KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA MENUJU MASYARAKAT SEJAHTERA DI KELAS VI MI MIFTAHUL ULUM II BUNGAH GRESIK

SKRIPSI

NANDA NAILIL FARIHAH

D97217105

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JUNI 2021

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Nanda Nailil Farihah
NIM	: D97217105
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Islam/ PGMI
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Kuantitatif ini saya tulis dengan benar dan merupakan hasil karya saya sendiri bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau hasil pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian Kuantitatif yang saya lakukan adalah hasil jiplakan, maka saya siap menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 04 Mei 2021

Yang Membuat Pernyataan

Nanda Nailil Farihah
D97217105

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi disusun oleh :

Nama : Nanda Nailil Farihah

NIM : D97217105

Judul : **KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA MENUJU MASYARAKAT SEJAHTERA DI KELAS VI MI MIFTAHUL ULUM II BUNGAH GRESIK**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk disajikan :

Gresik, 30 Mei 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Hj. Zumrotul Mukaffa, M.Ag.	**Taufik Siraj, M.Pd.I**
NIP. 197010151997032001	**NIP. 197302022007011040**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh Nanda Nailil Farihah ini telah dipertahankan
di depan Tim Penguji Skripsi.
Surabaya, 06 Juli 2021

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Dr. Nur Wakhidah, M.Si.
NIP. 197212152002122002

Penguji II

Dr. Sihabuddin, M.Pd.I, M. Pd.
NIP. 197702202005011003

Penguji III

Prof. Dr. Hj. Zumrotul Mukaffa, M.Ag
NIP. 197010151997032001

Penguji IV

Taufik Sirat, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nanda Nailil Farihah
NIM : D97217105
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Dasar
E-mail address : naililnanda@Gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Keefektifan Media Video Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Di Kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 06 Juli 2021

Penulis

(Nanda Nailil Farihah)

ABSTRAK

Nanda Nailil Farihah, 2021. Keefektifan Media Video Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Di Kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I : **Prof.Dr. Hj. Zumrotul Mukaffa, M.Ag** dan Pembimbing II : **Taufik Siraj, M.Pd.I**

Kata Kunci : Keefektifan, Video Interaktif, Hasil Belajar

Skripsi ini membahas tentang Keefektifan Media Video Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Di Kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik. Penelitian ini dilatar belakangi adanya permasalahan dalam pembelajaran tematik yang dilakukan secara daring dimana guru bergantung pada media video pembelajaran biasa, peserta didik merasa bosan karena penyampaian materi yang disajikan hanya mendengarkan banyak ceramah, dan perintah untuk mengerjakan tugas. Akibatnya pemahaman tematik peserta didik menurun dan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Media video interaktif menjadi salah satu upaya untuk membantu memudahkan pemahaman tematik peserta didik saat pembelajaran daring.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu metode penelitian menggunakan analisis statistic dan data yang didapatkan berupa angka. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quast eksperimen) dengan desain penelitian yaitu *One-Group Pretest Posttest Design*. Dengan membandingkan nilai sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dengan nilai setelah diberi perlakuan (*Posttest*). Kelas eksperimen ini sebanyak 13 peserta didik. Data dikumpulkan melalui soal tes pemahaman (*pretest* dan *posttest*) menggunakan ms.word dijadikan pdf yang dikirimkan melalui *whatsapp grup.* dan dianalisis menggunakan uji hipotesis *Paired Sample T-Test.*

Keefektifan penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar dibuktikan dengan presentase hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan media video interaktif yaitu 38,5% peserta didik yang mencapai KKM menjadi 100% peserta didik yang mencapai KKM. Selain itu dibuktikan pada hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai asym sig.(2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti media video interaktif efektif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL ii

HALAMAN MOTTO iii

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI iv

LEMBAR PENGESAHAN v

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR RUMUS xiv

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 9

C. Pembatasan Masalah 10

D. Rumusan Masalah 10

E. Tujuan Penelitian 11

F. Manfaat Penelitian 11

G. Sistematika Penulisan 12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori 14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Keefektifan 14
2. Kriteria Pengukuran Keefektifan..... 15
3. Media Video Interaktif 16
4. Karakteristik Media Video Interaktif 19
5. Tahapan Penggunaan Video Interaktif 21
6. Kekurangan dan Kelebihan Video Interaktif..... 22
7. Pembelajaran Daring 23
8. Hasil Belajar 25
9. Indikator Hasil Belajar 26
10. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.... 27
11. Tema Menuju Masyarakat Sejahtera 31

B. Kajian Penelitian Yang Relevan..... 32
C. Kerangka Berpikir 40
D. Hipotesis Penelitian 42

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Atau Desain Penelitian 43
B. Tempat Dan Waktu Penelitian..... 44
C. Populasi Dan Sampel Penelitian..... 44
D. Definisi Variabel Operasional Penelitian 45
E. Variabel Penelitian 47
F. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data 47
G. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen..... 57
H. Teknik Analisis Data 59

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian 65

B. Analisis Data Penelitian 71

1. Hasil Uji Validitas Instrumen 71

2. Hasil Uji Reliabilitas 73

3. Hasil Penggunaan Video Interaktif..... 73

4. Perhitungan Hasil Nilai (*Pretest* dan *Posttest*) 76

5. Hasil Uji Prasyarat..... 79

6. Hasil Uji Hipotesis 80

C. Pembahasan 81

BAB V PENUTUP

A. Simpulan..... 86

B. Implikasi 87

C. Keterbatasan Penelitian 87

D. Saran 88

DAFTAR PUSTAKA..... 89

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN..... 93

RIWAYAT HIDUP..... 94

LAMPIRAN-LAMPIRAN 95

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 2.1 Daftar Tema Kelas VI Revisi 2018 31

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu Yang Relevan 35

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One Group Pretest Postest* 44

Tabel 3.2 Lembar Observasi Penggunaan Video Interaktif 50

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Peserta Didik 52

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Guru 53

Tabel 3.5 Format Kisi-Kisi Soal (*Pretest* dan *Posttest*) 55

Tabel 3.6 Kaidah Validitas Instrumen 58

Tabel 3.7 Rentang Reliabilitas Butir Soal 59

Tabel 3.8 Kriteria Presentase Penggunaan Media Video Interaktif 60

Tabel 3.9 Hasil Interpretasi *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* 62

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Soal 71

Tabel 4.2 Hasil Penggunaan Video Interaktif 74

Tabel 4.3 Data Hasil Belajar *Pretest* 76

Tabel 4.4 Data Hasil Belajar *Posttest* 78

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR RUMUS

Rumus Halaman

Rumus 3.1 Penilaian Penggunaan Video Interaktif 59

Rumus 3.2 Nilai rata-rata 60

Rumus 3.3 Presentase Ketuntasan Nilai..... 60

Rumus 3.4 *Paired Sample T-Test* 62

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian 42

Gambar 4.1 Distribusi Reliabilitas Butir Soal..... 73

Gambar 4.2 Hasil uji Normalitas 79

Gambar 4.3 Hasil Uji *Paired Sample T-Test* 80

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

Lampiran I Profil Sekolah 95

Lampiran II Nama Responden Uji Coba 101

Lampiran III Nama Validator 102

Lampiran IV Data Responden Penelitian 103

Lampiran V Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 104

Lampiran VI Lembar Validasi RPP 141

Lampiran VII Lembar Validasi Butir Soal 143

Lampiran VIII Validasi Instrumen Penggunaan Video Interaktif 145

Lampiran IX Instrumen Penggunaan Video Interaktif 147

Lampiran X Lembar Validasi Wawancara 150

Lampiran XI Instrumen Uji Validitas Pretest dan Posttest 156

Lampiran XII Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Butir Soal 166

Lampiran XIII Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest 171

Lampiran XIV Dokumentasi 176

Lampiran XV Persuratan 180

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Coronavirus Disease 2019 atau lebih dikenal dengan istilah covid-19 adalah penyakit yang menular yang disebabkan oleh *Severve Acute Respiratory Syndrome Coronavirus* 2 (SARS-CoV-2). SARS-CoV-2 merupakan coronavirus jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia yang memiliki tanda dan gejala umum antara lain demam, batuk, dan sesak nafas. Pada tanggal 31 Desember 2019, WHO China *Country Office* melaporkan kasus pneomonia yang tidak diketahui etiologinya di kota Wuhan, Provinsi Hubei, Cina. Pada tanggal 7 Januari 2020, Cina mengidentifikasi kasus tersebut sebagai jenis baru coronavirus. Pada tanggal 30 januari 2020 WHO menetapkan kejadian tersebut sebagai Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia (KKMMD), dan pada tanggal 11 maret 2020, WHO sudah menetapkan covid-19 sebagai pandemi.[1]

Dengan adanya virus covid-19 di Indonesia berdampak bagi masyarakat, salah satunya di bidang pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19. Dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran

[1] Anung Sugi Hantono, dkk., *Pedoman Pencegahan Dan Pengendalian Coronavirus Disease (Covid-19).* ,(Jakarta: Kementerian Kesehatan RI, 2020), 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

daring atau jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.[2] Satuan pendidikan yang berada di daerah zona kuning, oranye, dan merah, dilarang melakukan proses pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan dan tetap melanjutkan belajar di rumah.[3]

Mulyasa mengemukakan bahwa pembelajaran daring pada dasarnya adalah pembelajaran yang dilakukan secara virtual melalui aplikasi virtual yang tersedia. Walaupun demikian, pembelajaran daring harus tetap memperhatikan kompetensi yang akan diajarkan. Guru harus menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan. Oleh karena itu, pembelajaran daring bukan sekedar materi yang dipindah melalui media internet, bukan juga sekedar tugas-tugas dan soal-soal yang dikirimkan melalui social media.[4]

Salah satu penunjang dalam proses pembelajaran daring yaitu media. Berhasil tidaknya proses pembelajaran daring sangat ditentukan oleh media yang digunakan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pengguna sedemikian rupa. Media pembelajaran online merupakan media yang dilengkapi dengan alat

---

[2] Wahyu Aji Fatma Dewi, "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 2, No. 1, (April, 2020), 56.

[3] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/ 2021 Tahun Akademik 2020/ 2021 Di Masa Pandemil Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*, (30 Juni, 2020). www.kemdikbud.go.id Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

[4] Mardi Fitri, "Pengaruh Emergency Remote Learning Untuk Melihat Motivasi Belajar Anak Usia Dini", *Child Educaton Journal* Vol. 2, No. 2, (Agustus, 2020), 75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat mengendalikan, mengunduh dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna.[5]

Dari beberapa media pembelajaran online yang dapat dilakukan dengan cara virtual, berkelompok untuk berdiskusi, pemberian materi dalam bentuk video, rekaman, powerpoint, modul, lembar belajar, permainan dengan game quiz, dan penilaian secara online.[6] Dapat pula menggunakan teknologi digital seperti google classroom, edmodo, schoology, rumah belajar, zoom, video converence, telepon atau live chat, e-learning, whatsapp.[7] Peneliti tertarik untuk menerapkan media ajar pembelajaran daring berupa video pembelajaran interaktif.

Smaldino mengemukakan bahwa media video pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk media yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajarnya, karena didalamnya selain berisi materi dan rekaman gambar, juga terdapat animasi dan suara, sehingga dapat memberikan perkembangaan kognitif kepada peserta didik pada tahap operasi konkret.[8] Piaget dalam Hergehahn & Olson, menjelaskan bahwa pemikiran anak usia 8-12 tahun, anak sudah mengembangkan pemikiran logis tentang sejumlah konsep yakni berada pada tahap pemikiran operasional kongkret (*concrete operation althought*). Pada tahap ini peserta

---

[5] Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, "Transformasi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*", Jurnal Studi Islam* Vol. 1, No. 1, (Januari-Maret, 2020), 85.

[6]Erna Pujiasih, "MEMBANGUN GENERASI EMAS DENGAN VARIASI PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19", *Jurnal Karya Ilmiah Guru* Vol. 5, No. 1, (2020), 42.

[7] Wahyu Aji Fatma Dewi, *Dampak Covid-19*..., 58.

[8] Fahrur Rozie. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Daur Air Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar IPA Siswa SD", *Jurnal Pendidikan Sains* Vol. 1, No. 4, (Desember, 2013), 415.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didik tidak hanya berpikir logis berdasarkan konsep-konsep namun dapat dibuktikan dengan kehadiran benda-benda kongkret.[9]

Di masa pandemi covid-19, sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020, semua sekolah dalam kawasan zona merah, orange, dan kuning masih menjalani pembelajaran secara daring tidak terkecuali di kecamatan Bungah termasuk di MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik, hal ini berdasarkan aturan dari pemerintah dan lembaga yayasan yang menaungi MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas VI, menurut tuturan beliau permasalahan saat proses pembelajaran daring disebabkan karena beberapa faktor yaitu keterbatasan signal, kuota internet tidak memadahi, tidak adanya media yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran daring, pemahaman guru terhadap teknologi informasi masih minim, keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran daring.

