( Kurang Layak) , 3(Cukup) ,4 (Layak) atau 5 (Sangat Layak).

No	Aspek	Nilai					Jumlah Skor	Skor Maksimal	Indeks
		5	4	3	2	1			
Aspek Suara Media Video									
1	Suara narator terdengar dengan jelas	V					5	5	100%
2	Video menggunakan istilah yang umum dan bersifat intruksional	V					5	5	100%
3	Penggunaan kata-kata dalam video sesuai dengan pemahaman peserta didik	V					5	5	100%
4	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	V					5	5	100%
Aspek Narasi Media Video									
5	Narasi sesuai dengan KD pelajaran yang berlaku	V					5	5	100%
6	Narasi dalam video dapat menjelaskan materi Tema 3 SubTema 1	V					5	5	100%
7	disajikan dengan suara yang jelas	V					5	5	100%
8	Narasi sesuai dengan video yang ditampilkan		V				4	5	80%
Aspek Tulisan Media Video									
13	Ukuran, jenis, dan warna huruf pada video proposional		V				4	5	80%

No	Aspek	Nilai					Jumlah Skor	Skor Maksimal	Indeks
		5	4	3	2	1			
14	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan atau caption, gambar, animasi dll) meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disajikan		V				4	5	80%
15	Durasi waktu video berkisar 5-20 menit	V					5	5	100%
16	Format sajian video yang ditampilkan menarik peserta didik untuk belajar	V					5	5	100%

Malang, 18 November 2020

Dosen Validator Ahli Media



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

**LAMPIRAN 14****HASIL PENILAIAN VALIDATOR AHLI ISI MATERI VIDEO  
PEMBELAJARAN****INSTRUMEN VALIDATOR MATERI****KELAS 2 TEMA 3 SUBTEMA 1**

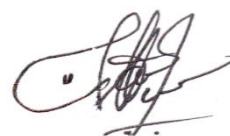
Petunjuk :

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan cara tanda checklist (V) pada kolom yang tersedia sesuai dengan skor, 1 (Sangat Kurang Layak) , 2( Kurang Layak) , 3(Cukup) ,4 (Layak) atau 5 (Sangat Layak).

No	Komponen Materi yang akan disampaikan	Nilai					Jumlah Skor	Skor Maksimal	Indeks
		5	4	3	2	1			
1	Kesesuaian dengan KI, KD, dan Indikator	V					5	5	100%
2	Kebenaran Substansi materi pembelajaran		V				4	5	80%
3	Penggunaan Contoh atau peristiwa yang ada dilingkungan sekitar (kontekstual)	V					5	5	100%
4	Kesesuaian dengan contoh nilai-nilai kerifan local	V					5	5	100%
5.	Manfaat untuk menambah wawasan	V					5	5	100%
6.	isi materi sud sesuai dengan jenjang jenis sekolah	V					5	5	100%
7.	Gambar, grafik, table, diagram, dan sejenisnya disajikan dengan jelas dan terbaca	V					5	5	100%

Malang, 8 Desember 2020

Dosen Validator Ahli Materi



Alfan Nur Azizi, M.Pd


## LAMPIRAN 15

### KONSULTASI AHLI MATERI VIDEO PEMBELAJARAN

#### KONSULTASI

#### INSTRUMEN VALIDATOR MATERI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO

Nama : Ni Putu Ferina Mitra Damayanti  
Nim : 16140113  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap hasil belajar Sub Tema Tugasaku Sehari-Hari di Rumah kelas 2 melalui daring di SD Negeri Latek Bangil.  
Dosen Pembimbing : Lutifyah Fathi Pusposari, M.E  
Dosen Materi : Alfian Nur Azizi, M.Pd

Tanggal/Hari	Saran Rekomendasi/Catatan	Paraf
8 Desember 2020	<ul style="list-style-type: none"><li>- Materi sudah sesuai dengan KI, KD, Indikator</li><li>- Materi yang disampaikan dalam video cukup jelas dan contoh-contoh sudah sesuai dengan kehidupan sehari-hari</li><li>- Penjelasan materi dalam video cukup jelas walau dalam menjelaskan pemateri menggunakan masker.</li></ul>	

Malang, 8 Desember 2020

Validator Ahli Materi

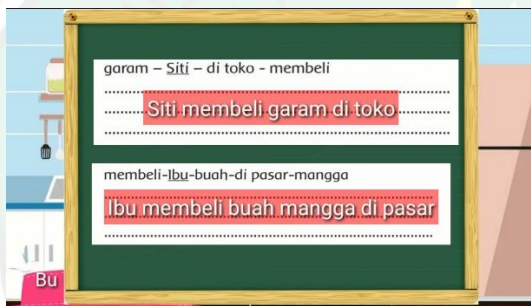


Alfian Nur Azizi, M.Pd



## LAMPIRAN 16

### Gambaran Media Pembelajaran Video



LAMPIRAN 17

Hasil Analisis Validasi Butir Soal Pilihan Ganda

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
rafli akbar	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
Isna nurlailu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Eshal fakhira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
Aisyah binti K	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
Ahmad archie	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
Alfatah salju Q	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Aisyah khumaira	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
Annisa fahira	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
Almira Yasmin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
M izul Mirza	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Nabila ghina	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
Sari Putri Setyawaningsih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
Nur Hasanah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
Mila Amaliah Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
Aliya shafana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
Bianca	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
Muhammad faza	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Satria fahreffi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0
Adam	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
Hafidz arfa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Ali mujahid	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Firdausi Nuzula	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1



## LAMPIRAN 18

### Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen (2A)

No Absen	Nama Siswa/i	Nilai Post Test
1	Abi Qodir Rojabi	100
2	Achmad Azzam Haidar el-Kamil	100
3	Achmad zaid	92
4	Ahmad Roziqin	88
5	Aisyah Ulinnuha	84
6	Almira Azzatun Nisa	92
7	Amanda oktavia	92
8	Amelia Nurmala sari	80
9	Aqilah Melati Sari	84
10	Arisa Khoirol Wilda	84
11	Aurel zahwa filaily	92
12	Bunga Nanda seroja	80
13	Devi Aulia Citra Pratiwi	88
14	Dewi Tasya wulandari	84
15	Durrotun nafisah	68
16	Fatimatuzzahra	100
17	imelda putri lestari	88
18	Juanisa najwa Firdausi	92
19	Kirana noor azizah	88
20	M. Adriansyah ilham praseti	80
RATA-RATA		87,8

