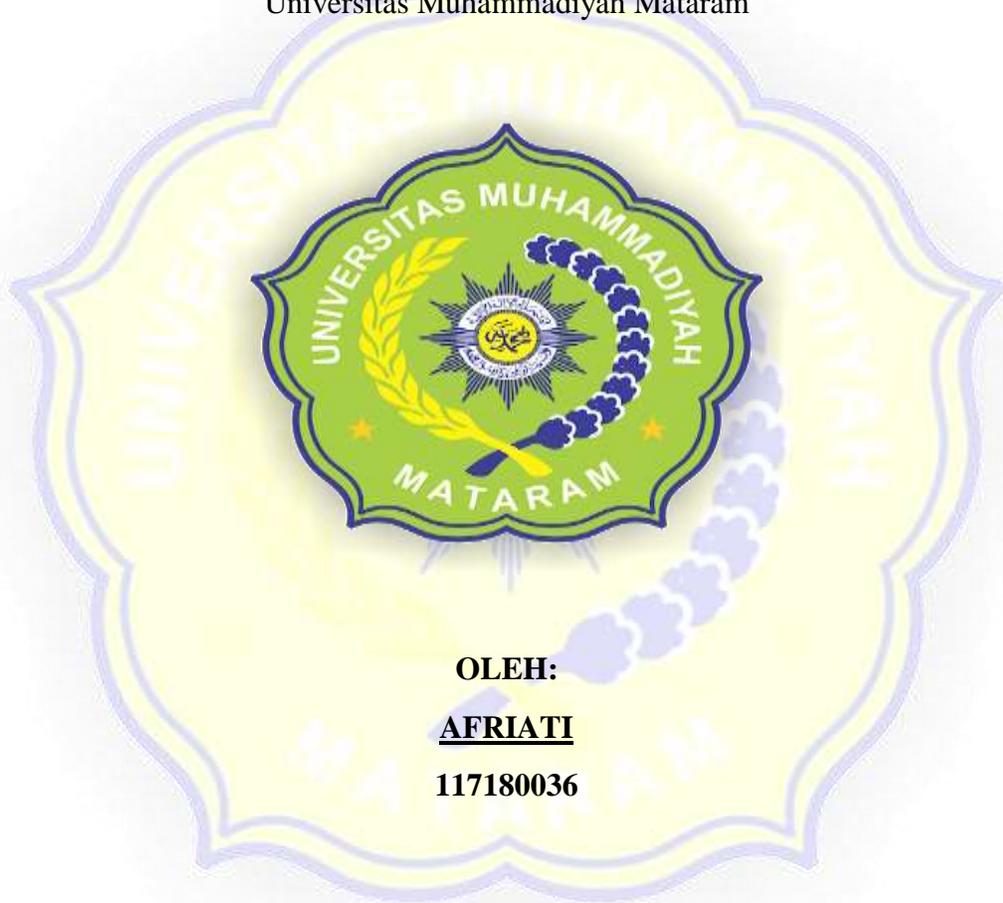


SKRIPSI
PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP
KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS V PADA
TEMA 5 DI SEKOLAH DASAR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



OLEH:

AFRIATI

117180036

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP
KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS V PADA
TEMA 5 DI SEKOLAH DASAR

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Senin 11 Januari 2021

Dosen Pembimbing I



Hafidurrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

Dosen Pembimbing II



Yuni Marivati, M.Pd
NIDN. 0806068802

Menyetujui:
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,



Hafidurrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP
KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS V PADA
TEMA 5 DI SEKOLAH DASAR

Skripsi Atas Nama Afriati Telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Selasa 19 Januari 2021

Dosen Penguji:

- | | | |
|--|-----------|--|
| 1. <u>Haifaturrahmah, M.Pd</u>
NIDN 0804048501 | (Ketua) |  |
| 2. <u>Sintayana Muhandini, M.Pd</u>
NIDN 0810018901 | (Anggota) |  |
| 3. <u>Nursina Sari, M.Pd</u>
NIDN 0825059102 | (Anggota) |  |

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,



Dr. H. Maemunah, S.Pd., MH
NIDN 0802054401

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afriati
Nim : 117180036
Jenjang : S1
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FKIP

Memang benar Skripsi yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keaktifan Dan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Pada Tema 5 Di Sekolah Dasar**", adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun. Skripsi ini murni berdasarkan hasil dari penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mempertanggungjawabkan dan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 2021

Yang menyatakan



Afriati
117180036



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nesa Tenggara Barat
 Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
 Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
 PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Apriati
 NIM : 117180036
 Tempat/Tgl Lahir : Kambu, 24 Maret 2000
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 085 239 271 772 / apriyapriati62877@gmail.com
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penggunaan video Pembelajaran Terhadap Keaktifan dan Kemampuan kognitif Siswa Kelas V pada Tema 5 di Sekolah Dasar

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 25 Februari 2021

Penulis



Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTTO

“Pelajaran yang paling berharga adalah pelajaran yang kamu ajarkan untuk diri sendiri, lakukan yang terbaik di semua kesempatan yang kamu miliki. Makin awal kamu memulai pekerjaan, makin awal pula kamu akan melihat hasilnya”



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah-Nya dan tidak lupa pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat islam dari zaman jahiliyah menuju zaman islamiah yang kita rasakan sampai sekarang sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keaktifan Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema 5 Kelas V Di Sekolah Dasar”.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa Skripsi tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. H. Maemunah, S.Pd, M.H. Sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. Sebagai ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram sekaligus Dosen Pembimbing I.
4. Yuni Mariyati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II.

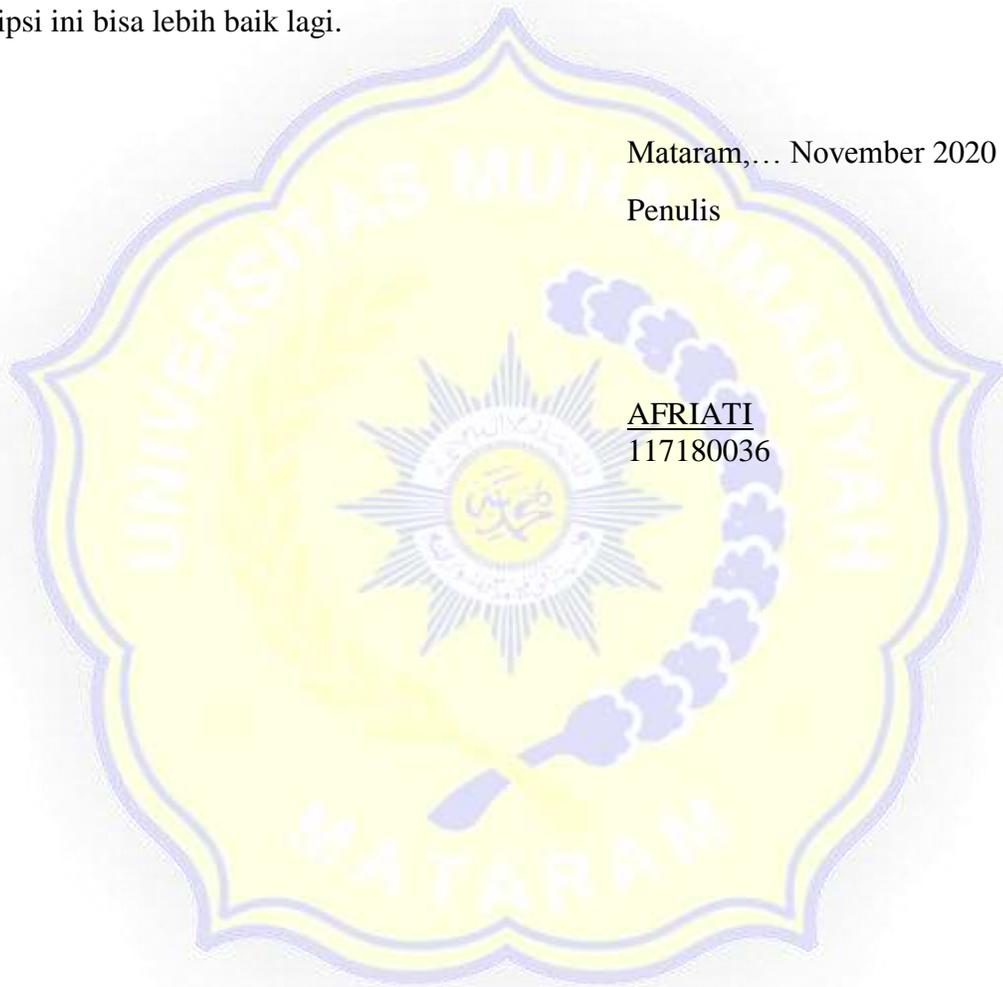
5. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bias penulis sebutkan satu-persatu.