Hasil belajar pelajaran tematik dengan mata pelajaran lain kerap mengalami perbedaan, dimungkinkan karena kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi yang disajikan, guru hanya menyampaikan penugasan ataupun materi melalui *whatsaap grup* dengan menggunakan media video yang dibuat secara sederhana dengan maksimal waktu 30 detik ataupun menggunakan video yang diakses dari *youtube*.[10]

Selain wawancara yang dilakukan dengan wali kelas, peneliti juga mengadakan *pretest* untuk mengetahui nilai peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan hasil hanya 5 dari 13 peserta didik atau

[9] B.R Hergenhahn dan Olson, *Theories Of Learning (Teori Belajar)* (Jakarta: Kencana. 2008), 218.
[10] Bapak Rofiuddin, Wali Kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah, Wawancara Pribadi, Gresik, 25 Maret 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

38,5% peserta didik kelas VI yang mampu mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Penulis merasa bahwa pembelajaran daring kurang efektif, perlu adanya inovasi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dibutuhkannya media pembelajaran video interaktif dengan memanfaatkan beberapa aplikasi seperti kine master, filmora dan lain sebagainya untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih fokus memahami materi pembelajaran.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar merupakan suatu hal yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk mengetahui dan mengukur kemampuan kualitas dan kuantitas yang dimiliki setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika didalam suatu proses belajar peserta didik tidak mengalami suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, dapat dikatakan peserta didik mengalami kegagalan dalam proses pembelajaran.[11] Menurut penelitian De Porter mengungkapkan manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang di dengar dan dilihat (audio visual), sedangkan dari yang dilihatnya hanya 30%, dari yang didengarnya hanya 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%.[12]

Berdasarkan penelitian di tahun 2018 oleh Joko Daryanto dalam penelitiannya yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Video

[11] Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), 183.
[12] Putri Athirah Azis, "Pengaruh penggunaan Sosial Interaktif Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Makassar Pada Konsep Struktur Dan Fungsi Organ Tumbuhan", *jurnal Bionature* Vol. 17, No. 2, (Oktober, 2016), 93.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar, dengan menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK), yang subjek penelitiannya peserta didik kelas IV SD Negeri Mangkuyudan 02 Surakarta dengan jumlah 28 peserta didik, diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata pada prasiklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Dari temuan-temuan ini maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video interaktif yang telah dikembangkan berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik.[13]

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Maulana Izzudin, dkk, pada tahun 2013. Yang subjek penelitiannya kelas XI TKR di SMK Negeri 4 Semarang dengan jumlah 29 peserta didik kelas XI TKR 3 sebagai kelas eksperimen, dan 29 peserta didik kelas XI TKR 2 sebagai kelas kontrol yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya, dengan menggunakan metode eksperimen semu dengan pola *pretest posttest control group design*, diperoleh hasil bahwa analisa data menggunakan statistik deskripsi dan uji t mengalami peningkatan. Dari temuan-temuan ini maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan video interaktif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol [14]

---

[13] Joko daryanto, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 6, No. 1, (2018), 14.

[14] Ahmad Maulana Izzudin, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya", *Automotive Science and Education Journal* Vol. 2, No. 2, (2013), 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam perspektif peneliti, media video interaktif sudah banyak dibahas dalam berbagai penelitian pembelajaran secara tatap muka, dimana pada saat pembelajaran tersebut peserta didik dan guru melakukan kegiatan pembelajaran pada satu tempat dan bisa menggunakan fasilitas yang tersedia di sekolah. Namun, dalam penelitian ini, peneliti mendapat tantangan yang berbeda yaitu dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring dikarenakan adanya wabah covid-19. Kuntarto mengemukakan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang mampu mempertemukan peserta didik dengan guru untuk melakukan interaksi pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet.[15] Penggunaan video pembelajaran interaktif sebagai media ajar dalam pembelajaran daring ini peserta didik dapat mempelajari terlebih dahulu materi melalui media ajar video interaktif, kemudian peserta didik dapat mengerjakan tugasnya secara mandiri. Media ajar video interaktif menyediakan konten yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan, dan dapat diunduh oleh peserta didik tidak terbatas oleh ruang dan waktu melaui platform digital seperti youtube, Instagram, dan lain-lain.

Peneliti menggunakan media video pembelajaran interaktif sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 pada jenjang madrasah ibtidaiyah didasarkan atas 3 alasan. Pertama, didasarkan atas hasil tinjauan terhadap buku siswa dan buku guru yang didalamnya memuat contoh media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Contoh media yang digunakan di dalam buku siswa dan buku guru yaitu

[15] Eko Kuntarto, "Keefektifan Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi", *Indonesian Language Education and Literature* Vol. 3, No. 1, (2017), 99-110.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan media lingkungan dan media gambar. Media video pembelajaran interaktif 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 pembelajaran interaktif sebagai media tambahan pada kurikulum 2013 adalah hal ini sesuai dengan pendekatan yang digunakan pada kurikulum 2013 yaitu pendekatan saintifik. Langkah-langkah yang paling utama pada pendekatan saintifik adalah kegiatan mengamati. kegiatan pada mengamati meliputi membaca, mendengar dan melihat, sehingga media ini sangat bagus dan sesuai jika digunakan pada kurikulum 2013.

Alasan ketiga dipilihnya media video pembelajaran interaktif adalah berkaitan dengan fungsi media pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely dalam Ibrahim terdapat tiga fungsi media pembelajaran yaitu 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 obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Fungsi distributif yang berkaitan dengan kemampuan media dalam menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak.[16]

[16] Sukiman, *Pengembangan Media* Pembelajaran (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), 35-37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang, peneliti akan melakukan penelitian mengenai penggunaan media video pembelajaran interaktif saat pembelajaran daring di MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik, khususnya di kelas VI. Maka judul penelitian yang diambil oleh peneliti yaitu **"Keefektifan Media Video Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Di Kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas serta hasil wawancara dengan kepala madrasah dan wali kelas dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran daring yang dilakukan di MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik tidak maksimal akibat dari pandemi covid-19, guru tidak bisa memberikan penjelasan materi secara tatap muka pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Penggunaan media dalam pembelajaran daring tidak efektif karena penyampaian materi yang disajikan hanya membaca, mendengarkan banyak ceramah, dan perintah untuk mengerjakan tugas.
3. Hasil belajar pada ranah kognitif di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik yang rendah, karena media video pembelajaran yang diberikan hanya berisi pokok-pokok materi yang ada di modul tanpa memberi tambahan penjelas.
4. Pembelajaran daring yang dilakukan pada kelas VI tidak dapat dilakukan secara tatap muka melalui video call maupun melalui zoom karena

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terhalang sinyal, hal ini membuat para guru kesulitan memberikan penjelasan materi dalam meningkatkan pemahaman pada peserta didik.

5. Peserta didik kurang antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran daring, hanya bertanya mengenai petunjuk penugasan yang diberikan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah dari penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.
2. Penelitian ini terfokus pada keefektifan video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar pada rana kognitif mata pelajaran tematik tema 6 (menuju masyarakat sejahtera) subtema 1 (masyarakat peduli lingkungan) pembelajaran ke-2 di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik yang dibuat oleh peneliti dengan bantuan aplikasi kine master diamond dan filmora.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari latar belakang yang telah dijelaskan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana keefektifan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dijelaskan, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keefektifan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diambil dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai keefektifan media video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI.

2. Manfaat praktis

   a. Manfaat bagi peserta didik

      Dengan adanya penelitian ini, peserta didik diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran daring secara efektif. Serta diharapkan dapat membantu peserta didik mendapat kemudahan dalam menerima materi dan fokus dalam mengulas kembali materi dari pembelajaran daring.

   b. Manfaat bagi guru

      Sebagai tenaga pendidik para guru diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran daring secara kreatif dan interaktif melalui media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ajar video interaktif. Sekaligus referensi tambahan dalam melakukan pembelajaran agar lebih variatif.

c. Manfaat bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi pelaksana pendidikan dalam mewujudkan sistem pembelajaran yang efektif dan efisien.

d. Manfaat bagi orang tua

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan menjadi masukan kepada orang tua agar dapat mendampingi dan memberi arahan kepada anak pada saat pembelajaran daring dengan penggunaan suatu media informasi dan komunikasi.

e. Manfaat bagi peneliti

Dapat memperoleh pemahaman bagi peneliti terkait media ajar yang efektif dalam pembelajaran daring, serta dapat dijadikan evaluasi, dan pengalaman bagi peneliti kelak ketika akan menjadi seorang pendidik di tingkat sekolah dasar.

G. Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan yang berisi tentang gambaran mengenai topik penelitian yang hendak disajikan, yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : Landasan teori yang meliputi: Kajian teori mencangkup

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengertian Keefektifan pembelajaran, kriteria pengukuran Keefektifan, media video interaktif, karakteristik media video interaktif, tahapan penggunaan video interaktif, pembelajaran daring, hasil belajar, indikator hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Kajian penelitian yang relevan, dalam hal ini peneliti mencantumkan hasil penelitian-penelitian terdahulu agar penelitian yang diambil lebih relevan. Kerangka berpikir suatu diagram yang menjelaskan garis besar alur sebuah penelitian. Hipotesis penelitian, jawaban sementara pada suatu penelitian yang akan dilaksanakan.

BAB III : Metode Penelitian meliputi jenis atau desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi variabel operasional penelitian, variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV : Membahas hasil penelitian dan analisis data "Keefektifan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik" yang meliputi deskripsi hasil penelitian, dan diakhiri pengujian hipotesis.

BAB V : Penutup, Pada bab ini berisi simpulan, implikasi, keterbatasan penelitian dan saran atas hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk mengakhiri kegiatan penulis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Keefektifan

Kata efektif berasal dari bahasa inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik.[17] Kamus ilmiah populer mendefinisikan keefektifan sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. H. Emerson yang dikutip Soewarno Handayaningrat S menyatakan bahwa keefektifan adalah pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah disampaikan sebelumnya. Hidayat menjelaskan bahwa keefektifan adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai.[18]

Miarso mengemukakan bahwa keefektifan pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, *doing the right things*. Hamalik menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada peserta didik untuk belajar.

---

[17] Jhon M..Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2003), Cet. II, 207.

[18] Wiwit Wahyuningtias Anggraini, "Efektivitas Program Pendidikan Luar Sekolah Dalam Kejar Paket C Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (Variant Centre) Kelurahan Patemon Kecamatan Sawaahan Kota Surabaya", *Jurnal Aplikasi Administrasi* Vol. 20, No. 1, (Mei, 2017), 42.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

John Caroll dalam bukunya yang berjudul *A Model of School Learning*, menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat berjalan efektif tergantung pada lima faktor yaitu a) *attitude*, b) *ability to understand* c) *perseverance*, d) *opportunity*, e) *quality of intruction*. Dengan mengetahui indikator tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dapat berjalan efektif apabila terdapat sikap dan kemauan dalam diri anak untuk belajar, kesiapan diri anak dan guru dalam kegiatan pembelajaran, serta mutu dari materi yang disampaikan.[19]

2. Kriteria Pengukuran Keefektifan

Secara ideal Keefektifan dapat dinyatakan dengan ukuran-ukuran yang agak pasti, misalnya usaha X adalah 60% efektif dalam mencapai tujuan Y [20]. Dalam penelitian ini, media pembelajaran video interaktif dikatakan efektif jika hasil yang diperoleh peserta didik setelah diajarkan atau diberikan usahan melalui media pembelajaran ini mencapai 60% dari kompetensi dasar (KD) yang direncanakan.

Ketercapaian atau tingkat keberhasilan tujuan-tujuan pembelajaran kriterianya adalah sebagai berikut:

a. Istimewa/ maksimal: apabila seluruh (100%) bahan yang diajarkan dapat dikuasai oleh peserta didik.
b. Baik sekali/ optimal: apabila sebagian besar (76%-99%) bahan yang diajarkan dapat dikuasai oleh peserta didik.

[19] Afifati Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Vol. 9, No. 1, (April, 2015), 16-17.
[20] Hasan Sadily, ed, *Ensiklopedia Indonesia* (Jakarta: Ichtisar Baru-Van Hoeve, 1980), 883.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Baik/ minimal: apabila hanya (60%-75%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh peserta didik.

d. Kurang: apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% yang dikuasai oleh peserta didik.[21]

3. Media Video Interaktif

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang artinya perantara.[22] Sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata وسائل artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. H. Malik mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.[23] Dalam pandangan Gerlach dan Ely, yang dikutip Wina Sanjaya pengertian media adalah *"A medium, conceived is any person, material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude*". Yang berarti media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang dapat menciptakan kondisi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.[24]

---

[21] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2006), 107.
[22] Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996), 7.
[23] Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajara* (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), 9-10.
[24] Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012), 204.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dick and Carrey mengemukakan bahwa ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, diantaranya:

a. Menentukan jenis media dengan tepat. Yaitu sebaiknya guru memilih media yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan.
b. Mempertimbangkan subyek dengan tepat yaitu dengan memperhitungkan penggunaan media dengan kemampuan peserta didik.
c. Menyajikan media dengan tepat. Yaitu teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan sarana.
d. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Yaitu bisa menempatkan situasi, waktu media digunakan pada saat mengajar.[25]

Joni Purwono dkk, mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas belajar mengajar[26]. manfaat media atau alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya:

a. Mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit.
b. Mampu mempermudah pemahaman dan
c. menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik.

[25] Evi Fatimatur Rusydiyah. *Media Pembelajaran (Implementasi Untuk Anak Di Madrasah Ibtidaiyah)* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press. 2014), 52-53.
[26] Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol. 2, No. 2, (Juli, 2018), 105.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah (belajar).
e. Menimbulkan kemauan keras untuk mempelajari sesuatu.
f. Membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran.
g. Menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan) mempertajam indera, melatihnya, memperluas perasaan dan kecepatan dalam belajar.[27]

Menurut Daryanto video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual maupun berkelompok. Rusman menjelaskan bahwa video adalah bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran. Menurut Riyana media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, teori, aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu pembelajaran[28].

