

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA  
PEMBELAJARAN IPS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V  
DI MI MUHAMMADIYAH 01 PAYAMAN**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**ANGGITA MARDLLIYATUS SANIA**

**NIM. 1904010008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

**2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### LAPORAN PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL

Usulan Penelitian oleh : Anggita Mardliiyatus Sania  
NIM : 1904010008  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Vidtif Pada Pembelajaran Ips  
Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Sd  
Muhammadiyah 01 Babat

Ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Lamongan, 30 Maret 2023

**Pembimbing I**



**(Ahmad Ipmanawan Kharisma,**  
**S.Pd., M.Pd)**  
NIDN. 0720069203

**Pembimbing II**



**(Drs. Arifvan Mudayan, S.E., M.Pd)**  
NIDN. 0724056304

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh : Anggita Mardliiyatus Sania

NIM : 1904010008

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Muhammadiyah 01 Payaman

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 14 juli 2023 yang dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Dewan Penguji,

1. Oriza Zativalen, M.Pd

NIDN : 0715129201

(Dosen Penguji I)

2. Ahmad Ipmawan Kharisma, S.Pd., M.Pd

NIDN : 0711079401

(Dosen Penguji II)

3. Drs. Arfiyan Mudayan., S.E., M.Pd

NIDN : 0724056304

(Dosen Penguji III)

Tanda Tangan

(.....)

(.....)

(.....)

Mengesahkan

Dekan FSTP

Eko Handoyo, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0717029104

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD

A.F.Suryaning Ati, M.Pd

NIDN. 0728089201

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggita Mardliiyatus Sania

Tempat tanggal lahir : Lamongan, 29 Juli 2001

Nim : 1904010008

Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Alamat : Desa Sidogembul, Kecamatan Sukodadi, Kabupaten Lamongan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- (1) Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil karya saya sendiri (tidak didasarkan pada data palsu dan/atau hasil plagiasi/jiplakan atau autiplagiasi).
- (2) Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, saya akan menanggung resiko dan siap diperkarakan oleh prodi pendidikan guru sekolah dasar fakultas sains teknologi dan pendidikan universitas Muhammadiyah lamongan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Lamongan, 29 Juli 2023

Pembuat Pernyataan,  
 Anggita Mardliiyatus Sania  
NIM. 1904010008

## HALAMAN RIWAYAT HIDUP



Anggita Mardliiyatus Sania dilahirkan di Lamongan pada tanggal 29 Juli 2001. Anak pertama dari dua bersaudara pasangan Anang Sujiatno dan Sumini Hayati. Penulis menempati rumah dengan alamat Dsn Talun Ds Sidogembul Kec Sukodadi Kab Lamongan. Ia menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 2 Sidogembul tahun ajaran 2007-2013, dan sekolah menengah pertama di MTSM 15 Lamongan tahun ajaran 2013-2016, sedangkan sekolah menengah atas di MAM 9 Lamongan tahun ajaran 2016-2019. Setelah lulus dari SMA, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Lamongan dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada dunia perkuliahan penulis pernah menjadi bagian dari HIMA PGSD periode 2019-2021.

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat.*

*Taufiq dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini:*

### **Skripsi ini Saya Persembahkan kepada:**

Ibunda dan Ayahanda sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu Sumini Hayati dan Bapak Anang Sujiatno yang telah memberikan kasih sayang, dukungan dan cinta kasih yang tiada terhingga yang mungkin tidak dapat kubalas hanya dengan selembarnya kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan ini. Semoga ini menjadi langkah awal ibu dan ayah Bahagia, karena saya sadar selama ini belum bisa berbuat lebih

### **Orang Tersayang**

Nenek saya tercinta yang selalu memberikan nasehat-nasehat dan doanya kepada saya, terimakasih sudah menemani saya dalam proses ini.

Teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2019

Teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2019, terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini serta semua pihak yang membantu saya dalam penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih juga buat Ovi, Nana, Kiki, Sevi, Mbak Retno, Dita, Erika, Sarah dan Pipit yang selalu memberikan saya nasehat dan motivasi meskipun dengan cara yang berbeda dan terimakasih juga sudah ada dibagian cerita hidup saya.

## **HALAMAN MOTTO**

“Ambillah kebaikan dari apa yang dikatakan, jangan melihat siapa yang mengatakannya”

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segenap Rahmat, taufiq dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang telah membawa kita kejalan yang penuh kemuliaan. Semoga kita termasuk orang-orang yang mendapat syafaat beliau di hari akhir. Aamiin.

Penyusunan proposal penelitian ini, tidak lupa penulis ucapkan terimakasih sebesar-besarnya atas bantuan dan kontribusi. Terima yang tak terhingga yang terhormat :

1. Bapak Dr. A. Aziz Alimul Hidayat, S.Kep., Ners., M.Kes selaku rektor Universitas Muhammadiyah Lamongan.
2. Bapak Eko Handoyo, S.Kom selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Lamongan.
3. Ibu A.F Suryaning Ati MZ ., M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Lamongan.
4. Bapak A. Ipmawan Kharisma, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 (satu) yang dengan tulus, ikhlas dan sabar bersedia meluangkan waktu disela-sela kesibukannya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya dalam proses penulisan skripsi ini.



5. Bapak Drs. Arfiyan Mudayan, S.E., M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 (dua) yang sudah banyak membantu memberikan kritik dan saran terhadap perbaikan pada skripsi ini.
6. Ibu Oriza Zativalen, M.Pd selaku Dosen Penguji 1 (satu) yang juga banyak membantu dalam memberikan masukan didalam perbaikan skripsi.
7. Seluruh Dosen dan Karyawan Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan yang telah mencurahkan segenap ilmu, tenaga dan waktunya kepada penulis.
8. Bapak Bashori, S.Ag selaku Kepala Sekolah dan juga banyak membantu memberikan masukan didalam perbaikan proposal.
9. Bapak/Ibu guru kelas 3 MI Muhammadiyah 01 Payaman dan juga banyak membantu memberikan masukan didalam perbaikan proposal.
10. Kedua orang tua Bapak dan Ibu tercinta, yang telah mendidik, membesarkan serta selalu mendo'akan keberhasilan penulis dengan penuh kasih sayang.
11. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2019 yang telah melewati suka dan duka Bersama selama duduk di bangku perkuliahan.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal ini dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Ucapan terimakasih atas semua keikhlasan dan kebaikan yang telah diberikan. Karena masih terdapat banyak kekurangan dan sangat jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis sangat membutuhkan kritik dan saran, demi meningkatkan kualitas penulis proposal ini dapat bermanfaat bagi penulis

pribadi dan bagi semua secara umumnya. Aamiin. Atas perhatiannya penulis ucapkan banyak terimakasih.

Lamongan, 6 Juli 2023

Penulis

Anggita Mardliiyatus Sania

NIM. 1904010008

## DAFTAR ISI

### Contents

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>BAB 1</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>C. Tujuan Penelitian</b> .....	5
<b>D. Manfaat Penelitian</b> .....	5
<b>E. Ruang Lingkup Penelitian</b> .....	6
<b>BAB 2</b> .....	7
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
<b>A. Landasan Teori</b> .....	7
1. Media Pembelajaran.....	7
1. Hasil Belajar.....	16
2. Pendidikan IPS di Sekolah Dasar.....	18
<b>B. Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu</b> .....	21
<b>C. Kerangka Pemikiran</b> .....	23
<b>D. Hipotesis</b> .....	27
<b>BAB 3</b> .....	28
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	28
<b>A. Jenis Penelitian</b> .....	28
<b>B. Subjek Penelitian</b> .....	28
<b>C. Tempat dan Waktu Penelitian</b> .....	28
<b>D. Desain Penelitian</b> .....	29
<b>E. Populasi dan Sampel</b> .....	Error! Bookmark not defined.
1. Populasi .....	Error! Bookmark not defined.
2. Sampel.....	30

<b>F. Definisi Oprasional Variabel</b> .....	30
<b>G. Instrumen Penelitian</b> .....	31
1. Observasi .....	31
2. Tes .....	32
<b>H. Teknik Pengumpulan Data</b> .....	33
<b>I. Prosedur Penelitian Data</b> .....	34
<b>J. Teknik Analisis Data</b> .....	35
<b>BAB 4</b> .....	43
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	43
<b>A. Hasil Penelitian</b> .....	43
1. Hasil Validitas Media Video Interaktif Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman. ....	43
2. Data Test Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	47
3. Hasil keefektifan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman. ....	49
4. Uji Normalitas .....	49
5. Uji Homogenitas .....	50
6. Uji T.....	51
<b>B. Pembahasan</b> .....	52
<b>BAB 5</b> .....	53
<b>PENUTUP</b> .....	53
<b>A. Simpulan</b> .....	53
<b>B. Implikasi</b> .....	53
<b>C. Keterbatasan</b> .....	54
<b>D. Saran</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	58
Tema 6 : Panas dan Perpindahannya.....	72
Subtema 1 : Suhu dan Kalor.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	55

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Pemikiran .....	26
----------------------------------	----

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group* .....29

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tingkat Kesukaran Soal .....	39
Tabel 4 1 Validasi Media .....	44
Tabel 4 2 Validasi RPP .....	45
Tabel 4 3 Validasi THB .....	45
Tabel 4 4 Uji Validitas Soal .....	46
Tabel 4 5 Data Nilai Pretest & Posttest Kelas Eksperimen .....	48
Tabel 4 6 Data Hasil Pretest & Posttest Kelas Kontrol.....	48
Tabel 4 7 Uji Normalitas.....	50
Tabel 4 8 Uji Homogenitas .....	50
Tabel 4 9 Uji T .....	51

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Hasil Validasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian LPPM...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 3 Surat Keterangan Sekolah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 4 RPP .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 5 Uji Kualitas Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 6 Hasil Pre Test dan Post Test .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 7 Hasil Prasyarat Hipotesis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 8 Hasil Uji T .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 9 Dokumentasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## ABSTRAK

Sania, Anggita Mardliiyatus. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Muhammadiyah 01 Payaman*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Lamongan. Pembimbing: (1) Ahmad Ipmawan Kharisma, M.Pd., (2) Arfiyan Mudayan., S.E, M.Pd.

Kata Kunci: Media Video Interaktif, Pembelajaran IPS, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi dengan siswa yang kurang fokus pada proses pembelajaran di kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman. Hal ini juga dibuktikan pada saat proses pembelajaran nilai yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V di MI Muhammadiyah 01 Payaman.

Metode yang digunakan adalah *Quasi experimental design*. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini digunakan pada semester genap. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman.

Hasil dari penelitian ini diperoleh bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 0.263, nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 0.074. Setelah dilakukan tindakan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata posttest adalah 0.344, sedangkan nilai posttes pada kelas kontrol adalah 0.238. Perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh taraf signifikansi 0,05. Karena nilai signifikansi 0,001 dimana hasil tersebut merupakan  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media video interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman.

## ABSTRACT

Sania, Anggita Mardliiyatus 2023. *The Effect of Using Interactive Video Media on Social Studies Learning on the Learning Outcomes of Class V Students at MI Muhammadiyah 01 Payaman*. Elementary School Teacher Education Study Program, Muhammadiyah University of Lamongan.  
Supervisor: (1) Ahmad Ipmawan Kharisma., M.Pd (2) Arfiyan Mudayan., S.E. M.Pd

Keywords: Interactive Video Media, Social Studies Learning, Learning Outcomes

This research was motivated by students who did not focus on the learning process in class V MI Muhammadiyah 01 Payaman. This is also proven when the learning process of the values obtained by students has not reached the maximum completeness criteria (KKM). This study aims to determine the effect of the use of interactive video media on the learning outcomes of grade V students at MI Muhammadiyah 01 Payaman.

The method used is Quasi experimental design. This type of research is quantitative design used in this study is Nonequivalent Control Group Design. This research was used in even semesters. The sample in this study was class V students of MI Muhammadiyah 01 Payaman.

The results of this study obtained that the average pretest score of the experimental class was 0.263, the average value of the control class pretest was 0.074. After the action in the experimental class, the average posttest score was 0.344, while the posttest score in the control class was 0.238. Calculation of the hypothesis using the t-test obtained a significance level of 0.05. Since the significance value is 0.001 where the result is  $< 0.05$ , it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This proves that the use of interactive video media affects the learning outcomes of grade V students of MI Muhammadiyah 01 Payaman.