## LAMPIRAN 19

### Penghitungan Statistik Kelas Eksperimen (2A)

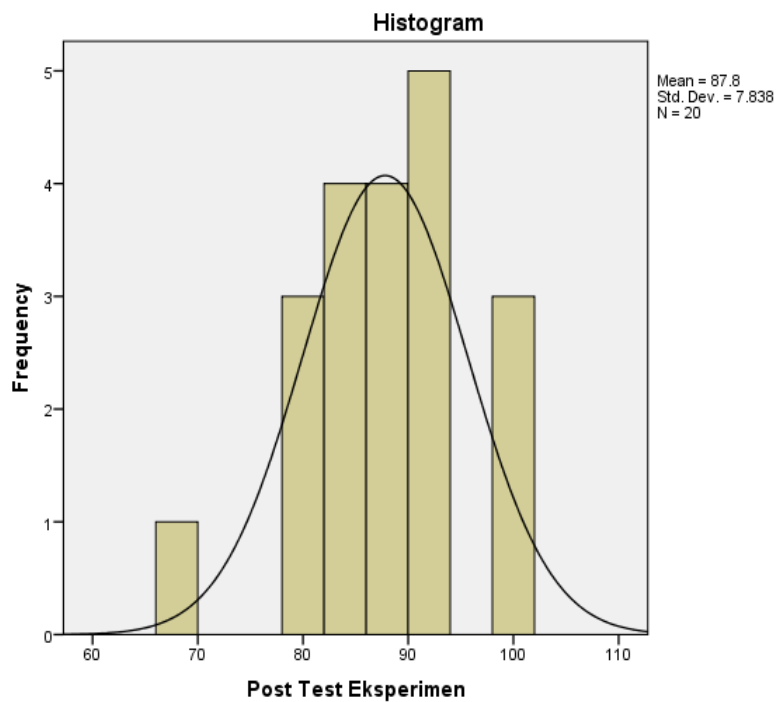
#### Statistics

Post Test Eksperimen

N	Valid	20
	Missing	0

#### Post Test Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 68	1	5.0	5.0	5.0
80	3	15.0	15.0	20.0
84	4	20.0	20.0	40.0
88	4	20.0	20.0	60.0
92	5	25.0	25.0	85.0
100	3	15.0	15.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	





## LAMPIRAN 20

## Hasil belajar Pengerjaan posttest kelas experiment

Butir soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	TOTAL	
1 Abi Qodir Rojabi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	
2 Achmad Azzam H	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	
3 Achmad zaid	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92	
4 Ahmad Roziqin	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88	
5 Aisyah Ulinnuha	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	84	
6 Almira Azzatun Nisa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	92	
7 Amanda oktavia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92	
8 Amelia Nurmala sari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	0	4	4	4	4	0	4	4	0	80
9 Aqilah Melati Sari	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	84	
10 Arisa Khoirol Wilda	4	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	84	
11 Aurel zahwa filaily	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	92	
12 Bunga Nanda seroja	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	80	
13 Devi Aulia Citra P	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	88	
14 Dewi Tasya wulandari	4	0	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	84	
15 Durrotun nafisah	4	4	0	0	4	4	0	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	0	4	4	68
16 Fatimatuzzahra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	
17 imelda putri lestari	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	88	
18 Juanisa najwa firdausi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	92	
19 Kirana noor azizah	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	88	
20 M. Adriansyah ilham	4	4	0	4	4	0	4	4	0	4	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
	Rata-rata																								87.8		

## LAMPIRAN 21

### Hasil Belajar Posttest Kelas Kontrol (2B)

No Absen	Nama Siswa/i	Nilai Post Test
1	M Nur Atok illah	84
2	M.zidhan alwi akbar	80
3	Muhammad Restu Anugrah	72
4	M.aldi Hisyam rizqi	64
5	M Alif Maulidan	76
6	Muhammad AUFAR	64
7	M.Hafizuddin	88
8	Muhammad imam Al arabi	84
9	M Kevin Ramadhani	100
10	M. Rafa	88
11	N.rafi	72
12	M.syahrul adzim	68
13	Muhammad Hidayatullah	80
14	M.Rifky Alifiansyah	76
15	Noval wahyudi	56
16	novi auliatul faizah	84
17	Octaviana sari	84
18	Rara	88
19	Suci wulandari	88
20	Widodo dwi saputra	76
RATA-RATA		78,6

## LAMPIRAN 22

### Penghitungan Statistik Kelas Kontrol (2B)

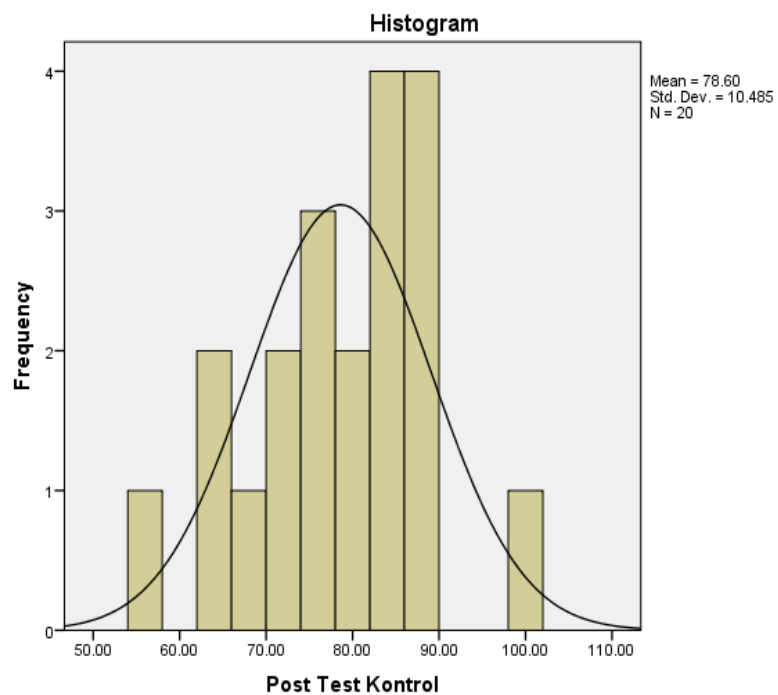
#### Statistics

Post Test Kontrol

N	Valid	20
	Missing	0

#### Post Test Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	56.00	1	5.0	5.0	5.0
	64.00	2	10.0	10.0	15.0
	68.00	1	5.0	5.0	20.0
	72.00	2	10.0	10.0	30.0
	76.00	3	15.0	15.0	45.0
	80.00	2	10.0	10.0	55.0
	84.00	4	20.0	20.0	75.0
	88.00	4	20.0	20.0	95.0
	100.00	1	5.0	5.0	100.0
Total		20	100.0	100.0	



## LAMPIRAN 23

### Hasil Belajar Pengerjaan Posttest Kelas Kontrol

butir soal		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	TOTAL
1	M Nur Atok illah	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	84
2	M.zidhan alwi akbar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	0	0	80
3	Muhammad Restu A	0	4	4	0	4	4	4	4	0	0	4	4	4	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	72
4	M.aldi Hisyam rizqi	4	0	0	4	0	4	0	0	4	4	0	4	0	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
5	M Alif Maulidan	4	4	0	4	4	0	4	0	4	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	76
6	Muhammad Aufar	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	4	0	0	4	4	4	0	0	4	0	0	64
7	M.Hafizuddin	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
8	Muhammad imam A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	0	4	4	4	4	4	4	84
9	M Kevin Ramadhani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
10	M. Rafa	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	88
11	N.rafi	4	4	0	4	4	0	4	0	4	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	72
12	M.syahrul adzim	0	4	4	0	4	4	4	4	0	0	4	4	0	4	4	4	0	4	0	4	4	0	4	4	4	68
13	Muhammad H	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	0	4	0	0	4	4	4	80
14	M.Rifky Alifiansyah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	0	4	4	0	0	0	4	0	4	4	4	4	4	76
15	Noval wahyudi	4	0	0	4	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	0	4	4	4	0	0	0	4	4	4	4	56
16	novi auliatul faizah	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
17	Octaviana sari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
18	Rara	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	88
19	Suci wulandari	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	88
20	Widodo dwi saputra	0	0	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	0	4	76
																									Rata-Rata	78.6	