Interaktivitas merupakan ciri khas dari program multimedia pembelajaran interaktif. Tingkat interaktivitas akan menentukan seberapa intens keterlibatan peserta didik dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis

[27] Wandah Wibawanto, Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 7.
[28] Agustiningsih, "Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar", *Jurnal UNEJ* Vol. 4, No. 1, (Februari, 2015), 62-63.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program. Interaktif harus berisi materi pembelajaran dengan cakupan keluasan dan kedalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.[29]

Media ajar pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien. Keunggulan utama media pembelajaran interaktif yaitu interaktivitas itu sendiri untuk membuka peluang interaksi antara pengguna dengan media. Unsur yang terdapat pada desain media pembelajaran interaktif yaitu adanya garis, raut, warna, ruang, tekstur, dan gelap terang, yang dilengkapi dengan materi. Media pembelajaran video dapat dikatakan interaktif apabila ada timbal balik antara media yang disampaikan dengan peserta didik sebagai objeknya sehingga mempengaruhi dan menarik untuk pembelajaran karena adanya rangsangan melalui indra peserta didik. [30]

4. Karakteristik Media Video Interaktif

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Menurut Wina Sanjaya media audio visual adalah jenis media yang mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video,

[29] Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 41.
[30] Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

film, slide suara.[31] Indikator media video digunakan sebagai acuan untuk pembuatan media yang baik. Beberapa indikator penggunaan media pembelajaran audio visual, diantaranya sebagai berikut:

a. Kualitas pada penggunaan media audio visual

Seorang pengajar harus mempertimbangkan kualitas media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu:

1) Kualitas pada warna dan gambar

Warna merupakan unsur visual yang dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respon emosional tertentu. Sedangkan gambar bertujuan untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik.[32]

2) Kualitas suara

Suara adalah bunyi yang dikeluarkan dari mulut manusia, bunyi binatang, ucapan, bunyi bahasa, sesuatu yang dianggap sebagai perkataan, pendapat, pernyataan, dukungan. Jelas tidaknya suara dapat mempengaruhi peserta didik dalam belajar.[33]

3) Kualitas bahan ajar atau materi

[31] Hamdan Tri Atmaja, "Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah Yang Berbasis Pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara", *Jurnal Panjar* Vol. 1, No. 2, (2019), 135.
[32] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), 109.
[33] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 194.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Seorang pengajar haru menguasai bahan pembelajaran. Bahan ajar yang akan disampaikan ke peserta didik harus mempertimbangkan isi bahan pembelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi yang memerlukan media agar dapat mudah dipahami oleh peserta didik.[34]

b. Frekuensi penggunaan audio visual

Frekuensi merupakan kekerapan, jumlah pemakaian suatu unsur bahasa dalam suatu teks atau rekaman, jumlah getaran gelombang suara per detik, jumlah getaran gelombang elektrik per detik pada gelombang elektromagnetik.[35]

c. Durasi penggunaan audio visual

Durasi merupakan lamanya sesuatu berlangsung, rentang waktu, lamanya suatu bunyi diartikulasikan.[36] Durasi berkaitan dengan waktu, yakni jumlah menit dalam setiap penayangan suatu acara.

5. Tahapan Penggunaan Video Interaktif

Usman dan Asnawir mengemukakan bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan media ajar audio visual berupa video interaktif untuk pembelajaran yaitu:

---

[34] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 150.

[35] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), 322.

[36] Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Rajawali Pers, 2011), 187.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Guru harus mempersiapkan materi pelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
b. Guru harus mempertimbangkan durasi media video interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.
c. Mempersiapkan kelas, yang meliputi persiapan media pembelajaran video interaktif melalui platform youtube, dan memantau kegiatan peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring.
d. Aktivitas lanjutan, setelah pemutaran video selesai, guru melakukan pemberian tugas, refleksi dan tanya jawab dengan peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut.[37]

6. Kekurangan dan Kelebihan Video Interaktif

Media yang dibuat untuk keperluan pembelajaran terdapat kelemahan dan kelebihan. Kelebihan video sebagai media pembelajaran audio visual yaitu:

a. Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik.
b. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
c. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
d. Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan

[37] Akhmad Busyaeri, dkk., "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon" *Al Ibtida* Vol. 3, No. 1, (Juni, 2016), 130.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Memberi kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

Beberapa kelemahan media pembelajaran audio visual diantaranya:

a. Memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatannya
b. Sifat komunikasinya satu arah
c. Gambar relatif kecil
d. Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.[38]

7. Pembelajaran Daring

Suryono mengatakan belajar merupakan aktivitas yang dilakukan manusia di dalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja sehingga menjadi dewasa, sampai ke liang lahat, atau disebut dengan pembelajaran sepanjang hayat. Belajar dapat dilakukan manusia tanpa mengenal istilah waktu, kapan pun dan dimanapun, yang menjadikan seseorang tidak boleh putus semangat. Walaupun pemerintah pada saat ini menetapkan social distancing ketika terjadi bencana pandemi virus corona tidak menjadi alasan penghalang dalam belajar.[39]

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung. Menurut Isman pembelajaran daring adalah

[38] Ibid.,222.
[39] Meda Yuliani, dkk., *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan Teori & Penerapan*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Meidawati, dkk pembelajaran daring adalah pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan instrukturnya (guru) berada di lokasi terpisah yang memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan antara keduanya.[40]

Manfaat pembelajaran daring menurut Mediawati, dkk yaitu dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan murid, siswa saling berinteraksi dan berdiskusi antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya tanpa melalui guru, dapat memudahkan interaksi antara peserta didik, guru, dan orang tua, guru dapat mudah memberikan materi kepada peserta didik berupa gambar dan video, selain itu peserta didik juga dapat mengunduh bahan ajar, dapat memudahkan guru membuat soal dimana saja dan kapan saja, tanpa batas waktu.[41]

Belajar di rumah akan bermakna dan berhasil jika di dukung oleh kapasitas guru dan orang tua yang siap menghadapi perubahan cara belajar mengajar di masa pandemi seperti ini. Guru harus memiliki kemampuan mengolah informasi dalam bahan ajar dan mengemasnya dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami, proses pendampingan

[40] Albert Efendi Pohan, *Konsep pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah* (Batam: CV Sarnu Untung, 2020), 2.
[41] Ibid.,7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orang tua. Dalam pembelajaran daring ini harus ada komunikasi antara peserta didik, guru, dan orang tua.[42]

Amesti & Hamid mengemukakan bahwa keuntungan penggunaan pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang bersifat mandiri dan interaktivitas tinggi, sehingga mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video, dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan dalam menyampaikan berbagai materi, memperbarui isi, mengunduh, dan mengirim komentar pada forum diskusi.[43]

8. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". dalam kamus bahasa Indonesia hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha.[44] hasil (*product*) adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.[45] Sedangkan belajar menurut Imron adalah suatu upaya yang dimaksudkan untuk menguasai/ mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Menurut psikologi belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang relatif menetap sebagai hasil dari sebuah

[42] Afrillia Fahrina, dkk, *Peran Guru Dan Keberlangsungan Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19* (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020), 16.
[43] Meda Yuliani, dkk, *Pembelajaran Daring....,* 23.
[44] Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1993), 343.
[45] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), 44.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengalaman. Slameto mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Crow and Crow dalam Educational Psychology, belajar adalah perbuatan untuk memperoleh kebiasaan, ilmu pengetahuan, dan berbagai sikap, termasuk penemuan baru dalam mengerjakan sesuatu, usaha memecahkan rintangan, dan menyesuaikan dengan situasi baru.[46]

Dari beberapa pendapat ahli mengenai konsep dan pemahaman tentang belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada hakikatnya adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. jadi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar atau berubahnya perilaku peserta didik yang meliputi a) Kognitif yaitu pengetahuan dan pemahaman, b) Afektif yaitu pembentukan sikap, karakter dan kepribadian, c) Psikomotor yaitu kemampuan atau keterampilan melakukan sesuatu.[47]

9. Indikator Hasil Belajar

Indikator adalah alat pemantau sesuatu yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Jadi yang dimaksud dengan indikator hasil belajar adalah alat bantu atau alat pemantau yang dapat memberikan

[46] Sri Hayati, *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooparative Learning* (Magelang: Graha Cendekia, 2011), 1-2.
[47] Dimyati, Midjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterangan sebagai tolak ukur dalam mencapai keberhasilan kegiatan belajar mengajar.[48]

Yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah hal-hal sebagai berikut:

a) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
b) Prilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.[49]

10. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

a. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar yang mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik.

1) Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan peserta didik selama hidupnya. Lingkungan alami dan lingkungan social budaya saling berkaitan dalam proses belajar peserta didik di sekolah.[50]

2) Faktor instrumental

a) Kurikulum

[48] Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), 67.
[49] Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 105.
[50] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 178.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung

b) Program

Keberhasilan pendidikan disekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan yang dirancang berdasarkan potensi sekolah yang tersedia baik tenaga pendidik, financial dan sarana prasarana.

c) Sarana dan fasilitas

Sarana bertujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan bagi anak didik, sedangkan fasilitas mengajar merupakan kelengkapan mengajar yang harus dimiliki oleh sekolah.

d) Guru

Menurut M.I Soelaeman dalam Syaiful Djamarah untuk menjadi guru yang baik itu tidak dapat diandalkan kepada bakat ataupun hasrat (emansipasi) ataupun lingkungan belaka, namun harus disertai kegiatan studi dan latihan serta praktek/pengalaman yang memadai agar muncul sikap guru yang diinginkan sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan.

b. Faktor internal

1) Kondisi fisiologis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kondisi fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kesehatan jasmani. Menurut Noehi Nasution dalam Syaiful Bhari Djamarah menyatakan bahwa anak-anak yang kekurangan gizi akan mudah mengantuk, lekas lelah, dan sukar menerima pelajaran saat proses belajar mengajar terjadi jika dibandingkan dengan anak-anak yang tidak kekurangan gizi.

2) Kondisi psikologis

Kondisi psikologis adalah faktor yang berhubungan dengan mental, pikiran, dan perilaku manusia. Adapun faktor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi hasil belajar anak didik :

a. Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.

b. Kecerdasan

Menurut Noehi Nasution 25 % hasil belajar dapat diukur dari IQ siswa yang telah dites menggunakan tes intelligensi. Peserta didik yang memiliki tingkat IQ 90- 100 pada umumnya akan mampu menyelesaikan sekolah dasar tanpa banyak kesukaran. Sedangkan siswa yang memiliki IQ pada tingkat 70-89 pada umumnya akan memerlukan bantuan-bantuan khusus untuk dasar menyelesaikan sekolah dasar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Bakat

Bakat adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dimana kemampuan tersebut sudah melekat dalam dirinya. Belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat akan memperbesar keberhasilan usaha itu.

d. Motivasi

Menurut Mc. Donald motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar.

e. Kemampuan kognitif

Dalam ranah kognitif terdapat tiga kemampuan yang harus dikuasai sebagai jembatan untuk sampai pada penguasaan kemampuan kognitif, yaitu persepsi, mengingat, dan berpikir.

Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Mengingat adalah suatu aktivitas kognitif dimana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau atau berdasarkan kesan-kesan yang diperoleh di masa yang lampau. Berpikir adalah kelangsungan tanggapan-tanggapan yang disertai dengan sikap pasif dari subjek yang berpikir.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

11. Tema Menuju Masyarakat Sejahtera

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/ topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah.[51] Pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran yaitu PPKN, Bahasa Indonesia, PJOK, IPS, Seni Budaya dan Prakarya untuk memberikan pembelajaran yang bermakna. Menurut Humpreys pembelajaran terpadu atau tematik adalah studi dimana peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan mereka dalam berbagai mata pelajaran yang berkaitan dan menjadi lingkungan mereka sebagai sumber belajar.[52]

Dalam pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami sesuatu yang abstrak. Adapun daftar Tema kelas VI MI/SD revisi 2018 sebagai berikut:

Tabel 2.1
Daftar Tema Kelas VI Revisi 2018

Semester 1	Semester 2
1. Tumbuhan sumber kehidupan	6. Menuju masyarakat sejahtera
2. Persatuan dalam perbedaan	7. Kepemimpinan

[51] Abd. Kadir & Hanun Asrohah, *pembelajaran Tematik* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), 1.
[52] Fatchurrohman, *Pembelajaran Tematik Integratif Konsep Dasar Dan Aplikasi* (PIP STAIN Salatiga, 2014), 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Tokoh dan penemuan	8. Bumiku
4. Globalisasi	9. Menjelajah luar angkasa
5. Wirausaha	

Tema menuju masyarakat sejahtera merupakan tema ke-6 dalam pembelajaran tematik kelas VI, tema tersebut dikembangkan lagi ke beberapa subtema, tiap subtema memiliki 6 pembelajaran, peneliti memfokuskan penelitian pada tema 6 menuju masyarakat sejahtera, subtema 1 masyarakat peduli lingkungan, pembelajaran ke-2. Tema 6 menuju masyarakat sejahtera pembelajaran ke-2 mengintegrasikan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, SBDP, dengan materi didalamnya seperti menentukan judul dan kata kunci serta isi bacaan, interval nada dari sebuah lagu, ciri-ciri masa puber pada anak laki-laki dan perempuan.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Pertama, berdasarkan penelitian di tahun 2018 oleh Joko Daryanto dalam penelitiannya yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar, dengan menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK), yang subjek penelitiannya peserta didik kelas IV SD Negeri Mangkuyudan 02 Surakarta dengan jumlah 28 peserta didik, diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata pada prasiklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Dari temuan ini maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video interaktif yang telah dikembangkan berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik.[53]

[53] Joko daryanto, *Penggunaan Media....*, 14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Maulana Izzudin, Masugino dan Agus Suharmanto, pada tahun 2013. Yang subjek penelitiannya kelas XI TKR di SMK Negeri 4 Semarang dengan jumlah 29 peserta didik kelas XI TKR 3 sebagai kelas eksperimen, dan 29 peserta didik kelas XI TKR 2 sebagai kelas kontrol yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya, dengan menggunakan metode eksperimen semu dengan pola *pretest posttest control group design*, diperoleh hasil bahwa analisa data menggunakan statistik deskripsi dan uji t mengalami peningkatan. Dari temuan ini maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan video interaktif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.[54]

Ketiga, penelitian yang berjudul Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini, oleh Luh Made Indria Dewi dan Ni Luh Rimpiati, pada tahun 2016. Yang subjek penelitiannya kelas B1, B2, B3, B4, B5, dan B6 tahun pelajaran 2014/ 2015 di TK Widya Craya dengan jumlah 124 peserta didik. Dari 124 peserta didik diambil 40 orang yang tersebar dua kelas dengan teknik *cluster random sampling* (sampling acak kelas) untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan menggunakan metode observasi dan eksperimen, diperoleh hasil bahwa analisa data menggunakan analisis deskriptif dan

[54] Ahmad Maulana Izzudin, Efektivitas Penggunaan Media...., 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

statistik varian (ANAVA) satu jalur mengalami peningkatan. Dari temuan ini maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video interaktif dengan seting belajar kelompok kecil lebih unggul dibandingkan dengan pendekatan konvensional dalam pencapaian keterampilan berpikir kritis anak usia dini.[55]

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Nurulita Fajarwati yang berjudul Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Tunagrahita Ringan, pada tahun 2015. Yang subjek penelitiannya peserta didik tunagrahita ringan di SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo, dengan menggunakan metode eksperimen semu dengan pola *one group pretest posttest design*, diperoleh hasil bahwa analisa data menggunakan uji tanda satu sisi hasil pretest dan hasil postest mengalami peningkatan. Dari temuan ini dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa tunagrahita ringan, selain itu juga proses penyampaian materi pelajaran dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dalam belajar membaca permulaan.[56]

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, A. Zaenuddin yang berjudul Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon, pada tahun 2016. Yang subjek penelitiannya peserta didik kelas V A MIIN Kroya Panguragan Cirebon dengan jumlah 30 peserta didik, dengan

---

[55] Luh Made, dkk., "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura* Vol. 1, No. 1, (Januari, 2016), 40-42.