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di zaman teknologi canggih seperti saat ini kita sebagai konsumen dituntut untuk tidak gagap teknologi (gaptek), apalagi bagi seorang guru yang mana teknologi yang canggih ini bisa digunakan untuk kebutuhan pendukung dalam keberhasilan mengajarnya. Penggunaan juga pemanfaatan teknologi elektronik atau teknologi yang canggih berbasis multimedia bisa merubah kondisi atau suasana yang terlihat berbeda atau aktifitas pembelajaran serta membantu para siswa agar lebih aktif ikut berpartisipasi didalamnya (Sri, 2016)

Siswa tidak akan berkembang dan berprestasi jika proses pembelajaran tidak ada perubahan. Jenuhnya siswa, tidak aktifnya siswa, kurang tanggapannya siswa, sampai siswa tidak mau belajar harus dihindari. Bagaimana siswa dapat berprestasi jika mereka tidak dapat belajar dengan nyaman. Maka dari itu guru harus memanfaatkan media sebagai alat perantara komunikasi ketika pembelajaran dilakukan.

Guru disini memiliki peran penting bagi siswa untuk memberikan pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan kepada siswa. Sedangkan didalam proses pembelajaran yang menjadi persoalan utama yaitu metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan pokok pembahasan mata

pelajaran efektif dan relevan dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas.

Media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus diperhitungkan (Wibawanto, 2017).

Menurut Icha, et al. (2021) menyatakan bahwa Video interaktif sebagai salah satu pilihan media yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan berbagai kelebihan seperti kegiatan belajar mengajar tidak merasa membosankan, siswa dapat menggunakan waktunya lebih banyak untuk mengikuti proses pembelajaran. Proses kegiatan belajar mengajar yang interaktif bukan hanya siswa yang dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran, tetapi guru sebagai fasilitator mendapat tanggung jawab penuh dalam suasana kegiatan belajar mengajar, memberikan gagasan-gagasan yang kreatif dan inovatif serta memotivasi siswa untuk membangun semangat siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut Kustanto (dalam Sugiarto: 2021: 4) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kecakapan atau kemahiran yang dicapai oleh siswa atau memperoleh pengalaman belajar tertentu. Kecakapan tersebut meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar tersebut dapat dilihat

melalui penilaian yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat kecakapan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Novita et al., (2019) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dengan mencapai target yang ditetapkan oleh guru yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat meningkat apabila didukung oleh penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang meliputi tiga ranah yaitu pengetahuan, psikomotrik, dan sikap yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar tertentu.

Pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoretis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat yang bobot dan kekuasaannya di sesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. (Subagyo. 2022:1)

IPS adalah mata pelajaran yang menelaah masalah-masalah yang terjadi di masyarakat dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi. Pembelajaran IPS di sekolah tidak berdiri sendiri sebagai sebuah mata pelajaran yang mandiri, melainkan menjadi bagian mata pelajaran IPS secara terpadu. Kajian IPS lebih ditekankan pada masalah-masalah atau gejala sosial budaya yang terdapat di masyarakat dan lingkungannya, pada masa lampau dan masa sekarang dalam rangka

mengantisipasi perubahan sosial budaya beserta dampaknya terhadap kelangsungan hidup manusia (Tasmin, et al. 2020:141)

Hal ini dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Lina: 2019) dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. Berdasarkan kesimpulan pada penelitian tersebut yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga dapat diperoleh perbedaan yang positif dan signifikan baik antara kelompok kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dilakukan oleh Alvia Oktavia Safitri (2022) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SD. Metode yang digunakan adalah metode jenis kualitatif pendekatan deskriptif yang termasuk dalam penelitian dengan hasil data seperti penjelasan berdasarkan permasalahan yang dikaji. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa SD.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran IPS. Ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi, bermain, ngobrol, melamun dan lain sebagainya ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dimungkinkan pembelajaran yang bersifat monoton sehingga siswa kurang termotivasi saat melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Fasilitas sekolah yang menunjang pembelajaran IPS juga belum tersedia secara maksimal, seperti belum

adanya media-media pembelajaran yang bisa digunakan untuk pembelajaran IPS.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian tentang : **Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut; Adakah pengaruh media pembelajaran Video Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu: Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Praktis.
  - a. Manfaat bagi Siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan kesadaran para siswa bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu mereka dalam belajar serta untuk meningkatkan hasil belajar IPS mereka.



b. Manfaat bagi Guru.

Guru dapat menggunakan dan mengetahui media pembelajaran yang sesuai, dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Manfaat bagi Sekolah.

Diharapkan dapat memberikan masukan dan saran dalam upaya mengembangkan kualitas proses pembelajaran dengan berbasis teknologi yang akan memberikan dampak positif bagi peningkatan sekolah.

d. Manfaat bagi Peneliti.

Memberikan referensi tentang media pembelajaran berbasis Video interaktif sehingga dapat menambah pengetahuan dalam proses pembelajaran dengan membuat pembelajaran yang menarik, berkesan dan menyenangkan.

**E. Ruang Lingkup Penelitian**

Penulis memberi batasan bahwa ruang lingkup penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media Video Interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman.

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Nasional Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Kata media pun berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar pesan dari pengirim atau penerima pesan (Nurfadhillah Septy, 2021:7-8).

Menurut Salsabila H. U. (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar.

Media pembelajaran adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang

digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus diperhitungkan (Wibawanto, 217).

Berdasarkan pendapat diatas bahwa media pembelajaran adalah merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar mengajar. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus diperhitungkan. Seiring berkembangnya teknologi canggih di zaman seperti saat ini seorang guru sebagai konsumen dituntut untuk tidak gagap teknologi, yang mana teknologi canggih ini bisa digunakan untuk kebutuhan pendukung dalam keberhasilan mengajarnya. Maka dari itu salah satu media yang cocok digunakan pada zaman ini adalah media pembelajaran video interaktif.

## 2. Video Interaktif

Menurut Icha, dkk. (2021) menyatakan bahwa video interaktif sebagai salah satu pilihan media yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan berbagai kelebihan seperti kegiatan belajar mengajar tidak merasa membosankan, siswa dapat menggunakan waktunya lebih banyak untuk mengikuti proses pembelajaran. Proses kegiatan belajar mengajar yang interaktif

bukan hanya siswa yang dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran, tetapi guru sebagai fasilitator mendapat tanggung jawab penuh dalam suasana kegiatan belajar mengajar, memberikan gagasan-gagasan yang kreatif dan inovatif serta memotivasi siswa untuk membangun semangat siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut Chin-Wen Liou (dalam Wibowo. C.F et al. 2023:98-99) mengemukakan bahwa video interaktif adalah jenis video yang memungkinkan penonton untuk berinteraksi dengan konten melalui tindakan seperti klik, geser, atau pilihan. Video interaktif memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi penonton, meningkatkan hasil belajar dan mempermudah pemahaman konsep. Video interaktif dapat mencakup video gamifikasi, video simulasi, video pembelajaran interaktif dan banyak lagi. Video interaktif memungkinkan penonton untuk membuat pilihan dan mengeksplorasi konten secara aktif, membuat proses belajar lebih interaktif dan membantu meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media Pembelajaran video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur suara, gambar, gerak, dan teks yang bersifat interaktif. Video interaktif jenis video

yang memungkinkan penonton untuk berinteraksi dengan konten melalui tindakan seperti klik, geser, atau pilihan

#### b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada tujuh klasifikasi media, yaitu (Nasional dalam Purba, et al. 2020:9):

- 1) Media audio visual yang dapat bergerak, seperti film suara, pita video, film televisi.
- 2) Media audio visual yang tidak dapat bergerak, seperti film rangkai suara, dsb.
- 3) Audio yang semi gerak seperti tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual yang dapat bergerak, seperti film bisu.
- 5) Media visual yang tidak dapat bergerak, seperti halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
- 6) Media audio, seperti radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

#### c. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai komponen sistem pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda dengan komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaiannya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok (Nurfadhillah. 2021:29)

Menurut Sumiharson dan Hasanah. (218:10-11) secara umum media memiliki kegunaan antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Akan tetapi terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

- 1) Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar/
- 3) Media pembelajaran dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- 4) Media pembelajaran dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap.

- 5) Media belajar dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan media belajar dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Menurut Levie dan Lentz (dalam Sumiharson dan Hasanah. 218:11-13) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya

a. Manfaat Media Pembelajaran Video Interaktif

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Junaidi. 219) mengemukakan bahwa secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi pendidik dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Misalnya mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

Setiap siswa mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna baik secara alami maupun manipulasi. Materi pembelajaran yang dikemas melalui program media akan lebih jelas, lengkap dan serta menarik minat siswa.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pendidik dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pendidik mungkin akan cenderung bicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media pembelajaran dapat mengatur satu kelas sehingga bukan hanya pendidik saja yang aktif melainkan siswa juga ikut aktif.

4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

Keluhan yang sering kali kita dengar dari pendidik adalah selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pembelajaran menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika pendidik dapat memanfaatkan media secara maksimal.



5) Meningkatkan kualitas hasil belajar.

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya mendengarkan informasi verbal dari pendidik saja, siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik.

6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun tanpa tergantung pada keberadaan seorang pendidik.

7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Dengan media proses belajar menjadi menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

8) Mengubah peran pembelajaran kearah yang lebih positif dan produktif.

Dengan memanfaatkan media secara baik pendidik bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa.

Seorang pendidik tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagai peran media.

- 9) Media dapat membuat materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai yang pasar modern, demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media.

- 10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.

Sesuatu yang terjadi di ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat di hadirkan dalam ruang kelas melalui bantuan media. Begitu pula kejadian yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan didepan siswa sewaktu-waktu.

- 11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.

Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan

jelas melalui media dengan cara memperlambat atau mempercepat proses/kejadian.

Pemanfaatan video interaktif dalam pembelajaran yang interaktif memiliki beberapa kelebihan serta kekurangan pastinya. Menurut Munir (dalam Mustikasari Claudia dan Handoyo D. N. 2022:844) mengungkapkan salah satu kelebihan dari video yaitu dapat menjelaskan keadaan nyata atau kontekstual dari suatu proses, peristiwa, atau kejadian serta dapat meningkatkan efektivitas dalam menyampaikan pesan dibandingkan dengan media teks. Namun juga memiliki kelemahan yaitu kemungkinan penjelasan materi dalam video yang belum tentu detail serta munculnya anggapan belajar menggunakan video lebih mudah sehingga siswa tidak mau aktif untuk mencari informasi materinya secara mandiri.

## 1. Hasil Belajar

### a. Definisi Hasil Belajar

Menurut Kustanto (dalam Sugiarto: 2021: 4) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kecakapan atau kemahiran yang dicapai oleh siswa atau memperoleh pengalaman belajar tertentu. Kecakapan tersebut meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar tersebut dapat dilihat melalui penilaian yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat

kecakapan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Sedangkan menurut (Lina Novita, dkk : 219) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dengan mencapai target yang ditetapkan oleh guru yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat meningkat apabila didukung oleh penggunaan media pembelajaran.

b. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar

adapun belajar merupakan suatu aktifitas mental atau psikis yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (dalam Nabila Tasya dan Abadi P.A. 219) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1) Faktor Internal.

a) Faktor Fisiologis.

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang mempengaruhi dengan kondisi fisik individu.

b) Faktor Psikologis.

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

## 2) Faktor Eksternal.

- a) Lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial keluarga.
- b) Lingkungan non sosial, seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental (perangkat belajar), dan faktor materi pelajaran.