LAMPIRAN 24

Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil Uji Validitas 25 Soal

Correlations

		SOA L1	SOA L2	SOA L3	SOA L4	SOA L5	SOA L6	SOA L7	SOA L8	SOA L9	SOA L10	SOA L11	SOA L12	SOA L13	SOA L14	SOA L15	SOA L16	SOA L17	SOA L18	SOA L19	SOA L20	SOA L21	SOA L22	SOA L23	SOA L24	SOA L25	Total
SOA L1	Pearson Correlation	1	.129	.446*	.223	.307	.446*	.024	.169	.223	.169	.223	.307	.169	.307	.069	-.063	.169	-.047	-.040	-.047	.288	.223	.380*	.069	.253	.428**
	Sig. (2-tailed)		.423	.003	.161	.051	.003	.881	.291	.161	.291	.161	.051	.291	.051	.667	.694	.291	.769	.802	.769	.068	.161	.014	.667	.111	.005
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L2	Pearson Correlation	.129	1	.380*	.182	.262	.129	-.018	.129	.182	.129	.182	.262	.129	.262	.227	.046	.129	.066	.179	.066	.029	.182	.089	.029	.193	.392*
	Sig. (2-tailed)	.423		.014	.256	.098	.423	.913	.423	.256	.423	.256	.098	.423	.098	.153	.775	.423	.680	.261	.680	.857	.256	.580	.857	.227	.011
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L3	Pearson Correlation	.446*	.380*	1	.223	.307	.169	.024	.169	.223	.169	.539**	.307	.169	.307	.069	.110	.169	.129	-.040	-.047	.069	.223	.129	.069	.046	.428**
	Sig. (2-tailed)	.003	.014		.161	.051	.291	.881	.291	.161	.291	.000	.051	.291	.051	.667	.494	.291	.421	.802	.769	.667	.161	.423	.667	.777	.005
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L4	Pearson Correlation	.223	.182	.223	1	.371*	.539*	.304	.223	.281	.223	.281	.371*	.539**	.371*	.121	-.005	.223	.010	-.129	.412**	.370*	.640**	.182	.121	.098	.588**
	Sig. (2-tailed)	.161	.256	.161		.017	.000	.054	.161	.075	.161	.075	.017	.000	.017	.450	.976	.161	.951	.422	.007	.017	.000	.256	.450	.542	.000
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L5	Pearson Correlation	.307	.262	.307	.371*	1	.307	.153	.307	.371*	.307	.371*	.474**	.307	.474**	.198	.076	.307	.089	-.028	.089	.198	.371*	.608**	.198	.174	.610**
	Sig. (2-tailed)	.051	.098	.051	.017		.051	.338	.051	.017	.051	.017	.002	.051	.002	.214	.638	.051	.580	.863	.580	.214	.017	.000	.214	.276	.000



		SOA L1	SOA L2	SOA L3	SOA L4	SOA L5	SOA L6	SOA L7	SOA L8	SOA L9	SOA L10	SOA L11	SOA L12	SOA L13	SOA L14	SOA L15	SOA L16	SOA L17	SOA L18	SOA L19	SOA L20	SOA L21	SOA L22	SOA L23	SOA L24	SOA L25	Total
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L6	Pearson Correlation	.446*	.129	.169	.539*	.307	1	.223	.169	.223	.169	.223	.307	.446**	.307	.069	-.063	.169	-.047	.125	.306	.506**	.539*	.129	.069	.046	.543**
	Sig. (2-tailed)	.003	.423	.291	.000	.051		.161	.291	.161	.291	.161	.051	.003	.051	.667	.694	.291	.769	.435	.052	.001	.000	.423	.667	.777	.000
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L7	Pearson Correlation	.024	-.018	.024	.304	.153	.223	1	.024	.077	.024	.077	.153	.421**	.153	.073	.239	.024	.019	.113	.145	-.084	.304	-.018	.229	.036	.354*
	Sig. (2-tailed)	.881	.913	.881	.054	.338	.161		.881	.631	.881	.631	.338	.006	.338	.652	.132	.881	.908	.482	.365	.601	.054	.913	.149	.822	.023
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L8	Pearson Correlation	.169	.129	.169	.223	.307	.169	.024	1	.539*	.169	.223	.307	.169	.307	.069	-.063	.446**	-.047	-.040	-.047	.069	.223	.380*	.288	.046	.405**
	Sig. (2-tailed)	.291	.423	.291	.161	.051	.291	.881		.000	.291	.161	.051	.291	.051	.667	.694	.003	.769	.802	.769	.667	.161	.014	.068	.777	.009
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L9	Pearson Correlation	.223	.182	.223	.281	.371*	.223	.077	.539*	1	.223	.640**	.371*	.223	.371*	.121	-.005	.539**	.010	-.129	.010	.121	.281	.182	.121	.098	.483**
	Sig. (2-tailed)	.161	.256	.161	.075	.017	.161	.631	.000		.161	.000	.017	.161	.017	.450	.976	.000	.951	.422	.951	.450	.075	.256	.450	.542	.001
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L10	Pearson Correlation	.169	.129	.169	.223	.307	.169	.024	.169	.223	1	.223	.307	.169	.307	.506**	.283	.169	.129	.125	.129	.069	.223	.129	.069	.253	.497**
	Sig. (2-tailed)	.291	.423	.291	.161	.051	.291	.881	.291	.161		.161	.051	.291	.051	.001	.073	.291	.421	.435	.421	.667	.161	.423	.667	.111	.001
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L11	Pearson Correlation	.223	.182	.539*	.281	.371*	.223	.077	.223	.640*	.223	1	.371*	.223	.371*	.121	.193	.223	.211	.060	.010	.121	.281	.182	.121	.098	.535**
	Sig. (2-tailed)	.161	.256	.000	.075	.017	.161	.631	.161	.000	.161		.017	.161	.017	.450	.227	.161	.185	.710	.951	.450	.075	.256	.450	.542	.000