[56] Nurulita Fajarwati, "Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Tunagrahita Ringan". *Jurnal Pendidikan Khusus* Vol. 7, No. 2, (2015), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan metode penelitian kuantitatif, diperoleh hasil bahwa analisa data menggunakan korelasi *(r) product moment* mengalami peningkatan. Dari temuan ini dapat dikatakan bahwa semakin sering guru menggunakan video pembelajaran maka akan semakin kuat/ tinggi pengaruh yang ditimbulkan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V A.[57]

Berikut ini adalah perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang:

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No	Penelitian Terdahulu Yang Relevan	Perbedaan	Persamaan
1.	Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar	1. Perbedaan terletak pada metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). 2. Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan secara daring, sedangkan kegiatan pembelajaran sebelumnya dilaksanakan secara luring. 3. Perbedaan waktu, lokasi, dan tempat penelitiaan. 4. Mata pelajaran pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran	1. Persamaan terletak pada variabel independen, yaitu penggunaan video interaktif. 2. Persamaan penelitian terletak pada tingkatan sekolah yakni SD/ MI. 3. Sumber data primer. 4. Mengalami peningkatan atau tidaknya penelitian, keduanya dilihat dari hasil belajar peserta didik. 5. Ada 2 variabel yang digunakan.

[57] Akhmad Busyaeri, Pengaruh Penggunaan...., 134-135.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		tematik, sedangkan mata pelajaran sebelumnya menggunakan mata pelajaran bahasa daerah. 5. Hasil analisa data pada penelitian ini dilihat dari nilai postest dan pretest, sedangkan pada penelitian sebelumnya dilihat dari nilai rata-rata prasiklus, siklus I dan siklus II	
2.	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya.	1. Perbedaan terletak pada metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan metode eksperimen semu. 2. Perbedaan terletak pada desain penelitian. Desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest Postest Design*. Sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan *pretest posttest control group design*. 3. Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan secara daring, sedangkan kegiatan pembelajaran sebelumnya dilaksanakan secara luring. 4. Perbedaan waktu, lokasi, dan tempat penelitiaan. 5. Mata pelajaran pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran tematik, sedangkan mata pelajaran	1. Persamaan terletak pada variabel independen, yaitu penggunaan video interaktif. 2. Sumber data primer. 3. Mengalami peningkatan atau tidaknya penelitian, keduanya dilihat dari hasil belajar peserta didik. 4. Ada 2 variabel yang digunakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		sebelumnya menggunakan mata pelajaran praktik service engine dan komponen-komponennya. 6. Hasil analisa data pada penelitian ini dilihat dari nilai postest dan pretest yang dihitung menggunakan uji normalitas *one sample kolmogorov-smirnov test*, sedangkan pada penelitian sebelumnya dilihat dari nilai postest dan pretest yang dihitung menggunakan statistik deskripsi dan uji t. 7. Tingkatan pada penelitian ini ditujukan pada peserta didik tingkat MI, sedangkan penelitian sebelumnya ditujukan pada peserta didik tingkat SMK.	
3.	Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis	1. Perbedaan terletak pada metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan metode observasi dan eksperimen. 2. Perbedaan terletak pada desain penelitian. Desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest Postest Design*. Sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan *cluster random sampling* (sampling acak kelas).	1. Persamaan terletak pada variabel independen, yaitu penggunaan video interaktif. 2. Sumber data primer. 3. Mengalami peningkatan atau tidaknya penelitian, keduanya dilihat dari hasil belajar peserta didik. 4. Ada 2 variabel yang digunakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Pada Anak Usia Dini	3. Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan secara daring, sedangkan kegiatan pembelajaran sebelumnya dilaksanakan secara luring. 4. Perbedaan waktu, lokasi, dan tempat penelitiaan. 5. Hasil analisa data pada penelitian ini dilihat dari nilai postest dan pretest yang dihitung menggunakan uji normalitas *one sample kolmogorov-smirnov test*, sedangkan pada penelitian sebelumnya dilihat dari nilai postest dan pretest yang dihitung menggunakan analisis deskriptif dan statistik varian (ANAVA) satu jalur. 6. Tingkatan pada penelitian ini ditujukan pada peserta didik tingkat MI, sedangkan penelitian sebelumnya ditujukan pada anak usia dini.	
4.	Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca	1. Perbedaan terletak pada metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan metode eksperimen semu. 2. Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan secara	1. Persamaan terletak pada desain penelitian, yakni menggunakan *One Group Pretest Postest Design*. 2. Persamaan terletak pada variabel independen, yaitu penggunaan video

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Permulaan Siswa Tunagrahita Ringan	daring, sedangkan kegiatan pembelajaran sebelumnya dilaksanakan secara luring. 3. Perbedaan waktu, lokasi, dan tempat penelitiaan. 4. Hasil analisa data pada penelitian ini dilihat dari nilai postest dan pretest yang dihitung menggunakan uji normalitas *one sample kolmogorov-smirnov test*, sedangkan pada penelitian sebelumnya dilihat dari nilai postest dan pretest yang dihitung menggunakan uji tanda satu sisi 5. Tingkatan pada penelitian ini ditujukan pada peserta didik tingkat MI, sedangkan penelitian sebelumnya ditujukan pada peserta didik tunagrahita ringan	interaktif. 3. Sumber data primer. 4. Mengalami peningkatan atau tidaknya penelitian, keduanya dilihat dari hasil belajar peserta didik. 5. Ada 2 variabel yang digunakan.
5.	Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon	1. Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan secara daring, sedangkan kegiatan pembelajaran sebelumnya dilaksanakan secara luring. 2. Perbedaan waktu, lokasi, dan tempat penelitiaan. 3. Mata pelajaran pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran tematik, sedangkan mata pelajaran sebelumnya menggunakan mata pelajaran IPA.	1. Persamaan terletak pada metode penelitian, yakni menggunakan metode kuantitatif. 2. Persamaan terletak pada desain penelitian, yakni menggunakan *One Group Pretest Postest Design*. 3. Persamaan terletak pada variabel independen, yaitu penggunaan video.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		4. Hasil analisa data pada penelitian ini dilihat dari nilai postest dan pretest yang dihitung menggunakan uji normalitas *one sample kolmogorov-smirnov test*, sedangkan pada penelitian sebelumnya dilihat dari nilai postest dan pretest yang dihitung menggunakan korelasi *(r) product moment*	4. Sumber data primer. 5. Mengalami peningkatan atau tidaknya penelitian, keduanya dilihat dari hasil belajar peserta didik. 6. Ada 2 variabel yang digunakan. 7. Tingkatan pada penelitian ini ditujukan pada peserta didik tingkat MI.

C. Kerangka Pikir

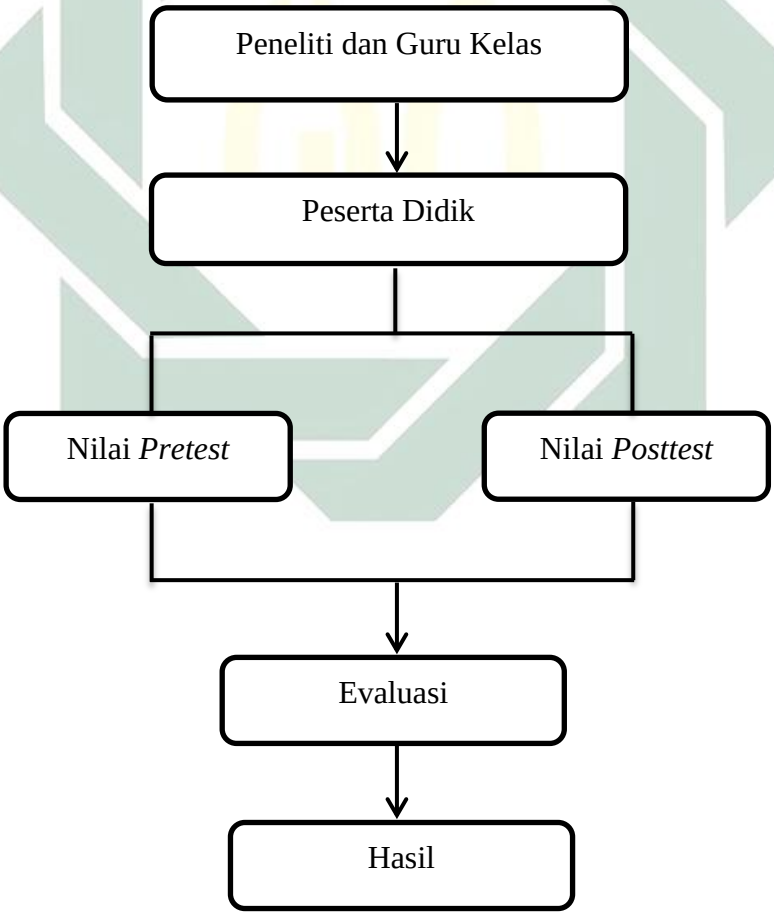
Penggunaan media video pembelajaran interaktif dalam penelitian ini yaitu untuk mengukur keefektivan media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar daring tema 6 (menuju masyarakat sejahtera) subtema 1 (masyarakat peduli lingkungan) pembelajaran ke-2 di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik. Media video pembelajaran interaktif dalam hal ini diposisikan sebagai variabel bebas, yang memberikan efek kepada variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik.

Peneliti akan mengetahui hasil keefektifan media video interkatif ini dalam pembelajaran daring di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik yaitu dengan menggunakan hasil *pretest* peserta didik yaitu dilihat dari nilai peserta didik tema 6 (menuju masyarakat sejahtera) subtema 1 (masyarakat peduli lingkungan) pembelajaran ke-2 pada saat pembelajaran daring dengan tidak menggunakan media video pembelajaran interaktif, sedangkan hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

posttest peserta didik yaitu dilihat dari nilai peserta didik tema 6 (menuju masyarakat sejahtera) subtema 1 (masyarakat peduli lingkungan) pembelajaran ke-2 pada saat pembelajaran daring dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif. Dengan mengevaluasi hasil *pretest* dan *posttest* ini, maka peneliti akan dapat mengukur keefektifan media video interaktif sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.

Berikut adalah skema kerangka penelitian yang akan digunakan oleh peneliti:



Gambar 2.1
Kerangka Penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan pada saat penelitian.[58] Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang peroleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.[59]

Jadi setelah merumuskan masalah, penulis kemudian merumuskan dugaan sementara. Berdasarkan data di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_0: Media video interaktif tidak efektif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.

H_α: Media video pembelajaran interaktif efektif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.

[58] Syahrum & Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Citapustaka Media, 2014), 98.
[59] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 96.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Atau Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dan berlandasan pada filsafat *positivisme*.[60] Teknik pengambilan sampel pada metode penelitian ini yaitu dilakukan secara acak, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu eksperimen semu (*quast eksperimen*) yang diartikan sebagai jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh suatu perlakuan atau treatmen tertentu dalam kondisi yang terkendalikan.[61] Sedangkan desain penelitian ini yaitu menggunakan *One-Group Pretest Postest Design*. Prosedur desain penelitian ini adalah: a) Dilakukan pengukuran di awal (*pretest*). b) Subjek diberi perlakuan untuk jangka waktu tertentu (*exposure*). c) Dilakukan pengukuran ke-2 (*posttest*) terhadap variable bebas. d) Hasil pengukuran *pretest* dibandingkan dengan hasil pengukuran *posttest*. Pada penelitian ini perlakuan (treatmen) yang akan diberikan yaitu menggunakan media video interaktif dan yang akan diberikan perlakuan adalah peserta didik kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik

[60] Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, Dasar Metodologi Penelitian (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 17.
[61] Ibid.,18.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut ini tabel dari *One-Group Pretest Postest Design*:

Tabel 3.1
Desain Penelitian *One Group Pretest Postest* [62]

Subjek	Pra	Perlakuan	Pasca
1 Kelompok	O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 : *pretest*, Pembelajaran daring sebelum menggunakan media ajar video pembelajaran interaktif

X : *Treatmen*, Penggunaan media ajar video pembelajaran interaktif

O_2 : *posttest*, Pembelajaran daring setelah menggunakan media ajar video pembelajaran interaktif.[63]

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik, di desa Melirang Kecamatan Bungah, Kabupaten Gresik. Waktu penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2020/2021 semester genap pada bulan Maret 2021-April 2021.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[64] Subyek penelitian ini adalah

[62] Sony Faisal Rinaldi & Bagya Mujianto, *Metodologi Penelitian Dan Statistik*, (Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, 2017), 60.
[63] Sugiyono, *Metode Penelitian....,* 223.
[64] Ibid.,73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peserta didik kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik tahun ajaran 2020/2021 semester genap dengan jumlah peserta didik sebanyak 13 yang terdiri dari 6 siswa dan 7 siswi yang terdiri dari 1 kelas.

2. Sampel

Menurut Arikunto & Furchan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. pendapat yang senada pun dikemukakan oleh Sugiyono yang menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[65] Teknik yang digunakan dalam penarikan sampel ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah suatu teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampilng ini dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil atau sedikit, yaitu kurang dari 30 orang. Sampel yang diambil adalah peserta didik kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik. [66]

D. Definisi Variabel Operasional Penelitian

Berikut ini akan dijabarkan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian agar lebih terfokus dengan tujuan penelitian yang diharapkan:

1. Keefektifan

Dalam penelitian ini keefektifan diartikan sebagai bentuk keberhasilan yang dicapai oleh guru dalam mengajar sekelompok peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Keefektifan dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil tes baik nilai *pretest* dan *posttest*

[65] Ibid.,75.
[66] Sandu Siyoto & M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi....,* 66.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dilakukan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Indikator keefektifan pembelajaran yaitu: 1) Mutu pengajaran yaitu sejauh mana informasi yang disampaikan guru dapat dengan mudah diterima; 2) Tingkat pengajaran yang tepat yaitu cara guru dalam mengukur apakah materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik; 3) Insentif yaitu bagaimana cara seorang guru dapat memotivasi dan membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran; 4) Pembelajaran dikatakan efektif apabila peserta didik dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang sudah ditetapkan.