## 2. Pendidikan IPS di Sekolah Dasar

### a. Pengertian Pendidikan IPS di Sekolah Dasar

IPS adalah mata pelajaran yang menelaah masalah-masalah yang terjadi di masyarakat dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi. Pembelajaran IPS di sekolah tidak berdiri sendiri sebagai sebuah mata pelajaran yang mandiri, melainkan menjadi bagian mata pelajaran IPS secara terpadu. Kajian IPS lebih ditekankan pada masalah-masalah atau gejala sosial budaya yang terdapat di masyarakat dan lingkungannya, pada masa lampau dan masa sekarang dalam rangka mengantisipasi perubahan sosial budaya beserta dampaknya terhadap kelangsungan hidup manusia (Tasmin A, dkk. 2020:141)

Pendidikan IPS merupakan ilmu yang membahas tentang manusia dan lingkungannya. Dimana lingkungan tersebut tempat anak didik tumbuh dan berkembang dikegiatan masyarakat, dan dihadapkan dengan berbagai masalah yang terjadi didalam masyarakat tersebut. Dengan adanya pembelajaran IPS di Sekolah

Dasar (SD) siswa mampu mengatasi apa yang terjadi di lingkungan mereka (Parni: 2020)

Berdasarkan dari beberapa pandangan terkait pengertian dari Pendidikan IPS dapat disimpulkan bahwa Pendidikan IPS adalah ilmu yang membahas masalah-masalah yang terjadi di masyarakat dan lingkungannya.

b. Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan utama pendidikan IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (*good citizenship*). Dengan demikian, tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi (Susanto: 214: 10)

Sementara dalam kurikulum tahun 2006 atau kurikulum tingkat sataun pendidikan (KTSP), tujuan pendidikan IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 3) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.

- 4) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inquiri*, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial/
- 5) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 6) Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

c. Karakteristik Pendidikan IPS

Karakteristik dalam bidang studi IPS dapat dilihat dari sudut pendekatan atau metodologi pembelajaran yang sering digunakan. Bidang studi IPS sejak mulai kurikulum tahun 1975 dan 1984 menggunakan pendekatan integratif. Pendekatan lain dalam bidang studi IPS cenderung bersifat praktik di masyarakat dan keluarga atau antar teman di sekolah. Aspek yang di tonjolkan dalam pendekatan ini adalah aspek perilaku dan sikap sosial serta nilai eksistensi siswa dalam menghadapi suatu nilai kebersamaan kepemilikan hak dan kewajiban sebagai makhluk sosial. Sejak inilah maka pada 1994, pergeseran karakteristik bidang studi IPS ini berbeda sekali dengan karakteristik dalam kurikulum sebelumnya, yaitu lebih cenderung pada pendekatan multi disipliner dan integratif (Susanto. 214:22-23).

## B. Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung permasalahan terhadap bahasan, penulis berusaha menggali informasi dari penelitian terdahulu yang masi releven terhadap masalah yang menjadi obyek penelitian saat ini sebagai bahan perbandingan. Baik mengenai kelebihan dan kekurangan yang sudah ada. Selain itu penulis dari buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang penulis gunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

- 1) Penelitian ini dilakukan oleh Nur Firdha Cahyani Fachdar (2022) mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makasar (UMM) dengan judul Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* .Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus independent sampel test, setelah diperoleh hitung 2,403 dan tabel = 2,069 maka diperoleh hitung>tabel atau  $2,403 > 2,069$  dan nilai sig (2-tailed) < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. Persamaan yang terdapat dalam penelitian terdahulu dengan



judul penelitian penulis adalah media pembelajaran yang menggunakan media Video Interaktif dan hasil belajar siswa.

- 2) Penelitian ini dilakukan oleh Alvia Oktavia Safitri (2022) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Vidio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SD. Metode yang digunakan adalah metode jenis kualitatif pendekatan deskriptif yang termasuk dalam penelitian dengan hasil data seperti penjelasan berdasarkan permasalahan yang dikaji. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa SD. Persamaan yang terdapat dalam penelitian terdahulu dengan judul penelitian penulis adalah terletak pada mata pelajaran IPS dan hasil belajar siswa.
- 3) Penelitian ini dilakukan oleh Irma Sofiasyari (2022) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan menggunakan satu kelompok eksperimen. Berdasarkan uji statistic, rata-rata hasil posttest siswa lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata pretest siswa. Oleh karena itu dapat disimpulkan dari penelitian tersebut dengan adanya penggunaan media video interaktif terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa SD. Persamaan yang terdapat dalam penelitian terdahulu dengan judul penelitian penulis adalah terletak pada media pembelajaran Video Interaktif dan mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar.

4) Penelitian ini dilakukan oleh wahyu Agung Dwi Pamungkas (2021) dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian meta analisis. Meta analisis merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara merangkum, meriview, dan menganalisis data dari berbagai hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan analisis data yang terdapat pada penelitian tersebut menyatakan bahwa dari tabel rata-rata skor sebelum dilakukan pretest yaitu sebesar 61,84, sedangkan rata-rata skor sesudah posttest yaitu sebesar 77,31. Kemudian selisih skor sebelum dan sesudah test adalah 15,46. Selanjutnya dapat dilihat pada rata-rata gain% mendapatkan skor 31, 12%. Jadi dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan media video mampu menjadi solusi yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Persamaan yang terdapat dalam penelitian terdahulu dengan judul penelitian penulis adalah Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode ceramah akan membuat siswa kurang semangat, dan termotivasi untuk mempelajarinya. Siswa juga pasti akan merasa kesulitan dalam memahami materi yang dan membayangkan ceramah dari guru tanpa meloihat langsung. Jika guru hanya berceramah dan mencatat pada buku yang ada sudah dipastikan siswa akan merasa bosan, kurang menarik perhatian siswa dan pola pikir kreatif

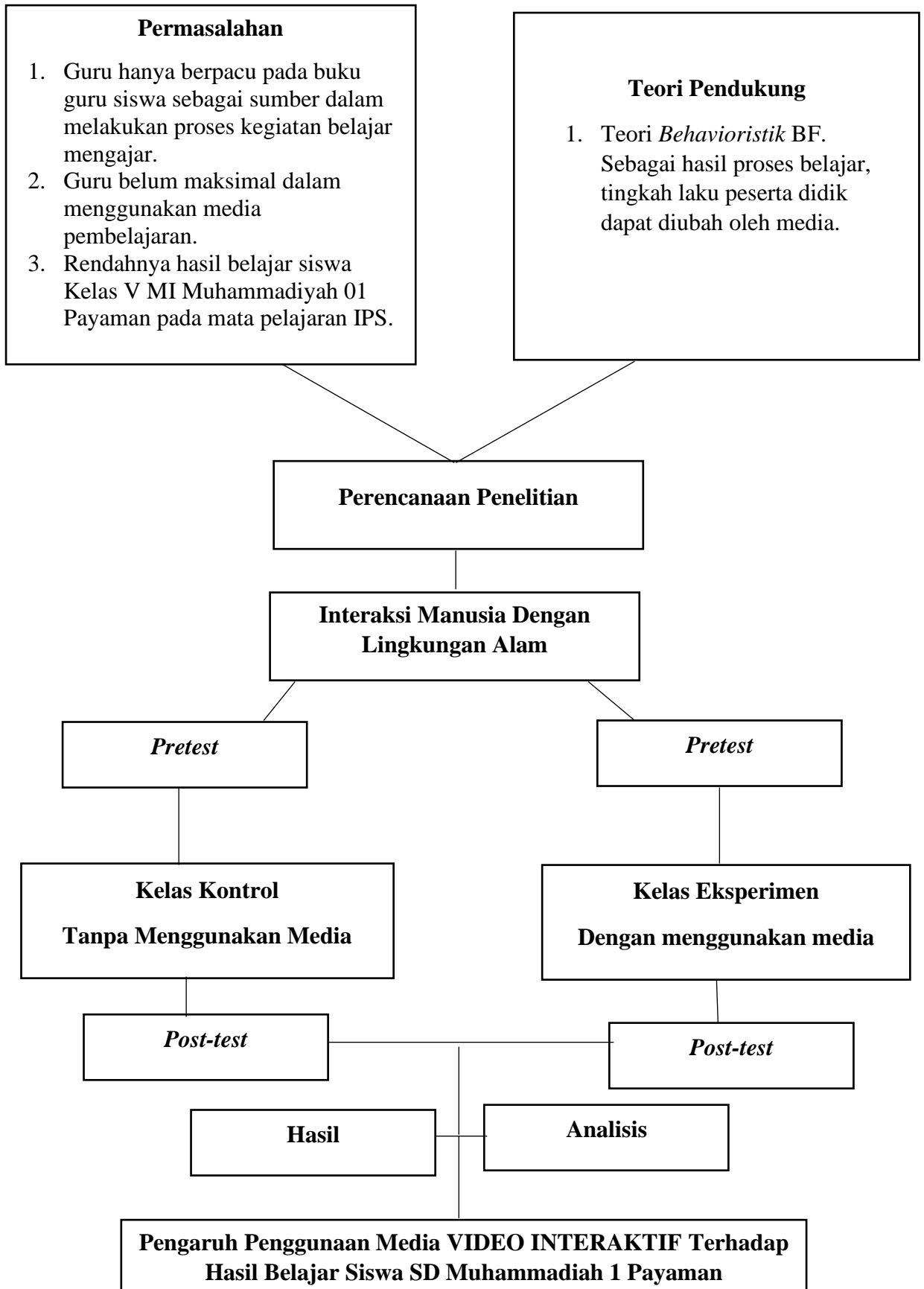
siswa juga akan sulit dibangun. Dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa masih perlu adanya pembaharuan dan perbaikan dapat memaksimalkan hasil belajar IPS pada siswa.

Upaya yang dapat di tempuh agar pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan media video interaktif. Media video interaktif ini dapat dilihat dan didengar karena gabungan dari 2 atau lebih media (gambar, suara, teks dan video). Penggunaan media video interaktif dalam materi masa sebelum ditemukannya uang dapat membantu siswa mengamati, melihat dan mengetahui bagaimana masa sebelum ditemukannya uang, dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif siswa juga lebih banyak melakukan kegiatan belajar dikarenakan siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru melainkan juga melakukan aktifitas lain seperti mengamati dan mendemonstrasikan. Sehingga pada penelitian ini peneliti akan mengukur cara berpikir pada siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman dengan memberikan *pretest* terlebih dahulu agar mengetahui bagaimana kemampuan siswa bsebelum diberikan perlakuan atau sebelum diterapkan media pembelajaran video interaktif.

Pada penelitian ini akan menggunakan 1 kelas yang akan dibagi menjadi 2 rombel pada MI Muhammadiyah 01 Payaman. Kelas V A menjadi kelas control dan kelas V B menjadi kelas eksperimen. Setelah diberikan perlakuan maka akan diberikan kembali tes *post-test* untuk mengetahui apakah media pembelajaran video interaktif memberikan

pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V B, dan *post-test* juga akan diberikan kepada kelas V A sebagai kelas control agar peneliti lebih mudah membandingkan antara 2 rombel kelas yang diberikan perlakuan dan yang tidak diberikan perlakuan media pembelajaran video interaktif, dengan ini akan mempermudah peneliti mengetahui pengaruh media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran IPS masa sebelum ditemukannya uang.

Berdasarkan penjelasan diatas maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Bagan 2.1 bagan kerangka pemikiran.

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian ditulis dalam bentuk kalimat pertanyaan (Elfrianto. 2022: 46) Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pemikiran, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Sebagai hipotesis nol ( $H_0$ )

Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Video Interaktif terhadap terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman.

2. Sebagai hipotesis aletrnatif ( $H_a$ )

Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Video Interaktif terhadap terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman.

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen. Menurut Pakpahan, et al (2022:78) menyatakan bahwa metode penelitian Eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian suatu perlakuan (treatment) terhadap subjek penelitian. Jenis penelitian ini yaitu *Quasi experimental design*, bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *True experimental design*.

#### **B. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman. Adapun alasan peneliti memilih kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman sebagai subjek penelitian adalah hasil belajar IPS yang belum memuaskan sehingga diperlukan penggunaan serta perlu perhatian khusus.

#### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah 01 Payaman. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022-2023. Alasan peneliti memilih penelitian di MI Muhammadiyah 01 Payaman ini yaitu sebagai berikut :

1. Guru hanya berpacu pada buku guru siswa sebagai sumber dalam melakukan proses kegiatan belajar mengajar.

2. Guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman pada mata pelajaran IPS.

#### D. Desain Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* ditunjukkan pada table berikut Sugiyono (2013) dalam Yani (201:35-36)

$O_1$	$X$	$O_2$
$O_3$		$O_4$

#### 3.1 Gambar Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group*

##### Keterangan :

$O_1$  = Hasil pretest Kelas Eksperimen

$O_2$  = Hasil pretest siswa kelas kelas kontrol

$O_3$  = Hasil post-test kelas eksperimen

$O_4$  = hasil posttest kelas control

$X$  = Treatment



## **E. Sampel dan Populasi**

### **1. Sampel**

Sampel adalah Sebagian dari populasi yang memiliki karakter yang sama dengan populasi (Nurrahmah. 2021:33). Jadi pada penelitian ini akan menggunakan sampel siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman yang terdiri dari dua kelas, dengan jumlah siswa kelas V A 20 siswa dan kelas V B 20 siswa.