		SOA L1	SOA L2	SOA L3	SOA L4	SOA L5	SOA L6	SOA L7	SOA L8	SOA L9	SOA L10	SOA L11	SOA L12	SOA L13	SOA L14	SOA L15	SOA L16	SOA L17	SOA L18	SOA L19	SOA L20	SOA L21	SOA L22	SOA L23	SOA L24	SOA L25	Total
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L12	Pearson Correlation	.307	.262	.307	.371*	.474*	.307	.153	.307	.371*	.307	.371*	1	.307	.474**	.198	.076	.689**	.089	-.028	.089	.198	.371*	.608**	.198	.174	.642**
	Sig. (2-tailed)	.051	.098	.051	.017	.002	.051	.338	.051	.017	.051	.017		.051	.002	.214	.638	.000	.580	.863	.580	.214	.017	.000	.214	.276	.000
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L13	Pearson Correlation	.169	.129	.169	.539*	.307	.446*	.421*	.169	.223	.169	.223	.307	1	.307	.069	-.063	.169	-.047	.125	.483**	.288	.539*	.129	.069	.046	.543**
	Sig. (2-tailed)	.291	.423	.291	.000	.051	.003	.006	.291	.161	.291	.161	.051		.051	.667	.694	.291	.769	.435	.001	.068	.000	.423	.667	.777	.000
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L14	Pearson Correlation	.307	.262	.307	.371*	.474*	.307	.153	.307	.371*	.307	.371*	.474**	.307	1	.198	.076	.307	.089	-.028	.089	.198	.371*	.262	.198	.174	.579**
	Sig. (2-tailed)	.051	.098	.051	.017	.002	.051	.338	.051	.017	.051	.017	.002	.051		.214	.638	.051	.580	.863	.580	.214	.017	.098	.214	.276	.000
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L15	Pearson Correlation	.069	.227	.069	.121	.198	.069	.073	.069	.121	.506**	.121	.198	.069	.198	1	.220	.069	.109	.140	-.031	.139	.370*	.029	-.034	.267	.401**
	Sig. (2-tailed)	.667	.153	.667	.450	.214	.667	.652	.667	.450	.001	.450	.214	.667	.214		.167	.667	.499	.382	.849	.387	.017	.857	.835	.091	.009
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L16	Pearson Correlation	-.063	.046	.110	-.005	.076	-.063	.239	-.063	-.005	.283	.193	.076	-.063	.076	.220	1	-.063	.394*	.326*	-.049	-.190	.193	-.111	.220	.035	.321*
	Sig. (2-tailed)	.694	.775	.494	.976	.638	.694	.132	.694	.976	.073	.227	.638	.694	.638	.167		.694	.011	.037	.763	.234	.227	.489	.167	.829	.041
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L17	Pearson Correlation	.169	.129	.169	.223	.307	.169	.024	.446*	.539*	.169	.223	.689**	.169	.307	.069	-.063	1	-.047	-.206	-.047	.069	.223	.380*	.069	.046	.382*
	Sig. (2-tailed)	.291	.423	.291	.161	.051	.291	.881	.003	.000	.291	.161	.000	.291	.051	.667	.694		.769	.196	.769	.667	.161	.014	.667	.777	.014

		SOA L1	SOA L2	SOA L3	SOA L4	SOA L5	SOA L6	SOA L7	SOA L8	SOA L9	SOA L10	SOA L11	SOA L12	SOA L13	SOA L14	SOA L15	SOA L16	SOA L17	SOA L18	SOA L19	SOA L20	SOA L21	SOA L22	SOA L23	SOA L24	SOA L25	Total
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L18	Pearson Correlation	-.047	.066	.129	.010	.089	-.047	.019	-.047	.010	.129	.211	.089	-.047	.089	.109	.394*	-.047	1	.497**	.324*	-.031	.211	-.094	.248	.061	.383*
	Sig. (2-tailed)	.769	.680	.421	.951	.580	.769	.908	.769	.951	.421	.185	.580	.769	.580	.499	.011	.769		.001	.039	.849	.185	.560	.118	.703	.013
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L19	Pearson Correlation	-.040	.179	-.040	.129	.028	.125	.113	-.040	.129	.125	.060	-.028	.125	-.028	.140	.326*	-.206	.497**	1	.392*	.140	.060	-.271	.010	-.060	.314*
	Sig. (2-tailed)	.802	.261	.802	.422	.863	.435	.482	.802	.422	.435	.710	.863	.435	.863	.382	.037	.196	.001		.011	.382	.710	.086	.953	.707	.046
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L20	Pearson Correlation	-.047	.066	-.047	.412*	.089	.306	.145	-.047	.010	.129	.010	.089	.483**	.089	-.031	-.049	-.047	.324*	.392*	1	.248	.412*	-.094	.109	.061	.412**
	Sig. (2-tailed)	.769	.680	.769	.007	.580	.052	.365	.769	.951	.421	.951	.580	.001	.580	.849	.763	.769	.039	.011		.118	.007	.560	.499	.703	.007
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L21	Pearson Correlation	.288	.029	.069	.370*	.198	.506*	-.084	.069	.121	.069	.121	.198	.288	.198	.139	-.190	.069	-.031	.140	.248	1	.121	.029	-.034	.104	.347
	Sig. (2-tailed)	.068	.857	.667	.017	.214	.001	.601	.667	.450	.667	.450	.214	.068	.214	.387	.234	.667	.849	.382	.118		.450	.857	.835	.519	.026
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L22	Pearson Correlation	.223	.182	.223	.640*	.371*	.539*	.304	.223	.281	.223	.281	.371*	.539**	.371*	.370*	.193	.223	.211	.060	.412**	.121	1	.182	.121	.098	.666**
	Sig. (2-tailed)	.161	.256	.161	.000	.017	.000	.054	.161	.075	.161	.075	.017	.000	.017	.017	.227	.161	.185	.710	.007	.450		.256	.450	.542	.000
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L23	Pearson Correlation	.380*	.089	.129	.182	.608*	.129	-.018	.380*	.182	.129	.182	.608**	.129	.262	.029	-.111	.380*	-.094	-.271	-.094	.029	.182	1	.227	.193	.350*
	Sig. (2-tailed)	.014	.580	.423	.256	.000	.423	.913	.014	.256	.423	.256	.000	.423	.098	.857	.489	.014	.560	.086	.560	.857	.256		.153	.227	.025

		SOA L1	SOA L2	SOA L3	SOA L4	SOA L5	SOA L6	SOA L7	SOA L8	SOA L9	SOA L10	SOA L11	SOA L12	SOA L13	SOA L14	SOA L15	SOA L16	SOA L17	SOA L18	SOA L19	SOA L20	SOA L21	SOA L22	SOA L23	SOA L24	SOA L25	Total
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L24	Pearson Correlation	.069	.029	.069	.121	.198	.069	.229	.288	.121	.069	.121	.198	.069	.198	-.034	.220	.069	.248	.010	.109	-.034	.121	.227	1	.431**	.401**
	Sig. (2-tailed)	.667	.857	.667	.450	.214	.667	.149	.068	.450	.667	.450	.214	.667	.214	.835	.167	.667	.118	.953	.499	.835	.450	.153		.005	.009
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
SOA L25	Pearson Correlation	.253	.193	.046	.098	.174	.046	.036	.046	.098	.253	.098	.174	.046	.174	.267	.035	.046	.061	-.060	.061	.104	.098	.193	.431**	1	.366*
	Sig. (2-tailed)	.111	.227	.777	.542	.276	.777	.822	.777	.542	.111	.542	.276	.777	.276	.091	.829	.777	.703	.707	.703	.519	.542	.227	.005		.018
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
Total	Pearson Correlation	.428*	.392*	.428*	.588*	.610*	.543*	.354*	.405*	.483*	.497**	.535**	.642**	.543**	.579**	.401**	.321*	.382*	.383*	.314*	.412**	.347*	.666**	.350*	.401**	.366*	1
	Sig. (2-tailed)	.005	.011	.005	.000	.000	.000	.023	.009	.001	.001	.000	.000	.000	.000	.009	.041	.014	.013	.046	.007	.026	.000	.025	.009	.018	
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