2. Media Video Interaktif

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah video interaktif. Video interaktif merupakan media pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media video interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring saat ini.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh setelah melalui proses belajar. Hasil belajar pada penelitian ini lebih difokuskan pada rana kognitif, yaitu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Dalam hal ini yang dijadikan acuan adalah KKM dari mata pelajaran Tematik, tema 6 (menuju masyarakat sejahtera) subtema 1 (masyarakat peduli lingkungan) pembelajaran 2. Peserta didik dikatakan tuntas apabila dapat mencapai KKM yaitu 75.

E. Variabel Penelitian

1. *Independent Variable* (Bebas)

   Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.[67] Dari penelitian ini variabel terikatnya adalah "Media Video Interaktif"

2. *Dependent Variable* (Terikat)

   Variabel terikat adalah variabel yang diakibatkan atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas.[68] Dari penelitian ini variabel terikatnya adalah "Hasil Belajar"

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Selama proses penelitian, terdapat beberapa cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu:

a. Observasi

Observasi disebut juga dengan pengamatan. Observasi yaitu kegiatan mengamati objek dengan menggunakan seluruh panca

[67] Ibid., 52.
[68] Priyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Sidoarjo: Zifatama Publishing, 2008), 58.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

indera.[69] Dalam observasi peneliti mencatat segala aktivitas selama pembelajaran dan disesuaikan dengan konsep atas indikatornya. Observasi dipusatkan pada proses maupun hasil dari tindakan beserta peristiwa yang melingkupi. Observasi yang dilakukan peneliti ini yaitu proses pembelajaran daring melalui via Whatsapp Grup dan penerapan penggunaan media video interaktif pada saat pembelajaran daring kelas VI.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik penggalian data melalui percakapan yang dilakukan dengan maksud tertentu, dari dua pihak atau lebih[70]. Wawancara dilaksanakan secara tatap muka dengan Bapak Rofiuddin, S.PdI sebagai guru kelas VI, dan beberapa peserta didik kelas VI.

c. Tes

Tes adalah suatu alat penilaian dalam bentuk tulisan untuk mencatat atau mengamati prestasi peserta didik yang sejalan dengan target penilaian.[71] Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tulis. Jadi peserta didik diminta untuk mengerjakan soal yang telah disediakan oleh guru. Dari hasil tes tersebut dapat diketahui efektif atau tidaknya pembelajaran daring dengan menggunakan video interaktif.

---

[69] Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 156.
[70] Farida Nugrahani, *Metode Penelitian....,* 125.
[71] Esty Aryani Safithry, *Asesmen Teknik Tes Dan Non Tes* (Malang: CV IRDH, 2018), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi dapat berupa tulisan, atau karya-karya monumental dari seseorang.[72] Dokumentasi pada penelitian ini digunakan sebagai penunjang data yang meliputi profil sekolah, nama-nama peserta didik, jumlah seluruh peserta didik, screenshot proses pembelajaran daring melalui watsapp grup, hasil belajar pretest dan posttest yang dilakukan kepada peserta didik di MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Instrumen observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran daring Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2. Lembar observasi penggunaan media video pembelajaran interaktif ini diisi oleh observer yaitu guru kelas VI Bapak Rofiuddin S.Pd.I selama proses pembelajaran. Adapun tabel instrumen observasi penggunaan media video pembelajaran interaktif digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

[72] Sugiyono, *Metode Penelitian....,* 240.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.2
Lembar Observasi Penggunaan Media Video Interaktif

Nama Sekolah : MI Miftahul Ulum II
Kelas/ Semester : VI/ Genap
Tema : 6 (Menuju Masyarakat Sejahtera)
Sub Tema : 1 (Masyarakat Peduli Lingkungan)
Pembelajaran : 2
Hari/ Tanggal :

Lembar ini diisi oleh peneliti pada saat kegiatan pembelajaran, yang memuat aspek-aspek pengukuran dari keterlaksanaan penggunaan media video pembelajaran interaktif. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan Anda:

Penskoran:

1. Kurang (tidak dilakukan, tidak efektif)
2. Cukup (dilakukan, tidak efektif)
3. Baik (dilakukan, cukup efektif)
4. Sangat baik (dilakukan, efektif)

A. Persiapan Guru Membuat Video Pembelajaran						
No	**Aspek yang diamati**	**Skor**				
		1	**2**	**3**	**4**	**Keterangan**
1	Membuat video pembelajaran interaktif sendiri					
B. Tampilan Video						
No	**Aspek yang diamati**	**Skor**				
		1	**2**	**3**	**4**	**Keterangan**
1	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf (huruf yang jelas dan mudah dibaca)					
2	Kesesuaian pemilihan *background*					
3	Penggunaan komposisi warna					

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4	Kesesuaian pemilihan gambar atau animasi yang mendukung					
5	Kualitas video yang disajikan					
C. Isi Video						
No	**Aspek yang diamati**	**Skor**				
		1	**2**	**3**	**4**	**Keterangan**
1	Kesesuaian video dengan materi pembelajaran					
2	Kemudahan pemanfaatan media dalam pembelajaran					
3	Kemampuan media untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran bagi peserta didik					
D. Bahasa						
No	**Aspek yang diamati**	**Skor**				
		1	**2**	**3**	**4**	**Keterangan**
1	Keefektivan kalimat dalam video yang disajikan					
2	Kebakuan istilah					
3	Kesesuaian dengan tingkat berpikir pada peserta didik					
Jumlah Skor diperoleh						
Jumlah Skor Maksimal						

b. Instrumen wawancara

Adapun tabel pedoman wawancara peserta didik yang akan digunakan oleh penelitian ini sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.3
Pedoman Wawancara Peserta Didik

Nama peserta didik :

No Absen :

Tanggal :

No	Tujuan Penelitian	Instrumen Wawancara
1.	Untuk mengetahui penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik	a. Apakah materi yang diberikan dengan menggunakan video pembelajaran interaktif menjadi lebih jelas difahami? b. Kesulitan apa saja yang kamu alami ketika materi yang disampaikan menggunakan video pembelajaran interaktif? c. Apakah kegiatan pembelajaran daring lebih nyata dengan menggunakan video pembelajaran interaktif? d. Apakah video pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi tidak monoton? e. Bagaimana perasaan kamu ketika pembelajaran tema 6 Subtema 1 Pembelajaran Ke-2 menggunakan media video pembelajaran interaktif?
2.	Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar daring tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI	a. Apakah pemberian materi menggunakan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajarmu saat pembelajaran daring?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik	b. Apakah dengan menggunakan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahamanmu? c. Apakah video interaktif dapat membantu kalian untuk memahami materi yang belum kalian fahami pada saat pembelajaran daring sebelumnya? d. Apa yang kalian rasakan pada saat mengerjakan tugas setelah mendengarkan penyampaian materi pembelajaran menggunakan video pembelajaran interaktif?

Adapun tabel pedoman wawancara guru yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.4
Pedoman Wawancara Guru

Nama Guru :

Tanggal :

No	Tujuan Penelitian	Instrumen Wawancara
1.	Untuk mengetahui penggunaan media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar daring tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik	a. Bagaimana cara bapak mengajarkan pembelajaran tematik daring? Media apa yang biasa digunakan dalam pembelajaran tematik secara daring? b. Menurut bapak bagaimana cara paling efektif dalam menyampaikan materi pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 kepada peserta didik dengan menggunakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		media video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran daring? c. Menurut bapak apakah materi dapat tersampaikan dengan jelas jika menggunakan media video pembelajaran interaktif saat pembelajaran daring? d. Menurut bapak penggunaan media video pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran daring ini apakah tidak monoton dan membuat pembelajaran menjadi lebih nyata?
2.	Untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar daring tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik	a. Apakah pemberian materi dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik? b. Apakah dengan pemberian materi menggunakan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik? c. apakah menurut ibu, pemberian materi melalui media video pembelajaran interaktif efektif digunakan saat pembelajaran daring? d. Menurut bapak apa kelebihan dan kekurangan penggunaan media video pembelajaran interaktif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		dalam pembelajaran daring?

c. Instrumen Tes Hasil Belajar

Peneliti memberikan soal pilihan ganda sebanyak 25 yang telah disusun berdasarkan indikator pencapaian yang ada pada RPP Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2. Soal terdiri dari 2 jenis yaitu memberikan tes awal atau *pretest* untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Adapun tabel instrumen tes hasil belajar yang akan digunakan oleh penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.5
Format Kisi-Kisi Soal (*Pretest* dan *Posttest*)

Satuan Pendidikan : MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik
Kelas : VI
Semester : Genap
Tema : 6 (Menuju Masyarakat Sejahtera)
Sub Tema : 1 (Masyarakat Peduli Lingkungan)
Pembelajaran : 2
Jumlah Soal : 25 Butir Soal Pilihan Ganda

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor Soal
Bahasa Indonesia	3.7 Memperkirakan informasi yang dapat diperoleh dari teks nonfiksi sebelum membaca (hanya berdasarkan membaca judulnya	Disajikan suatu bacaan, peserta didik dapat menemukan judul yang diperoleh dari teks nonfiksi	1,2,3
		Disajikan suatu bacaan, peserta didik dapat menemukan kata kunci yang diperoleh dari teks nonfiksi	4,5
		Disajikan suatu bacaan, peserta didik	6,7,8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	saja).	dapat menjelaskan isi bacaan yang dapat diperoleh pada teks nonfiksi	
SBdP	3.2 Memahami interval nada	Peserta didik dapat menyimpulkan pengertian interval nada dari sebuah lagu	9
		Peserta didik dapat menentukan nama interval nada C mayor	10, 11
		Peserta didik dapat menunjukkan tangga nada C mayor	12
		Peserta didik dapat menjelaskan pengertian tangga nada dari sebuah lagu	13
		Peserta didik dapat menunjukkan jarak pada tangga nada C mayor	14, 15, 16
IPA	3.2 Menghubungkan ciri pubertas pada laki-laki dan perempuan dengan kesehatan reproduksi.	Disajikan suatu bentuk cerita, peserta didik dapat menjelaskan pengertian pubertas pada laki-laki dan perempuan	17
		Disajikan suatu gambar, peserta didik dapat menemukan ciri-ciri pubertas pada perempuan	18
		Disajikan suatu cerita, peserta didik dapat menemukan ciri-ciri pubertas pada Laki-laki	19
		Dengan diberikan kata kunci, peserta didik dapat menemukan pubertas pada anak laki-laki.	20
		peserta didik dapat menemukan pubertas pada anak laki-laki dan perempuan.	21, 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		Disajikan suatu bentuk cerita, peserta didik dapat membedakan masa pubertas pada anak laki-laki dan perempuan	23
		Disajikan suatu bentuk cerita, peserta didik dapat menyimpulkan masa pubertas pada anak laki-laki dan perempuan.	24
		Peserta didik dapat menentukan masa pubertas pada anak laki-laki dan perempuan	25

G. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Menurut Allen & Yen Validitas Dalam *Standards for Educational and Psychological Testing* adalah "*the degree to which evidence and theory support he interpretation of test scores entailed by proposed uses of test*" yaitu sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Pendapat yang senada pun dikemukakan oleh Mardapi yaitu validitas adalah ukuran seberapa cermat suatu tes melakukan fungsi ukurnya.[73]

Validitas isi (*content validity)* adalah butir-butir pertanyaan atau item item yang tersusun dalam kuisioner atau tes sudah mencangkup semua materi yang hendak diukur. Pengujian validitas isi dalam penelitian ini menggunakan beberapa pendapat para ahli (*experts judgemen*).