Diharapkan, Skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun semangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram,... November 2020

Penulis

AFRIATI
117180036



Afriati. 117180036. **Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keaktifan Dan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Pada Tema 5 Di Sekolah Dasar**, Skripsi Mataram Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd
Pembimbing II : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan dan kemampuan kognitif siswa pada kelas V tema 5 di Sekolah Dasar. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif, dengan jumlah subyek 19 siswa pada kelas kontrol dan 21 siswa pada kelas eksperimen. Desain yang digunakan *Pre-Test and Post-test group*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah non tes berbentuk observasi untuk mengukur keaktifan dan untuk mengukur kemampuan kognitif menggunakan tes berbentuk pilihan ganda. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan dan kemampuan kognitif siswa pada kelas V tema 5 di Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan menggunakan independent uji MANOVA diperoleh tingkat signifikan $.000 < \alpha = 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Keaktifan dan Kemampuan Kognitif

Afriati, 117180036. The Effect of Using Instructional Videos on the Activeness and Cognitive Skill of the Fifth Grade Students in Theme 5 in Elementary Schools, Mataram. The Muhammadiyah University of Mataram. Thesis.

Supervisor I : Haifaturrahmah, M.Pd

Supervisor II : Yuni Mariyati, M.Pd

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of using instructional videos on the students' activeness and cognitive skill in class V theme 5 in elementary schools. The research is quantitative research with the 19 students in the control class and 21 students in the experimental class as subjects. The design used was the Pre-Test and Post-test groups. In this study, the data collection technique was a non-test in observation to measure students' activeness and cognitive skill using a multiple-choice test. Based on the results of hypothesis testing, it can be concluded that there is a significant effect between the use of instructional videos on the students' activeness and cognitive skills in class V theme 5 in Elementary Schools. This can be seen from the calculation using the independent MANOVA test obtained a significant level of $.000 < \alpha = 0.05$. So that H_0 is rejected, and H_a is accepted.

Keywords: Learning Videos, Activeness, and Cognitive Ability

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
URT PDB
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	8
2.2 Kajian Teori	12
2.2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Hakekat Media Video Pembelajaran.....	19
2.2.3 Hakekat Keaktifan.....	24
2.2.4 Kemampuan Kognitif.....	29
2.2.5 Pembelajaran Tematik.....	30
2.3 Kerangka Berpikir.....	40
2.4 Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1 Rancangan Penelitian.....	43

3.1.1 Metode Penelitian	43
3.1.2 Desain Penelitian	43
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	44
3.3 Penentuan Subjek Penelitian.....	45
3.3.1 Populasi.....	45
3.3.2 Sampel.....	45
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.4.1 Teknik Tes	46
3.4.2 Teknik Non Tes.....	46
3.4.3 Teknik Dokumentasi.....	46
3.5 Variabel Penelitian.....	47
3.5.1 Variabel <i>Independent</i> (Bebas).....	47
3.5.2 Variabel <i>Dependen</i> (Terikat)	47
3.6 Instrumen Penelitian	47
3.6.1 Lembar Soal	48
3.6.2 Lembar Observasi	50
3.7 Prosedur Penelitian	53
3.8 Teknik Analisis Data.....	54
3.8.1 Uji Instrumen	54
3.8.2 Uji Persyaratan Analisis Data	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Hasil Penelitian	61
4.1.1 Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	61
4.1.2 Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	64
4.1.3 Deskripsi Analisis Data.....	68
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	79

BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... 83
5.1 Simpulan 83
5.2 Saran 83
DAFTAR PUSTAKA.....
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Ulangan Harian Kelas V di SDN 07 Kilo dan SDN 08 Kilo ...	5
Tabel 3.1 Desain Penelitian	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal.....	48
Tabel 3.3 Interpretasi Keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran.....	50
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan.....	51
Tabel 3.5 Lembar Observasi Keaktifan Siswa.....	52
Tabel 3.6 Interpretasi Koefisien Validasi.....	55
Tabel 3.7 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen	56
Tabel 3.8 Kriteria Indeks Kesukaran	57
Tabel 3.9 Kriteria Indeks Daya Pembeda	58
Tabel 4.1 Hasil Reliabilitas Instrumen Soal	62
Tabel 4.2 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	62
Tabel 4.3 Hasil Uji Daya Beda	63
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	64
Tabel 4.5 Uji Homogenitas <i>Matrik Varian Covariance</i>	65
Tabel 4.6 Uji Homogenitas <i>Varians</i>	66
Tabel 4.7 Uji Hipotesis <i>Multivarian Test</i>	67
Tabel 4.8 Uji Hipotesis <i>Of Between Subjects Effects</i>	67
Tabel 4.9 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran.....	69
Tabel 4.10 Deskripsi Data Keaktifan Siswa	70
Tabel 4.11 Deskripsi Data Hasil Kemampuan Kognitif Siswa.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	41
Gambar4.1 Grafik Frekuensi <i>Pretest</i> Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	72
Gambar 4.2 Grafik Frekuensi <i>Posttest</i> Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	73



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pengembangan kemampuan serta usaha meningkatkan daya pikir atau pola pikir seseorang, dimana pendidikan itu sendiri merupakan pembelajaran yang mengkaitkan antara guru dengan siswa agar melakukan suatu proses belajar mengajar untuk membentuk karakter individu. Tujuan pendidikan nasional tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara” (Aulia, 2008: 10).

Pembelajaran di sekolah dasar pada saat ini sudah menerapkan Kurikulum 2013 baik di kelas rendah maupun tinggi dengan pembelajaran berbasis tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menjadikan tema untuk mengkaitkan beberapa muatan pembelajaran sehingga bisa memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Ardianti, dkk. 2018: 19). Pembelajaran tematik mempunyai satu tema yang sangat dekat dengan dunia siswa dan sering ada di kehidupan sehari-hari. Kemudian tema tersebut menjadi pemersatu materi dari beberapa mata pelajaran. Tetapi antar materi harus

memiliki keterkaitan, agar pada pembelajaran tidak terjadi penyimpangan yang menimbulkan permasalahan belajar (Lina rosidah et al., 2020). Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis tematik yang di dalamnya menggunakan tema sebagai pemersatu beberapa muatan pembelajaran, dimana pembelajaran tematik ini lebih menekankan siswa lebih aktif dari pada guru.

Belajar menurut Trianto adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar (Santoso & Subagyo, 2017). Berdasarkan pengertian belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kejadian yang terjadi pada semua orang untuk memperoleh perubahan baik itu berubah dalam hal tingkah laku, pemahaman, dan keterampilan yang berhubungan dengan ranah kognitif, efektif, dan psikomotor yang berlangsung terus menerus.

Tugas guru dalam pembelajaran merupakan perbuatan yang kompleks, yaitu penggunaan secara integratif sejumlah keterampilan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan harapan pesan pembelajaran dapat diterima siswa sehingga terjadi perubahan perilaku pada dirinya. Sebagai seorang guru, tentunya sudah menjadi kewajiban dan tugas guru untuk menciptakan sistem pembelajaran yang kreatif. Sebab, kreatifitas dalam pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran (Kirom, 2017). Dalam hal ini peran guru dalam

proses pembelajaran harus dibarengi dengan kemampuan guru sebagai pendidik, kemampuan guru disini meliputi bagaimana mengelola siswa, mengelola kelas, dan kemampuan dalam berkreasi agar siswa terpancing untuk lebih aktif.