## Hasil Uji Reliabilitas

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	41	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	0.0
	Total	41	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

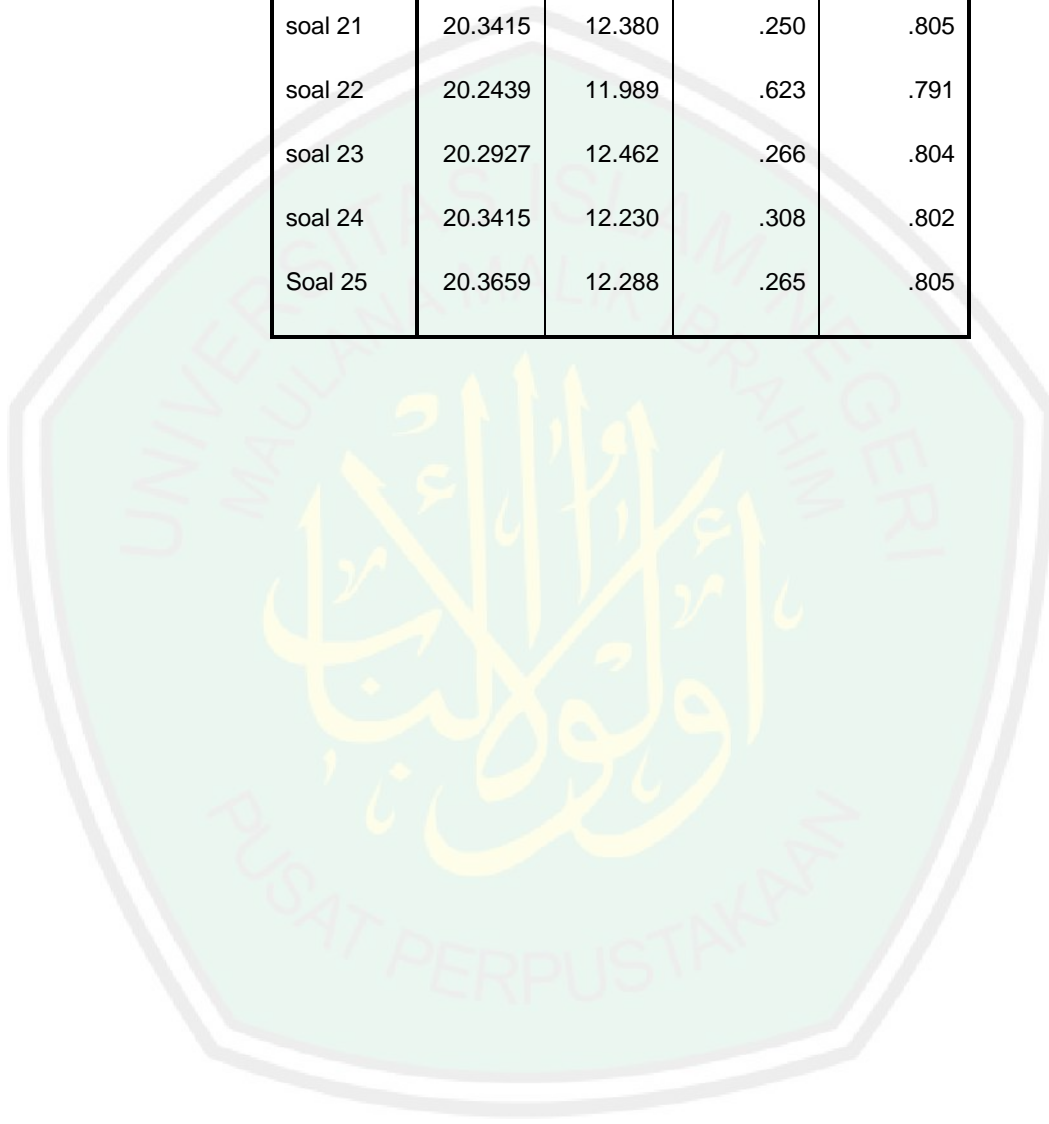
Cronbach's Alpha	N of Items
.807	25

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal 1	20.2683	12.351	.357	.800
soal 2	20.2927	12.362	.310	.802
soal 3	20.2683	12.351	.357	.800
soal 4	20.2439	12.139	.537	.794
soal 5	20.2195	12.276	.571	.795
soal 6	20.2683	12.101	.480	.795
soal 7	20.3902	12.294	.247	.806
soal 8	20.2683	12.401	.333	.801
soal 9	20.2439	12.339	.425	.798
soal 10	20.2683	12.201	.431	.797
soal 1	20.2439	12.239	.481	.796
soal 12	20.2195	12.226	.605	.794
soal 13	20.2683	12.101	.480	.795
soal 14	20.2195	12.326	.537	.796
soal 15	20.3415	12.230	.308	.802
soal 16	20.5122	12.306	.196	.811



	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal 17	20.2683	12.451	.308	.802
soal 18	20.4878	12.106	.264	.807
soal 19	20.7317	12.301	.182	.813
soal 20	20.4878	12.006	.296	.805
soal 21	20.3415	12.380	.250	.805
soal 22	20.2439	11.989	.623	.791
soal 23	20.2927	12.462	.266	.804
soal 24	20.3415	12.230	.308	.802
Soal 25	20.3659	12.288	.265	.805



**LAMPIRAN 25**

**Hasil Uji Homogenitas**

**ANOVA**

Hasil Postest

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	883.600	1	883.600	10.464	.003
Within Groups	3208.800	38	84.442		
Total	4092.400	39			

**Case Processing Summary**

Kelas		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Postest	Kelas A	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	Kelas B	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%

**Descriptives**

Kelas			Statistic	Std. Error
Hasil Postest	Kelas A	Mean	88.00	1.717
		95% Lower Confidence Interval for Mean	84.41	
		95% Upper Confidence Interval for Mean	91.59	
		5% Trimmed Mean	88.44	
		Median	88.00	
		Variance	58.947	
		Std. Deviation	7.678	
		Minimum	68	
		Maximum	100	
		Range	32	
		Interquartile Range	8	
		Skewness	-.496	.512
		Kurtosis	1.304	.992
		Mean	78.60	2.345

Kelas B	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	73.69	
		Upper Bound	83.51	
	5% Trimmed Mean		78.67	
	Median		80.00	
	Variance		109.937	
	Std. Deviation		10.485	
	Minimum		56	
	Maximum		100	
	Range		44	
	Interquartile Range		15	
	Skewness		-.296	.512
	Kurtosis		.123	.992

### Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Postest	Based on Mean	2.396	1	38	.130
	Based on Median	2.013	1	38	.164
	Based on Median and with adjusted df	2.013	1	36.129	.165
	Based on trimmed mean	2.258	1	38	.141