[73] Joko Widiyanto, *Evaluasi Pembelajaran (Sesuai Dengan Kurikulum 2013) Konsep, Prinsip & Prosedur* (Madiun: UNIPMA Press, 2018), 194-195.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengujian validitas isi dengan cara *experts judgemen* adalah dengan menelaah kisi-kisi dan menyesuaikannya dengan tujuan penelitian dan butir-butir pertanyaan. Uji validitas instrumen penelitian disusun oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur yang kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing atau guru kelas, kemudian diuji coba kepada subjek sampel pada penelitian.[74]

Setelah instrumen telah disetujui oleh ahli, selanjutnya yaitu menguji cobakan instrumen kepada peserta didik. instrumen yang diuji cobakan yaitu instrumen *pretest posttest*. Hal ini berguna untuk mengetahui valid tidaknya instrumen yang nantinya digunakan sebagai instrumen penelitian. Uji coba instrumen *pretest posttest* dilakukan kepada para peserta didik kelas VI MI Muhammadiyah 1 Gumeno. Teknik analisa untuk mengetahui validitas instrumen *pretest posttest* yaitu menggunakan *pearson product moment* berbantuan aplikasi SPSS statistic 25. Kaidah keputusan dalam pengujian pearson product moment yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.6
Kaidah Validitas Instrumen

Nilai r_{hitung} (Pearson Correlation) > Nilai r_{tabel}	Valid
Nilai r_{hitung} (Pearson Correlation) < Nilai r_{tabel}	Tidak Valid

2. Uji Reliabilitas

Setelah instrumen diuji validitasnya, instrumen *pretest posttest* diuji reliabitasnya. Dijelaskan beberapa ahli statistik bahwa "*reability is the consistency of the methods, conditions, and results*" yaitu konsistensi

[74] Dyah Budiastuti & Agustinus Bandur, *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018), 147.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebuah hasil penelitian dengan menggunakan berbagai metode penelitian dalam kondisi tempat dan waktu berbeda. Dengan demikian reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi alat ukur atau instrumen penelitian dalam penelitian kuantitatif. Peneliti menentukan uji reabilitas instrumen dengan cara tes konsistensi internal (Internal consistency). Tes konsistensi tersebut menggunakan *Alpha's Cronbach* atau juga disebut *Alpha coeficient*.[75]

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS statistics 25 dengan interpretasi rentang reliabilitas butir soal sebagai berikut:

Tabel 3.7
Rentang Reliabilitas Butir Soal

Rentang	Keterangan
0,8 – 1,00	Sangat reliabel
0,6 – 0,80	Reliabel
0,4 – 0,60	Cukup reliabel
0,2 – 0,40	Agak reliabel
0,0 – 0,20	Kurang reliabel

H. Teknik Analisis Data

1. Penilaian Penggunaan Media Video Interaktif

Analisis penilaian observasi penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran daring tema 6 subtema 1 pembelajaran 2, peneliti

[75] Ibid.,210-211.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan rumus presentase yang dikemukakan oleh Arikunto sebagai berikut:[76]

Rumus 3.1
Penilaian Penggunaan Media Video Interaktif

$$Nilai\ Akhir = \frac{Skor\ Yang\ Diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

Untuk penentuan kriteria presentase hasil observasi guru dalam menggunakan video interaktif dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3.8
Kriteria Presentase Hasil Penggunaan Media Video Interaktif

Tingkat Keberhasilan (%)	Predikat
80%-100%	Sangat Tinggi
60%-70%	Tinggi
40%-50%	Rendah
20%-30%	Sedang
10%	Sangat Rendah

2. Perhitungan Hasil Nilai (*Pretest* dan *Posttest*)

Setelah diperoleh nilai tes masing-masing peserta didik, langkah selanjutnya yaitu melakukan perhitungan nilai rata-rata dari jumlah seluruh peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

Rumus 3.2
Nilai rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ $= Nilai\ rata - rata$

[76] Zainal Abidin & Sugeng Purbawanto, "Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video Di SMK Negeri 4 Semarang", *Edu Elektrika Journal* Vol.4, No. 1, (2015), 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$\sum x \quad = Total\ keseluruhan\ nilai\ peserta\ didik$

$n \quad = Jumlah\ Peserta\ Didik$

Sedangkan untuk mengetahui presentase ketuntasan nilai hasil belajar peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

Rumus 3.3
Presentase Ketuntasan Nilai

$$P = \frac{\sum Peserta\ Didik\ Tuntas\ Belajar}{\sum Peserta\ Didik} \times 100\%$$

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.[77] Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Sample Kolmogrov-Smirnov Test* adalah uji normalitas yang digunakan untuk data yang berasal dari satu sampel.

Hasil interpretasi nilai pretest dan nilai posttest dari uji *One Sample Kolmogrov-Smirnov Test* dengan menggunakan aplikasi SPSS Statistics 25 yaitu nilai asym sig.2-tailed, dengan dibandingkan pada taraf signifikasi (α) yaitu 5% atau 0,05. Adapun hasil interpretasi nilai *pretest* dan nilai *posttest* uji *One Sample Kolmogrov-Smirnov Test* dengan menggunakan aplikasi SPSS Statistics 25 yaitu:

[77]Lucky Herawati & Abdul Hadi Kadarusno, *Uji Normalitas Kesehatan Menggunakan SPSS* (Yogyakarta: Poltekkes Jogja Press, 2016), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.9
Hasil Interpretasi *One Sample Kolmogrov-Smirnov Test* [78]

Data	Hasil	Distribusi
Pretest	Jika Sig-2tailed > 0,05	Normal
	Jika Sig-2tailed < 0,05	Tidak Normal
Postest	Jika Sig-2tailed > 0,05	Normal
	Jika Sig-2tailed < 0,05	Tidak Normal

4. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji hipotesis uji T-*test* yaitu Paired Sample T-*Test*. Uji-t berpasangan (*paired t-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Walaupun menggunakan sampel yang sama, akan tetapi peneliti akan mendapatkan dua macam data sampel, yaitu data sampel dari perlakuan yang dilakukan di awal dan data sampel dari perlakuan yang dilakukan di akhir. Teknik uji hipotesis *paired sample t-test* yaitu teknik analisis data statistik yang dapat dipergunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan satu individu (objek penelitian) dikenai dua perlakuan yang berbeda.[79] Teknik uji hipotesis *paired sample t-test* ini digunakan untuk mengetahui keefektifan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.

Adapun rumus *paired sample t-test* yaitu sebagai berikut

[78] Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 87.
[79] Rusydi Ananda & Muhammad Fadhli, *Statistika Pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan)*, (Medan: Widya Puspita), 282.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rumus 3.4
Rumus Paired Sample T-Test

$$t_{hit} = \frac{\overline{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung

$\overline{D}$ = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = Standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

N = Jumlah sample.[80]

Untuk mengetahui keefektifan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik, juga dapat diketahui dengan melakukan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-Test* berbantuan aplikasi SPSS statistics 25 dengan hasil interpretasi sebagai berikut:

1) H_0 ditolak apabila nilai sig.(2-tailed) < α (0,05), yang artinya Media video interaktif efektif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.
2) H_0 diterima apabila nilai sig.(2-tailed) > α (0,05), yang artinya Media video pembelajaran interaktif tidak efektif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.

[80] Nuryadi, dkk., *Dasar-Dasar Statistik*...., 102.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian yang berjudul Keefektifan Media Video Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Di Kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik. Dimana subjek penelitian yaitu 13 peserta didik dan wali kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.

Kondisi penelitian diketahui melalui situasi nyata yang terjadi di tempat penelitian. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menghubungi sekolah yang menjadi tempat penelitian pada tanggal 25 Oktober 2020 untuk mengutarakan maksud dan tujuan penelitian. Setelah ada penerimaan dari pihak sekolah, pada tanggal 26 Oktober 2020 peneliti melakukan wawancara dengan kepala MI Miftahul Ulum II yaitu Bapak Muhammad Kholil, S.PdI, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses kegiatan pembelajaran daring secara umum yang meliputi kelas bawah sampai dengan kelas atas di MI Miftahul Ulum II untuk menetapkan peserta didik yang akan dijadikan subyek sehingga sesuai dengan harapan penelitian. Selanjutnya peneliti kembali melakukan wawancara pada tanggal 19 November 2020 dengan narasumber guru kelas VI yaitu Bapak Rofiuddin, S.Pd.I untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran daring di kelas VI, hambatan atau permasalahan pada saat pembelajaran daring di kelas VI, media yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran daring kelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

VI, pembelajaran daring sampai pada tema dan subtema berapa. Peneliti juga menyampaikan judul penelitian skripsi dan alur kegiatan penelitian yang akan dilakukan.

Peneliti melakukan validasi instrumen pada hari Sabtu tanggal 13 Maret 2021 yang terdiri dari validitas RPP, validitas tiap butir soal *pretest* dan *posttest*, validitas instrumen observasi penggunaan media video pembelajaran interaktif, validitas instrumen wawancara guru dan peserta didik dengan validator yaitu Bapak Rofiuddin S.Pd.I selaku guru kelas VI. Peneliti juga melakukan uji coba butir soal *pretest* dan *posttest* yang diuji cobakan pada kelas VI MI Muhammadiyah 1 Gumeno sebelum dilakukannya *pretest* dan *posttest* di kelas VI MI Miftahul Ulum II.

Implementasi pemberian materi pada saat kegiatan pembelajaran daring melalui video interaktif yang dibuat oleh peneliti dengan bantuan aplikasi kine master diamond dan filmora dilaksanakan pada hari Senin tanggal 15 Maret 2021 sampai hari Selasa tanggal 16 Maret 2021. Peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran Tematik yaitu tema 6 “menuju masyarakat sejahtera”, subtema 1 “masyarakat peduli lingkungan” pembelajaran 2.

Pada hari Senin tanggal 15 Maret 2021 peneliti melakukan kegiatan pembelajaran daring pada pukul 07.30 WIB. Sebelum pembelajaran dimulai guru menyapa peserta didik dengan salam melalui *Whatsapp Group.* Guru melakukan absensi sebelum pembelajaran dimulai dengan memberikan intruksi kepada peserta didik untuk mengisi list daftar hadir sesuai dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

nomor absen. Pembelajaran diawali dengan membaca doa, pemberian motivasi kepada peserta didik agar tetap mematuhi protokol kesehatan covid-19, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan didapatkan setelah proses pembelajaran. Selanjutnya peserta didik bersama guru menyampaikan terkait materi sebelumnya dan materi yang akan dibahas.

Pengambilan data dilakukan dengan cara membagikan soal *pretest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan melalui *whatsaap grup* Kelas 4 MIMU Joss. Soal *pretest* yang dibagikan berjumlah 25 soal pilihan ganda. Selanjutnya peneliti membagikan materi berupa link video pembelajaran interaktif yang akan mengarahkan peserta didik pada video yang sudah diupload di *youtube*. Peserta didik dapat mengunduh dan mengulang video (replay) sehingga meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Peserta didik sangat antusias dalam menyimak video pembelajaran interaktif dengan mengajukan pertanyaan mengenai apa yang belum difahami melalui *whatsapp group*. Dengan pemberian materi melalui video pembelajaran interaktif, pembelajaran dapat berjalan efektif

Pada hari Selasa tanggal 16 Maret 2021 peneliti membagikan soal *posttest* melalui *whatsaap grup* Kelas 4 MIMU Joss. Soal *posttest* yang dibagikan berjumlah 25 soal pilihan ganda, dikumpulkan dengan cara difoto dan dikirim di *Whatsapp* pribadi, selanjutnya guru mengirimkan nilai kepada masing-masing peserta didik dan mengirim jawaban yang benar, guna untuk bahan belajar peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selanjutnya pada hari Kamis 25 Maret 2021 peneliti melakukan wawancara kembali dengan wali kelas VI yaitu Bapak Rofiuddin S.Pd.I terkait penggunaan media video interaktif pada saat pembelajaran daring. Peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik secara langsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rofiuddin S.Pd.I diketahui bahwa pembelajaran daring di kelas VI dilakukan dengan menggunakan *whatsapp grup*. Pada pembelajaran tematik diajarkan melalui dua cara. Pertama, menggunakan media video, baik video yang dibuat sendiri dengan durasi maksimal 30 detik maupun menggunakan video yang ada di *youtube*, kedua, berupa penugasan, penugasan dilakukan dengan guru memberikan petunjuk tugas yang ada pada buku dan LKS atau dengan mengfoto gambar tugas atau soal yang dikirimkan kepada peserta didik melalui *whatsaap grup*. sedangkan untuk penilaian harian dilakukan dengan menggunakan ms.word yang dijadikan pdf, kemudian dikirimkan melalui *whatsaap grup*.

Terkait penggunaan media video interaktif untuk menyampaikan materi pada saat pembelajaran daring, Bapak Rofiuddin S.Pd.I berpendapat bahwa:

> "Para guru menggunakan video sebagai media dalam pembelajaran daring, media video tersebut dibuat sendiri oleh guru dengan durasi maksimal 30 detik atau mengambil video interaktif di *youtube* mewakili materi yang sedang dibahas dan dicocokkan dengan buku pena sehingga guru bisa mengetahui apakah materi yang disampaikan di *youtube* sesuai atau cocok dengan materi yang berjalan saat ini dan guru membagikan *external link* ke *whatsapp grup*. Dengan demikian video yang disajikan tidak membosankan karena ada gambar-gambar yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> menarik mewakili apa yang disampaikan, dan tambahan teks dapat dengan mudah dibaca oleh peserta didik sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan jelas".

Sejalan dengan hal tersebut diketahui bahwa materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan jelas jika menggunakan media video interaktif saat pembelajaran daring, hal ini sesuai dengan pendapat dari Bapak Rofiuddin S.Pd.I, yang mengungkapkan bahwa:

> "Menurut saya materi yang disajikan dengan menggunakan media video interaktif dalam pembelajaran daring lebih efektif dan efisien karena segala informasi dan materi yang dibahas disajikan dalam satu pembahasan materi yang utuh dalam sebuah tayangan video sehingga mampu memberikan pemahaman kepada pembelajar dan materi dapat tersampaikan dengan jelas".

Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu peserta didik yang mengungkapkan bahwa:

> "Saya merasa terbantu dan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru dengan jelas menggunakan media video interaktif ini dibandingkan dengan video pembelajaran biasa. Selain itu media video interaktif ini membuat belajar menjadi tidak membosankan karena selain materi disampaikan dengan menggunakan teks tetapi juga digabungkan dengan banyak gambar, animasi sehingga membuat saya tertarik, saya juga lebih mandiri dalam mengerjakan tugas yang biasanya masih dibantu oleh orang tua dalam menyelesaikan tugas menjadi lebih mandiri dalam belajar menggunakan media ini".

Pemberian materi dengan menggunakan media video interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik saat pembelajaran daring, hal ini sesuai pendapat dari Bapak Rofiuddin S.Pd.I, yaitu:

> "Pemberian materi dengan menggunakan media video interaktif saat pembelajaran daring tentu saja dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dikarenakan kondisi saat ini yang masih dalam masa pandemi sehingga mengakibatkan pembelajaran dilakukan secara daring dan proses pembelajaran tidak bisa berjalan secara maksimal sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan mengikuti proses pembelajaran daring, penggunaan media video interaktif untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran daring sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik".

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketepatan pemilihan media video interaktif dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik yang berpendapat bahwa:

> "Menurut saya penyampaian materi menggunakan media video interaktif sudah tepat, karena dengan adanya media ini membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan ada gambar-gambarnya. Saya sangat menyukai jika video interaktif digunakan dalam pembelajaran daring".

Terkait dengan penyampaian materi menggunakan media video interaktif dalam pembelajaran daring tidak bersifat monoton dan membuat pembelajaran menjadi lebih nyata, Bapak Rofiuddin S.Pd.I, berpendapat bahwa:

> "Menurut saya pembelajaran daring menggunakan media video interaktif yang disajikan tidak membosankan dan tidak monoton, karena video yang disajikan berisi penjelasan dengan teks, animasi, gambar mewakili materi yang sedang dibahas dan telah dicocokkan dengan buku pena. Akan tetapi penggunaan media video interaktif belum maksimal dalam membuat pembelajaran lebih nyata, karena peserta didik hanya dalam proses melihat dan mendengar".