### **2. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan dari kelompok yang akan diambil datanya (Nurrahmah. 2021:33). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman

## **F. Definisi Oprasional Variabel**

Menurut Mukhid (2021:67) menyatakan bahwa devinisi oprasional adalah devinisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang dapat diamati. Secara tidak langsung definisi oprasional itu akan menunjuk alat pengambil data yang cocok digunakan atau mengacu pada bagaimana mengukur suatu variabel. Definisi oprasional variabel dalam penelitian ini adalah membuat batasan devinisi sesuai dengan judul penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu:

### **1. Variabel Independen (bebas)**

Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab terjadinya perubahan atau timbulnya variabel

dependen (terikat), (Ramdhan 2021:42) . Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran Video Interaktif. Hal ini dapat dikontrol pada lembar observasi siswa.

## 2. Variabel Dependen (terikat)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Ramdhan 2021:42). Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPS. Hal ini dapat dikontrol pada lembar tes hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

## G. Instrumen Penelitian

Ketika melakukan sebuah penelitian hendaknya menggunakan alat ukur yang baik. Alat ukur yang akan dipakai pada penelitian dinamakan instrument penelitian. Instrument yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan oleh guru atau observer dalam mengukur dan mengambil data untuk mengukur tingkat keberhasilan dari rencana yang akan dilakukan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan lembar tes, lembar validasi,. Pencapaian tujuan memerlukan instrumen yang sesuai sehingga diperoleh data akurat Berikut instrument penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini:

### 1. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan secara langsung kepada objek yang di teliti Hasanah (2020:25) dalam (Amruddin, et al 2022:130). Jadi pada dasarnya observasi itu kegiatan memotret pada

situasi-situasi yang terjadi selama proses pengamatan sedang berlangsung. Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa dalam melaksanakan pembelajaran IPS, mengamati penerapan media pembelajaran video interaktif pada proses pembelajaran IPS, dan untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa pada media pembelajaran Video Interaktif Peran Masyarakat Dalam Lingkungan Sosial Budaya. Teknik observasi ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran IPS siswa pada proses pembelajaran saat penelitian.

## 2. Tes

Tes adalah alat yang digunakan dalam rangka pengukuran atau penilaian (Qadir dalam Perwita. 2021:30). Data hasil belajar siswa yang telah dicapai dapat diketahui dengan menggunakan tes. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan setelah mempelajari materi yang diajarkan. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*.

- a. *Pre-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Pre-tes* dilakukan sebelum perlakuan atau sebelum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- b. *Post-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengkaji seberapa besar hasil belajar siswa yang dicapai setelah proses pembelajaran. *Post-test* dilakukan setelah proses pembelajaran dengan menerapkan

media pembelajaran video interaktif.

## **H. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka tujuan pendidikan. Penelitian ini selain perlu menggunakan media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF dengan benar dan sesuai juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang sesuai memungkinkan diperolehnya data yang objektif.

### **1. Observasi**

Observasi adalah proses pengamatan secara langsung kepada objek yang diteliti Hasanah (2020:25) dalam (Amruddin, et al 2022:130). Jadi pada dasarnya observasi itu kegiatan memotret pada situasi-situasi yang terjadi selama proses pengamatan sedang berlangsung. Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa dalam melaksanakan pembelajaran IPS, mengamati penerapan media pembelajaran video interaktif pada proses pembelajaran IPS, dan untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa pada media pembelajaran Video Interaktif Peran Masyarakat Dalam Lingkungan Sosial Budaya. Teknik observasi ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran IPS siswa pada proses pembelajaran saat penelitian.

### **2. Tes**

Tes adalah alat yang digunakan dalam rangka pengukuran atau penilaian (Qadir dalam Perwita. 2021:30). Data hasil belajar siswa

yang telah dicapai dapat diketahui dengan menggunakan tes. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan setelah mempelajari materi yang diajarkan. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*.

- a. *Pre-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Pre-test* dilakukan sebelum perlakuan atau sebelum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- b. *Post-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengkaji seberapa besar hasil belajar siswa yang dicapai setelah proses pembelajaran. *Post-test* dilakukan setelah proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF.

## **I. Prosedur Penelitian Data**

Data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan, akan dianalisis untuk memastikan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran video interaktif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 payaman. Dalam menganalisis data akan digunakan prosedur dan Langkah-langkah yang sesuai dengan tujuan yang ada dan yang akan dicapai, yaitu memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru dalam pelajaran IPS.

Prosedur pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

- a. Membuat proposal penelitian
  - b. Menguji proposal penelitian.
  - c. Mengkaji proposal penelitian.
  - d. Meminta persetujuan pembuatan proposal.
2. Tahap pelaksanaan
- a. Menetapkan dua kelas, sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.
  - b. Kedua kelas sama-sama diberikan materi pelajaran.
  - c. Kelas kontrol tanpa menggunakan media, dan kelas eksperimen menggunakan media dalam pembelajaran.
3. Tahap pelaporan
- a. Mengumpulkan hasil *post-test*.
  - b. Menghitung hasil *post-test* pada masing-masing kelas.
  - c. Menganalisis kedua hasil dari masing-masing kelas.
  - d. Menyimpulkan hasil tersebut.

#### **J. Teknik Analisis Data**

Setelah melakukan pengumpulan data, perlu dilakukannya analisis terhadap data tersebut. Menurut (Mukhtazar. 2020:85) menyatakan bahwa analisis data adalah sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengubah data hasil dari penelitian menjadi sebuah informasi baru yang dapat digunakan dalam membuat kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan dalam analisis data dalam penelitian yaitu, statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Dengan menggunakan presentase dan analisis data uji t. Analisis data melalui uji t digunakan untuk mengelola data hasil uji coba media pembelajaran video interaktif (Video Interaktif). Uji t pada dasarnya adalah suatu penyajian untuk melihat apakah nilai tengah (misalnya nilai rata-rata) suatu distribusi nilai (kelompok) berbeda secara nyata dari nilai tengah distribusi nilai (kelompok) lainnya.

### **1. Uji Persyaratan Analisis**

Teknik pengumpulan data dari masing-masing kelompok untuk mengetahui penguasaan konsep dimana kelompok kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran VIDTIF dan media konvensional digunakan pada kelompok kelas control. Langkah yang dilakukan setelah melakukan uji coba instrument yaitu menganalisis hasil uji coba instrument dengan menggunakan tes uji validasi reliabilitas sebagai berikut:

#### **a. Uji Validasi**

Alat ukur atau sebuah instrumen yang akan dilakukan penelitian untuk menjadi alat ukur yang bisa diterima atau standar maka alat ukur tersebut harus melalui uji validitas dan reliabilitas dari data (Hidayat, 2021:12). Validitas digunakan untuk menguji sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya.

Pengukuran soal tes diawali dengan pengembangan kisi-kisi instrumen soal. Kisi-kisi soal disusun dengan memperhatikan setiap

indikator yang ingin dicapai. Validasi butir soal menggunakan rumus *Pearson Product Moment* atau dengan bantuan aplikasi SPSS.

Rumus *Pearson Product Moment* sebagai berikut:

$$r = \frac{N \sum XY - \sum X \cdot Y}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \cdot \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

$r$  : koefisien korelasi

$N$  : banyaknya peserta tes

$\sum X$  : jumlah skor (item)

$\sum Y$  : jumlah skor total seluruh item

**Table 3.1** Klasifikasi Validitas

Validitas	Klasifikasi
0,800- 1,000	Sangat Tinggi
0,600- 0,799	Tinggi
0,400- 0,599	Cukup Tinggi
0,200- 0,399	Rendah
0,000- 0,1999	Sangat Rendah

b. Uji Reliabilitas

Instrument dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataanya adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji realibilitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan dapat diandalkan atau bersifat



Tangguh. Uji reliabilitas dilakukan dengan metode belah dua atau *Split-half* terhadap soal tes yang akan diberikan.

$$r = \frac{2x \text{ rxy splithalf}}{1 + \text{ rxy splithalf}}$$

Keterangan :

$R_{11}$  = koefisien realibilitas

$R_{xy - split-half}$  = hasil korelasi belah dua

(Hughes dalam Masyhud, 2014:253)

**Table 3.2 Uji Reliabilitas**

Hasil uji reliabilitas	Kategori reliabilitas
<b>0,00-0,79</b>	Tidak reliabel
<b>0,80-0,84</b>	Reliabilitas cukup
<b>0,85-0,89</b>	Reliabilitas tinggi
<b>0,90-1,00</b>	Reliabilitas sangat tinggi

Jika nilai *Split-half* > tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan reliabel.

Jika *Split-half* < tingkat signifikan, maka instrument dikatakan tidak reliabel.

c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran ini bertujuan memperoleh soal yang baik, soal yang baik yaitu soal yang tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah. Bilangan yang menunjukkan skor susah dan skor mudah disebut dengan indeks kesukaran. Teknik yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran soal adalah membagi banyaknya siswa

yang menjawab soal itu dengan benar, dengan jumlah seluruh siswa. Suatu soal bisa dinyatakan baik, apabila apabila soal tersebut memiliki kesukaran seimbang.

Tes penguasaan konsep dengan bantuan aplikasi SPSS atau berbentuk dengan rumus taraf kesukaran sebagai berikut:

Keterangan:

- Indeks tingkat kesukaran butir soal
- Jumlah skor kelompok atas
- Jumlah skor kelompok bawah
- Jumlah skor ideal kelompok bawah
- Jumlah skor ideal kelompok atas

*Tabel 3. 1 Tingkat Kesukaran Soal*

<b>Indeks Tingkat Kesukaran</b>	<b>Kriteria</b>
0-15%	Sangat Sukar
16% - 30%	Sukar
31% - 70%	Sedang
71% - 85%	Mudah
86% - 100%	Sangat Mudah

## **2. Uji Hipotesis**

### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data memiliki sebaran atau distribusi yang normal. Untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji distribusi data normalitas dengan

Langkah-langkah berikut akan dihitung dengan bantuan aplikasi

SPSS:

- 1) Menentukan skor besar dan skor kecil
- 2) Menentukan nilai rentangan (R)
- 3) Menentukan interval kelas (K)
- 4) Menentukan panjang kelas interval
- 5) Menentukan rata-rata atau mean (X)
- 6) Menentukan simpangan baku (S)
- 7) Gambar data frekuensi melalui langkah-langkah sebagai

berikut:

- a) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5.
- b) Mencari nilai Z skor, untuk batas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - X}{S}$$

- c) Mencari luas 0-Z dari table kurva normal dari 0-Z
- d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka 0-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi angka baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga, dan seterusnya.
- e) Mencari frekuensi yang diharapkan ( $f_h$ ) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (o)
- f) Mencari chi kuadrat dengan rumus :

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)}{f_h}$$

g) Membandingkan ( $X^2_{hitung}$ ) dengan ( $X^2_{tabel}$ )

Jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  maka distribusi data tidak normal

Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  maka distribusi data normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama Hanief (2017:58). Uji homogenitas atau kesamaan dua varian populasi dua kelompok sampel dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS atau rumus uji F pada taraf signifikansi 0,05 sebagai berikut :

Rumus Uji F

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

$S_1^2$  : varaian kelompok 1

$S_2^2$  : varian kelompok 2

Hipotesis Pengujian :

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$  (varians data homogen)

$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$  (varians data tidak homogen)

Kriteria uji yang digunakan adalah:

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel (0,05;dk1;dk2)}$ , maka  $H_0$  ditolak

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel (0,05;dk1;dk2)}$ , maka  $H_0$  diterima

(Hanief.2017:62)

c. Uji T

Pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS adalah *independent Sample T-Test*. *Independent Sample T-Test* digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Tes ini digunakan untuk menguji pengaruh variable *independent* terhadap variable *dependent*. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, sedangkan apabila nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata penguasaan konsep siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

## **BAB 4**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini bersifat kuantitatif dimana data yang dihasilkan bersifat kuantitatif. Dari data yang didapat dilakukan analisis dengan menggunakan software SPSS. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video interaktif pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman. Dengan tujuan yang didasarkan data yang dikumpulkan menggunakan kuesioner sebanyak 40 responden. Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilakukan:

#### **1. Hasil Validitas Media Video Interaktif Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman.**

Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti yaitu media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman. Media pembelajaran ini dibuat atas kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran IPS serta digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman.