**LAMPIRAN 26**

**Hasil Uji Hipotesis**

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	2.008	.165	3.143	38	.003	9.200	2.927	3.274	15.126
	Equal variances not assumed			3.143	35.181	.003	9.200	2.927	3.259	15.141

**Group Statistics**

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Belajar	Menggunakan Video Pembelajaran	20	87.80	7.838	1.753
	tidak menggunakan video pembelajaran	20	78.60	10.485	2.345

## LAMPIRAN 27

### RPP (Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran)

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS 2A (EXPERIMEN) KURIKULUM 2013 (DARING)

**Nama Sekolah** : SD Negeri Latek Bangil  
**Kelas/semester** : 2A/1  
**Tema** : Tugasku sehari-hari (Tema 3)  
**SubTema** : Tugasku Sehari-hari di Rumah  
**Alokasi Waktu** : 2 JP

#### A. TUJUAN

Dengan mempelajari Bab ini siswa dapat :

1. Dengan mengamati denah rumah melalui Video yang di kirim di Grup WhatsApp, siswa dapat menyebutkan isi teks berkaitan dengan lingkungan geografis di rumah.
2. Dengan memperhatikan Video nilai pecahan uang yang di bagikan melalui di Grup WhatsApp. Siswa dapat menentukan nilai pecahan uang sesuai dengan harga
3. Dengan memperhatikan Video nilai pecahan uang yang di bagikan melalui di Grup WhatsApp. Siswa dapat menentukan nilai pecahan uang logam dan kertas
4. Dengan mengamati Video yang di bagikan di grup WhatsApp siswa dapat mengurutkan nilai mata uang dari yang terkecil hingga terbesar.
5. Dengan mencermati gambar permainan kasti dalam video yang dibagikan dan isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat memahami gerakan melempar, memukul, dan melempar bola dengan cermat.
6. Dengan mencermati isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat menemukan kosakata.
7. Dengan mencermati isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat memahami isi teks berkaitan dengan permainan kucing-kucingan.
8. Dengan mencermati isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat menemukan kosakata berkaitan dengan permainan kucing-kucingan.



9. Dengan memperhatikan video siswa mengetahui arti birama dan irama
10. Dengan memperhatikan video siswa mengetahui benda yang bias di buat untuk menciptakan irama

#### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam</li> <li>2. Guru Berkenalan kepada siswa</li> <li>3. Guru mengajak siswa berdoa</li> </ol>	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengirim video melalui Grup WhatsApp</li> <li>2. Guru mengajak siswa untuk mendownload video dan menontonnya, dengan meminta bantuan wali murid memfoto siswa yang sedang menonton video pembelajaran tersebut.</li> <li>3. Siswa memperhatikan video dari awal hingga Akhir.</li> <li>4. Setelah 1 jam guru memberikan link untuk siswa mengerjakan soal di google form.</li> <li>5. Waktu mengerjakan 30 menit</li> <li>6. Guru menjelaskan cara mengoperasikannya.</li> <li>7. Setiap siswa akan mendapatkan link satu per satu sesuai namanya masing-masing</li> </ol>	1 jam 30 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik mengucapkan terimakasih</li> <li>2. Nilai akan di bagikan setelah dikoreksi</li> <li>3. Pendidik mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan salam</li> </ol>	10 menit

C. Penilaian

Teknik : tes tulis

Jenis : Multiple Choice

Bentuk : pilihan ganda (google Form)

D. Materi SubTema 1 Tugasku Sehari-hari di Rumah

1. PPKN

a. Membaca Teks Tugasku di pagi hari



Siti anak yang rajin.  
 Setiap pagi, Siti bangun sendiri.  
 Siti langsung merapikan tempat tidur.  
 Siti, Ali, ayah, dan ibu kemudian berkumpul  
 untuk melaksanakan ibadah salat Subuh.  
 Ibu memasak sayur untuk sarapan.  
 Siti membantu ibu menyiapkan sarapan.  
 Ayah mencuci sepeda motor.  
 Ali membantu ayah.

setelah membaca teks diatas kita akan mengisi apa saja masing-masing tugas dari anggota di rumahnya siti.

Tulislah tugas masing-masing anggota keluarga berdasarkan gambar!



.....  
.....  
.....  
.....



.....  
.....  
.....  
.....



.....  
.....  
.....  
.....



.....  
.....  
.....  
.....

**b. Sikap di rumah yang sesuai dengan sila ke dua**

Bunyi sila kedua ialah : Kemanusiaan yang adil dan Beradab  
Contoh sikap yang sesuai dengan sila kedua

- 3) Saling membantu
  - b. Seperti membersihkan rumah



**b. Membantu ibu memasak**



**4) Sikap Saling Menyayangi**

**A. Berbicara sopan dengan orang tua**



B. Saling berbagi



c. Dalam permainan kucing-kucingan pada pembelajaran PJOK kita perlu besikap yang baik. Berikut adalah sikap yang di butuhkan saat bermain kucing-kucingan sesuai dengan sila ke dua.

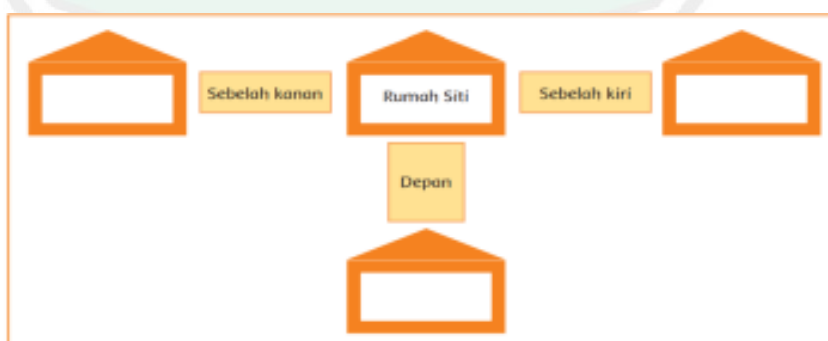
4. Kerja sama
5. Saling membantu antar teman
6. Tidak bertengkar ketika bermain

2. Bahasa Indonesia

a. Mengenal letak suatu tempat



Gambar diatas ialah gambar sebuah denah. Denah adalah gambar yang menunjukkan lokasi atau letak dari suatu tempat. Dari gambar denah tersebut kita bisa mengisi petak-petak kosong ini



b. Menyusun kata menjadi sebuah kalimat yang benar

garam – Siti – di toko - membeli

.....  
.....  
.....

membeli-Ibu-buah-di pasar-mangga

.....  
.....  
.....

c. Mengisi kata dalam kalimat dengan kosa kata yang tepat

1. Bermain Kucing-kucingan menggunakan.....
2. Ali ..... Bola Kea rah teman.

Pilihan kata sebagai berikut :

Menendang

Bertengkar

Bola

### 3. Matematika

Pernahkah kamu menerima uang dari ayah atau ibu?

Kamu gunakan apa uang tersebut?