Sejalan dengan hal tersebut salah satu peserta didik mengungkapkan bahwa:

> "Materi pembelajaran daring menggunakan media video interaktif sudah nyata, hanya saja tidak senyata seperti pembelajaran tatap muka dikelas, tetapi ini sudah cukup bagus karena saya merasa lebih paham meski hanya dari video".

Penggunaan media video interaktif untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran daring juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hal ini sesuai dengan pendapat Bapak Rofiuddin S.Pd.I, yaitu:

> "Penggunaan media video interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan bahkan melampaui KKM, namun hal tersebut tetap dengan pertimbangan bahwa guru selalu mengingatkan atau memberi pemberitahuan secara berkala mengenai materi ataupun tugas sehingga peserta didik dapat mengakses

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> materi atau video pembelajaran yang disajikan, sekolah dan guru bekerja sama dan memfasilitasi peserta didik untuk datang ke sekolah agar peserta didik dapat mengakses video dan mengerjakan tugas yang diberikan guru secara langsung di sekolah.

Penggunaan video interaktif untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik yang berpendapat bahwa:

> "Menurut saya bisa karena materi yang dijelaskan di dalam video dapat difahami dengan mudah dan jelas sehingga jika ada penugasan dari guru pasti bisa dikerjakan dengan mudah dan mendapatkan nilai bagus".

Walaupun begitu pengunaan media video interaktif untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran daring tidak luput dari kekurangan dan hambatan, adapun kekurangan penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran daring seperti yang dijelaskan oleh Bapak Rofiuddin S.Pd.I, yang berpendapat bahwa:

> "Belum maksimalnya media dalam membuat pembelajaran menjadi lebih nyata, karena peserta didik hanya berada dalam proses melihat dan mendengar tanpa bisa mempraktikkan apa yang didapatkannya. Apabila terdapat materi praktik maka tidak memungkinkan peserta didik untuk melakukan praktik secara nyata, sehingga video interaktif cukup untuk mendukung pengetahuan anak untuk mengetahui dan memahami saja, untuk ikut serta proses kegiatan praktik tentu membutuhkan kerja sama dengan orang tua.

Adapun hambatan penggunaan video interaktif dalam pembelajaran daring seperti yang dijelaskan oleh Bapak Rofiuddin S.Pd.I, yang berpendapat bahwa:

> "Untuk kekurangannya terletak pada faktor dalam mengakses media video pembelajaran itu sendiri yaitu keterbatasan signal dan akses internet yang dimiliki. Untuk membantu siswa mencapai target KKM, sekolah dan guru bekerja sama dan memfasilitasi peserta didik yang mengalami kendala untuk datang ke sekolah agar peserta didik dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengakses video dan mengerjakan tugas yang diberikan guru secara langsung di sekolah”

B. Analisis Data Penelitian

1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Uji validitas penelitian ini menggunakan *expert judgmen* yang dilakukan dengan cara menyerahkan instrumen yang dibuat oleh peneliti kepada ahli atau validator yaitu bapak Rofiuddin S.Pd.I sebagai wali kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah. Instrumen yang diujikan yaitu instrumen soal *pretest posttest*, instrumen RPP, instrumen observasi penggunaan video pembelajaran interaktif, instrumen wawancara. Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli yaitu layak digunakan tanpa revisi. Hasil uji validitas ditanda tangani oleh validator yang menunjukkan telah dinilai dan diukur valid atau tidaknya instrumen penelitian yang telah dibuat.

Uji validitas pada instrumen soal terdiri dari 25 soal pilihan ganda sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar. pengujian validitas dilakukan berbantuan aplikasi SPSS statistics 25 menghasilkan nilai r_{hitung} (*pearson correlation*) masing-masing item soal yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas Soal

Kode Soal	r_{hitung} **(*pearson correlation*)**	r_{tabel} **(α = 0,05 dk = n-2 = 13 – 2 = 11**	**Keputusan**
X1	0,741	0,602	Valid
X2	0,606	0,602	Valid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

X3	0,822	0,602	Valid
X4	0,623	0,602	Valid
X5	0,748	0,602	Valid
X6	0,623	0,602	Valid
X7	0,691	0,602	Valid
X8	0,643	0,602	Valid
X9	0,672	0,602	Valid
X10	0,623	0,602	Valid
X11	0,860	0,602	Valid
X12	0,623	0,602	Valid
X13	0,606	0,602	Valid
X14	0,901	0,602	Valid
X15	0,606	0,602	Valid
X16	0,635	0,602	Valid
X17	0,865	0,602	Valid
X18	0,791	0,602	Valid
X19	0,642	0,602	Valid
X20	0,702	0,602	Valid
X21	0,748	0,602	Valid
X22	0,653	0,602	Valid
X23	0,606	0,602	Valid
X24	0,623	0,602	Valid
X25	0,691	0,602	Valid

Berdasarkan hasil analisis didapat nilai korelasi atau nilai *pearson correlation* pada semua item untuk 25 soal pilihan ganda bernilai lebih dari r_{tabel} yaitu 0,602. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh item butir soal dalam penelitian ini dinyatakan valid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada instrumen soal *pretest posttest* terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Dalam penelitian ini uji reliabilitas menggunakan *alpha's cronbach,* dengan tujuan untuk mengetahui ketepatan suatu tes jika pengukuran diulang kembali. Menurut Ghozali suatu item soal dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0,60.[81] Hasil pengujian reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS statistics 25 dari instrumen penelitian ini diperoleh hasil sebagai berikut:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,955	25

Gambar 4.1
Distribusi Reliabilitas Butir Soal

Dari tabel Gambar 4.1 diketahui hasil uji reliabilitas pada instrumen soal pretest protest yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda menunjukkan nilai 0,955. Berdasarkan penjelasan kaidah dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan instrumen soal pilihan ganda dinyatakan reliabel karena nilai *alpha's cronbach* (0,955) > 0,60.

3. Hasil Penggunaan Video Interaktif

Peneliti menyiapkan instrumen observasi untuk mengetahui bagaimana penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2 di kelas VI.

[81] Rachmat Aldy Purnomo, *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS*, (Ponorogo: CV. Wade Group, 2016), 79.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut hasil observasi penggunaan media video pembelajaran interaktif di kelas VI:

Tabel 4.2
Hasil Penggunaan Video Interaktif

Nama Sekolah : MI Miftahul Ulum II
Kelas/ Semester : VI/ Genap
Tema : 6 (Menuju Masyarakat Sejahtera)
Sub Tema : 1 (Masyarakat Peduli Lingkungan)
Pembelajaran : 2
Hari/ Tanggal : 10 Maret 2021

A. Persiapan Membuat Video Pembelajaran						
No	**Aspek yang diamati**	**Skor**				
		1	**2**	**3**	**4**	**Keterangan**
1	Membuat video pembelajaran interaktif sendiri				√	
B. Tampilan Video						
No	**Aspek yang diamati**	**Skor**				
		1	**2**	**3**	**4**	**Keterangan**
1	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf (huruf yang jelas dan mudah dibaca)				√	
2	Kesesuaian pemilihan *background*				√	
3	Penggunaan komposisi warna				√	
4	Kesesuaian pemilihan gambar atau animasi yang mendukung				√	
5	Kualitas video yang disajikan			√		
C. Isi Video						
No	**Aspek yang diamati**	**Skor**				
		1	**2**	**3**	**4**	**Keterangan**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1	Kesesuaian video dengan materi pembelajaran				√	
2	Kemudahan pemanfaatan media dalam pembelajaran				√	
3	Kemampuan media untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran bagi peserta didik				√	
D. Bahasa						
No	**Aspek yang diamati**	**Skor**				
		1	**2**	**3**	**4**	**Keterangan**
1	Keefektivan kalimat dalam video yang disajikan				√	
2	Kebakuan istilah				√	
3	Kesesuaian dengan tingkat berpikir pada peserta didik				√	
Jumlah Skor		47				
Jumlah Skor Maksimal		48				
Nilai Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif		97,91%				

Berdasarkan data hasil penggunaan media video pembelajaran interaktif diatas bahwa terdapat 1 aspek yang mendapat skor 3, 11 aspek yang mendapat skor 4 dari 12 aspek jumlah keseluruhan. Sehingga skor yang diperoleh dari seluruh aspek berjumlah 47 dari skor maksimal yaitu 48. Presentase hasil penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Nilai\ Akhir = \frac{Skor\ Yang\ Diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$Nilai\ Akhir = \frac{47}{48} \times 100\%$$

Nilai Akhir = 97,91%

Berdasarkan kriteria penggunaan media video pembelajaran interaktif pada pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 tentang menuju masyarakat sejahtera memperoleh predikat sangat tinggi, dengan perolehan presentase yaitu 97,91%.

4. Perhitungan Hasil Nilai (*Pretest* dan *Posttest*)

a. Hasil Nilai *Pretest* Peserta Didik

Peneliti mengambil data *pretest* sebelum diberikannya treatmen berupa video pembelajaran interaktif. Berikut hasil *pretest* peserta didik kelas VI di MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik:

Tabel 4.3
Data Hasil Belajar *Pretest*

No	Nama Inisial Peserta Didik	Nilai Pretest	KKM	Keterangan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1	FDE	76	75	Tuntas	
2	IAA	72	75		Tidak tuntas
3	MRIA	72	75		Tidak tuntas
4	MAM	76	75	Tuntas	
5	MCPS	72	75		Tidak tuntas
6	MSAM	76	75	Tuntas	
7	MDA	72	75		Tidak tuntas
8	MNF	80	75	Tuntas	
9	NSF	72	75		Tidak tuntas
10	NAA	68	75		Tidak tuntas
11	RNM	72	75		Tidak tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

12	SNAR	72	75		Tidak tuntas
13	SW	84	75	Tuntas	
Jumlah		**964**		**5**	**8**
Rata-Rata Nilai		$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$ $= \frac{964}{13}$ $= 74{,}1$			
Presentase Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Peserta Didik		$P = \frac{\sum Peserta\ Didik\ Tuntas\ Belajar}{\sum Peserta\ Didik} \times 100\%$ $= \frac{5}{13} \times 100\%$ $= 38{,}5\%$			

Dari tabel 4.3 diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai peserta didik masih memiliki tingkat keberhasilan dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana nilai KKM yang ditentukan sekolah adalah 75. Dapat diperoleh data bahwa nilai rata-rata hasil belajar dalam satu kelas yaitu 74,1. Dari keseluruhan jumlah peserta didik 13, hanya 5 peserta didik yang mencapai KKM dengan presentase ketuntasan nilai hasil belajar sebanyak 38,5% .

b. Hasil Nilai *Postest* Peserta Didik

Peneliti mengambil data *posttest* sesudah diberikannya treathmen berupa video pembelajaran interaktif. Isi soal *posttest* yang diberikan peneliti sama dengan soal *pretest* yang diberikan sebelumnya. Berikut hasil *posttest* peserta didik kelas VI di MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.4
Data Hasil Belajar *Posttest*

No	Nama Inisial Peserta Didik	Nilai Postest	KKM	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	FDE	96		Tuntas	
2	IAA	84		Tuntas	
3	MRIA	88		Tuntas	
4	MAM	92		Tuntas	
5	MCPS	80		Tuntas	
6	MSAM	76		Tuntas	
7	MDA	96		Tuntas	
8	MNF	84		Tuntas	
9	NSF	100		Tuntas	
10	NAA	92		Tuntas	
11	RNM	76		Tuntas	
12	SNAR	80		Tuntas	
13	SW	96		Tuntas	
Jumlah		1140		**13**	**0**
Rata-Rata Nilai		$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} = \frac{1140}{13} = 87{,}7$			
Presentase Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Peserta Didik		$P = \frac{\sum Peserta\ Didik\ Tuntas\ Belajar}{\sum Peserta\ Didik} \times 100\% = \frac{13}{13} \times 100\% = 100\%$			

Dari tabel 4.4 diatas, yang dilakukan pada saat *posttest*, terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar dalam satu kelas yaitu 87,7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari keseluruhan jumlah 13 peserta didik yang mencapai KKM dengan presentase ketuntasan nilai hasil belajar peserta didik sebanyak 100%.

5. Hasil Uji Prasyarat

a. Hasil Uji Normalitas

Sebelum dilakukannya uji hipotesis, peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu sebagai uji prasyarat. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebuah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *One Sample Kolmogrov-Smirnov Test* berbantuan aplikasi SPSS statistics 25. Hasil uji normalitas dari data hasil pretest dan posttest pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		13	13
Normal Parameters[a,b]	Mean	74,15	87,69
	Std. Deviation	4,200	8,240
Most Extreme Differences	Absolute	,311	,161
	Positive	,311	,134
	Negative	-,227	-,161
Test Statistic		,311	,161
Asymp. Sig. (2-tailed)		,001[c]	,200[c,d]

a. Test distribution is Normal.

Gambar 4.2
Hasil Uji Normalitas

Dilihat dari gambar 4.2 diatas mengenai pengujian normalitas, peneliti menggunakan aplikasi SPSS Statistics 25, menunjukkan nilai signifikasi pada data *pretest* yaitu 0,001 dan nilai signifikasi pada data

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

posttest yaitu 0,200.berdasarkan kaidah penentuan uji normalitas, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, ditunjukkan dengan hasil signifikasi dari dua data tersebut lebih dari 0,05 (Sig (α)) > 0,05).

5. Hasil Uji Hipotesis

Setelah melewati beberapa tahapan uji prasyarat, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *T-test*. Uji T yang digunakan oleh peneliti yaitu uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui keefektifan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.