Berdasarkan hasil observasi di dua sekolah yang ada di Kecamatan Kilo yaitu di SDN 07 Kilo dan di SDN 08 Kilo pada tema 5 subtema 1 yang mencakup pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, PPKn, IPS dan SBDP yaitu dikemukakan persoalan mengenai kurangnya interaksi antara guru dan siswa pada saat pembelajaran, sehingga suasana belajar kurang efektif. Siswa belum dapat aktif mengerjakan tugas kelompoknya. Ketika satu kelompok yang terdiri dari 5 orang, dalam kelompok hanya ada 1-2 orang yang mengerjakan tugasnya dan sisanya mengobrol. Siswa tidak mampu mengerjakan tugasnya sendiri, siswa terbiasa melihat tugas temannya yang sudah di nilai oleh gurunya, selain itu masalah lainnya yang ditemukan yaitu siswa tidak dapat mengungkapkan pendapatnya sendiri, cenderung menunggu temannya yang lain menjawab baru serentak ikut menjawab. Hanya ada beberapa siswa yang bisa menjawab pertanyaan guru, siswa lainnya cenderung menjawab pertanyaan yang bernilai ya dan tidak saja. Ketika guru menjelaskan, siswa tidak memiliki rasa ingin bertanya, hal ini dikarenakan guru kurang inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini didukung dengan data hasil nilai ujian harian siswa dari 40 orang siswa kelas V di sekolah dasar nilai rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mereka dibawah rata-rata.

Tabel 1.1

Data Hasil Ulangan Harian Kelas V di SDN 07 Kilo dan SDN 08 Kilo

Kelas	Nilai rata-rata	Jumlah	KKM = 65		Persentase (%)
			Tuntas	Tidak Tuntas	
V SDN 07 Kilo	60	21	9	12	42,85%
V SDN 08 Kilo	55	19	8	11	42,10%

Dengan demikian perlu adanya penerapan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa. Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik (Sardiman, 2010: 95). Media merupakan faktor pendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu teknologi yang bisa digunakan untuk dijadikan media pembelajaran yaitu media video.

Sukiman menyatakan bahwa media video adalah salah satu media yang bisa menampilkan gambar dan juga suara dalam waktu yang bersamaan. Daryanto, keunggulan media video yang bisa menunjukkan gambar bergerak dan bersuara adalah satu daya tarik sendiri, karena siswa bisa lebih cepat menyerap pesan atau informasi dengan menggunakan lebih dari satu indera. Maka dengan adanya media yang tepat merupakan suatu usaha untuk menyiapkan kondisi belajar yang lebih baik yang kemudian dapat meningkatkan

keaktifan dan kemampuan kognitif siswa (Yatri, dkk. 2017: 71). Hal ini berarti dengan menggunakan media yang cocok dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih aktif.

Pendapat Sutiarmo dalam A. Kurniawan bahwa media video pembelajaran bisa membuat siswa tertarik, meningkatkan pengetahuan siswa, meningkatkan daya imajinasi siswa, meningkatkan daya berpikir kritis dan bisa memacu siswa untuk lebih berpartisipasi serta antusias, sehingga nantinya siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media video mempunyai fungsi untuk menciptakan sesuatu yang nyata, meskipun tidak berbentuk fisik. Belajar dengan menggunakan indera ganda penglihatan dan pendengaran dapat memberi keuntungan untuk siswa agar lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru (Dari & Siswa, 2017).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perlu dilakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keaktifan dan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V pada Tema 5 di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh hubungan penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan dan kemampuan kognitif siswa kelas V pada tema 5 di Sekolah Dasar”.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan dan kemampuan kognitif siswa kelas V pada tema 5 di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Pada penelitian ini peneliti berharap bisa bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan video pembelajaran.

2. Bagi Peneliti

Pada penelitian ini peneliti berharap bisa menjadi bekal ketika peneliti terjun dalam pembelajaran di kelas dan peneliti akan lebih memahami media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

3. Bagi Sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha peningkatan mutu pendidikan dalam waktu yang akan datang dan dapat dijadikan acuan dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi guru-guru lainnya.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Taufik Dwi Kurniawan “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016” Dari pembahasannya, dapat disimpulkan bahwa Ada perbedaan prestasi belajar antara kelas yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas media konvensional. Dari hasil rerata yang diperoleh kelas media video pembelajaran yaitu 21,22 dan yang menggunakan media konvensional 17,35 disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada prestasi belajar IPS kelas eksperimen dan kelas kontrol. Prestasi belajar IPS yang menggunakan media video pembelajaran lebih tinggi dari pada kelas yang menggunakan media konvensional. Dengan demikian, media video pembelajaran lebih efektif digunakan dari pada media konvensional. Selain itu, peserta didik memberikan respon yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan media video pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan media konvensional. Siswa lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran IPS.

Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Taufik Dwi Kurniawan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media video pembelajaran dan menggunakan kelas

yang sama yaitu kelas V. Sedangkan perbedaan penelitian Taufik Dwi Kurniawan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu (1) Pada penelitian Taufik Dwi Kurniawan tempat penelitiannya di SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti tempat penelitiannya di dua Sekolah Dasar yang berada di Kecamatan Kilo, (2) Jumlah subyek pada penelitian Taufik Dwi Kurniawan 120 siswa sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti 40 siswa, (3) Kurikulum pada penelitian Taufik Dwi Kurniawan masih menggunakan KTSP, sedangkan kurikulum yang digunakan peneliti adalah K13 (4) Pada penelitian Taufik Dwi Kurniawan mengukur prestasi belajar, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti mengukur keaktifan dan kemampuan kognitif siswa.

2. Viviantini Amram Rede dan Sahrul Saehana (2015) “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VI Sdn 6 Kayumalue Ngapa” Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat di simpulkan sebagai berikut:
 - (1) Pembelajaran menggunakan media video berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN 6 Kayumalue Ngapa,
 - (2) Pembelajaran menggunakan media video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 6 Kayumalue Ngapa,

(3) Pembelajaran menggunakan media video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil.

Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Viviantini Amram Rede dan Sahrul Saehana dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media video pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian Viviantini Amram Rede dan Sahrul Saehana dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu (1) Pada penelitian Viviantini Amram Rede dan Sahrul Saehana tempat penelitiannya di SDN 6 Kayumaleu Ngapa, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti tempat penelitiannya di dua Sekolah Dasar yang berada di Kecamatan Kilo, (2) Jumlah subyek pada penelitiannya 50 siswa sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti 40 siswa, (3) kurikulum pada penelitian Viviantini Amram Rede dan Sahrul Saehana masih menggunakan KTSP, sedangkan kurikulum yang digunakan peneliti adalah K13 (4) Pada penelitian Viviantini Amram Rede dan Sahrul Saehana mengukur minat dan hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti mengukur keaktifan dan kemampuan kognitif siswa.

3. Feri Ardiansah (2017) “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Pelajaran PAI Di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang” Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Terdapat

pengaruh penggunaan media video terhadap minat belajar siswa kelas XI pada pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang dengan menggunakan uji t. Dilihat dari tabel 11 diketahui nilai t_{hitung} adalah 15,353 dan signifikan 0,009. t_{tabel} pada signifikansi $0,05 : 2 = 0,025$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $100-2=98$. Hasil yang diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 1,984. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($15,353 > 1,984$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,009 < 0,05$) maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata nilai minat antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. (2) Terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar kelas XI pada pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. Dilihat dari Tabel 13, diketahui nilai t_{hitung} adalah 10,220 dan signifikansi 0,008. t_{tabel} pada signifikansi $0,05 : 2 = 0,025$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $100 - 2 = 98$. Hasil yang diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 1,984. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,220 > 1,984$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,008 < 0,05$) maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata nilai hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. (3) Terdapat hubungan positif antara minat dan hasil belajar siswa kelas XI pada pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. Dilihat dari Tabel 15, diketahui nilai R yaitu korelasi antara variabel minat dan hasil belajar sebesar 0,868. Hal ini berarti terjadi hubungan positif yang sangat erat, karena nilai mendekati 1. Sedangkan nilai R^2 sebesar 0,753, artinya presentase sumbangan pengaruh variabel

minat terhadap hasil belajar sebesar 75%, sedangkan sisanya sebesar 25% dipengaruhi oleh variabel lain.

Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Feri Ardiansah dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media video pembelajaran dan sama-sama menggunakan dua variabel terikat. Sedangkan perbedaan penelitian Feri Ardiansah dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu (1) Pada penelitian Feri Ardiansah tempat penelitiannya di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti tempat penelitiannya di Sekolah Dasar, (2) Jumlah subyek pada penelitiannya 100 siswa sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti 40 siswa, (3) Pada penelitian Feri Ardiansah mengukur minat dan hasil belajar, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti mengukur keaktifan dan kemampuan kognitif siswa.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sukiman media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sehingga kegiatan belajar terjadi agar mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Kurniawan, 2016). Senada dengan

pendapat Briggs yang menyatakan bahwa media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar mengajar terjadi.

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media jika dimengerti secara garis besar merupakan manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan atau sikap. Dalam hal ini, guru, buku dan lingkungan sekolah bisa termasuk media. Namun secara lebih khusus pengertian media dalam kegiatan pembelajaran cenderung diartikan alat-alat grafis, senada dengan yang diungkapkan oleh Suprpto bahwa media pembelajaran sebagai alat yang sangat efektif dalam membantu pendidik agar mencapai tujuan yang diinginkan (Rosyid, dkk. 2019 : 3-4).

Dapat disimpulkan media pembelajaran sangat penting untuk diterapkan sebagai sarana dalam proses pembelajaran agar membantu seorang guru dalam menyampaikan pelajaran yang bertujuan untuk merangsang dan menarik minat siswa dalam belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran secara umum diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan. Rosyid, dkk (2019:

8-9) menyatakan bahwa media pembelajaran di sekolah digunakan dengan tujuan antara lain sebagai berikut:

- a. Mempermudah siswa agar lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu dengan penggunaan media yang paling cocok menurut sifat bahan ajar.
- b. Menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar.
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena siswa tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan siswa.
- e. Memperjelas pesan pembelajaran.
- f. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Sudjana menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media, sebagai berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi.
- b. Makna dari materi akan lebih jelas dan dapat dengan mudah dipahami.
- c. Penggunaan metode ajar akan lebih bervariasi.
- d. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Sesuai dengan beberapa pendapat yang disampaikan sebelumnya, maka media pembelajaran akan sangat berpengaruh pada terciptanya proses pembelajaran yang efektif, dimana media akan memberikan kemudahan untuk siswa dalam proses belajar.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media sebagai alat penyalur pesan yang dipergunakan guru untuk mengirimkan informasi kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Rosyid, dkk (2019: 14)
Secara umum media pendidikan memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Dengan menggunakan alat bantu media yang sesuai dan kreatif akan bisa mengatasi sikap diam diri siswa. Dengan demikian, alat bantu media dapat dipergunakan untuk menambah kegairahan siswa dalam belajar, dan siswa bisa berinteraksi langsung dengan siswa lain, lingkungan, kenyataan, dan bisa belajar sendiri sesuai minat dan kemampuannya masing-masing.

- d. Dengan adanya unsur keunikan pada diri siswa, guru bisa mempergunakan media untuk memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan menyamakan persepsi.

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media

pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Dengan penggunaan media yang menarik fokus siswa akan menimbulkan motivasi belajar.
- b. Makna dari bahan ajar lebih jelas, sehingga bisa lebih cepat dimengerti oleh siswa bahkan akan menguasai, dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih variatif, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan guru sehingga siswa tidak merasa bosan.
- d. Siswa bisa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tapi melakukan kegiatan lain, seperti mengamati, melakukan sesuatu, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Encyclopedia of Education merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar siswa, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa siswa.
- g. Memberi pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Seperti yang kita ketahui, pada proses pembelajaran terus memerlukan strategi untuk mengarahkan siswa agar dapat tetap fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh sebab itulah media sebagai salah satu komponen pembelajaran dituntut untuk selalu dimanfaatkan sebagai pembeda dalam suasana belajar (Rosyid, dkk. 2019: 16-17).

Jadi, media pembelajaran pada proses pembelajaran bisa dimanfaatkan sebagai strategi untuk membuat siswa tetap fokus dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif dalam belajar.

Materi yang disampaikan akan lebih jelas dan siswa cepat memahami pelajaran yang disampaikan.

2.2.2 Hakekat Media Video Pembelajaran

1. Pengertian Media Video Pembelajaran

Daryanto menyatakan bahwa media video merupakan segala sesuai yang memungkinkan sinyal audio bisa digabungkan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video bisa dipergunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran karena bisa memberi pengalaman yang luar biasa untuk siswa. Hal tersebut dilakukan agar menarik perhatian siswa serta dapat menumbuhkan motivasi belajarnya (Rosyid, dkk. 2019: 107-108).

Sadiman menyatakan media video adalah media audio visual yang menunjukkan gambar dan suara. Informasi yang disajikan dapat berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Sukiman mengungkapkan media video pembelajaran merupakan seperangkat komponen atau media yang bisa memperlihatkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan (Kurniawan, 2016).

Jadi, video pembelajaran merupakan salah satu media yang bisa membantu guru dalam menyampaikan suatu pengajaran. Media video

digunakan sebagai bahan bantu dalam menyalurkan ilmu memberi pengalaman baru untuk siswa, dan siswa bisa melihat apa adanya secara nyata. Dengan penayangan video, siswa dapat merasa seolah-olah mereka berada dalam suasana yang digambarkan.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

a. Kelebihan Media Video Pembelajaran

Miller dalam Suyatna, program video sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan antara lain dapat dilihat dan didengar secara berulang, memberi stimulus secara simultan terhadap berbagai indera (melihat dan mendengar), serta membantu kejelasan informasi dan memori (Lubis, 2017: 173).

Rusman mengungkapkan kelebihan yang dimiliki media video yaitu (Hardianti & Asri, 2017):

- a. Video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa.
- b. Video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- c. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- d. Lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan sebelumnya, media video pembelajaran dapat memudahkan siswa

dalam belajar karena membuat siswa melihat secara nyata tidak hanya menghayal.

b. Kekurangan Media Video Pembelajaran

Kustandi dan Sutjipto menambahkan kelemahan media video yaitu sebagai berikut (Hardianti & Asri, 2017):

- a. Pengadaan media video memerlukan biaya yang sangat mahal dan waktu yang banyak.
- b. Pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus.
- c. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video.

Moh. Zaiful Rosyid, dkk (2019: 112) disamping kelebihan pada media video juga terdapat beberapa kelemahan-kelemahan, antara lain:

- a. Memerlukan dana yang relatif banyak/mahal.
- b. Memerlukan keahlian khusus.
- c. Sukar untuk direvisi.
- d. Memerlukan arus listrik.

Dari beberapa pendapat yang dipaparkan, bahwa video juga memiliki kekurangan atau kelemahan yang harus kita pertimbangkan kembali, dimana harus adanya kesiapan dari

seorang guru untuk menerapkan media video tersebut. Dengan begitu, media pembelajaran video dapat menjadi pertimbangan tersendiri dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan tentu akan menjadi salah satu poin dalam kebutuhan media pembelajaran yang memang akan diperlukan oleh guru sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

2.2.3 Hakekat Keaktifan

1. Pengertian Keaktifan

Silberman mengungkapkan keaktifan belajar adalah belajar yang meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Sadirman menyatakan bahwa keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik dan mental, karena bertindak dan berpikir adalah suatu rangkaian yang tidak bisa dipisahkan (Suarni, 2017).

Pentingnya keaktifan siswa dalam pembelajaran menurut Mulyasa, pembelajaran dinyatakan berhasil dan berkualitas apabila semua atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental ataupun sosial dalam kegiatan pembelajaran (Wibowo, 2016).

Maka bisa disimpulkan bahwa keaktifan siswa adalah kondisi dimana siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga bisa membuat suasana kelas menjadi kondusif. Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Nana Sudjana menyatakan keaktifan siswa bisa diketahui dalam hal (Wibowo, 2016):

1. Ikut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
2. Terlibat dalam pemecahan masalah.
3. Bertanya pada siswa lain atau guru jika belum memahami persoalan yang dihadapinya.
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang dibutuhkan untuk pemecahan masalah.
5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil– hasil yang diperolehnya.
7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
8. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan uraian sebelumnya bisa disimpulkan bahwa keaktifan siswa bisa diketahui dari hal-hal seperti memperhatikan (*visual activities*), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa,

bertanya, keberanian siswa, mendengarkan, memecahkan soal (*mental activities*).