Media pembelajaran video interaktif telah ditelaah dan divalidasi oleh beberapa pakar. Validasi dilakukan oleh para pakar yaitu 2 validator. Validator media pembelajaran yaitu dosen Teknik Komputer

Muhammad Shodiq S.Kom, M.Kom. Validator Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Tes Hasil Belajar (THB) adalah dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Oriza Zativalem, M.Pd.

Saran-saran yang diterima selanjutnya untuk memperbaiki media video interaktif yang akan digunakan. Tujuan utama dari media pembelajaran video interaktif ialah untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kualitas media pembelajaran video interaktif yang akan digunakan.

Berikut ini adalah uraian validasi dari validator yang menggunakan instrument validasi:

a. Hasil Validasi Media Video Interaktif

Hasil validasi ini dilakukan oleh beberapa pakar yang digunakan untuk memperbaiki dan mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Berikut adalah hasil dari validasi oleh beberapa pakar yang telah dilakukan:

1) Hasil Validasi Media

*Tabel 4 1 Validasi Media*

Aspek Penilaian		Rata-rata	Kategori
Tampilan	Isi		
29	25	68	Sangat Layak
<b>Rata-rata Total</b>		34	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi tersebut untuk media video interaktif, dari kedua aspek tersebut diperoleh skor rata-rata keseluruhan 34 dari skor total 68 yang menunjukkan bahwa media video interaktif layak digunakan

b. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Hasil validasi ini merupakan hasil validasi dari perangkat pembelajaran yang akan digunakan sebagai instrument penilaian dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1) Validasi Perangkat Pembelajaran

a) Lembar Validasi RPP

*Tabel 4 2 Validasi RPP*

Aspek Penilaian			Rata-rata	Kategori
Format	Kegiatan Pembelajaran	Bahasa		
18	41	9	68	Sangat Layak
<b>Rata-rata Total</b>			34	Sangat Layak

b) Lembar Validasi THB

*Tabel 4 3 Validasi THB*

Aspek Penilaian			Rata-rata	Kategori
Materi	Konstruksi	Bahasa		
160	320	148	628	Sangat Layak
<b>Rata-rata Total</b>			209.3	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi tersebut untuk perangkat pembelajaran, dari kedua aspek diperoleh skor rata-rata keseluruhan 3.57 dari skor total 4.00 yang menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas V.



c. Hasil Uji Validitas Soal

Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui kevalidan soal pada soal pilihan ganda. Validitas soal dilakukan menggunakan program aplikasi SPSS. Berikut merupakan hasil dari uji validitas soal yang telah dilakukan:

*Tabel 4 4 Uji Validitas Soal*

	R Hitung	R Tabel (N= 10)	Keterangan
A1	0,796	0,632	Valid
A2	0,754	0,632	Valid
A3	0,726	0,632	Valid
A4	0,787	0,632	Valid
A5	0,796	0,632	Valid
A6	0,787	0,632	Valid
A7	0,982	0,632	Valid
A8	0,844	0,632	Valid
A9	0,787	0,632	Valid
A10	0,726	0,632	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel diatas, butir soal pilihan ganda telah dikerjakan oleh 10 siswa. Cara agar dapat mengetahui butir soal yang valid dan yang tidak valid adalah dengan mengetahui r tabel terlebih dahulu. Jumlah siswa yang mengisi soal ini adalah 10 siswa, sehingga r tabel = 0,632. Hasil perhitungan validitas pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel, sehingga butir soal pilihan ganda diatas dapat dinyatakan seluruhnya **valid**.

d. Hasil Uji Validitas Reliabilitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui tingkat konsisten atau reliabilitas butir soal pada soal pilihan ganda. Uji reliabilitas butir soal ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Berikut adalah hasil uji reliabilitas dari soal pilihan ganda adalah

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,937	10

Nilai *alpha Cronbach* pada hasil pengujian reliabilitas menunjukkan angka sebesar 0,937, dimana angka tersebut lebih dari tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,6 ( $0,937 > 0,6$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah **reliable atau konsisten**

## 2. Data Test Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Data yang diperoleh berupa data tes (pretest) dan tes (posttest) penggunaan media pembelajaran video interaktif. Adapun data yang diperoleh peneliti dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen pada penelitian ini kelas V A dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari.

Berikut ini adalah data pretest dan posttest siswa kelas eksperimen:

Tabel 4 5 Data Nilai Pretest &amp; Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama Sampel	Pretest	Posttest
1	AIPR	60	80
2	QAH	50	70
3	SS	50	70
4	SMM	70	100
5	ATP	60	80
6	LQA	50	80
7	NAQ	50	80
8	QF	40	70
9	GNS	50	90
10	SAA	60	90
11	FFE	10	50
12	PAD	60	100
13	SKA	70	90
14	AAR	50	80
15	FDR	70	90
16	KQS	50	70
17	INA	30	60
18	EKF	30	80
19	SMS	20	60
20	AK	30	60
Jumlah		960	1550
Rata-rata		48	77,5

## b. Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Kelas kontrol pada penelitian ini kelas V B dengan jumlah 20 siswa.

Berikut ini adalah data pretest dan posttest peserta didik kelas kontrol:

Tabel 4 6 Data Hasil Pretest &amp; Posttest Kelas Kontrol

No	Nama Sampel	Pretest	Posttest
1	DFA	30	60
2	SNI	50	60
3	AZE	50	80
4	AW	50	50
5	NA	50	60
6	CDNBA	30	50
7	MF	20	30
8	MGF	50	60
9	ASA	30	50
10	AWS	60	100

11	MGSA	40	70
12	MBM	60	80
13	MBA	70	70
14	MAQ	30	50
15	WKH	20	30
16	FAA	10	20
17	AFA	40	40
18	MBR	20	20
19	RP	20	20
20	KP	10	20
Jumlah		740	1020
Rata-rata		37	51

### **3. Hasil keefektifan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman.**

Keefektifan media pembelajaran video interaktif dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **4. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan SPSS dengan metode *Shapiro-Wilk* dengan pedoman pengambilan keputusan apabila nilai Sig. < 0,05 maka data tidak terdistribusi secara normal, sedangkan apabila nilai Sig. > 0,05 maka data terdistribusi secara normal. Berikut adalah hasil uji normalitas yang telah dilakukan:

Tabel 4 7 Uji Normalitas

Hasil Tes	Kelas	Sig	$\alpha$	Keterangan
Pretest	Eksperimen	0.074	0,05	Normal
	Kontrol	0.263	0,05	Normal
Posttest	Eksperimen	0.344	0,05	Normal
	Kontrol	0.238	0,05	Normal

Data diatas menunjukkan nilai Sig dari kelas eksperimen dan kelas kontrol  $> 0,05$  yang berarti data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi secara normal.

## 5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Kriteria yang digunakan dalam uji homogenitas adalah apabila  $\text{Sig} < 0,05$  maka data yang digunakan tidak homogen, sedangkan apabila  $\text{Sig} > 0,05$  maka data yang digunakan adalah homogen. Berikut hasil uji homogenitas yang telah dilakukan:

Tabel 4 8 Uji Homogenitas

	Levena Statistic	df1	df2	Sig
Based On Mean	4.180	1	38	.048
Based On Median	4.262	1	38	.046
Based on Median and with adjusted df	4.262	1	32.673	.047
Based on trimmed mean	4.024	1	38	.052

Hasil dari uji homogenitas diatas menunjukkan bahwa nilai Sig  $> 0,05$  dengan artian bahwa data yang diberikan adalah homogen.

## 6. Uji T

Uji ini digunakan untuk menguji pengaruh *variable dependent* terhadap *variable independent*. Pengujian ini dilakukan dengan SPSS metode *Independent Sample T-Test*. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai Sig. (*2-tailed*)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sedangkan apabila nilai Sig. (*2-tailed*)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berikut adalah hasil dari uji T dengan *Independent Sample T-Test*:

Tabel 4 9 Uji T

		Leven's Test for Equality of Variances		T-test for Equality of Mean							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std.Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Side dp	Two-Side dp			Lower	Upper
<b>Hasil</b>	Equal Variances Assumed	4.180	.048	-	38	<,001	<,001	-	5.973	-	-
				4.4				26.500		38.591	14.409
	Equal Variances not Assumed			4.437	31.064	<,001	<,001	-	5.973	-	-
								26.500		38.680	14.320

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa nilai Sig. (*2-tailed*) adalah 0,001 dimana hasil tersebut merupakan  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti -33366ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## **B. Pembahasan**

Media pembelajaran video interaktif yaitu media yang berbasis audio visual yang dimana di dalam video pembelajaran interaktif tersebut harus terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Media video interaktif tersebut juga mempunyai tujuan yaitu merangsang belajar siswa sehingga dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011 : 64), media video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersamaan dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Daryanto (2010 : 87) juga mengatakan bahwa siswa dapat menyerap dan mengingat materi dengan optimal, karena daya serap dan daya ingat siswa akan meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan, dalam hal ini penggunaan media video. Apabila daya serap dan daya ingat meningkat maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan dari rumusan masalah, hipotesis dan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Muhammadiyah 01 Payaman”. Berdasarkan pada data yang dikumpulkan maka dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 0.263, sedangkan nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 0.074. Setelah dilakukan tindakan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen adalah 0.344, sedangkan nilai posttes pada kelas control yang tidak dilakukan tindakan adalah 0.238. Perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh taraf signifikansi 0,05. Karena nilai signifikansi 0,001 dimana hasil tersebut merupakan  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media video interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman.

#### **B. Implikasi**

Kegiatan penelitian yang dilakukan memberikan suatu gambaran bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dari proses pembelajaran diantaranya adalah penyampaian materi , kurangnya



media pembelajaran yang digunakan, metode pembelajaran yang monoton, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, dan guru harus memahami karakter siswanya.

### **C. Keterbatasan**

Keterbatasan penelitian berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang agar dapat untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitiannya karna penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu terus diperbaiki dalam penelitian-penelitian kedepannya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian tersebut, antara lain:

1. Jumlah peserta didik kelas V yang digunakan untuk penelitian sebanyak 40 siswa.
2. Layar monitor yang tidak bisa digunakan sehingga menggunakan papan untuk menjadi layer.

Speaker yang digunakan untuk mendengarkan audio terlalu pelan yang menyebabkan peserta didik kurang bisa mendengar dengan jelas penyampaian materi.

## DAFTAR PUSTAKA

Alvira Oktavia Safitri, P. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal on Education*.

Dasar, N. S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.

Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EduProxima*.

Harsiwi, U. B & Arini. L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.

Huda Asrul. dkk. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline* . Padang. UNP Press.

Icha Biassari, K. E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.

Irma Sofiasyari, I. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif Terhadap hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.

Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* .

Lina Novita, E. S. (2019). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD. *JOURNAL OF PRIMARY EDUCATION*.

M.Pd, D. A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.

Muhammad, R. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.

Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media

Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of

Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil

Belajar Siswa SD. © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 66.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103/10859>

Nurfadhillah, S dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 2021. *Media*

*Pembelajaran*. Cetakan Pertama. CV Jejak. Sukabumi

Pakpahan Martina., d. (2022). *Metodologi Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.

Pakpahan, A. F. dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim

(ed.)). Medan: Yayasan Kita Menulis.

Rafida Tien, d. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jambi: PT. Sonpedia

Publishing Indonesia.

Setiawan Jan, d. (2021). *Pengantar Statistika 1*. Bandung: CV. Media Sains

Indonesia.