Uang adalah alat tukar yang dapat diterima secara umum atau dimasyarakat. Dari sejumlah uang kita bisa menggunakannya untuk membeli berbagai macam kebutuhan kita seperti buku, alat tulis, cemilan, makanan, baju dan masih banyak lagi. Uang di Indonesia memiliki 2 jenis. Uang yang sering kita jumpai ada uang Logam dan Uang Kertas

a. Mengenal Nilai Uang Logam



- a. Di tulis : Rp 1.000, 00  
Di baca : Seribu Rupiah
- b. Di tulis : Rp 500, 00  
Di baca : lima ratus Rupiah



- c. Di tulis : Rp 200, 00  
Di baca : dua ratus Rupiah
- d. Di tulis : Rp 100, 00  
Di baca : seratus Rupiah

b. Membandingkan nilai pecahan uang Logam



c. Mengenal Nilai Uang Kertas



d. Membandingkan pecahan nilai uang kertas





Lebih Besar dari

e. Latihan soal

Apabila kalian ingin berbelanja buah dan sayur di pasar dan uang kalian hanya 5000 rupiah. Apa saja yang bisa kalian beli dengan uang tersebut?



1 ikat kacang panjang  
Rp500,00



1 ikat bayam  
Rp1.000,00



1 sisir pisang  
Rp5.000,00



1 kg tomat  
Rp2.000,00

Jawabannya :

Jadi, dengan uang Rp. 5000, 00 bisa membeli

- 4. 2 ikat bayam = Rp. 2.000, 00
- 5. 2 ikat kacang panjang = Rp. 1.000,00
- 6. 1 Kg Tomat = Rp. 2.000,00

Total belanja ialah = Rp. 5.000,00

Pasangkan harga berikut dengan nilai uangnya!



Rp2.000,00



Rp1.000,00



Rp5.000,00



## 7. PJOK

### a. Bermain Bola Kasti



Halaman rumah Siti luas.

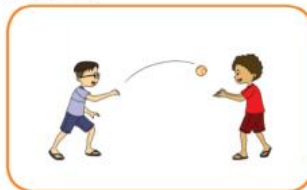
Hampir setiap sore, Siti bersama teman-temannya bermain di halaman.

Hari ini, mereka asyik bermain kasti.

Dalam permainan kasti terdapat gerakan melempar dan memukul bola.

### b. Contoh cara melempar dan memukul bola

Gerakan Melempar



Gerakan melempar dilakukan berpasangan.

Gerakan Memukul



Gerakan memukul dilakukan berpasangan.

### c. Bermain Kucing-Kucingan

#### Bermain Kucing-kucingan



Cara bermainnya :

9. Dilakukan oleh beberapa anak
10. Menggunakan bola sepak
11. Satu anak ada yang menjadi kucing
12. Anak-anak yang lainnya mengoper bola
13. Yang menjadi kucing berusaha merebut bola
14. Anak-anak lain mengiring bola menghindari si kucing

15. Mengiring bola sambil mengoper bola ke teman yang lain
16. Jika ada yang menyentuh bola itu, maka ia berganti peran sebagai kucing.

#### d. Belajar Gerakan Mengiring dan Menendang Bola

##### 1. Gerakan mengiring bola

menggiring bola adalah gerakan membawa bola dengan cara menendang bola secara terputus-putus ke segala arah dalam permainan sepak bola. Dalam permainan sepak bola, teknik menggiring bola berfungsi untuk memabawa bola ke daerah permainan lawan, menguasai bola, dan mengatur ritme permainan. Dalam permainan sepak bola, teknik menggiring bola dapat dilakukan dengan tiga bagian kaki, yakni. Contoh gerakan menggiring bola

Gerakan menggiring bola

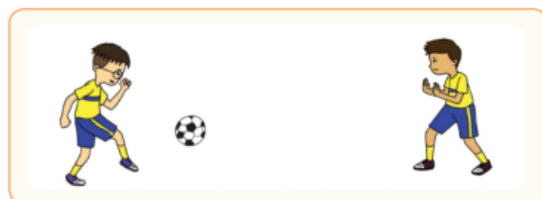


##### 2. Gerakan Menendang Bola

Menendang bola adalah gerakan kaki untuk menyentuh, mendorong atau menyepak bola,menendang merupakan ciri khas yang paling dominan dalam permainan sepak bola. Agar dapat menjadi pemain sepak bola yang baik, seorang pemain perlu mengembangkan kemahirannya dalam menendang bola.

Contoh gerakan menendang bola :

Gerakan menendang bola



#### 8. SBdP

1. Belajar Birama dan Irama
  - a. Birama

birama adalah gabungan dari ketukan-ketukan nada yang teratur sehingga jadi satu kesatuan melodi yang utuh atau bisa dikatakan bahwa birama adalah banyaknya ketukan dalam setiap ruas.

contoh pola ketukan birama

**Pola Ketukan Birama**

a. O.. / O.. / O..	b. .OO / .OO / .OO
1 2 3    1 2 3    1 2 3	1 2 3    1 2 3    1 2 3
TKK    TKK    TKK	KTT    KTT    KTT

Keterangan:

T : tepuk tangan

K : hentak kaki

b. Irama

Irama adalah panjang pendeknya bunyi. Panjang pendeknya bunyi dapat dihitung berdasarkan ketukan. Ketukan merupakan bunyi yang teratur yang dapat diibaratkan seperti bunyi detak jarum jam. Bisa juga diartikan bunyi yang teratur dan berulang.

c. Contoh benda menghasilkan birama

Selain itu kita bisa membuat bunyi birama dengan berbagai macam benda seperti tongkat, tepuk tangan, atau memukul meja.





## LAMPIRAN 28

### Dokumentasi

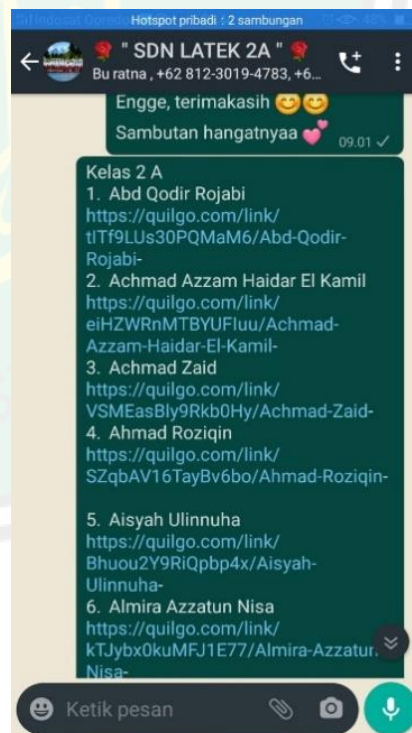
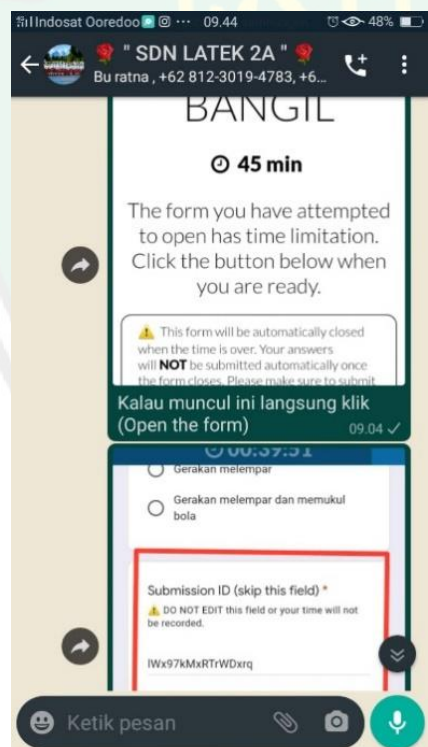
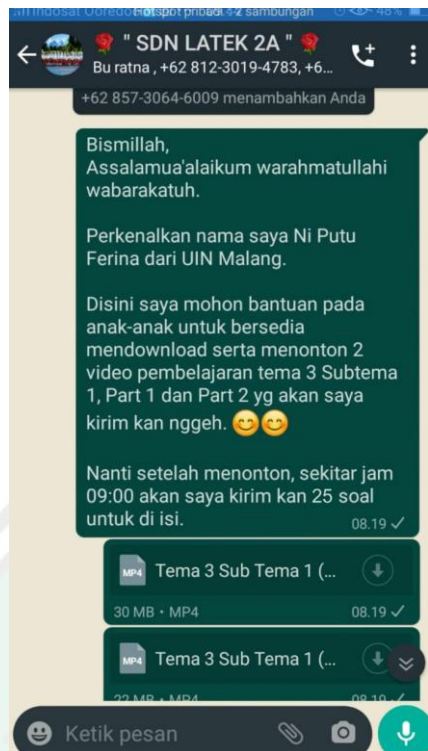