2. Indikator Keaktifan

Diedrich dalam Rohani menyatakan keaktifan belajar siswa ada 6 kelompok, yaitu sebagai berikut (Suarni, 2017):

- a. Keaktifan fisual berkaitan dengan membaca, memperhatikan gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, mengamati orang lain bekerja, dan sebagainya.
- b. Keaktifan lisan (berbicara) adalah keaktifan dalam penyampaian pokok-pokok pikiran secara teratur dan bermakna dengan cara mengeluarkan bunyi-bunyi atau kata-kata melalui alat ucap manusia.
- c. Keaktifan mendengarkan (menyimak). Keaktifan mendengarkan berkaitan dengan usaha secara sadar untuk mendengarkan tidak hanya kata-kata yang diucapkan orang lain, tetapi yang lebih penting adalah berusaha memahami informasi yang disampaikan secara menyeluruh.
- d. Keaktifan menulis. Menulis adalah gambaran visual tentang pikiran, perasaan, dan ide dengan menggunakan simbol-simbol sistem bahasa penulisannya untuk keperluan komunikasi atau mencatat.

- e. Keaktifan kelompok, dimana aktif memberikan komentar, mengemukakan dengan fakta, memperhatikan orang lain, bersikap terbuka.
- f. Keaktifan mental yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan dan membuat keputusan.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Gagne dan Briggs dalam Martinis menyebutkan faktor-faktor yang bisa menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Memberikan motivasi dan menciptakan suasana yang menarik sehingga siswa bisa dengan leluasa berperan aktif dalam proses belajar.
- b. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada siswa).
- c. Mengingat kompetensi belajar kepada siswa.
- d. Memberikan stimulasi (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajari.
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik (*feedback*).

- h. Memberikan tes kepada siswa sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.

Moh. Uzer Usman menyatakan kegiatan-kegiatan guru yang bisa mempengaruhi keaktifan siswa sebagai berikut (Wibowo, 2016):

- a. Memberikan motivasi dan suasana yang menarik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada siswa).
- c. Mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa.
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajari.
- f. Memunculkan aktifitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik (*feedback*).
- h. Melakukan tagihan-tagihan pada siswa berupa tes sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran. Keaktifan bisa ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Moh. Uzer Usman cara agar memperbaiki keterlibatan siswa diantaranya adalah abadikan waktu yang lebih

banyak untuk kegiatan belajar mengajar, tingkatkan partisipasi siswa secara efektif dalam kegiatan pembelajaran, serta berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai. Selain memperbaiki keterlibatan siswa juga dijelaskan cara meningkatkan keterlibatan siswa atau keaktifan siswa dalam belajar. Cara meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar yaitu mengenali dan membantu siswa yang kurang terlibat dan mencari tau penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar (Wibowo, 2016).

Berdasarkan uraian tersebut maka bisa disimpulkan keaktifan bisa dipengaruhi oleh segala faktor yaitu dengan membuat pembelajaran menjadi menarik atau memberikan motivasi kepada siswa, dan salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah dengan mengenali karakter atau keadaan siswa yang kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

2.2.4 Kemampuan Kognitif

Menurut Pudjiarti dalam Khadijah kemampuan kognitif dapat diartikan dengan “kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan adalah

kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan agar memahami sesuatu yang terjadi pada lingkungannya.

Menurut Sujiono bahwa “Kemampuan kognitif adalah proses berpikir, seperti memecahkan masalah, membandingkan, mengevaluasi dan kreativitas. Selain itu, aspek kognitif meliputi fungsi intelektual seperti pemahaman, pengetahuan dan keterampilan berpikir”.

Sementara itu Darsinah menjelaskan bahwa Inteligensi adalah “kemampuan kognitif yang dimiliki makhluk hidup untuk menyesuaikan diri secara efektif pada lingkungan yang kompleks dan selalu berubah serta dipengaruhi oleh faktor genetik.”

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan bertahap yang sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

2.2.5 Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Tematik berarti berkenaan dengan tema. Tematik berorientasi pada satu wujud pembelajaran melalui penyesuaian dengan suatu tema tertentu. Mohamad Muklis berpendapat bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu proses pembelajaran dengan mempersatukan materi berbagai mata pelajaran dalam satu tema, yang menekankan siswa berpartisipasi langsung dalam belajar dan pemberdayaan dalam

memecahkan masalah, sehingga bisa menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda-beda. Hal senada juga didefinisikan Abdul Majid bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dipadukan menggunakan tema agar mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga bisa memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Assingkily & Br. Barus, 2019).

Sri Anitah menyatakan pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa dengan melibatkan beberapa mata pelajaran (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018).

Dari beberapa definisi yang diuraikan bisa disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan proses kegiatan pembelajaran yang di dalamnya menggabungkan berbagai mata pelajaran dalam sebuah tema, dan menekankan agar siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Muklis sebagai suatu model proses, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik bisa memberi pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Pengalaman langsung bisa membuat siswa melihat secara nyata dan bisa memahami hal-hal yang bersifat abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus belajar diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang sangat dekat berkaitan dengan dunia siswa.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep dari beberapa mata pelajaran ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa bisa memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini dalam memecahkan masalah yang dihadapi siswa sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) artinya guru bisa mengaitkan beberapa mata pelajaran, dan bisa mengaitkan materi dengan lingkungan dan kehidupan siswa.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

Siswa diberi kesempatan agar bisa mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Karakteristik pembelajaran tematik integratif atau terpadu adalah (a) Pembelajaran berpusat pada siswa, (b) Memberikan pengalaman langsung, (c) Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu kelihatan, (d) Konsep dari beberapa matapelajaran disajikan dalam satu pembelajaran, (e) Bersifat luwes dan fleksibel, (f) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

Lebih rinci, berdasarkan Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas), pembelajaran tematik sebagai suatu model proses, yang memiliki karakteristik (dijabarkan) sebagai berikut (Assingily & Br. Barus, 2019):

- a. Berpusat pada siswa Pembelajaran tematik dipusatkan kepada siswa sebagai subjek dan objek pendidikan (*student centered*).

b. Memberikan pengalaman langsung Menurut Masrifa Hidayani, melalui pengalaman langsung siswa dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahaminya.

c. Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu kelihatan Pada pembelajaran tematik, pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas atau kelihatan. Hal ini dikarenakan fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan hidup siswa.

d. Konsep dari beberapa matapelajaran disajikan dalam satu pembelajaran Pembelajaran tematik disajikan dalam bentuk tematis dalam dua-tiga pertemuan, yang entitas matapelajarannya dijadikan konsep dalam satu pembelajaran (tema tertentu). Hal ini ditujukan sebagai upaya memberi pemahaman kepada siswa terhadap konsep-konsep tersebut secara holistik (terpadu) dan utuh (komprehensif).

e. Bersifat luwes atau fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes atau fleksibel dimana guru bisa menggabungkan materi ajar dari beberapa mata pelajaran, dan bisa mengaitkan materi dengan lingkungan dan kehidupan siswa.

f. Hasil pembelajaran bisa berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa Dalam praktiknya, pembelajaran tematik tidak berfokus akan sekadar input, process, output, dan outcome, namun bagaimana dari kesemua proses tersebut berorientasi pada pemenuhan kebutuhan dan minat-bakat siswa.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang lebih banyak memposisikan siswa sebagai subyek belajar dengan memberikan pengalaman langsung pada siswa dan menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran agar siswa bisa memahaminya, dimana guru bisa menggabungkan materi ajar dari beberapa mata pelajaran.

3. Tujuan Pembelajaran Tematik

Muklis mengungkapkan pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, juga diharapkan siswa bisa:

1. Mengembangkan pemahaman konsep yang dipelajarinya agar lebih bermakna.
2. Meningkatkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
3. Menumbuhkan sikap positif, perilaku baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.

4. Menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan menghargai pendapat orang lain.
5. Meningkatkan gairah dalam belajar.
6. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Menurut Ani Hidayati, adapun tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah (Assingily, dkk. 2019: 23):

1. Berorientasi pada satu tema atau topik tertentu.
2. Menyajikan konsep berdasarkan beberapa mata pelajaran untuk mengembangkan berbagai kompetensi dalam tema tertentu.
3. Berdasarkan tema, mewujudkan materi yang lebih mendalam, berkesan, dan udah membekas bagi siswa.
4. Pembelajaran menciptakan suasana yang menuntun siswa berkomunikasi dengan baik, dengan mengaitkan pembelajaran pada pengalaman pribadi siswa.
5. Siswa lebih aktif dan bersemangat, karena pembelajaran dirancang atas dasar keseharian yang dekat dengan anak, seperti; tema keluarga, desa, dan lainlain.
6. Pembelajaran lebih berkesan dan membekas dalam benak siswa, karena konteks tema yang dekat dengan aktivitas kesehariannya.
7. Menciptakan pembelajaran yang efisien, sebab penyajian 4-5 mata pelajaran dapat ditempuh sekaligus dalam 2 atau 3 kali pertemuan.

8. Karakter siswa dapat dibentuk melalui kearifan lokal budaya dan sosial berdasarkan situasi dan kondisi setempat.

Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik yaitu menambah pemahaman siswa terkait konsep yang dipelajari, dan membiasakan siswa untuk saling bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain.

Sesuai dengan penjelasan sebelumnya tentang pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggabungkan beberapa pelajaran dalam satu tema, dan pada satu tema tersebut memiliki beberapa sub tema. Dalam penelitian ini peneliti mengambil Tema V “Ekosistem” Sub tema I “Komponen Ekosistem” pada buku guru dan buku siswa yang mencakup pembelajaran sebagai berikut (Karista. 2017):

1. Mata Pelajaran : IPA

Materi : Ekosistem

Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup. Sebuah lingkungan terdiri atas bagian yang hidup (biotik) dan bagian tak hidup (abiotik). Bagian yang hidup di sebuah lingkungan terdiri atas tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup lainnya. Bagian lingkungan yang tak hidup terdiri atas cahaya matahari, air, udara dan tanah. Interaksi

antara makhluk hidup dan benda-benda tak hidup disebut lingkungan disebut ekosistem. Ekosistem tersusun atas individu, populasi, dan komunikasi.

2. Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Teks Nonfiksi (Menuliskan jenis-jenis makanan hewan)

a. Kelinci

Kelinci merupakan hewan pemakan tumbuhan atau herbivora. Makanan utama kelinci adalah rumput dan sayur-sayuran, namun makanan kesukaan kelinci adalah wortel. Kelinci memiliki gigi depan yang tajam yang digunakan memotong makanan lalu dengan gigi geraham mengunyah makanan hingga halus.

b. Kucing

Kucing adalah hewan yang dikenal jinak dan akrab dengan manusia. Terbukti dengan beberapa jenisnya yang menjadi peliharaan bagi banyak orang. Kucing biasanya dipelihara sebagai hewan peliharaan dan juga sebagai musuh alami tikus. Kucing tergolong dalam hewan karnivora, yang

cenderung bersifat predator. Salah satu makanan kesukaan kucing adalah tikus rumah. Kucing juga merupakan hewan yang aktif mencari makan di malam hari (nokturnal).

3. Mata Pelajaran : SBDP

Materi : Menyebutkan lagu-lagu yang bertema hewan

- Burung kakaktua
- Cicak-cicak di dinding
- Kupu-kupu yang lucu
- Kunang-kunang

4. Mata Pelajaran : PPKn

Materi : Nilai-Nilai Kesatuan dan Persatuan

Ketika sudah dapat memaknai apa itu persatuan dan kesatuan, kita juga harus bisa memahami nilai-nilai yang terdapat dalam sebuah persatuan dan kesatuan. Nilai-nilai itu adalah :

- Mempertahankan persatuan dan kesatuan wilayah NKRI
- Meningkatkan semangat Bhinneka Tunggal Ika
- Mengisi kemerdekaan dengan kegiatan positif
- Toleransi
- Menjunjung tinggi Hak Asasi Manusia
- Menerapkan rasa kekeluargaan

- Musyawarah dalam setiap pengambilan keputusan
- Bersikap adil

5. Mata Pelajaran : IPS

Materi : Peta Kepulauan Indonesia

Indonesia merupakan negara yang diberi julukan “negara kepulauan” yaitu negara yang terdiri dari pulau-pulau baik pulau-pulau besar hingga pulau-pulau kecil. Jumlahnya sangat banyak yaitu beribu-ribu terbentang dari sabang sampai merauke.

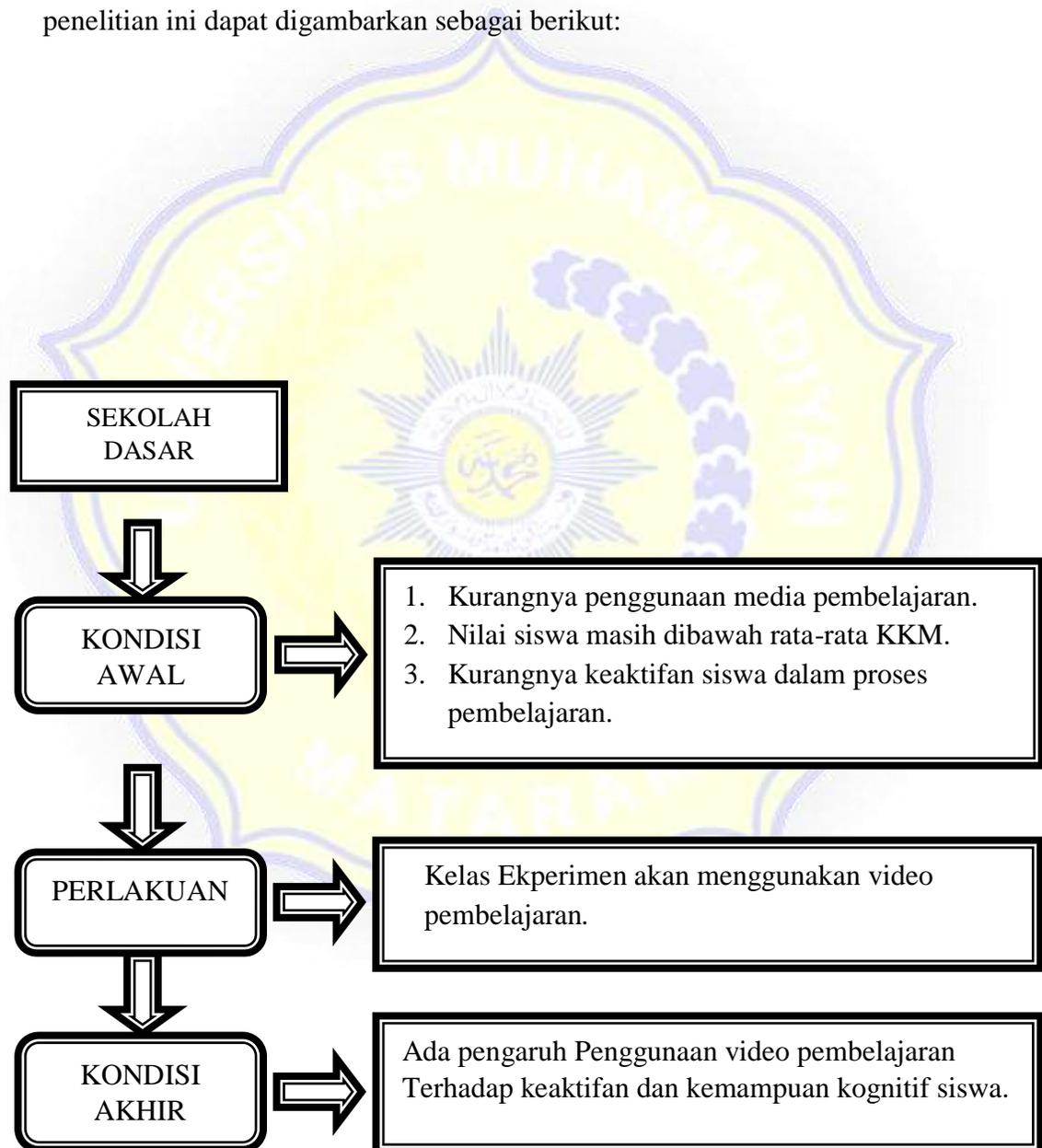
2.3 Kerangka Berpikir

Menjadi seorang pendidik mempunyai tanggung jawab yang penuh terhadap keberhasilan belajar siswa, pendidik diharapkan terampil serta kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami apa yang dipelajarinya, siswa cenderung akan lebih mudah dan cepat memahami pelajaran apabila bisa melihat langsung tidak hanya menghayal. Pendidik ditekankan untuk memahami karakteristik belajar siswa dengan harapan pemanfaatan media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif sesuai yang dibutuhkan oleh siswa. Media yang dapat digunakan adalah video pembelajaran, dimana video pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, efektif, efisien, dan menyenangkan

serta mampu membuat siswa bisa merasakan seolah-olah mereka berada dalam suasana yang digambarkan, sehingga peneliti menggunakan video pembelajaran untuk mengefektifkan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian sebelumnya, adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Oleh sebab itu, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis penelitian untuk pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan siswa pada kelas V tema 5 di Sekolah Dasar.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan siswa pada kelas V tema 5 di Sekolah Dasar.