- Subago Agus. (2022). *Media Enikki Dalam Pembelajaran IPS*. Yogyakarta. Jejak Pustaka
- Sugiarto. (2021). *Mendongkrak Hasil Belajar Matematika Menggunakab PBL Berbantuan GCA*. Solo: Yayasan Lembaga Gumam Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabet.
- Sutha. D. W. (2019). *Biostatistika*. Malang. Media Nusa Creative
- Tasya Nabailah, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomadika*.
- Unik Hanifah Salsabila, I. S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran ditengah Pandemi pada siswa SMA. *jurnal ilmiah ilmu terapan universitas Jambi*.
- Wahyu Agung Dwi Pamungkas, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1

## Hasil Validasi

**LEMBAR VALIDASI  
MEDIA**

**LEMBAR VALIDASI  
MEDIA PEMBELAJARAN**

Mata pelajaran : IPS  
 Topik : Keberagaman Budaya Indonesia  
 Kelas / semester : 5 / 2  
 Media : Video Interaktif  
 Kurikulum Acuan : Kurikulum 13  
 Penulis : Anggita Mardliiyatus Sania  
 Nama Validator : Muhammad Shodiq S.Kom, M.Kom  
 Pekerjaan : Dosen  
 Tempat Bekerja : Universitas Muhammadiyah Lamongan

1. Berilah tanda check (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan aspek yang dinilai!

- 1 : Tidak Baik  
 2 : Kurang Baik  
 3 : Cukup Baik  
 4 : Baik  
 5 : Sangat Baik

No	Aspek Yang Nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	<b>Tampilan</b>					
	a. Kejelasan gambar					√
	b. Pengaturan ruang dan tata letak gambar				√	
	c. Pengaturan ruang dan tata letak huruf				√	

	d. Kesesuaian pemilihan background				✓	
	e. Komposisi pemilihan warna				✓	
	f. Kerapian tampilan media				✓	
	g. Kejelasan suara yang ditampilkan				✓	
2.	<b>ISI</b>					
	a. Kesesuaian dengan topik pembelajaran				✓	
	b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				✓	
	c. Kebenaran isi materi				✓	
	d. Kesesuaian dengan standar kompetensi				✓	
	e. Pemilihan media yang digunakan tepat sehingga memungkinkan siswa aktif belajar					✓
	f. Kesesuaian pembelajaran dengan media video interaktif				✓	

#### Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian yang dilakukan, maka Lembar Kerja

Siswa dinyatakan:

	Layak untuk digunakan tanpa revisi
✓	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai masukan
	Belum layak digunakan dalam pembelajaran

## LEMBAR VALIDASI

### RPP

#### LEMBAR VALIDASI

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

No	Pernyataan	Skor Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
<b>Format</b>							
1	Komponen RPP minimal terdapat tujuan, langkah-langkah dan penilaian pembelajaran	✓					
2	RPP disusun secara runtut		✓				
3	Mencantumkan nama satuan Pendidikan	✓					
4	Mencantumkan Tema/Mata Pelajaran		✓				
5	Mencantumkan kelas/Semester						
<b>Kegiatan Pembelajaran</b>							
5	Menyiapkan siswa secara fisik maupun mental sebelum memulai Pembelajaran		✓				
6	Memberikan apersepsi dan Motivasi		✓				
7	Menyampaikan tujuan Pembelajaran		✓				
8	Skenario pembelajaran disusun sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran Sainifik		✓				
9	Penyampaian materi peran masyarakat terhadap lingkungan social budaya		✓				
11	Skenario pembelajaran tersusun secara runtut		✓				
12	Kegiatan pembelajaran berpusat kepada siswa dan membuat siswa aktif dalam belajar	✓					
13	Kegiatan belajar berorientasi pada kebutuhan belajar siswa		✓				
14	Ketetapan penarikan kesimpulan		✓				
15	Terdapat kegiatan pemberian umpan balik		✓				
<b>Bahasa</b>							
16	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓					
17	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami		✓				



**Kritik dan saran secara keseluruhan**

Revisi sesuai yang di revisi

**Kesimpulan umum**

Berdasarkan penilaian yang dilakukan, maka Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dinyatakan:

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai masukan
<input type="checkbox"/>	Belum layak digunakan dalam pembelajaran

Lamongan, 25 Mei 2023

Validator

(Oriza Zatiwalen, M.Pd)

## LEMBAR VALIDASI

### THB

#### LEMBAR VALIDASI SOAL PILIHAN GANDA

Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memvalidasi dengan cara memberikan skor penelitian pada kolom yang telah disediakan demikesempurnaan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang terlampir.

##### A. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup baik
  - 2 = Kurang baik
  - 1 = Tidak baik
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian ini dengan cara mengisi angka yang sesuai dengan indikator yang tertera pada setiap barisnya.
3. Komentar dan saran perbaikan dapat ditulis di akhir lembar validasi pada kolom yang telah tersedia.

##### B. Instrumen Penilaian

Aspek	Nomor Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>A. MATERI</b>										
1. Soal sesuai dengan indikator	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2. Materi yang diukur sesuai dengan kompetensi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3. Pilihan jawaban homogen dan logis	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4. Hanya ada satu kunci jawaban yang tepat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
<b>B. KONSTRUKSI</b>										
1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2. Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3. Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4. Pokok soal tidak menggunakan pernyataan negatif ganda	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5. Panjang rumusan soal relatif sama	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban benar" atau "semua jawaban salah"	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9. Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
<b>C. BAHASA</b>										
1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4
2. Menggunakan bahasa yang komunikatif	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4

3. Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4
4. Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/labu	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

### C. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian yang dilakukan, maka Lembar Tes Hasil Belajar

Siswa dinyatakan:

<input type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai masukan
<input type="checkbox"/>	Belum layak digunakan dalam pembelajaran

### D. Komentar

Lengkap penulisan dan revisi lebih dahulu  
alat untuk menghemat data yg. maksimum  
ketika yg. ada.


Lamongan, 21 Mei 2023

Validator

(Oriza Zativalen, M.Pd)

## Lampiran 2

## SURAT KETERANGAN PENELITIAN LPPM

	<b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH</b> <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN</b> SK. Menteri RISTEK DIKTI RI Nomor 880/KPT/1/2018 <b>LEMBAGA PENELITIAN &amp; PENGABDIAN MASYARAKAT</b> Website : <a href="http://www.um.lamongan.ac.id">www.um.lamongan.ac.id</a> - Email : <a href="mailto:um.lamongan@yahoo.co.id">um.lamongan@yahoo.co.id</a> Jl. Raya Plalangan - Plosowahyu KM 3, Telp./Fax. (0322) 322356 Lamongan 62251							
	Lamongan, 31 Mei 2023							
Nomor : 338 /III.AU/F/2023 Lamp. : - Perihal : <i>Permohonan Penelitian</i>	Kepada Yth. <b>Kepala MI Muhammadiyah 01</b> <b>Payaman Solokuro</b> <b>Kabupaten Lamongan</b> Di <b>TEMPAT</b>							
<p><i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i></p> <p>Sehubungan dengan penulisan tugas akhir penulisan Skripsi Prodi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Sains, Teknik dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Lamongan Tahun Ajaran 2022 - 2023</p> <p>Bersama ini mohon dengan hormat, ijin melaksanakan kegiatan penelitian di Instansi yang Bapak / Ibu pimpin guna menyelesaikan penulisan tugas akhir tersebut, adapun mahasiswa pelaksana adalah :</p>								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>NAMA</th> <th>NIM</th> <th>JUDUL PENELITIAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Anggita Mardiyatus Sania</td> <td>19.04.01.0008</td> <td>Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif pada Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Muhammadiyah 01 Payaman</td> </tr> </tbody> </table>			NAMA	NIM	JUDUL PENELITIAN	Anggita Mardiyatus Sania	19.04.01.0008	Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif pada Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Muhammadiyah 01 Payaman
NAMA	NIM	JUDUL PENELITIAN						
Anggita Mardiyatus Sania	19.04.01.0008	Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif pada Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Muhammadiyah 01 Payaman						
<p>Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan banyak terima kasih.</p> <p><i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</i></p>								
		Kepala LPPM Universitas Muhammadiyah Lamongan  <b>Abdul Rokhman., S.Kep., Ns., M.Kep.</b> NIK. 19881020201211 056						
Tembusan Disampaikan Kepada : Yth. 1. Yang Bersangkutan 2. Arsip.								

*Lampiran 3*

**PERANGKAT PEMBELAJARAN**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: MI Muhammadiyah 01 Payaman</b>
<b>Tema</b>	<b>: 6 (Panas dan Perpindahannya)</b>
<b>Subtema</b>	<b>: 1 (Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan)</b>
<b>Pembelajaran Ke-</b>	<b>: 3</b>
<b>Muatan Pembelajaran</b>	<b>: IPS</b>
<b>Kelas/ Semester</b>	<b>: V/ II</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 kali pertemuan (35 menit)</b>

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam Tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. Kompetensi Dasar & Indikator Pencapaian Kompetensi

### 1. IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1. Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2.1 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan.

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca, siswa dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan berani.
2. Dengan memahami, siswa dapat menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dengan berani.

### D. Materi Pembelajaran

1. Interaksi Manusia dengan Lingkungan

## E. Model, Pendekatan dan Metode Pembelajaran

### 1. Model Pembelajaran:

*Cooperative Learning.*

### 2. Pendekatan :

Saintifik (menanya, mengamati, mengkomunikasikan, mengasosiasikan, mengumpulkan informasi)

### 3. Metode Pembelajaran :

Diskusi, tanya jawab, penugasan, *Discovery Learning.*

## F. Media dan Sumber Belajar

### 1. Media

Media Video Interaktif

### 2. Sumber Belajar

1. Buku Guru kelas 5, Tema 6, Subtema 3 : Panas dan Perpindahannya. (Revisi 2017)
2. Buku Siswa kelas 5, Tema 6, Subtema 3 : Panas dan Perpindahannya (Revisi2017).

## G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran dibuka dengan guru memberi salam.</li> <li>• Siswa dan guru berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing dengan khidmat.</li> <li>• Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya.</li> <li>• Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa dan mengisi lembar kehadiran.</li> </ul>	25 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkondisikan siswa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan memeriksa kerapian, posisi dan tempat duduk yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Literasi</li> <li>• Melaksanakan apersepsi dengan menanyakan beberapa pertanyaan kepada siswa.</li> <li>• Menyampaikan tema, subtema, dan tujuan yang akan dicapai.</li> <li>• Menyampaikan kepada murid bahwa selama pembelajaran berlangsung akan dinilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan</li> </ul>	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan materi tentang interaksi manusia dengan lingkungannya.</li> <li>• Guru memberi kesempatan pada siswa yang ingin bertanya mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru.</li> <li>• Guru memberikan apresiasi pada siswa yang berani bertanya mengenai materi yang disampaikan.</li> <li>• Guru membagikan <i>pre-test</i> pada siswa.</li> <li>• Guru membagi 2 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 10 siswa.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk memperhatikan dan memahami materi yang ada pada media video interaktif yang telah disajikan.</li> <li>• Guru membagikan <i>post-test</i> pada siswa setelah memahami materi yang ada pada media video interaktif.</li> </ul>	160 menit



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta perwakilan kelompok untuk menjelaskan apa saja contoh dampak positif dan negative dari interaksi manusia dengan alam setelah menonton video interaktif yang telah disajikan.</li> <li>• Siswa berdiskusi bersama-sama mengenai dampak positif dan negative dari interaksi manusia dengan alam yang ada pada media video interaktif tersebut.</li> <li>• Guru meminta perwakilan dari kelompok untuk mempresentasikan apa saja dampak dari interaksi manusia dengan lingkungannya.</li> <li>• Guru memberikan apresiasi berupa hadiah pada siswa yang benar menjawab.</li> <li>• Guru memberi penguatan materi agar siswa lebih memahami materi yang telah disampaikan.</li> </ul>	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa ditugaskan untuk merapikan pekerjaannya, dan menanyakan bagaimana proses pembelajaran yang dilaksanakan? Pada bagianya mana materi yang sulit untuk dimengerti?</li> <li>• Siswa dibimbing untuk menyebutkan kembali kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>• Siswa dan guru melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.</li> <li>• Siswa dan guru berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>• Guru menutup proses pembelajaran dengan salam dan memberikan motivasi pada siswa.</li> </ul>	25 menit