Pemberian Hadiah yang mendapatkan nilai tertinggi kelas 2A dan 2B

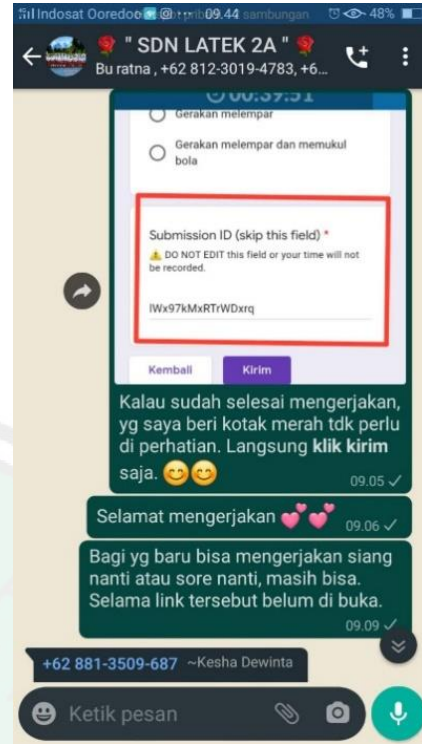


## LAMPIRAN 28

### Dokumentasi Pembelajaran di kelas 2A (Eksperimen)

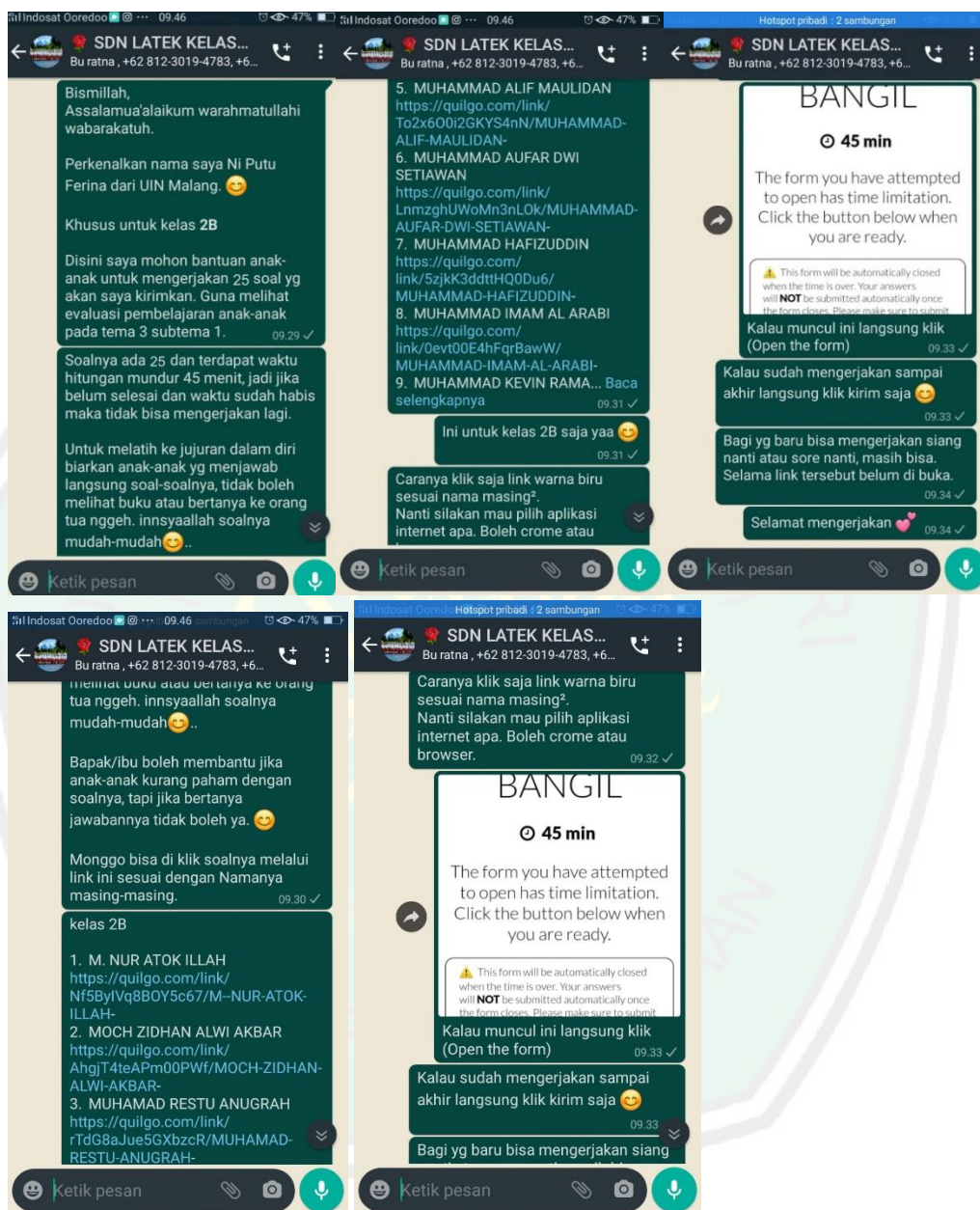






## LAMPIRAM 30

### Dokumentasi Pembelajaran di Kela 2B (Kontrol)



## LAMPIRAN 31

### Biodata Mahasiswa



Nama : Ni Putu Ferina Mitra Damayanti  
Nim : 16140113  
TTL : Pasuruan, 22 Juni 1998  
Fakultas/ Jurusan : FITK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Tahun Masuk : 2016  
Alamat Rumah : Kaliteluh, Rt 01 Rw 07, kel. Latek, Kec. Bangil, Kab. Pasuruan  
No Telp : 085854472484  
Email : niputuferina@gmail.com