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan siswa pada kelas V tema 5 di Sekolah Dasar.

2. Hipotesis penelitian untuk pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap kemampuan kognitif siswa pada kelas V tema 5 di Sekolah Dasar.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap kemampuan kognitif siswa pada kelas V tema 5 di Sekolah Dasar.

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap kemampuan kognitif siswa pada kelas V tema 5 di Sekolah Dasar.



BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi exsperiment* desain dimana *quasi exsperiment* tidak memungkinkan peneliti untuk mengontrol semua variabel yang relevan kecuali dari beberapa variabel-variabel tertentu. Peneliti membagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan video pembelajaran dan kelompok kontrol dilakukan pembelajaran seperti biasa.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test and post-test group*. Dimana dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang menggunakan video pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol dilakukan pembelajaran seperti biasa.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Ekperimen	<i>O₁</i>	X	<i>O₂</i>
Kontrol	<i>O₃</i>	—	<i>O₄</i>

Keterangan:

O₁ = Pemberian *Pre-tes* pada kelas eksperimen.

O₂ = Pemberian *Post-test* pada kelas eksperimen.

O₃ = Pemberian *pre-tes* pada kelas kontrol.

O₄ = Pemberian *post-test* pada kelas kontrol.

X = Ada perlakuan pada kelas eksperimen.

— = Tidak ada perlakuan pada kelas kontrol.

Dimana dalam penelitian ini dilakukan 6 kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan *pret-test* sekaligus dilakukan pembelajaran pertama pada kelas eksperimen, pertemuan ke 2-3 dilakukan pembelajaran pada kelas eksperimen sekaligus pemberian *post-test*, pertemuan ke 4 dilakukan *pret-test* sekaligus dilakukan pembelajaran pertama pada kelas kontrol, pertemuan ke 5-6 dilakukan pembelajaran pada kelas kontrol sekaligus diberikan *post-test*.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian di lakukan di SDN 07 Kilo dan SDN 08 Kilo, Jl Lintas Kilo, Kecamatan Kilo, Kabupaten Dompu, Nusa Tenggara Barat. Alasan peneliti mengambil sampel di kedua sekolah tersebut dikarenakan lokasi sekolah berdekatan dan karakteristik yang hampir sama. Sedangkan waktu pelaksanaan dilakukan pada semester I tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini dilakukan pada tema 5 “Ekosistem” di kelas V.

3.3 Penentuan Subjek Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono,

2016: 80). Berdasarkan pengertian populasi yang telah diuraikan sebelumnya maka populasi yang digunakan peneliti adalah jumlah keseluruhan dari siswa kelas V di SDN 07 Kilo dan kelas V di SDN 08 Kilo yaitu 40 siswa tahun pelajaran 2020/2021.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut (Sugiyono, 2016:81). Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan teknik sampel random sampling, karena dengan teknik ini setiap anggota dari populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan koin yang dimana lambang garuda dijadikan sebagai simbol kelas eksperimen dan simbol bunga sebagai kelas kontrol. Sampel yang peneliti gunakan adalah SDN 07 Kilo yang berjumlah 21 siswa dengan menerapkan video pembelajaran sebagai kelas eksperimen dan SDN 08 Kilo berjumlah 19 siswa tidak ada perlakuan sebagai kelas kontrol.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

3.4.1 Teknik Test

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berbentuk soal pilihan ganda. Data tes diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* masing-masing berjumlah 30 item soal tentang pembelajaran pada tema 5 yaitu Ekosistem

sub tema I yaitu Komponen Ekosistem pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3.4.2 Teknik Non Test

1. Observasi

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu observasi untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran dan observasi untuk melihat keaktifan siswa yang menggunakan video pembelajaran dan siswa yang tidak menggunakan video pembelajaran.

2. Teknik Dokumentasi

Adapun teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk foto-foto kegiatan penelitian di SDN 07 Kilo dan di SDN 08 Kilo.

3.5 Variabel Penelitian

Menurut hubungan antara satu variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:

3.5.1 Variabel *Independent* (Bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas di simbolkan dengan (X) adalah penggunaan video pembelajaran.

3.5.2 Variabel *Dependen* (Terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat yang di simbolkan dengan (Y) adalah keaktifan dan kemampuan kognitif siswa.

3.6 Instrumen Penelitian

Pada perinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial atau alam (Sugiyono, 2016:102). Instrumen penelitian juga dijadikan sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data yang akan dilakukan. Adapun intrumen penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah: lembar soal dan lembar observasi. Adapun dapat dijabarkan sebagai berikut.

3.6.1 Lembar Soal

Lembar soal dijadikan sebagai lembaran yang digunakan siswa sebagai pedoman dalam proses belajar, dan dapat dijadikan sebagai tugas yang di kerjakan oleh siswa. Lembar soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda dengan jumlah soal yang terdiri dari 30 butir soal tes awal dan 30 butir soal tes akhir dengan soal yang sama, diambil dari ranah kognitif, C1) Mengetahuan, C2) Memahami, dan C3) Menerapkan. Lembar soal diberikan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Soal

Tema/ sub tema	Muatan pembel ajaran	Kompetensi dasar	Indikator	Aspek yang diukur			Jumlah soal tes
				C1	C2	C3	
V/I	IPA	3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5.1 Menjelaskan contoh komponen-komponen ekosistem 3.5.2 Mengidentifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya.	3,4 ,6	1,2 ,5, 8	7,9 ,10	10
	Bahasa Indonesia	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menemukan pokok pikiran pada bacaan nonfiksi. 3.7.2 Menyebutkan informasi penting dari setiap paragraf dalam teks nonfiksi yang disajikan.	15	12, 13, 14	11, 16	6
	PPKn	3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	1.4.1 Menyebutkan bunyi sumpah pemuda 1.4.2 Menjelaskan manfaat persatuan dan kesatuan dari peristiwa sumpah pemuda.	19	18, 20	17, 21, 22	6
	IPS	3.1 Mengidentifikasi karakteristik	3.1.1 Menjelaskan karakteristik	25, 26	27	23, 24	5

		geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	geografis Indonesia sebagai negara kepulauan. 3.1.2 Menjelaskan pengaruh karakteristik geografis terhadap ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.				
SBDP	3.2 Memahami tangga nada.	3.2.1 Menjelaskan pengertian tangga nada. 3.2.2 Mengetahui perbedaan tangga nada mayor dan minor.	28, 30		29	3	
Jumlah				9	10	11	30

3.6.2 Lembar Observasi

Lembar observasi adalah lembar yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan atau tercapainya suatu tujuan yang akan dilakukan pada kegiatan belajar mengajar di kelas dalam proses belajar mengajar berlangsung. Pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran dan juga untuk mengukur keaktifan siswa. Pengolahan data observasi keterlaksanaan pembelajaran dan data observasi keaktifan siswa menggunakan rumus:

$$k = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasil perhitungan disesuaikan dengan kriteria interpretasi keberhasilan, seperti:

Tabel 3.3
Interpretasi keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran

Hasil Persentasi (%)	Kriteria
$k \geq 90$	Sangat Baik
$80 \leq k < 90$	Baik
$70 \leq k < 80$	Cukup
$60 \leq k < 70$	Kurang