## **H. Penilaian**

### **1. Teknik Penilaian**

- a. Penilaian Sikap : Jurnal Harian
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk kerja

Lamongan, 25 Mei 2023

Mengetahui,

Mahasiswa

Anggita Mardliiyatus Sania

NIM.1904010008

## SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 6 : Panas dan Perpindahannya

Subtema 1 : Suhu dan Kalor

### KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	1.2 Menghargai kewajiban hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari. 2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-	1.2.1 Menerima kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari. 1.2.2 Menjalankan kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kewajiban, hak, dan tanggung jawab masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi, dan menjelaskan makna hak sebagai siswa dan warga negara.</li> <li>• Membaca dan mempresentasikan isi bacaan, dan menjelaskan makna kewajiban.</li> <li>• Menuliskan tanggung jawabnya, dan memahami hak, kewajiban dan tanggungjawab sebagai warga dalam kehidupan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Integritas</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawa</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>

hari.  
3.2 Memahami hak,  
kewajiban dan  
tanggung jawab  
sebagai warga  
dalam kehidupan

warga masyarakat  
dan umat  
beragama dalam  
kehidupan sehari-  
hari.

sehari-hari.

informasi dari  
orang lain

Penilaian Diri:

- Peserta didik  
mengisi daftar cek

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bel
-------	------------------	-----------	---------------------	-----------------------	-------------------------------	-----------	---------------	---------

	<p>sehari-hari.</p> <p>4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>2.2.1 Menerapkan sikap tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.2.1 Mengetahui hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat.</p> <p>3.2.2 Membedakan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat.</p> <p>4.2.1 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.2.2 Menyebutkan dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.</p>				<p>tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• hak dan kewajiban.</li> <li>• Makna kewajiban.</li> <li>• Penjelasan, hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• menjelaskan makna hak dan kewajiban.</li> </ul>		
--	---	--	--	--	--	--	--	--

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	<p>3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.</p> <p>4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan ciri-ciri teks penjelasan (explanation).</p> <p>3.3.2 Mengetahui langkah-langkah meringkas teks bacaan.</p> <p>4.3.1 Membuat ringkasan teks penjelasan(explanation) dengan tepat.</p> <p>4.3.2 Menuliskan ringkasan teks penjelasan dengan kosakata yang tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.</li> <li>Teks nonfiksi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menuliskan kata-kata kunci yang ditemukan dalam tiap paragraf bacaan dan meringkas eksplanasi pada media cetak.</li> <li>Membuat kesimpulan bacaan, dan menyajikan ringkasan teks.</li> <li>Membuat kesimpulan dari bacaan "Manusia dengan Lingkungan Alam", dan menyajikan ringkasan teks penjelasan.</li> <li>Mengisi diagram berdasarkan bacaan, dan menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.</li> <li>Menentukan inti dari setiap paragraf bacaan dan membuat kesimpulannya.</li> <li>Membuat kesimpulan dari bacaan, dan menyajikan ringkasan teks penjelasan.</li> </ul>		<p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Teks eksplanasi.</li> <li>Kesimpulan teks eksplanasi</li> <li>Kesimpulan bacaan.</li> <li>Konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks non fiksi.</li> <li>Menyajikan ringkasan teks penjelasan.</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Meringkas, menyaji kan ringkasan teks eksplanasi.</li> <li>Mengisi diagram.</li> <li>Menentukan inti bacaan</li> <li>Membuat kesimpulan dari teks bacaan.</li> </ul>		

IPA	3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. 4.6 Melaporkan hasil	3.6.1 Menjelaskan pengertian perpindahan kalor. 3.6.2 Memahami jenis-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan percobaan tentang bagaimana sumber energi panas dapat menyebabkan perubahan.</li> </ul>		<p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumber energi panas.</li> <li>• Perpindahan kalor.</li> <li>• konsep</li> </ul>		
-----	--	--	--	--	--	--	--	--



Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	pengamatan tentang perpindahan kalor.	<p>jenis perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.6.1 Menjelaskan Perpindahan kalor yang ada dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.6.2 Mendiskusikan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan percobaan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.</li> <li>• Melakukan percobaan tentang cara kerja termometer.</li> <li>• Menjawab pertanyaan berdasarkan hasil Pengamatan percobaan.</li> <li>• Mengidentifikasi kegiatan sehari-hari yang menggunakan energi panas, dan Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari hari</li> </ul>		<p>perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan percobaan.</li> <li>• Membuat laporan percobaan.</li> </ul>		

IPS	<p>3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya</p>	<p>3.2.1 Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.</p> <p>3.2.2 Mengetahui bentuk interaksi manusia dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.</p> <p>4.2.1 Menyebutkan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan pengamatan, dan mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.</li> <li>• Menuliskan hasil pengamatannya, dan membuat laporan hasil observasi di lingkungan sekitar tentang interaksi manusia dengan lingkungan.</li> <li>• Mengamati lingkungan sekitarnya dan</li> </ul>		<p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaksi manusia dengan lingkungannya dan pengaruhnya.</li> <li>• Bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan.</li> </ul>		
-----	---	---	--	---	--	--	--	--

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	<p>bentuk-bentuk interaksi manusia dan lingkungan.</p> <p>4.2.2 Mendiskusikan bentuk interaksi manusia dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.</p>		melengkapi tabel, untuk menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan.		<p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan hasil pengamatan tentang interaksi manusia.</li> <li>• Melakukan kegiatan pengamatan terhadap interaksi manusia.</li> </ul>		

Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 Memahami tangga nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.</p>	<p>3.2.1 Mengetahui jenis-jenis tangga nada.</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi tangga nada pada sebuah lagu.</p> <p>4.2.2 Menyanyikan lagu daerah sesuai dengan tangga nadanya.</p> <p>4.2.3 Membawakan lagu-lagu daerah dengan iringan musik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tangga nada.</li> <li>• Lagu-lagu daerah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati nada nada yang digunakan dalam lagu yang disajikan dan menentukan jenis tangga nada pada musik yang diperdengarkan.</li> <li>• Menyanyikan lagu daerah bertangga. nada pentatonis.</li> <li>• Menyanyikan lagu daerah yang menggunakan tangga nada diatonik.</li> <li>• Melengkai tabel tangga nada, dan menentukan jenis tangga nada pada musik yang diperdengarkan.</li> </ul>		<p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nada pentatonis dalam lagu.</li> <li>• Jenis tangga nada.</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyikan lagu.</li> <li>• Lagu daerah yang menggunakan tangga nada diatonik.</li> <li>• Menentukan jenis tangga nada.</li> </ul>		
--------------------------	--	--	---	---	--	---	--	--

**TEMA 6**

**interaksi  
manusia  
dengan  
lingkungan  
alam  
subtema 1**



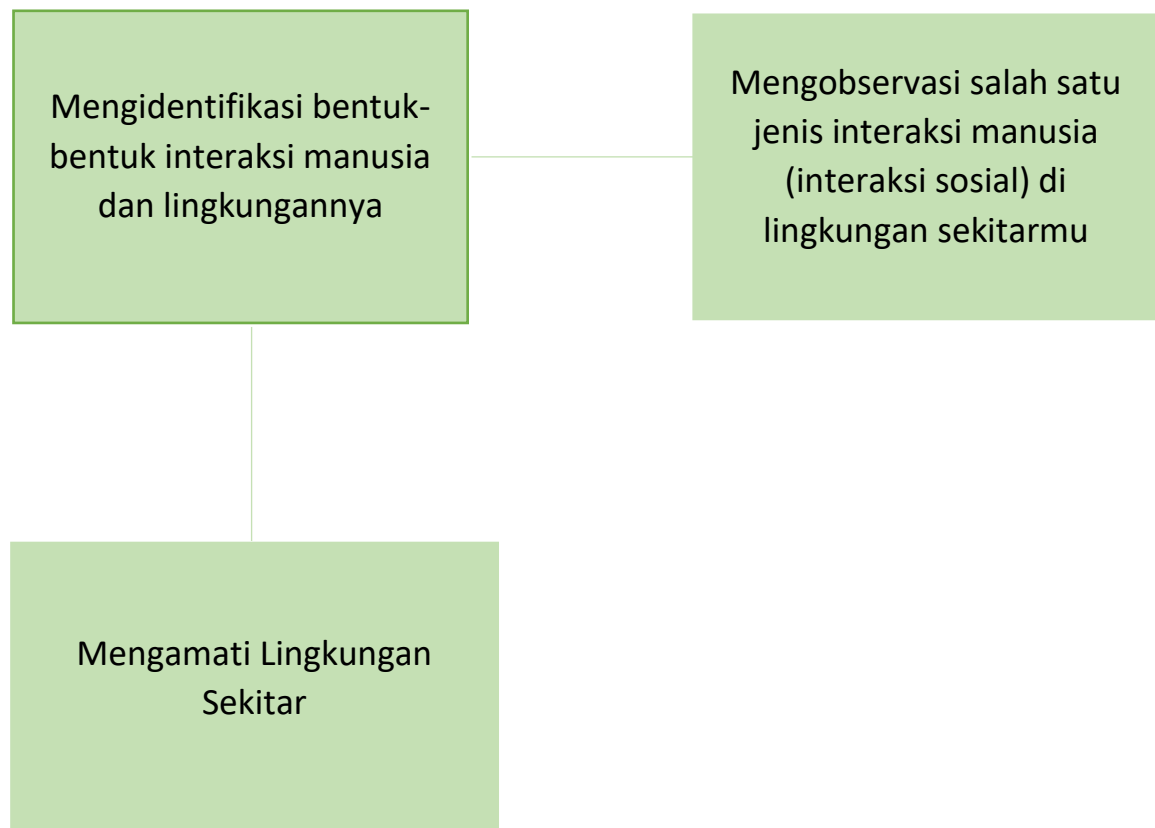
**KELAS**

**V**

### Tujuan Pembelajaran

Melalui aktivitas mengamati lingkungan sekitar diharapkan sikap kecermatan dan ketelitian siswa dalam menggali informasi dari mengamati lingkungan sekitar, dapat menambah pengetahuan siswa mengenai interaksi manusia.

### Peta Konsep



## Aktivitas Pembelajaran

Simaklah aktifitas belajar berikut ini:

Amatilah interaksi di lingkungan sekitarmu!



(a)



(b)



(c)

## Ayo Mencoba

1. Gambar mana yang menunjukkan interaksi manusia dengan lingkungan alam, berikan alasan!

2. Amati gambar di bawah ini!



Bentuk interaksi apa gambar tersebut, dan apa yang sedang mereka lakukan?



3. Amati gambar berikut ini!



Bentuk interaksi manusia dengan lingkungan apa dalam gambar ini?

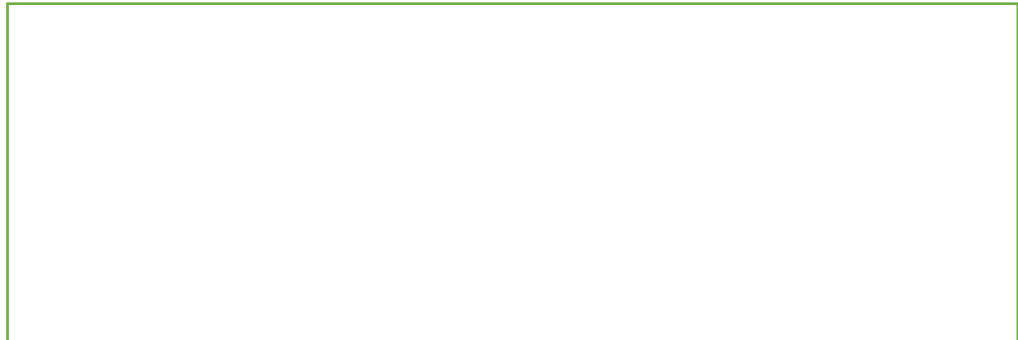
4. Perhatikan gambar dibawah ini!



Bentuk interaksi manusia dengan lingkungan apa dalam gambar tersebut?

5. Dengan obseervasi, silahkan kalian amati interaksi sosial yang terjadi dilingkungan sekitar kamu. Lalu identifikasi pihak yang berinteraksi dalam kegiatan tersebut!
  - 1) Apakah pihak yang berinteraksi memiliki perbedaan?
  - 2) Berapa usia orang-orang tersebut?
  - 3) Apa jenis kelamin mereka?
  - 4) Apa pekerjaan mereka?
  - 5) Apa agama mereka?