Berikut ini hasil uji *Paired Sample T-Test* dengan berbantu aplikasi SPSS 25:

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-13,538	8,724	2,420	-18,810	-8,267	-5,596	12	,000

Gambar 4.3
Hasil uji *Paired Sample T Test*

Berdasarkan gambar 4.3 diatas menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)* yaitu 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya penggunaan media video pembelajaran interaktif efektif terhadap hasil belajar Tema 6 (menuju masyarakat sejahtera) Subtema 1 (masyarakat peduli lingkungan) Pembelajaran 2 di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Pembahasan

1. Keefektifan Media Video Intraktif Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Di Kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik

Berdasarkan penelitian di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik didapatkan hasil bahwa media video interaktif cocok digunakan dalam menyampaikan materi pada saat pembelajaran daring tema menuju masyarakat sejahtera dikarenakan materi yang sedang dibahas dicocokkan dengan buku pena sehingga materi yang disampaikan sesuai atau cocok dengan materi yang berjalan saat ini, video yang disajikan tidak membosankan karena ada gambar-gambar yang menarik mewakili apa yang disampaikan, tambahan teks dapat dengan mudah dibaca oleh peserta didik sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan jelas. Meskipun begitu pelaksanaan penggunaan media video interaktif masih terdapat kekurangan diantaranya yaitu pada faktor dalam mengakses media video pembelajaran itu sendiri yaitu keterbatasan signal dan akses internet yang dimiliki.

Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran daring di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik Tema menuju masyarakat sejahtera diperoleh hasil akhir yaitu, 97,91% dengan predikat sangat tinggi.

Sebelum dibagikannya media video interaktif, peneliti melakukan pengambilan data nila *pretest*. Peneliti membagikan soal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pretest menggunakan *ms.word* yang dijadikan pdf, kemudian dikirimkan melalui *whatsaap grup*. Selanjutnya peserta didik mengerjakan soal *pretest* yang sudah dibagikan melalui *whatsaap grup*, sehingga didapatkan hasil bahwa peserta didik yang tuntas atau yang sudah mencapai KKM yaitu sebanyak 5 peserta didik dari jumlah keseluruhan 13 peserta didik yang memiliki nilai rata-rata hasil belajar dalam satu kelas yaitu 74,1 dengan persentase ketuntasan nilai hasil belajar peserta didik yaitu 38,5%.

Setelah melakukan *pretest*, peneliti menyampaikan materi pembelajaran tema 6 (menuju masyarakat sejahtera) sub tema 1 (masyarakat peduli lingkungan) pembelajaran 2 dengan media video interaktif melalui *link youtube* yang dibagikan di *whatsaap grup*. Selanjutnya peneliti menyampaikan melalui *whatsaap grup* agar peserta didik menyimak materi pembelajaran melalui *link youtube* yang sudah dibagikan. Dengan begitu peserta didik dapat mengulang materi pembelajaran melalui *youtube* jika dirasa belum paham.

Setelah penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran daring di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik, peneliti melakukan pengambilan data nilai *posttest*, yaitu data setelah diberikan perlakuan yang dalam penelitian ini yaitu media video interaktif. Peneliti membagikan soal *pretest* menggunakan *ms.word* yang dijadikan pdf, kemudian dikirimkan melalui *whatsaap grup*. sehingga didapatkan hasil bahwa peserta didik yang tuntas atau sudah mencapai KKM yaitu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebanyak 13 peserta didik seluruhnya memperoleh nilai mencukupi Kriteria Ketuntasan Maksimal yang memiliki nilai rata-rata 87,7 dengan Presentase ketuntasan nilai hasil belajar peserta didik yaitu mencapai 100%.

Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan instrumen soal *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan *posttest* (setelah diberikan perlakuan). instrumen tersebut terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Sebelum butir soal dibagikan ke peserta didik, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas soal *pretest* dan *posttest*.

Instrumen soal *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu diuji cobakan pada kelas VI MI Muhammadiyah 1 Gumeno dengan jumlah 13 peserta didik sebelum digunakan untuk mengukur hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada peserta didik di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik. Hasil uji validitas menggunakan *pearson product moment* berbantuan aplikasi SPSS statistics 25 menunjukkan bahwa 25 butir soal pilihan ganda tersebut dikatakan valid karena nilai r_{hitung} (*pearson product moment*) tiap item soal lebih besar dari r_{tabel} (0,602). Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1.

Setelah melalui tahap uji validitas, selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas soal *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan menggunakan *alpha's cronbach* berbantuan aplikasi SPSS statistics 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada gambar 4.1 Hasil uji reliabilitas 25 soal pilihan ganda menunjukkan nilai 0,955 Berdasarkan penjelasan kaidah dasar pengambilan keputusan dinyatakan reliabel dengan nilai koefisien *alpha's cronbach* lebih dari 0,6.

Setelah semua instrumen soal *pretest* dan *posttest* terbukti valid dan reliabel, maka tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu melakukan analisis data. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik mata pelajaran tematik, tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 yang berupa skor *pretest* dan *posttest* dari 13 peserta didik kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan uji normalitas sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data berdistribusi secara normal atau tidak.

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *One Sample kolmogorof smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS statistics 25. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada gambar 4.2. Uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest* nilai *Asymp. Sig* (2-tailed) 0,200 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal.

Setelah terpenuhi uji normalitas sebagai uji prasyarat tersebut, tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji hipotesis untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan video interaktif materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *paired Sample T-test* dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilihat pada tabel 4.3. hasil dari uji tersebut yaitu nilai sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima yang artinya penggunaan media video interaktif efektif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar Tema 6 (menuju masyarakat sejahtera) Subtema 1 (masyarakat peduli lingkungan) Pembelajaran 2 di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.

Berdasarkan pembahasan diatas, penggunaan media video interaktif sebagai media pembelajaran daring memiliki dampak yang positif terhadap prestasi belajar peserta didik. terbukti dari adanya selisih rata-rata nilai *posttest* (sesudah diberikan perlakuan) lebih tinggi dari pada nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari pengumpulan data yang menjadi fokus penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema menuju masyarakat sejahtera di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik dengan cara mengirimkan external link video pada *whatsaap grup* yang akan mengarahkan peserta didik pada video yang sudah diupload di *youtube*. Penggunaan media video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran daring menunjukkan hasil yang sangat tinggi, ditunjukkan hasil presentase dari nilai akhir penggunaan media video pembelajaran interaktif yaitu 97,91%. Serta penggunaan media video interaktif efektif terhadap hasil belajar peserta didik yang diperoleh hasil presentase nilai *pretest* yaitu 38,5% peserta didik yang mencapai nilai KKM dan pada hasil presentase nilai *posttest* yaitu 100% peserta didik yang mencapai nilai KKM. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan presentase hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKM yaitu sebanyak 61,5%. Keefektifan penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test yang menunjukkan nilai asym sig.(2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa H_0 ditolak H_a diterima yang artinya penggunaan media video

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

interaktif efektif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar Tema 6 (menuju masyarakat sejahtera) Subtema 1 (masyarakat peduli lingkungan) Pembelajaran 2 di kelas VI MI Miftahul Ulum II Bungah Gresik.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka ada beberapa implikasi yang didapatkan, yaitu:

1. Menunjukkan adanya keefektifan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar. Hal tersebut dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari perbedaan skor *pretest* dan *posttest*.
2. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan adanya keefektifan media video interaktif dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar. Dapat dilihat dalam kegiatan pembelajaran daring dengan menggunakan video interaktif, kemandirian peserta didik cenderung naik dari peserta didik yang masih dibantu oleh orang tua dalam menyelesaikan tugas menjadi lebih mandiri.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan situasi nyata yang terjadi pada saat melakukan penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami oleh peneliti sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Waktu penelitian sangat singkat, karena anak-anak kelas VI akan melaksanakan UAM NU pada tanggal 19-25 Maret 2021. Hal ini membuat penelitian yang dilakukan disekolah juga terbatas.
2. Pemanfaatan media video pembelajaran interaktif sebagai penyampai materi tidak bisa melakukan interaksi secara online, sehingga guru dan peserta didik melakukan interaksi secara online melalui *whatsaap grup*.

D. Saran

Setelah melaksanakan penelitian, ada beberapa saran yang diajukan oleh peneliti, antara lain:

1. Bagi guru, diharapkan media video interaktif dapat dijadikan referensi untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 saat ini.
2. Bagi peserta didik, diharapkan dengan penggunaan media video pembelajaran interaktif kemandirian peserta didik cenderung naik, dari peserta didik yang masih dibantu oleh orang tua dalam menyelesaikan tugas menjadi lebih mandiri. Selain itu peserta didik juga lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran daring yang dilakukan
3. Bagi peneliti dan peneliti selanjutnya, diharapkan agar lebih mengembangkan lagi media pembelajaran daring yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Adtya Dodiet. 2013. *Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian*. Surakarta: Politeknik Kesehatan.

Abidin, Zainal & Sugeng Purbawanto. 2015. "Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video Di SMK Negeri 4 Semarang", *Edu Elektrika Journal* 4 (1), 38-49.

Agustiningsih. 2015. "Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar". *Jurnal UNEJ ,* 4 (1), 55-68

Ananda, Rusydi & Muhammad Fadhli. *Statistika Pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan)*. Medan: Widya Puspita.

Anggraini, Wahyuningtias, Wiwit. 2017. "Efektivitas Program Pendidikan Luar Sekolah Dalam Kejar Paket C Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat "Variant Centre" Kelurahan Patemon Kecamatan Sawaahan Kota Surabaya". *Jurnal Aplikasi Administrasi*, 20 (1), 39-51.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Arikunto Suharsimi, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Atmaja, Tri, hamdan. 2019. "Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah Yang Berbasis Pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara". *Jurnal Panjar*, 1 (2), 2019, 131-140.

Atsani, Zainuddin, Muhammad, Gede, lalu. 2020. "Transformasi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Studi Islam*, 1 (1), 82-93.

Azis, Athirah, Putri. 2016. "Pengaruh penggunaan Sosial Interaktif Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Makassar Pada Konsep Struktur Dan Fungsi Organ Tumbuhan". *Jurnal Bionature*, 17 (2), 92-96.

Budiastuti, Dyah & Agustinus Bandur. 2018. *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018.

Busyaeri, Akhmad, dkk. 2016. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon". *Al Ibtida*, 3 (1), 116-137.

Daryanto, Joko. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6 (1), 8-15.

Dewi, Fatma, Aji, Wahyu. 2020. "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (1), 55-61.

Dimyati & Midjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Bahri, Syaiful & Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.

Djamarah, Bahri, Syaiful & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Echols, M, Jhon & Hasan Shadily. Cet. 2003. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ed, Sadily, Hasan. 1980. *Ensiklopedia Indonesia*. Jakarta: Ichtisar Baru-Van Hoeve.

Fahrina, Afrillia, dkk. 2020. *Peran Guru Dan Keberlangsungan Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. Aceh: Syiah Kuala University Press.

Fajarwati, Nurulita. 2015. "Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Tunagrahita Ringan". *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7 (2), 1-6.

Fitri, Mardi. 2020. "Pengaruh Emergency Remote Learning Untuk Melihat Motivasi Belajar Anak Usia Dini". *Child Educaton Journal*, 2 (2), 68-82.

Hayati, Sri. 2011. *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooparative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.

Hergenhahn, B.R dan Olson. 2008. *Theories Of Learning (Teori Belajar)*. Jakarta: Kencana.

Hikmah, Nurul. Juni 2016. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tentang Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Alat Peraga Mistar Bilangan Pada Siswa Kelas IV SDN 005 Samarinda Ulu", *Jurnal Pendas Mahakam* 1 (1), 80-85.

Herawati. Lucky & Abdul Hadi Kadarusno. 2016. *Uji Normalitas Kesehatan Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Poltekkes Jogja Press.

Indrawati, Meita, Rini. 2013. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Bermain Peran", *Journal Of Elementary Education* 2 (1), 15-22

Izzudin, Ahmad, Maulana. 2013. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya". *Automotive Science and Education Journal*, 2 (2), 1-8.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/ 2021 Tahun Akademik 2020/ 2021 Di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*. Diakses dari www.kemdikbud.go.id Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pada 30 Juni 2020

Kuntarto, Eko . 2017. "Keefektifan Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi". *Indonesian Language Education and Literature*, 3 (1), 99-110.

Made, Luh, dkk. 2016. "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*, 1 (1), 2016, 31-46.

Maemunawati, Siti. 2020. *Peran Guru, Orang Tua, Metode, dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Serang: 3M Media Karya.

Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.

Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pujiasih, Erna. 2020. "Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa pandemi Covid-19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5 (1), 42-48.

Pohan, Efendi, Albert. 2020. *Konsep pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Batam: CV Sarnu Untung.

Priyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.

Purnomo, Aldy, Rachmat. 2016. *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS*. Ponorogo: CV. Wade Group.

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Rinaldi, Faisal, Sony & Bagy Mujianto. 2017. *Metodologi Penelitian Dan Statistik*. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.

Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Rozie, fahrur. 2013. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Daur Air Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar IPA Siswa SD". *Jurnal Pendidikan Sains*, 1 (4), 413-424.

Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Rajawali Pers.

Rusydiyah, Fatimatur, Evi. 2014. *Media Pembelajaran (Implementasi Untuk Anak Di Madrasah Ibtidaiyah)*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.

Sadiman, S, Arief dkk. 1996. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Safithry, Aryani, Esty. 2018. *Asesmen Teknik Tes Dan Non Tes*. Malang: CV IRDH

Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Situmorang, Meliana, Rosdiana, Muhibbuddin, Khairil, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia", *Jurnal Edu Bio Tropika* 3 (2), (2015), 51-97.

Siyoto, Sandu & M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Slameto. 1998. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugihantono, Anung, dkk. 2020. *Pedoman Pencegahan Dan Pengendalian Coronavirus Disease (Covid-19)*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media* Pembelajaran. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Sumiharsono, Rudy & Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Surjono, Dwi, Herman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.

Syahrum & Salim. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.

Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 103-114.

Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Widiyanto, Joko. 2013. *Evaluasi Pembelajaran (Sesuai Dengan Kurikulum 2013) Konsep, Prinsip & Prosedur*. Madiun: UNIPMA Press.

Yuliani, Meda, dkk. 2020. *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan Teori & Penerapan*, Yayasan Kita Menulis.

Zusnani, Ida. 2013. Pendidikan Kepribadian Siswa SD-SMP. Jakarta: Tugu Publisher.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id