Tabel 3.4
Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan

Penggunaan Video Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen yaitu menggunakan Video pembelajaran	Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa di depan. 2. Guru melakukan absensi. 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang tujuan dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan guru menjelaskan jenis-jenis Ekosistem melalui video pembelajaran. 2. Siswa secara bergilir mengulang kembali apa yang dijelaskan

		<p>guru.</p> <p>3. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.</p> <p>4. Siswa berdiskusi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, lalu mempresentasikan di depan kelas. Kemudian kelompok lain menuliskan kesimpulan dari hasil kerja kelompok-kelompok lain.</p> <p>5. Guru menjelaskan sambil memperlihatkan contoh Hewan berdasarkan jenis makanannya. Kemudian siswa menyebutkan kembali nama-nama hewan berdasarkan jenis makanannya di depan kelas.</p>
	Kegiatan Penutup	<p>2. Guru menyuruh siswa untuk menceritakan kembali kegiatan pembelajaran hari ini.</p> <p>3. Siswa menyimak penguatan materi yang disampaikan guru.</p> <p>4. Bersama siswa, guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.</p>

Tabel 3.5
Lembar Observasi Keaktifan Siswa

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	<i>Visual Activities:</i> Membaca	Siswa mampu membaca dengan baik				
2.	<i>Oral Activities:</i> Mengajukan pertanyaan	a. Siswa mampu bertanya kepada guru terkait dengan materi apabila kurang jelas.				
		b. Siswa mampu bertanya kepada temannya terkait dengan materi apabila kurang jelas.				

3.	<i>Listening Activities:</i> Mendengarkan atau memperhatikan	a. Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan oleh guru melalui video pembelajaran.				
		b. Siswa memperhatikan temannya yang sedang bertanya atau menyampaikan pendapatnya.				
4.	<i>Writing Activities:</i> Menulis atau mencatat	a. Menulis informasi penting dari materi yang dibahas.				
		b. Menulis tugas dan jawabannya dalam buku catatan.				
5.	<i>Motor Activities</i> (Aktivitas motorik)	Siswa mampu melakukan percobaan, dan bermain.				
6.	<i>Mental Activities:</i> Menjawab	Siswa menjawab pertanyaan baik dari guru maupun teman-temannya.				
7.	<i>Emotional Activities:</i> Bersemangat dan merasa senang	a. Siswa merasa semangat dan senang dalam mengikuti pelajaran karena penggunaan video pembelajaran dalam proses				
		b. pembelajaran.				
		c. Siswa tertarik mengikuti pembelajaran.				

Sardiman (2016)

3.7 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui 3 tahap yaitu perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dipersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian, antara lain:

- a. Menyiapkan materi pembelajaran tentang tema V sub tema I.
 - b. Menyusun RPP yang di dalamnya berisi langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan video pembelajaran.
 - c. Menyusun instrumen keaktifan dan kemampuan kognitif siswa.
 - d. Menyiapkan sumber pembelajaran.
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Memberikan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - b. Memberikan perlakuan dengan penggunaan video pembelajaran pada kelas eksperimen dan pembelajaran seperti biasa pada kelas kontrol dengan materi yang sama.
 - c. Memberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Tahap Akhir
- a. Menganalisis data yang didapatkan dalam penelitian.
 - b. Menyimpulkan data hasil penelitian.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2013:211). Menurut (Sugiyono, 2016) menyatakan bahwa valid

berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan apa yang seharusnya di ukur. Uji validitas pada penelitian ini untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dapat mengukur keaktifan dan kemampuan kognitif siswa. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n\sum x^2 - (\sum x)^2) \cdot (n\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien antara variable x

x = Item butir soal

y = Skor soal

n = Jumlah peserta didik

\sum_x = Jumlah skor x

\sum_y = Jumlah skor y

\sum_{xy} = Jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor dari x dan y

\sum_x^2 = Jumlah hasil kuadrat x

\sum_y^2 = Jumlah hasil kuadrat y

(\sum_x^2) = Jumlah hasil kuadrat dari x

(\sum_y^2) = Jumlah hasil kuadrat dari \sum_y

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq$ dari r_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5 %.

Jika hasil r_{hitung} sudah diketahui disesuaikan dengan nilai r_{tabel} *product moment* dengan taraf signifikansi 5 % keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut.

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid.

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid.

Tabel 3.6
Interprestasi Koefisien Validasi

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat tinggi

(Sugiyono, 2016)

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu instrumen adalah kekonsistenan instrumen apabila diberikan pada subjek yang sama meskipun oleh orang, waktu dan tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan). Rumus yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen adalah rumus *Alpha Cronbachs* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.00.

Tabel 3.7

Kriteria Koefisien Reliabilitas Instrumen

Harga r	Keterangan
0,00 -0,20	Sangat rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat tinggi

(Suharsimi, 2013)

1. Uji tingkat kesukaran

Untuk dapat mengukur kesukaran suatu soal digunakan rumus

(Suharsimi, 2013):

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab dengan betul

JS = Jumlah siswa peserta tes

Adapun tolak ukur menginterpretasikan tingkat kesukaran butir soal yaitu digunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.8

Kriteria Indeks Kesukaran

Indeks Tingkat Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran
$0,0 < r \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < r \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < r \leq 1,0$	Mudah

(Suharsimi, 2013)

2. Daya Pembeda

Uji daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D), dan untuk mengetahui indeks diskriminasi digunakan rumus (Suharsimi, 2013):

$$(D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb)$$

Keterangan:

D = Daya pembeda (indeks diskriminasi)

Ba = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

Bb = Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Ja = Banyak peserta kelompok atas

Jb = Banyak peserta kelompok bawah

Pa = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

Pb = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar (P sebagai taraf kesukaran)

Klasifikasi daya pembeda dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut:

Tabel 3.9
Kriteria Indeks Daya Pembeda

Indeks Daya Beda	Kriteria Tingkat Kesukaran
$0,0 < r \leq 0,2$	Jelek
$0,2 < r \leq 0,4$	Cukup
$0,4 < r \leq 0,7$	Baik
$0,7 < r \leq 1,0$	Baik Sekali

(Suharsimi;, 2013)

3.8.2 Uji Persyaratan Analisis Data

Ada beberapa tahap dalam melakukan uji persyaratan analisis data, tahapan tersebut yaitu:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat* yaitu:

$$X^2 = \left(\sum \left[\frac{f_o - f_h}{f_h} \right]^2 \right)$$

Keterangan:

X^2 = Harga *chi kuadrat*

f_h = Frekuensi yang ada (frekuensi obserfasi)

f_o = Frekuensi yang diperoleh atau diamati.

Ketentuan ujian normalitas adalah jika x^2_{hitung} lebih besar dari pada nilai α data berdistribusi normal, namun jika x^2_{hitung} lebih kecil dari pada nilai α maka data berdistribusi tidak normal. Pengujian uji

normalitas menggunakan aplikasi SPSS 16.00.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai varians yang sama atau tidak. Jika kedua kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dikatakan homogen. Untuk mengukur homogenitas varians dapat digunakan uji *homogeneity of variances* dengan menggunakan SPSS 16.00 pada taraf signifikan 5% atau 0,05. Syarat statistik *multivariate* manova adalah terpenuhinya distribusi homogen dengan hipotesis sebagai berikut:

Jika nilai sig. $> \alpha$, maka H_a diterima

Jika nilai sig. $< \alpha$, maka H_a ditolak

H_a diterima, maka varians pada tiap kelompok sama (homogen).

H_a ditolak, maka varians pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen).

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji manova. Manova adalah suatu teknik statistik yang digunakan untuk menghitung pengujian signifikansi perbedaan rata-rata secara bersamaan antara kelompok dengan dua variabel terikat atau lebih. Analisis varian multivariat merupakan terjemahan dari *multivariate*

analysis of variance (MANOVA), manova merupakan uji beda varian yang dibandingkan berasal lebih dari satu variabel terikat.

Sebelum melakukan uji MANOVA perlu dilakukannya uji persyaratan analisis data. Pada pengujian persyaratan analisis data harus berdistribusi normal dan homogen baru bisadilanjutkan dengan uji MANOVA. Uji persyaratan analisis data ini bertujuan untuk memastikan bahwa MANOVA bisa digunakan dan hasil pengujiannya dapat diinterpretasikan dengan tepat ((Sutrisno & Wulandari, 2018).