Tulis kesimpulan dari aktifitas belajar diatas yang telah kalian lakukan



# LKPD

---

**tema : 6 (Panas dan Perpindahannya)**

**Subtema : 3 (Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupannya)**

**Kelas/Semester : V/II (Dua)**

**Muatan Pelajaran : IPS**



**NAMA :**

**KELAS :**

**ALAMAT :**

### **KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### **KOMPETENSI DASAR**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.2. Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial,	4.2.1 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan.

budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	
---	--

### TUJUAN PEMBELAJARAN

3. Dengan metode membaca, peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan berani.
4. Dengan metode memahami, peserta didik dapat menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dengan berani.

**Bacalah bacaan berikut dengan seksama!**

## Manusia dengan Lingkungan Alam

Semua makhluk hidup yang ada di bumi, melakukan hubungan dengan sesama makhluk hidup maupun dengan lingkungannya. Lingkungan alam terdiri atas benda mati dan makhluk hidup. Lingkungan alam merupakan sumber penghidupan bagi makhluk hidup, karena alam menyediakan semua kebutuhan makhluk hidup.

Benda mati dan makhluk hidup saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Bahkan, antarkeduanya saling berkaitan. Salah satu bentuk hubungan antara benda mati dan makhluk hidup adalah jenis tanah, suhu, dan curah hujan di suatu tempat dapat memengaruhi jenis tanaman yang tumbuh dan hewan yang berkembang di daerah tersebut.

Makhluk hidup juga dapat memengaruhi benda mati. Contohnya daerah yang banyak tumbuhannya akan menyebabkan daerah tersebut menjadi lebih sejuk. Daerah yang masih banyak tumbuhannya cenderung

memiliki air tanah yang baik dan berlimpah. Hal ini terjadi karena, tanaman membantu tanah untuk menahan air dan menyimpannya di dalam tanah dengan baik. Bagaimana dengan manusia?



Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam. Kedua adalah hubungan yang membuat manusia dapat memanfaatkan alam sekitarnya. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik. Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca agar terhindar dari bencana dan memperoleh tangkapan ikan yang banyak.

Manusia juga harus dapat memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Contohnya, untuk menanggulangi akibat kemarau panjang yang menyebabkan menurunnya hasil pertanian, manusia mencoba membuat hujan buatan. Pembuatan hujan buatan ini, tentu dengan menggunakan pengetahuan dan teknologi.

Sumber : dari berbagai sumber

2. Apa pekerjaan utama orang-orang di sekitarmu?

.....  
 .....

3. Apa saja bentuk interaksi masyarakat sekitarmu dengan lingkungan alamnya? Lengkapilah tabel berikut, perhatikan contoh!

Bentuk Interaksi Masyarakat dengan Alam	Hasil Interaksi dengan Lingkungan Alam
Contoh: Bercocok tanam	Mudah mendapatkan sayuran segar

4. Apa kesimpulan yang kamu dapatkan dari kegiatan ini?

1. Apa pekerjaan utama orang-orang yang ada di sekitarmu ?

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

2. Apa saja bentuk interaksi masyarakat sekitarmu dengan lingkungan alam?

Lengkapi table berikut, perhatikan contohnya!

<b>Bentuk Interaksi Masyarakat dengan Alam</b>	<b>Hasil Interaksi dengan Lingkungan Alam</b>
Contoh : Bercocok tanam	Mudah mendapatkan sayuran segar.

3. Berikan kesimpulan dari apa yang telah kalian pelajari!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**TES HASIL BELAJAR**

Nama :

Kelas :

**Berilah Tanda (√) Pada Jawaban Yang Benar!**

1. Bentuk interaksi manusia yang berdampak merusak lingkungan, *kecuali* adalah ...
  - a. Interaksi yang memberikan kerugian bagi lingkungannya
  - b. Interaksi yang menyebabkan kerusakan pada lingkungannya
  - c. Interaksi yang berperan dalam memberi keuntungan bagi lingkungannya
  - d. Interaksi dengan melakukan cara yang tidak benar untuk mendapatkan keuntungan
2. Di bawah ini contoh interaksi hubungan manusia dengan alam dengan cara memanfaatkan alam adalah ...
  - a. Pembuatan hujan buatan untuk memadamkan kebakaran hutan
  - b. Nelayan berlayar menyesuaikan cuaca agar tidak mendapatkan bencana
  - c. Manusia menggunakan air sungai untuk mengairi sawah
  - d. Petani memilih waktu untuk mulai bertanam
3. Bentuk interaksi alam dengan manusia dalam mengambil ikan di laut adalah ...
  - a. Menangkap ikan menggunakan bahan peledak
  - b. Menangkap ikan dengan menggunakan racun
  - c. Menggunakan pukot harimau
  - d. Menggunakan jarring standart
4. Saat berinteraksi dengan alam terkadang manusia harus menyesuaikan dengan alam, contohnya adalah ...
  - a. Menggunakan tractor untuk mengolah tanah
  - b. Memilih waktu untuk bercocok tanam

- c. Membuat waduk untuk persiapan musim kemarau
  - d. Membuat hujan buatan
5. Sebutkan salah satu contoh interaksi manusia yang tidak merusak alam ialah ...
- a. Suhu memengaruhi jenis tumbuhan yang dapat tumbuh
  - b. Banyak tumbuhan hijau membuat suatu daerah menjadi sejuk
  - c. Cuaca mempengaruhi hewan yang ada di daerah tertentu
  - d. Jenis tanah mempengaruhi hasil suatu tanaman
6. Interaksi-interaksi manusia berikut ini yang mempunyai dampak buruk terhadap lingkungan adalah ...
- a. Perkebunan
  - b. Pertambangan
  - c. Peternakan
  - d. Pertanian
7. Interaksi manusia dengan alam yang menyebabkan bencana banjir dibawah ini adalah, kecuali ...
- a. Menebang pohon sembarangan
  - b. Membuang sampah ke sungai
  - c. Membangun bangunan di tempat resapan air
  - d. Menyediakan tempat-tempat resapan air
8. Alasan apa yang membuat manusia tidak dapat hidup tanpa mengendalikan alam ...
- a. Karena manusia mendapatkan kebutuhan hidup dari alam
  - b. Karena alam yang paling membutuhkan manusia
  - c. Karena alam mendapatkan kebutuhan hidupnya dari manusia
  - d. Karena manusia harus menghabiskan semua yang ada
9. Dampak yang menyebabkan interaksi manusia penyebab banjir adalah, kecuali ...
- a. Bau tidak sedap
  - b. Banyak nyamuk
  - c. Banjir

- d. Sungai menjadi indah
10. Dalam interaksi manusia dan lingkungan alam, kita harus tetap menjaga kelestariannya. Contoh sikap menjaga kelestarian alam adalah ...
- a. Penebangan hutan secara liar
  - b. Menangkap ikan dengan bom
  - c. Melakukan daur ulang sampah
  - d. Membuang limbah industry ke limbah

## Lampiran 4

### Uji Validitas

Correlations

	A01	A02	A03	A04	A05	A06	A07	A08	A09	A10	Total
A01 Pearson Correlation	1	,500	,375	,612	1,000**	,612	,764*	,612	,612	,375	,796**
Sig. (2-tailed)		,141	,286	,060	,000	,060	,010	,060	,060	,286	,006
N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
A02 Pearson Correlation	,500	1	,500	,408	,500	,408	,655*	,816**	,408	,500	,754*
Sig. (2-tailed)	,141		,141	,242	,141	,242	,040	,004	,242	,141	,012
N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
A03 Pearson Correlation	,375	,500	1	,612	,375	,612	,764*	,612	,612	,375	,726*
Sig. (2-tailed)	,286	,141		,060	,286	,060	,010	,060	,060	,286	,017
N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
A04 Pearson Correlation	,612	,408	,612	1	,612	,583	,802**	,583	,583	,612	,787**
Sig. (2-tailed)	,060	,242	,060		,060	,077	,005	,077	,077	,060	,007
N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
A05 Pearson Correlation	1,000**	,500	,375	,612	1	,612	,764*	,612	,612	,375	,796**
Sig. (2-tailed)	,000	,141	,286	,060		,060	,010	,060	,060	,286	,006
N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
A06 Pearson Correlation	,612	,408	,612	,583	,612	1	,802**	,583	,583	,612	,787**
Sig. (2-tailed)	,060	,242	,060	,077	,060		,005	,077	,077	,060	,007
N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
A07 Pearson Correlation	,764*	,655*	,764*	,802**	,764*	,802**	1	,802**	,802**	,764*	,982**
Sig. (2-tailed)	,010	,040	,010	,005	,010	,005		,005	,005	,010	,000
N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
A08 Pearson Correlation	,612	,816**	,612	,583	,612	,583	,802**	1	,583	,612	,844**
Sig. (2-tailed)	,060	,004	,060	,077	,060	,077	,005		,077	,060	,002
N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
A09 Pearson Correlation	,612	,408	,612	,583	,612	,583	,802**	,583	1	,612	,787**
Sig. (2-tailed)	,060	,242	,060	,077	,060	,077	,005	,077		,060	,007
N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
A10 Pearson Correlation	,375	,500	,375	,612	,375	,612	,764*	,612	,612	1	,726*
Sig. (2-tailed)	,286	,141	,286	,060	,286	,060	,010	,060	,060		,017
N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Total Pearson Correlation	,796**	,754*	,726*	,787**	,796**	,787**	,982**	,844**	,787**	,726*	1
Sig. (2-tailed)	,006	,012	,017	,007	,006	,007	,000	,002	,007	,017	
N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

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

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

### Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,937	10

*Lampiran 5***HASIL TES PRETEST & POSTTEST****Kelas Eksperimen**

No	Nama Sampel	Pretest	Posttest
1	AIPR	60	80
2	QAH	50	70
3	SS	50	70
4	SMM	70	100
5	ATP	60	80
6	LQA	50	80
7	NAQ	50	80
8	QF	40	70
9	GNS	50	90
10	SAA	60	90
11	FFE	10	50
12	PAD	60	100
13	SKA	70	90
14	AAR	50	80
15	FDR	70	90
16	KQS	50	70
17	INA	30	60
18	EKF	30	80
19	SMS	20	60
20	AK	30	60
Jumlah		960	1550
Rata-rata		48	77,5

**Kelas Kontrol**

No	Nama Sampel	Pretest	Posttest
1	DFA	30	60
2	SNI	50	60
3	AZE	50	80
4	AW	50	50
5	NA	50	60
6	CDNBA	30	50
7	MF	20	30
8	MGF	50	60
9	ASA	30	50
10	AWS	60	100
11	MGSA	40	70
12	MBM	60	80
13	MBA	70	70
14	MAQ	30	50
15	WKH	20	30
16	FAA	10	20
17	AFA	40	40
18	MBR	20	20

19	RP	20	20
20	KP	10	20
Jumlah		740	1020
Rata-rata		37	51

*Lampiran 6*

## HASIL PRASYARAT HIPOTESIS

### Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	KELAS	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	PRETEST KONTROL	.171	20	.127	.942	20	.263
	PRETEST EKSPERIMEN	.248	20	.002	.913	20	.074
	POSTTEST KONTROL	.133	20	.200*	.940	20	.238
	POSTTEST EKSPERIMEN	.172	20	.122	.948	20	.344

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

### Uji Homogenitas

#### Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	4.180	1	38	.048
	Based on Median	4.262	1	38	.046
	Based on Median and with adjusted df	4.262	1	32.673	.047
	Based on trimmed mean	4.024	1	38	.052

*Lampiran 7*

**HASIL UJI T**

		Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
						One-Sided p	Two-Sided p					
HASIL	Equal variances assumed	4.180	.048	-4.437	38	<.001	<.001	-26.500	5.973	-38.591	-14.409	
	Equal variances not assumed			-4.437	31.064	<.001	<.001	-26.500	5.973	-38.680	-14.320	



*Lampiran 8***FOTO BERSAMA**

Pemaparan materi



Penampilan Media Video Interaktif



Pembagian Tes Pretest



Pembagian Tes Posttest

